

KSIAŻKA

NAUCZYCIELA

Tiger & Friends 2

Carol Read Mark Ormerod
with Magdalena Kondro
and Ewa Kołodziejska

Macmillan Polska Sp. z o.o.
Al. Jerozolimskie 146 A
02-305 Warszawa
A division of Macmillan Education Limited

Companies and representatives throughout the world

Teacher's Edition ISBN 978-83-8152-218-2
Pack ISBN 978-83-8152-479-7

Text © Carol Read and Mark Ormerod 2013
Design and illustration © Macmillan Education Limited 2013 and
Macmillan Polska 2021

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

This edition published 2021
First edition entitled "Tiger Tales 2" published 2013 by Macmillan
Education Limited

Note to Teachers

Permission to copy
Photocopies may be made, for classroom use, of pages 20,
30, 148, 158–159 and 168 without the prior written permission
of Macmillan Education Limited. However, please note that the
copyright law, which does not normally permit multiple copying of
published material, applies to the rest of this book.

Teacher's Edition credits:

Designed by didi-art
Illustrated by Andrew Painter, Andy Elkerton, Andy Parker, Anthony
Rule, Daniel Limon, Dorota Zduniewicz-Dąbrowska, Eric Smith (all
Beehive Illustration), Jackie Stafford, Jan McCafferty, JHS Studios,
Jo Taylor (all Sylvie Poggio), Kathy Baxendale, Kelly Kennedy, Kevin
Hopgood, Mark Draisey, Pete Smith, Peter Harper, Philip Hailstone,
Ricard Zaplana Ruiz, Rodrigo Folgueira (Illustopia), Tony Forbes,
Wojciech Górski.
Cover design by Kamil Wiśniewski and didi-art
Cover illustration by Dorota Zduniewicz-Dąbrowska

Authors' acknowledgements

We would like to thank everyone at Macmillan Education in the
UK and in Spain who has helped us in the development and the
production of these materials. We would also like to thank all the
teachers who have taken time to read, pilot and give feedback at
every stage of writing the course. Special thanks from Carol to Alan,
Jamie and Hannah for their encouragement and support. Special
thanks from Mark to Carlos for his patience and understanding.
Magdalena Kondro would like to thank the editors at Macmillan
Polska for all their hard work, thoughtful insights and creative ideas.

Pupil's Book credits:

Text © Carol Read and Mark Ormerod 2013
Design and illustration © Macmillan Education Limited 2013
and Macmillan Polska 2020

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

Designed by Kamil Wiśniewski and Blooberry Design Ltd.

Page make-up by didi-art

Illustrated by Andrew Painter, Andy Elkerton, Andy Parker, Anthony
Rule, Daniel Limon, Dorota Zduniewicz-Dąbrowska, Eric Smith (all
Beehive Illustration), Jackie Stafford, Jan McCafferty, JHS Studios,
Jo Taylor (all Sylvie Poggio), Kathy Baxendale, Kelly Kennedy, Kevin
Hopgood, Mark Draisey, Pete Smith, Peter Harper, Philip Hailstone,
Ricard Zaplana Ruiz, Rodrigo Folgueira (Illustopia), Tony Forbes,
Wojciech Górski.

The authors and publishers would like to thank the following for
permission to reproduce their photographs:

iStock pp. 7, 12, 13, 15, 16 (castle, houses), 17, 22, 23, 25, 26
(birds, animals), 29, 34, 35, 36, 37, 38 (snowman, adults), 39, 44,
45, 47, 48, 51, 54, 56, 57, 58, 59, 60 (sore finger, hobbies), 61, 64,
66, 67, 68, 69, 70, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 86, 87, 88, 89, 90,
91, 94, 95.

The authors and publishers would like to thank the following for
permission to reproduce their illustrations:

MACMILLAN MEXICO / Stephen Reed (the July Group)
p31 (yellow coat).

Commissioned photographs by Aneta Wrońska pp. 3, 11, 21, 33,
43, 55, 65 (ovals).

Commissioned photographs by Stuart Cox pp. 11, 16 (tl), 16 (Ellie,
Ben, Clare, Nasim), 21, 26 (tl), 26 (Ellie, Ben, Nasim), 33, 38 (tl), 38
(Ellie, Ben, Clare), 43, 48 (tl), 48 (Ellie, Clare, Nasim), 55, 60 (tl), 60
(Ben, Clare, Nasim), 65, 70 (tl), 70 (Ellie, Ben, Nasim), 75, 77, 79,
94 (Ellie, Ben, Nasim, Clare).

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.

The inclusion of any specific companies, commercial products, trade
names or otherwise does not constitute or imply its endorsement or
recommendation by Macmillan Education Limited.

Produced in Poland

2025 2024 2023 2022 2021
10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Tiger & Friends 2

Spis treści

Wstęp

- Nauka z kursem *Tiger&Friends*
- Bohaterowie poziomu *Tiger&Friends 2*
- Seria *Tiger&Friends*
- Charakterystyka poziomu *Tiger&Friends 2*
- Komponenty poziomu *Tiger&Friends 2*

5
5
6
6
8

Bank gier i dobrych rad

Bank gier

- Gry z kartami obrazkowymi
- Gry z kartami obrazkowymi i wyrazowymi
- Gry z minikartami obrazkowymi i wyrazowymi
- Gry i zabawy ruchowe
- Dodatkowe ćwiczenia utrwalające do poszczególnych lekcji

12
13
13
14
15

Bank dobrych rad

- Praca z liczną klasą
- *Tiger Values*, czyli nauczanie wartości prospołecznych
- Ocenianie kształtujące

17
18
19

Rozdział wstępny: *How are you?*

21

Rozdział 1.: *A Surprise*

31

Rozdział 2.: *A New Pet*

49

Lekcja powtórzeniowa: *Tiger Review 1*

67

Rozdział 3.: *Where's my coat?*

69

Rozdział 4.: *Break Time*

87

Lekcja powtórzeniowa: *Tiger Review 2*

105

Rozdział 5.: *What's the matter?*

107

Rozdział 6.: *On Holiday*

125

Lekcja powtórzeniowa: *Tiger Review 3*

143

Rozdział końcowy: *Goodbye, Sue and Jay!*

145

Rozdział dodatkowy: *Festivals*

149

Scenariusz miniprzedstawienia: *Mini-play*

156

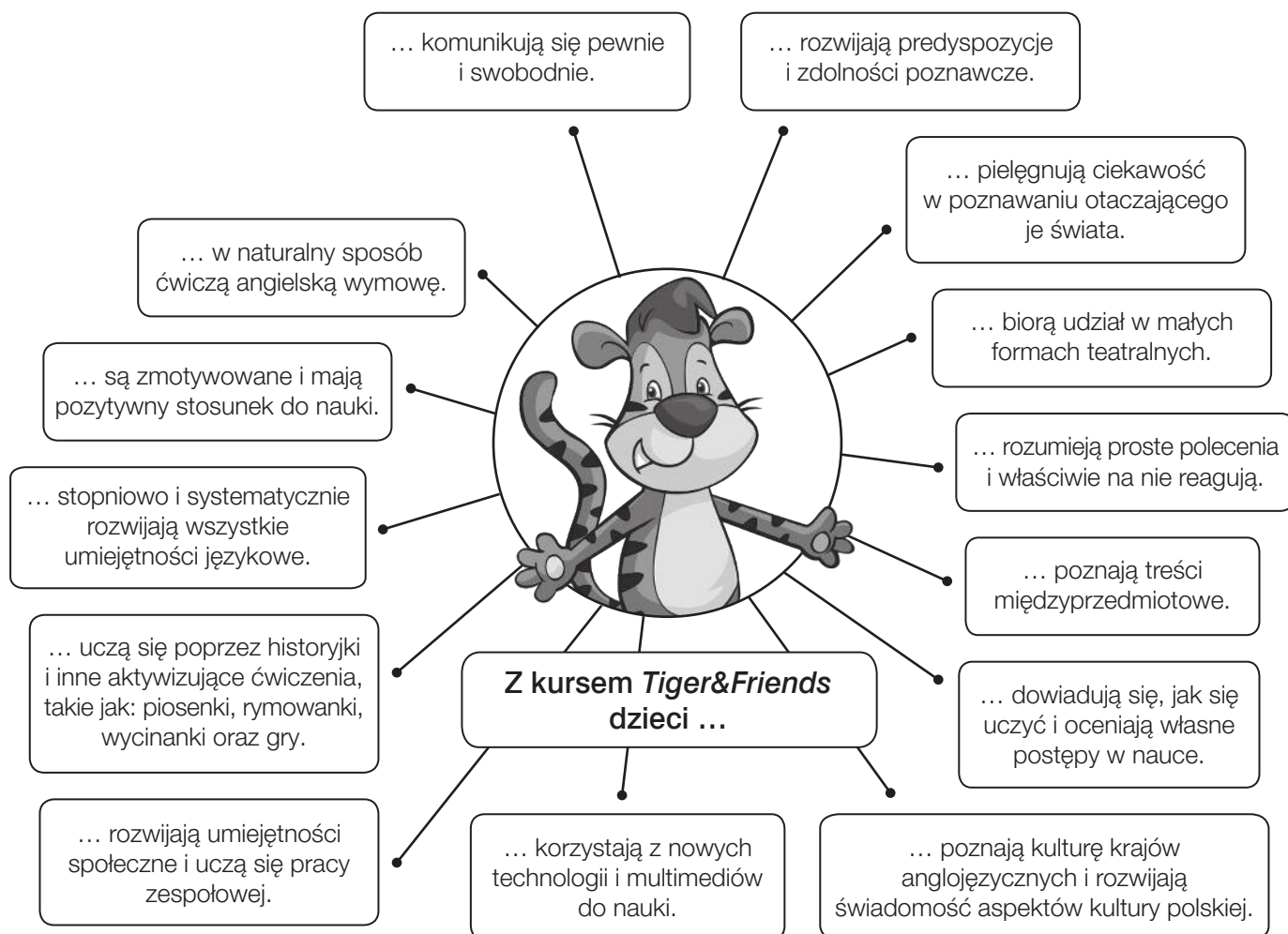
Projekt: *Tiger's Project*

160

Klucz odpowiedzi do Zeszytu ćwiczeń

162

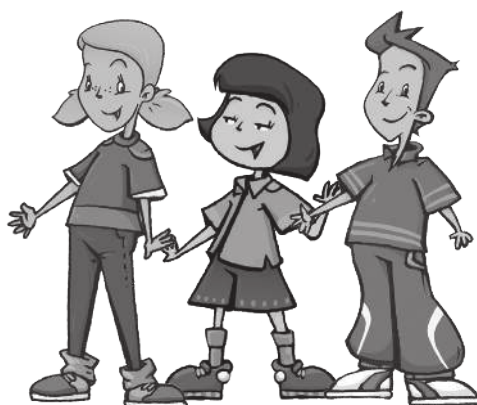
Nauka z kursem *Tiger&Friends*



Bohaterowie poziomu *Tiger&Friends 2*



Główny bohater kursu to Tygrys – maskotka, która ożywa, kiedy w pobliżu nie ma dorosłych. Wraz ze swoimi przyjaciółmi, Małpką i Myszą, zaprasza dzieci do wspólnej nauki i zabawy.



Sue i Jay są rodzeństwem, a Li ich sąsiadką. Razem z Tygrysem, swoją ulubioną zabawką, przeżywają wiele przygód.



Kotka Ping i pies Pong pomagają dzieciom poznawać otaczający je świat w interesujący i zabawny sposób.

Seria *Tiger&Friends*

Tiger&Friends 2 to trzecia część opartego na historyjkach kursu *Tiger&Friends*. Seria składa się ze *Startera* (dla klas 0) oraz trzech kolejnych poziomów odpowiednio dla klas 1–3 szkół podstawowych. Kurs ma na celu przede wszystkim łagodne wprowadzenie najmłodszych uczniów w świat języka angielskiego i zadbanie o ich harmonijny, holistyczny rozwój. *Tiger&Friends* zapewnia również szereg rozwiązań wspomagających nauczyciela, który staje przed trudnym zadaniem zaangażowania w naukę dużej, nierzadko zróżnicowanej wiekowo i rozwojowo, grupy dzieci.

Charakterystyka poziomu *Tiger&Friends 2*

Historyjki i piosenki

Historyjki, piosenki i rymowanki są niezbędne do emocjonalnego i intelektualnego rozwoju dzieci: wpływają pozytywnie na wyobraźnię, kreatywność, koncentrację i logiczne myślenie. Jednocześnie umożliwiają pokazanie nauczanego słownictwa i struktur gramatycznych w kontekście oraz pozwalają w sposób naturalny osłuchać się z melodią języka. To dlatego historyjki, piosenki i rymowanki stanowią podstawę wszystkich poziomów kursu *Tiger&Friends*.

Każdy rozdział główny *Tiger&Friends 2* zawiera dwie historyjki. Pierwsza z nich dotyczy przygód Tygrysa i nastawiona jest na wartości prospołeczne – *Tiger Values* (dodatkowe wskazówki dotyczące realizacji tematu wartości na lekcji znajdują się w *Banku gier i dobrych rad* oraz w scenariuszu lekcji 2. każdego rozdziału w *Książce nauczyciela*). W drugiej historyjce nacisk położony jest na treści międzyprzedmiotowe, wprowadzane poprzez zabawne historyjki z udziałem kotki Ping i psa Ponga. Ponadto w każdej z trzech sekcji *Tiger Review* znajduje się historyjka obrazkowa z udziałem Tygrysa i jego przyjaciół: Małpki i Myszy. Do wszystkich historyjek z udziałem Tygrysa, zarówno z rozdziałów głównych, jak i powtórzeniowych, dostępne są animowane wideoklipy.

W każdym rozdziale *Książki ucznia* dzieci poznają też rozmaite piosenki: utrwalające poznany materiał językowy, z elementami fabuły historyjki, nawiązujące do treści międzyprzedmiotowych oraz tradycyjne dziecięce piosenki i rymowanki z krajów anglojęzycznych, a także utwory na rozpoczęcie i zakończenie lekcji. Wszystkie kluczowe piosenki przygotowane zostały w trzech wersjach, tak aby ułatwić dzieciom ich opanowanie:

- w pełnej wersji z muzyką i tekstem,
- w wersji *guided singing*, w której po każdym wersie piosenki powtarzany jest podkład instrumentalny do danego fragmentu,
- w wersji instrumentalnej – karaoke (opis metody nauczania piosenek na s. 11).

Potrzeba ruchu

Dzieci w pierwszych klasach szkoły podstawowej są pełne energii i chętnie wykonują ćwiczenia wymagające zaangażowania nie tylko intelektualnego, ale także fizycznego. Potrzeba ruchu jest dla nich naturalna, a rozwój motoryki w tym wieku pełni istotną rolę. Z tego względu *Książka nauczyciela* zawiera liczne propozycje gier i zabaw ruchowych, m.in. odgrywanie ról, „klaskanki” oraz pokazywanie znaczenia słów i 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 utrwalać poznane w języku angielskim słowa czy zwroty. *Bank gier i dobrych rad* zawiera wiele pomysłów na dodatkowe zabawy ruchowe do przeprowadzenia podczas lekcji języka angielskiego.

Rozwijanie umiejętności językowych

Umiejętności językowe w *Tiger&Friends 2* budowane są stopniowo i systematycznie, w sposób 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 jako umiejętności nowe dla ucznia także w języku ojczystym.

- **Słuchanie:** Poprzez słuchanie historyjek, piosenek, rymowanek i krótkich dialogów dzieci uczą się zarówno ogólnego rozumienia tekstu, jak i wyszukiwania szczegółowych informacji. Ponadto, słuchając wyrazów, zdań i łamańców językowych, dzieci uczą się rozpoznawać głoski (sekcja *Tiger Twister*) oraz rytm i intonację języka angielskiego.
- **Mówienie:** Biorąc udział w grach, przeprowadzając dialogi i wykonując spersonalizowane ćwiczenia, dzieci uczą się struktur i słownictwa oraz doskonałą naturalną, zrozumiałą wymowę. Wyrażają także swoje uczucia i opinie, wykorzystując językowe i pozajęzykowe środki komunikacji. Dzieci odgrywają proste dialogi z wykorzystaniem zwrotów z języka codziennego oraz starają się komunikować w klasie w języku angielskim (np. za pomocą typowych zwrotów wprowadzonych w sekcji *Classroom language*).
- **Czytanie:** Po wprowadzeniu kluczowego słownictwa dzieci są zaznajamiane z zapisem poznanych słów z wykorzystaniem kart wyrazowych i podpisów pod ilustracjami. Wybrane wypowiedzi bohaterów historyjek, zawierające proste struktury kluczowe dla zrozumienia historyjki, zostały zapisane w dymkach. Czytanie ich nie jest niezbędne do zrozumienia treści historyjki, stanowi jedynie zachętę do czytania zwrotów przy jednoczesnym słuchaniu nagrania.

- **Pisanie:** Umiejętność pisanie rozwijana jest w *Zeszytach ćwiczeń*. Dzieci przepisują lub samodzielnie piszą kluczowe wyrazy, uzupełniają zdania i dialogi, układają zdania z rozsypanych wyrazów i samodzielnie piszą proste zdania.

Praca z licznymi klasami

Nauczyciel języka angielskiego często staje przed wyzwaniem nauczania licznych klas. Z tego powodu seria *Tiger&Friends* została opracowana tak, aby zadania można było wykonać w formie pracy frontальной. Dzięki temu wszystkie dzieci pracują jednocześnie, a nauczyciel jest w stanie sprawować kontrolę nad całą klasą. Ponadto *Książka nauczyciela* zawiera wskazówki, dzięki którym wybrane ćwiczenia można przeprowadzić lub kontynuować w mniejszych grupach. Dodatkowe porady dotyczące pracy z liczną grupą znajdują się w *Banku gier i dobrych rad*.

Zróżnicowane umiejętności i możliwości uczniów

Dzieci uczą się w różny sposób i w różnym tempie. Nierzadko występują między nimi różnice wiekowe. Z tego względu *Tiger&Friends 2* uwzględnia wymogi zróżnicowania nauczania poprzez opcjonalne ćwiczenia dla uczniów pracujących szybciej w *Zeszytach ćwiczeń* (sekcja *EARLY FINISH*) i dodatkowe ćwiczenia z zestawu materiałów do kopiowania *Teacher's Resource File* (*Catch-up* i *Early Finish Plus*) do pobrania ze strony www.staffroom.pl.

Style uczenia się i inteligencje wielorakie

Dzieci mają różne style uczenia się, a seria *Tiger&Friends* daje każdemu z nich szansę na wykorzystanie własnego potencjału z uwzględnieniem mocnych stron, zdolności i preferencji. Równowaga i różnorodność typów ćwiczeń zastosowanych w każdej lekcji umożliwia rozwój ośmiu rodzajów inteligencji (teoria inteligencji wielorakich Howarda Gardniera): lingwistycznej, logiczno-matematycznej, kinestetycznej, przestrzennej, muzycznej, interpersonalnej, intrapersonalnej oraz przyrodniczej. Dzięki temu materiał kursu budzi zainteresowanie dzieci o różnych predyspozycjach i umożliwia rozwój indywidualnego stylu uczenia się.

Integracja treści

Seria *Tiger&Friends* stawia sobie za cel powiązanie nauki języka angielskiego z wybranymi aspektami innych przedmiotów szkolnych. Ponadto treści międzyprzedmiotowe stanowią podstawę dwóch spośród ośmiu lekcji każdego rozdziału i wprowadzane są zarówno w historyjce komiksowej, jak i w odniesieniu do świata rzeczywistego i osobistych doświadczeń uczniów. Poza tym na końcu *Książki ucznia* znajduje się sekcja *Tiger's Project*, wprowadzająca dodatkowe słownictwo (nazwy miesięcy i pełnych godzin na zegarze). Dzieci wykorzystują je podczas tworzenia projektów: *A birthday calendar* (kalendarz z imionami uczniów obchodzących urodziny w poszczególnych miesiącach) i *A clock* (papierowy zegar z poruszającymi się wskazówkami). Projekty można wykonać w dowolnym wybranym przez nauczyciela momencie, jednak, biorąc pod uwagę ich zakres tematyczny, rekomendujemy wykonanie projektu *A birthday calendar* po zakończeniu pracy z rozdziałem 3., a projektu *A clock* – po zakończeniu pracy z rozdziałem 6. Scenariusze lekcji projektowych w *Książce nauczyciela*, w tym proponowane rozpoczęcie i zakończenie lekcji, zostały przygotowane w oparciu o powyższe założenia.

- **Edukacja społeczna** jest jednym z nadrzędnych założeń kursu. W związku z tym historyjki z głównych rozdziałów oparte są na wartościach prospołecznych wyszczególnionych w ramce *Tiger Values* w lekcji 2. każdego rozdziału *Książki nauczyciela*. Dodatkowo każde zajęcie są zaplanowane w taki sposób, aby zachęcić dzieci do aktywnego udziału w lekcji oraz do współpracy z rówieśnikami przy zachowaniu wzajemnego szacunku. Dzieci poznają także zasady kulturalnego zachowania się, w tym zwroty grzecznościowe.
- **Edukacja plastyczna** wprowadzana jest poprzez liczne prace plastyczne i rysunki, a także podczas pracy z projektami plastyczno-językowymi: *A birthday calendar* oraz *A clock*. Ponadto dzieci wykonują rozmaite wycinanki, do których szablony znajdują się w *Zeszytach ćwiczeń*. Wykonane prace służą dzieciom jako rekwizyty przy odgrywaniu dialogów i scenek z historyjek.
- **Edukacja muzyczna** jest częścią każdej lekcji w postaci licznych piosenek i rymowanek z podkładem muzycznym. Dłuższe piosenki, kluczowe w danych rozdziałach, wprowadzane są stopniowo za pomocą nagrań w trzech wersjach.
- **Edukacja matematyczna** jest rozwijana w ćwiczeniach wymagających umiejętności liczenia, znajdowania różnic, klasyfikowania elementów, określania położenia i układania elementów w określonej kolejności oraz numerowania ilustracji. Ponadto podczas pracy z projektem *A clock* dzieci utrwalają znajomość zegara.

Autonomia w uczeniu się i samoocena umiejętności



Kurs *Tiger&Friends* wspiera rozwój autonomii uczniów oraz wprowadza różne strategie uczenia się, które pomogą dzieciom stać się odpowiedzialnymi, świadomymi uczniami, gotowymi do planowania i analizy własnego procesu uczenia się.

- W myśl idei oceniania kształtującego, przed rozpoczęciem pracy z każdym rozdziałem, dzieci powinny otrzymać od nauczyciela kryteria sukcesu. Dzięki temu będą wiedziały, jakich osiągnięć oczekuje od nich nauczyciel.
- Ponadto na początku każdego zajęcia dzieci poznają cele lekcji, które zgodnie z ideą oceniania kształtującego są sformułowane w języku zrozumiałym dla małego odbiorcy. Przed zakończeniem pracy w danym dniu nauczyciel sprawdza osiągnięcie celów poprzez krótką powtórkę wprowadzonych treści.
- W trakcie zajęć dzieci są zachęcane do przewidywania treści historyjek, odgadywania znaczenia słów na podstawie ilustracji, wyrażania własnych opinii i wykorzystywania poznanego słownictwa oraz struktur do opowiadania o sobie.
- Co więcej, w trakcie pracy z danym rozdziałem uczniowie kilkakrotnie zachęcani są do refleksji nad swoimi postępami w nauce w formie samooceny lub oceny koleżeńskiej (więcej w części *Ocenianie kształtujące* na s. 19). Ćwiczenia te w podręczniku i *Księżce nauczyciela* oznaczone są ikoną kciuka –
- W każdej lekcji powtórzeniowej (lekcja 7.) uczniowie podsumowują swoją wiedzę w sekcji *Ocenianie kształtujące*, odnosząc się do kryteriów sukcesu i oceniając swoje osiągnięcia wraz z Tygrysem i jego przyjaciółmi.
- W *Zeszyście ćwiczeń* dzieci oceniają swoje postępy, kolorując postać, której mina najlepiej wyraża ich poziom zadowolenia z własnych postępów. Ponadto dzieci utrwalają opanowany materiał poprzez gry i zabawy ze *Słowniczkiem obrazkowym*.

Komponenty poziomu *Tiger&Friends 2*

Dla ucznia

Książka ucznia

Książka ucznia zawiera 95 kolorowych stron i jest podzielona na rozdział wstępny, sześć rozdziałów głównych, trzy lekcje powtórzeniowe, rozdział końcowy, trzy lekcje tematyczne poświęcone świętom: Halloween i Bożemu Narodzeniu oraz karnawałowi, *Słowniczek obrazkowy* (*Picture Dictionary*), dział z dodatkowym słownictwem (*Extra Vocabulary*), miniprezentacje oraz projekty.



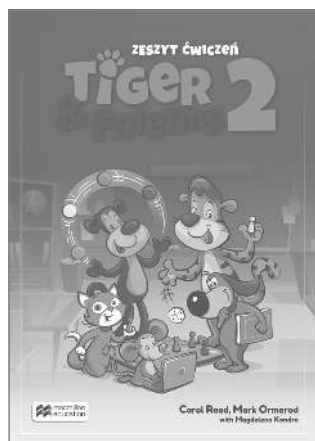
Każdy rozdział główny jest podzielony na osiem lekcji i ma podobną strukturę:

- **Lekcja 1.** Dzieci poznają temat i kluczowe słownictwo rozdziału, mówią rymówkę *Tiger's word* z kluczowym słownictwem zastosowanym w określonym kontekście oraz ćwiczą poznany materiał poprzez grę *Can you remember?*.
- **Lekcja 2.** Dzieci poznają historijkę opartą na przygodach Tygrysa, rozpoznają w niej kluczowe słownictwo i odpowiadają na pytania sprawdzające jej zrozumienie. Następnie wykonują ćwiczenie *Mouse Mystery* i omawiają wynikające z historijki wartości prospołeczne. Na koniec uczniowie wykonują minikarty obrazkowe i wyrazowe przedstawiające kluczowe słownictwo z danego rozdziału.
- **Lekcja 3.** Uczniowie przypominają sobie historijkę, poznają piosenkę zawierającą słownictwo i zwroty z historijki oraz wykonują ćwiczenia dotyczące treści historijki i piosenki. Na koniec wykonują ćwiczenie z elementami oceny koleżeńskiej.
- **Lekcja 4.** Lekcja rozpoczyna się od ćwiczeń związanych z rozpoznawaniem głosek w języku angielskim. Następnie dzieci wykonują pracę plastyczną i z jej pomocą odgrywają scenkę nawiązującą do historijki. Na koniec dzieci grają w grę językową.
- **Lekcja 5.** Lekcja wprowadza treści międzyprzedmiotowe powiązane z tematem rozdziału. Dzieci poznają kluczowe słownictwo, najpierw za pomocą zdjęć, a następnie w kontekście zabawnej komiksowej historijki o przygodach kotki Ping i psa Ponga. Na koniec wykonują ćwiczenie z elementami oceny koleżeńskiej.

- **Lekcja 6.** Dzieci utrwalają słownictwo związane z treściami międzyprzedmiotowymi, grają w „klaskankę” wykorzystującą kluczowe zwroty i poznają nową piosenkę. Treści międzyprzedmiotowe są następnie utrwalane poprzez grę językową z elementami oceny koleżeńskej.
- **Lekcja 7.** Celem tej lekcji jest powtórzenie materiału językowego wprowadzonego w danym rozdziale z wykorzystaniem ćwiczeń (*Monkey Match*), gier językowych oraz zabaw z wykorzystaniem *Słowniczka obrazkowego*. W lekcji 7. dzieci wraz z Tygrysem i jego przyjaciółmi dokonują również oceny swoich osiągnięć. Ponadto poznają angielskie zwroty służące do komunikacji z nauczycielem i innymi uczniami (sekcja *Classroom language*).
- **Lekcja Kids' Culture.** Ostatnia lekcja każdego rozdziału dotyczy kultury krajów anglojęzycznych. Dzieci poznają tradycyjną piosenkę, rymowankę lub grę. W dalszej części lekcji słuchają wypowiedzi dzieci z różnych krajów anglojęzycznych, a następnie porównują wybrany aspekt kultury krajów anglojęzycznych z kulturą polską.

Zeszyt ćwiczeń

Zeszyt ćwiczeń zawiera 91 stron z ćwiczeniami utrwalającymi materiał wprowadzony w *Książce ucznia* oraz stopniowo rozwijającymi umiejętność czytania i pisanie. Na końcu każdego z sześciu rozdziałów głównych znajdują się dwie strony dodatkowych ćwiczeń (*EARLY FINISH*) dla dzieci, które pracują w klasie szybciej niż rówieśnicy. Ćwiczenia z *Zeszytu ćwiczeń* mogą być wykonywane w czasie lekcji lub w ramach pracy domowej.



W *Zeszytzie ćwiczeń* znajdują się 2 strony z naklejkami obrazkowymi, a także szablony oraz minikarty obrazkowe i wyrazowe z kluczowym słownictwem. Uczniowie wykonują podczas lekcji wycinanki i wykorzystują je do odgrywania dialogów i historyjek oraz do zabaw językowych. Na wewnętrznej okładce *Zeszytu ćwiczeń* znajduje się również *Paszport Tygrysa*, w którym dzieci mogą zbierać stempelki, naklejki lub rysunki otrzymane od nauczyciela potwierdzające osiągnięcie sukcesów w kolejnych rozdziałach.

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

- **Lekcja 1.:** Ćwiczenia utrwalające znajomość zestawu kluczowego słownictwa.
- **Lekcja 2.:** Ćwiczenia powtarzające treść historyjki. W każdej lekcji 2. znajduje się kod QR, który po zeskanowaniu przeniesie ucznia do animowanej wersji danej historyjki.
- **Lekcja 3.:** Ćwiczenia utrwalające treść historyjki i piosenki z lekcji 3.
- **Lekcja 4.:** Ćwiczenia na rozpoznawanie głosek oraz ćwiczenia związane z dialogami z historyjki.
- **Lekcja 5.:** Ćwiczenia utrwalające słownictwo związane z treściami międzyprzedmiotowymi.
- **Lekcja 6.:** Ćwiczenia przedstawiające treści międzyprzedmiotowe w kontekście piosenki z lekcji 6.
- **Lekcja 7.:** Ćwiczenia podsumowujące materiał językowy wprowadzony w rozdziale, ćwiczenie z elementem samooceny oraz ćwiczenie na uzupełnianie *Słowniczka obrazkowego*.
- **Lekcja Kids' Culture:** Ćwiczenia związane z tradycyjną piosenką, rymowanką lub grą oraz z wybranymi aspektami kultury krajów anglojęzycznych. W każdej lekcji *Kids' Culture* znajduje się kod QR, który po zeskanowaniu przeniesie ucznia do nagrania wideo z poznaną w klasie piosenką, rymowanką lub grą.
- **EARLY FINISH:** Ćwiczenia o wyższym stopniu trudności dla uczniów pracujących szybciej.

Aplikacja dla ucznia

Aplikacja dla ucznia *Navio* to gra łącząca naukę z zabawą. Uczeń wciela się w postać wybranego awatara, który następnie, kontrolowany przez ucznia, eksploruje rozmaite bajeczne wyspy. Na każdej z wysp czeka na ucznia wiele przygód, zagadek i zadań utrwalających materiał językowy z podręcznika, za które uczeń otrzymuje punkty, nagrody i odznaki. W aplikacji *Navio* uczeń znajdzie również piosenki i animowane historyjki z podręcznika. Kod do pobrania aplikacji znajduje się na wewnętrznej okładce *Zeszytu ćwiczeń*.

Dla nauczyciela

Książka nauczyciela

Książka nauczyciela zawiera *Wstęp*, *Bank gier i dobrych rad*, szczegółowe konspekty do każdej lekcji (obejmujące cele nauczania, aktywne słownictwo i struktury oraz materiały), wskazówki dotyczące rozpoczęcia i zakończenia lekcji oraz przeprowadzenia poszczególnych ćwiczeń, a także scenariusze nagrań z opisem odegrania piosenek i rymowanek.



Ocenianie kształtujące – materiały do kopiowania

Pakiet materiałów *Ocenianie kształtujące* obejmuje *Cele lekcji* (przygotowane do każdej lekcji z podręcznika, napisane w języku zrozumiałym dla ucznia), *Kryteria sukcesu* (przygotowane do każdego rozdziału) i formularze z *Informacją zwrotną*, która zawiera ewaluację osiągnięć dziecka w danym rozdziale oraz wskazówki dla rodzica i pomysły na zabawy językowe. Wszystkie materiały stanowią część pakietu *Teacher's Resource File* do pobrania ze strony www.staffroom.pl.

Materiały do kopiowania

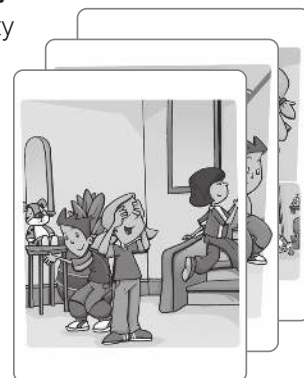
Materiały do kopiowania obejmują dodatkowe ćwiczenia uzupełniające dla uczniów pracujących wolniej (*Catch-up*) oraz dla uczniów pracujących szybciej (*Early Finish Plus*), ćwiczenia do zagadnień fonetycznych (*Phonics*), materiały powtórzeniowe (*Revision*) po pierwszym semestrze i na koniec roku z zakresu słownictwa oraz struktur i funkcji językowych, ćwiczenia do książeczek z serii *Macmillan Children's Readers*, zadania do materiałów wideo z lekcji *Kids' Culture*, zadania do dialogów wykonywane w parach, karty oceny postępów w nauce oraz *DIY*, czyli zestaw wyrazów i ilustracji do samodzielnego tworzenia ćwiczeń przez nauczyciela. Wszystkie materiały stanowią część pakietu *Teacher's Resource File* do pobrania ze strony www.staffroom.pl.

Testy

Pakiet testów *Tiger&Friends 2* obejmuje testy częściowe, testy powtórzeniowe (*Review*) i test końcoworoczny o dwóch poziomach trudności: podstawowym (*Standard*) i trudniejszym (*Plus*). Ponadto pakiet zawiera krótkie testy do sekcji *Extra Vocabulary*. Wszystkie testy są dostępne do pobrania ze strony www.staffroom.pl.

Karty obrazkowe do historyjek

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



Karty obrazkowe

Zestaw zawiera 105 kolorowych kart, przedstawiających kluczowe słownictwo oraz słownictwo z lekcji dotyczących integracji treści. Szczegółowe instrukcje wykorzystania kart na zajęciach znajdują się w scenariuszach poszczególnych lekcji w *Książce nauczyciela*. Ponadto *Bank gier i dobrych rad* zawiera liczne propozycje dodatkowych zabaw z wykorzystaniem kart obrazkowych.



Karty wyrazowe

Zestaw zawiera 84 karty przedstawiające kluczowe słownictwo z rozdziałów głównych oraz słownictwo z lekcji dotyczących integracji treści. Każda karta wyrazowa ma swój odpowiednik w postaci karty obrazkowej. Opis tego, jak wykorzystywać karty do nauki czytania i do powtarzania słownictwa, znajduje się w scenariuszach poszczególnych lekcji w *Książce nauczyciela*. Sekcja *Bank gier i dobrych rad* zawiera także propozycje dodatkowych zabaw z wykorzystaniem kart wyrazowych.



Pacynki

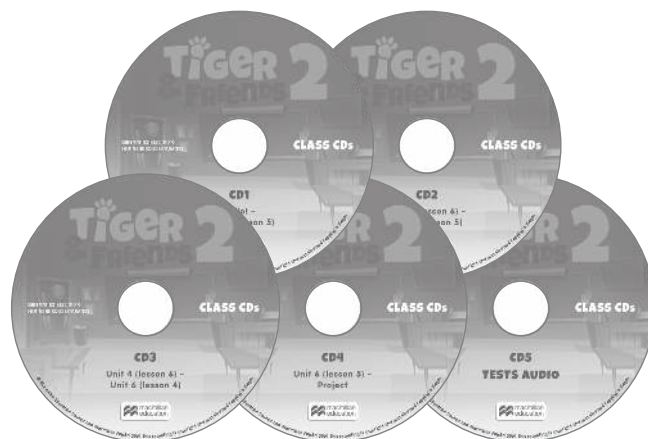
Dla serii *Tiger&Friends* przygotowany został zestaw pacynek przedstawiających bohaterów kursu: Tygrysa oraz jego przyjaciół: Małpkę, Mysz, kotkę Ping i psa Ponga. Wskazówki dotyczące udziału pacynki (do wyboru przez nauczyciela) w zajęciach znajdują się w scenariuszach poszczególnych lekcji. Pacynki są dostępne w sklepie internetowym wydawnictwa Macmillan.



Oprogramowanie na tablicę interaktywną

Na oprogramowanie składają się dwie aplikacje. Pierwsza z nich przeznaczona jest dla nauczyciela i zawiera: *Książkę ucznia* i *Zeszyt ćwiczeń* (z podłączonymi nagraniami, wideoklipami, odpowiedziami i interaktywnymi ćwiczeniami) oraz pakiet *Teacher's Resource Centre* (z nagraniami, filmami i materiałami dydaktycznymi). Druga aplikacja (*Navio*) zawiera zestaw interaktywnych ćwiczeń dla ucznia.

Płyty audio do wykorzystania w klasie



Płyty audio zawierają nagrania wszystkich historyjek, piosenek, rymowanek, dialogów i ćwiczeń do słuchania. Ostatnia płyta obejmuje nagrania do wszystkich testów.

Wszystkie kluczowe piosenki i rymowanki przygotowane zostały w trzech wersjach, tak aby ułatwić dzieciom ich przyswojenie:

- w pełnej wersji z muzyką i tekstem,
- w wersji *guided singing*, w której po każdym wersie piosenki powtarzany jest podkład instrumentalny do danego fragmentu,
- w wersji instrumentalnej – karaoke.

Nauka tych piosenek jest podzielona na etapy:

1. Uczniowie słuchają pełnej wersji i odgrywają treść utworu z nauczycielem;
2. Nauczyciel odtwarza nagranie *guided singing* – po każdym wersie piosenki w pełnej wersji uczniowie śpiewają dany fragment do podkładu w wersji instrumentalnej. W dłuższych utworach można zatrzymać nagranie po każdej zwrotce i poprosić uczniów o jej zaśpiewanie;
3. Uczniowie śpiewają całą piosenkę razem z nagraniem w pełnej wersji;
4. Uczniowie śpiewają piosenkę do podkładu instrumentalnego karaoke.

Bank gier i dobrych rad

Bank gier

Gry z kartami obrazkowymi



What have I got here?

Pokaż dzieciom kolejno karty obrazkowe z jednego zestawu, po czym potasuj je, złóż i trzymaj ilustracjami do siebie. Wskaż pierwszą kartę i zapytaj: **What have I got here? Can you guess?** Dzieci zgadują, pytając: *Is it a/an ...? / Are they ...?*, dopóki ktoś nie poda prawidłowej odpowiedzi. Odwróć kartę, pokazując ją uczniom. Kontynuuj zabawę z kolejnymi kartami.

Memory test

Umieść na tablicy karty obrazkowe z jednego zestawu i ponumeruj je od 1 do 8. Poproś dzieci, by przyjrzały się kartom i zapamiętały, jakim numerem oznaczona jest każda z nich. Po upływie 30 sekund odwróć karty ilustracjami do tablicy. Pytaj o karty w dowolnej kolejności:

What's number (3)? Dzieci z pamięci mówią, co przedstawia ilustracja z karty oznaczonej wskazanym numerem. Kontynuuj zabawę do ostatniej karty.

Where's the flashcard?

Rozmieść karty obrazkowe z jednego zestawu przy różnych meblach i przyborach szkolnych w klasie tak, aby były dobrze widoczne i aby można było określić ich położenie za pomocą przymków: *behind, in, next to, on, under*. Powiedz, opisując wybraną kartę: **I can't find my (kitten). Please, help me. Where's my (kitten)?** Dzieci odpowiadają, wskazując właściwą kartę i mówiąc: *It's (on) the (desk)*. Kontynuuj zabawę do ostatniej karty.

Tiger's numbers

Umieść na tablicy karty obrazkowe z danego zestawu i ponumeruj je od 1 do 8. Podziel klasę na dwie drużyny. Wręcz dziecku z jednej drużyny pacynkę Tygrysa. Dziecko patrzy na karty obrazkowe umieszczone na tablicy, wybiera jedną z nich i nazywa to, co karta przedstawia, lub podaje numer karty. Następnie przekazuje pacynkę uczniowi z przeciwnej drużyny, który musi podać pasujący do danego wyrazu numer karty lub nazwać to, co przedstawia karta o wskazanym numerze. Jeśli uczeń odpowie prawidłowo, zdobywa punkt dla swojej drużyny. Jeśli nie, odpowiada uczeń, który wręczył mu pacynkę. Następnie osoba będąca w posiadaniu pacynki wskazuje kolejną kartę i podaje pacynkę wybranemu uczniowi z przeciwnej drużyny, by ten udzielił odpowiedzi.

Stand up if it's true

Przygotuj jeden zestaw kart obrazkowych. Wybierz dowolną kartę i mów na przemian prawdziwe i fałszywe zdania na jej temat, np. pokaż dzieciom kartę obrazkową z wizerunkiem ptaka i powiedz: **It's a bird. Birds eat grass. Birds eat seeds. The bird is red** itd. Jeśli dzieci uważają, że dane zdanie jest prawdziwe, wstają z krzesel. Jeśli uznają, że zdanie jest fałszywe, pozostają na swoich miejscach. (Zamiast kart obrazkowych możesz wykorzystać zdjęcia/obrazki z podręcznika.)

Mime and guess

Podziel klasę na dwie drużyny. Zaproś po jednym ochotniku z każdej drużyny na środek klasy. Wybierz dowolną kartę obrazkową z interesującego cię zestawu i w tajemnicy pokaż ją reszcie klasy. Uczniowie za pomocą gestów pokazują, co przedstawiała karta. Ochotnik, który jako pierwszy odgadnie słowo, zdobywa punkt dla swojej drużyny. Grę można też przeprowadzić, wykorzystując karty z różnych zestawów.

Which two flashcards are missing?

Umieść na tablicy zestaw kart obrazkowych. Powiedz: **Close your eyes** lub: **Turn around**. Uczniowie odpowiednio zamykają oczy lub stoją tyłem do tablicy. W tym czasie usuń dwie karty. Na twój znak uczniowie otwierają oczy lub stoją przodem do tablicy i mówią, których kart brakuje.

Pass the flashcard

Usiądźcie lub stańcie w kręgu. Pokaż wybraną kartę obrazkową dziecku po twojej prawej stronie. Zapytaj: **What's this?** Dziecko odpowiada: *It's a/an ... / They're ...*, po czym bierze kartę do ręki, odwraca się do osoby po swojej prawej stronie i powtarza pytanie. Uczniowie przekazują sobie kolejno kartę, zadając pytania i udzielając odpowiedzi, aż karta wróci do ciebie. Możesz nadać zabawie szybsze tempo, wręczając jednocześnie kilka kart różnym uczniom i prosząc, aby przekazywali je sobie w kręgu – najpierw w jednym kierunku, a następnie w różnych kierunkach, zadając pytania i odpowiadając na nie.

Draw and match (do wykorzystania w lekcji 2. każdego rozdziału po ćw. 2.)

Naszkicuj na tablicy duży schematyczny rysunek przedstawiający dom (rozdział 1.) / transporter dla zwierząt (rozdział 2.) / szafę (rozdział 3.) / szkolny plac zabaw (rozdział 4.) / łóżko (rozdział 5.) / słońce (rozdział 6.). Z boku tablicy umieść wszystkie karty obrazkowe z lekcji 1. danego rozdziału. Poproś uczniów, by powiedzieli, co przedstawiają kolejne karty. Następnie zachęć ochotników, żeby umieścili na tablicy wewnątrz rysunku karty obrazkowe przedstawiające te pomieszczenia/ zwierzęta/ubrania/gry i zabawy/dolegliwości/atracje turystyczne, których nazwy wspomniane są w historyjce.

Gry z kartami obrazkowymi i wyrazowymi



It begins with ...

Umieść zestaw kart obrazkowych na tablicy. Schowaj karty wyrazowe z tego samego zestawu za podręcznikiem. Wysuwaj powoli pierwszą kartę wyrazową zza podręcznika, pokazując początkowe litery wyrazu. Dzieci zgadują, co to za słowo. Następnie ochotnik umieszcza kartę wyrazową na tablicy obok pasującej karty obrazkowej. Kontynuuj ćwiczenie, aż wszystkie karty wyrazowe zostaną umieszczone na tablicy.

Classify the words

Przygotuj wybrane trzy zestawy kart wyrazowych. Podziel tablicę na trzy kolumny i zatytułuj każdą z nich, np.: *Rooms, Pets, Clothes*. Wręcz po jednej karcie wyrazowej każdemu uczniowi. Uczniowie podchodzą do tablicy trójkami, ustalają, do których kategorii należą otrzymane słowa, i umieszczają karty we właściwych kolumnach. W licznej klasie rozdaj karty obrazkowe i wyrazowe, aby wszyscy mogli wziąć udział w zabawie.

Odd word out

Umieść na tablicy w jednym rzędzie cztery karty wyrazowe: trzy z tego samego zestawu i jedną z innego zestawu, np.: *tag, kitten, basketball, hopscotch*. Uczniowie decydują, który wyraz nie pasuje do pozostałych, i podają powód, np.: *Kitten. It's a pet. Hopscotch, basketball and tag are games*. Zamiast kart wyrazowych możesz użyć kart obrazkowych.

Excuse me, is this your ...?

Wręcz ośmiorgu dzieciom (lub ośmiu parom) po jednej karcie wyrazowej z danego zestawu, a kolejnym ośmiorgu dzieciom (lub ośmiu parom) po jednej karcie obrazkowej z tego samego zestawu. Dzieci trzymające karty wyrazowe nie pokazują nikomu swoich kart. Dzieci z kartami obrazkowymi podchodzą pojedynczo do uczniów mających karty wyrazowe, pokazują na swoich kartach ilustracje i pytają: *Excuse me, is this your (rabbit)?*. Jeśli karta obrazkowa pasuje do karty wyrazowej, obie osoby/pary wracają na swoje miejsca.

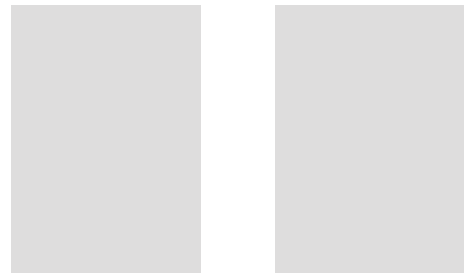
Lip reading

Umieść karty obrazkowe lub wyrazowe na tablicy. Powiedz bezgłośnie, co przedstawia jedna z kart, wyraźnie ruszając ustami. Uczniowie próbują odczytać z ruchu twoich warg, co to za słowo, i wskazują odpowiednią kartę.

Blackboard pelmanism

Umieść na tablicy osiem kart obrazkowych i siedem kart wyrazowych z tego samego zestawu obrazkiem/ wyrazem do tablicy. Ponumeruj karty obrazkowe od 1 do 8, a karty wyrazowe oznacz literami A–G. Podziel klasę na dwie drużyny. Członkowie obu drużyn proszą na zmianę o odwrócenie jednej karty obrazkowej i jednej wyrazowej, mówiąc: *Card (3) and card (D), please*. Ich celem jest odnalezienie pary kart. Odwróć pierwszą kartę obrazkiem w stronę klasy i zapytaj: *What's this?*. Dzieci odpowiadają. Następnie pokaż wyraz zapisany na drugiej karcie i zapytaj: *What does it say? Are they a pair?*. Jeśli karty tworzą parę, zostają wręczone zgadującej drużynie. Jeśli nie pasują do siebie, zostają na miejscu, zwrócone obrazkiem/wyrazem w stronę tablicy. Gra kończy się, gdy na tablicy zostanie jedna karta. Wygrywa drużyna z większą liczbą kart.

Gry z minikartami obrazkowymi i wyrazowymi



Cards in order

Uczniowie pracują w grupach czteroosobowych. Jedno dziecko zasłania książką swoje minikarty (obrazkowe lub wyrazowe) i układa je w wybranej kolejności. Następnie dyktuje układ pozostałym dzieciom, które mają za zadanie ułożyć swoje minikarty w identycznej kolejności. Na koniec osoba dyktująca odstawia minikarty, a pozostałe dzieci sprawdzają, czy poprawnie wykonały zadanie. Dzieci powtarzają grę kilkakrotnie. W każdej rundzie inne dziecko dyktuje układ swoich kart.

What's on the desk?

Uczniowie pracują w parach. Uczeń A wybiera dziesięć minikart (obrazkowych lub wyrazowych) z kilku zestawów i układa je na ławce. Uczeń B ma 1 minutę na zapamiętanie przedstawionych/zapisanych na minikartach wyrazów. Następnie staje tyłem do ucznia A bądź zamyka oczy i wymienia zapamiętane słowa, a uczeń A sprawdza odpowiedzi. Na koniec dzieci zamieniają się rolami i powtarzają zabawę.

Bank gier i dobrych rad

Hide and seek

Uczniowie pracują w parach. Uczeń A wybiera dziesięć minikart obrazkowych z kilku zestawów i układa je na ławce. Uczeń B ma 1 minutę na zapamiętanie przedstawionych na minikartach wyrazów. Następnie staje tyłem do ucznia A, a ten wymienia 1–3 minikarty na inne. Wówczas uczeń B podaje, które karty zniknęły i na jakie zostały wymienione, a uczeń A sprawdza odpowiedzi. Dzieci zamieniają się rolami.

Race

Dzieci pracują w parach. Poproś, by rozłożyły kilka zestawów minikart (obrazkowych i/lub wyrazowych) w rzędzie, tworząc grę planszową. Następnie rzucają na zmianę kostką i przesuwają swoje pionki o liczbę wyrzuconych oczek. Kiedy staną na danym polu, muszą powiedzieć, co przedstawia obrazek lub prawidłowo odczytać wyraz. Jeśli się pomylią, tracą kolejkę. Wygrywa osoba, która pierwsza dojdzie do ostatniej karty.

Wild dance

Połącz dzieci w pary. Każde dziecko wybiera jedną minikartę (obrazkową lub wyrazową) i chowa ją za plecami zwróconą obrazkiem/wyrazem na zewnątrz. Następnie dzieci stają w parach naprzeciw siebie i próbują zajrzeć za plecy przeciwnika, aby zobaczyć, jaką kartę on trzyma. W każdej parze wygrywa osoba, która pierwsza poda słowo wybrane przez przeciwnika. Rozegrajcie kilka rund.

Words I like

Dzieci pracują w parach. Uczeń A w tajemnicy wybiera minikartę ilustrującą słowo, które lubi, i kładzie ją na ławce obrazkiem/wyrazem do dołu. Uczeń B zgaduje, jaka to karta, pytając: *Is it a/an ...?*, a dziecko odpowiada zgodnie z prawdą: *Yes, it is* lub: *No, it isn't*. Następnie dzieci zamieniają się rolami. Powtórzcie zabawę kilka razy z wyrazami z innych kategorii, np. najtrudniejszymi, najłatwiejszymi lub nielubianymi.

Shuffle and match

Poproś dzieci, aby każde z nich wymieszało swoje minikarty obrazkowe i wyrazowe, a następnie połączyło je w pasujące pary.

Memory

W parach lub w grupach czteroosobowych dzieci rozkładają na ławce ilustracjami/wyrazami do dołu dwa identyczne, ale potasowane zestawy minikart obrazkowych/wyrazowych. Następnie na zmianę odkrywają po dwie minikarty i mówią, co się na nich znajduje. Jeśli gracz odkryje dwie takie same karty, zabiera je. Następnie kolejny uczeń odkrywa karty. Wygrywa osoba, która zbierze najwięcej par kart. Uczniowie mogą też do zabawy wykorzystać jeden zestaw minikart obrazkowych i analogiczny zestaw minikart wyrazowych: wówczas parę tworzą odpowiadające sobie: wyraz i ilustracja. Dla utrudnienia można grać większą liczbą kart z różnych zestawów słownictwa.

Have you got ...?

Dzieci pracują w parach. Uczeń A wybiera pięć dowolnych minikart obrazkowych z danego zestawu, a uczeń B – pięć dowolnych minikart wyrazowych z tego samego zestawu. Uczniowie trzymają minikarty przodem do siebie tak jak podczas gry w karty. Dzieci naprzemiennie pytają: *Have you got (a cough)?*. Jeśli zapytane dziecko ma wskazaną kartę, oddaje ją pytającemu. Wyznacz limit czasowy. W każdej parze wygrywa uczeń, który zdobył więcej par kart.

Gry i zabawy ruchowe

On my back

Przyklej każdemu dziecku na plecach karteczkę samoprzylepną z wyrazem poznany na zajęciach lub z przedstawiającą wyraz ilustracją. Dzieci w milczeniu chodzą po klasie, patrzą na karteczki pozostałych uczniów i za pomocą gestów pokazują im, jakie słowa mają na plecach. Po kilku minutach zakończ zabawę. Na podstawie pokazanych gestów dzieci zgadują, jakie słowo jest na ich karteczce.

Chinese whispers

Podziel klasę na 2–3 grupy, które tworzą osobne kręgi. Szepnij jednej osobie z każdej grupy inne słowo lub zdanie. Uczeń następnie szepcze na ucho dane słowo lub zdanie kolejnej osobie w swojej grupie. Gra kończy się, kiedy ostatnie dziecko w grupie usłyszy słowo/zdanie i powie je na głos. Jeśli odpowiedź jest prawidłowa, dzieci podskakują trzy razy, jeśli nie – robią trzy przysiady.

True or false?

Mów zdania związane z poznawany materiałem. Jeśli zdanie jest prawdziwe, dzieci wstają, wyrzucają ręce do góry i powtarzają zdanie. Jeśli jest błędne, dzieci łapią się za głowę i mówią: *No!*

Change places

Ustaw krzesła na środku klasy w kręgu (zamiast krzesel można również skorzystać z poduszek lub karteczek samoprzylepnych). Krzesel powinno być o jedno mniej niż uczniów w klasie. Dzieci siadają na krzesłach, a jedno z nich staje z boku i podaje kolor oraz nazwę części garderoby, np.: *a white T-shirt*. Wszystkie dzieci, które mają na sobie taki element garderoby, zamieniają się miejscami, a osoba, która stała z boku, usiłuje zająć zwolnione krzesło. Uczeń, który pozostał bez krzesła, staje z boku i podaje inny kolor oraz część garderoby. Gra może też dotyczyć innych zakresów słownictwa, np. każdy z uczniów losuje karteczkę z nazwą zwierzęcia, a osoba stojąca z boku mówi: *You eat seeds* lub: *You are cuddly*. Dzieci, które mają zwierzę żywiące się danym pożywieniem lub posiadające daną cechę, przesiadają się.

Mime dialogues

Zaproś dwoje dzieci na środek klasy i poproś, aby odegrały dialog z podręcznika tylko za pomocą gestów. Reszta klasy podaje zdania, które powinny wypowiedzieć dzieci.

Throw and catch

Przygotuj miękką piłkę lub maskotkę. Dzieci stają w kręgu. Wybierz kategorię i rzuć piłkę do jednej osoby, której zadaniem jest jak najszybciej wymienić słowo z tej kategorii i odrzucić piłkę do kolejnego dziecka. Jeśli ktoś nie potrafi wymienić słowa, robi trzy przysiady i rzuca piłkę do następnego dziecka. Kiedy wymienione zostaną wszystkie znane dzieciom słowa z danej kategorii, uczeń trzymający piłkę podaje kolejną kategorię. Możesz uatrakcyjnić grę, ustawiając minutnik na 1 minutę. Osoba, która trzyma piłkę w momencie, kiedy odezwie się alarm, musi podać nową kategorię słów.

Treasure hunt

Przygotuj na kartkach różne listy pięciu znanych dzieciom słów: nazw mebli, elementów wyposażenia, przyborów szkolnych itp. Podziel klasę na drużyny sześciuosobowe. W każdej wyznacz kapitana i wręcz mu jedną listę. Drużyny szukają w klasie wskazanych przedmiotów we wskazanych kolorach. Przy każdym odnalezionym przedmiocie zostaje jedna osoba z drużyny. Po zakończeniu zadania poproś kapitana każdej drużyny o odczytanie listy na głos, a członków danej drużyny o zgłaszanie się i wskazywanie odnalezionych przedmiotów.

Action train

Klasa ustawia się w pociąg. Stań na czele i prowadź pociąg po klasie, podając komendy dotyczące czynności, których angielskie nazwy dzieci już znają. Możesz wykorzystać czynności poznane na początku pracy z podręcznikiem (np. **Sing!**), czynności ruchowe (np. **Jump!**) bądź czynności sportowe z lekcji *Extra Vocabulary* do rozdziału 4. (np. **Go swimming!**). Możesz również poprosić dzieci, by pokazywały za pomocą gestów poznane w czasie lekcji słownictwo, np.: nazwy zwierząt, ubrań, gier i zabaw czy dolegliwości. Dzieci idą za tobą, wykonując odpowiednie gesty.

Chinese whispers 2.0

Podziel dzieci na cztery grupy i poproś, aby w każdej z nich dzieci ustawiły się w kolejce przodem do tablicy. Ostatnia osoba z każdej kolejki potrzebuje kompletu minikart wyrazowych do danego rozdziału. Pierwsza osoba z każdej kolejki podchodzi do ciebie. W tajemnicy przed innymi pokaż tej czwórce dzieci kartę obrazkową z danego zestawu. Dzieci wracają do swoich grup i na ucho mówią osobie stojącej za nimi, co przedstawiała karta. Słowo jest przekazywane kolejnym uczniom, aż dotrze ono do ostatniej osoby, która wybiera odpowiednią minikartę i wręcza ją tobie. Sprawdź, czy wszystkie grupy przekazały prawidłową kartę. Następnie osoby, które stały na końcu kolejek, stają na ich początku. Grę możesz powtórzyć kilka razy, np. tyle razy, żeby wszystkie dzieci miały szansę znaleźć się na końcu kolejki.

Dodatkowe ćwiczenia utrwalające do poszczególnych lekcji

Memory chain (do wykorzystania w lekcji 1. każdego rozdziału po ćw. 2.)

Dzieci pracują w parach. Uczeń A przez 30 sekund przygląda się ilustracji z ćw. 2., starając się zapamiętać kolejność ponumerowanych obrazków. Następnie zamyka podręcznik i z pamięci nazywa obrazki w takiej kolejności, w jakiej są ukazane w podręczniku. Uczeń B sprawdza odpowiedzi i w razie potrzeby podpowiada uczniowi A, np. podając pierwszą literę/głoskę wyrazu lub ilustrując wyraz za pomocą gestów. Następnie uczeń A nazywa obrazki od końca, próbując poprawić swój wynik. Uczniowie zamieniają się rolami.

My story (do wykorzystania w lekcji 2. każdego rozdziału)

Rozdział 1.: Poproś dzieci, aby narysowały scenkę z zabawy Tygrysa, Sue, Jaya i Li w chowanego, przedstawiającą inne pomieszczenie i inną kryjówkę, i podpisały rysunek: *Li is in the (bathroom), (behind) the (door).*

Rozdział 2.: Poproś dzieci, aby narysowały scenkę, w której Tygrys, Sue lub Jay myślą, że zwierzę Li to szczeniaczek, i podpisały rysunek: *Has Li got a puppy?.*

Rozdział 3.: Poproś dzieci, aby narysowały scenkę, w której Tygrys ma na sobie inne ubrania należące do Sue, Jaya albo Li (z dowolnej historyjki z podręcznika), i podpisały rysunek: *I'm wearing (a red T-shirt and blue trousers).*

Rozdział 4.: Poproś dzieci, aby narysowały scenkę, w której bohaterowie historyjki grają w inną grę, i podpisały rysunek: *I want to play (basketball).*

Rozdział 5.: Poproś dzieci, aby narysowały scenkę, w której Sue albo Jay są w gabinecie lekarza z powodu innej dolegliwości, i podpisały rysunek: *I've got (a cut).*

Rozdział 6.: Poproś dzieci, aby narysowały scenkę, w której wszyscy bohaterowie historyjki wybierają się w inne miejsce, i podpisały rysunek: *There's (an aquarium).*

Stop! (do wykorzystania w lekcji 2. rozdziałów 1–5)

Odtwórz nagranie historyjki. Dzieci mówią: *stop!*, ilekroć usłyszą nazwę pomieszczenia (rozdział 1.) / zwierzęcia (rozdział 2.) / ubrania (rozdział 3.) / gry lub zabawy (rozdział 4.) / dolegliwości (rozdział 5.). Wówczas zatrzymuj nagranie i zachęcaj dzieci, aby powtarzały całe zdania zawierające te nazwy. Zamiast słowa: *stop*, możecie wspólnie wybrać jakieś inne słowo, które dzieci będą wypowiadać w odpowiednim momencie.

Say who (do wykorzystania po lekcji 2. każdego rozdziału)

Zaproś ośmioro ochotników na środek klasy. Każdy ochotnik losuje jedną kartę obrazkową z lekcji 1. danego rozdziału i sprawdza, co ona przedstawia. Ochotnicy stają w rzędzie, kładą karty przed sobą obrazkami do dołu i na twój znak pokazują wyrazy z kart za pomocą gestów. Pozostałe dzieci próbują zapamiętać, jaki wyraz został pokazany przez każdą osobę. Po upływie 30 sekund ochotnicy stają w rzędzie i podnoszą swoje karty z podłogi tak, aby nie widziała ich reszta klasy.

Bank gier i dobrych rad

Zadawaj klasie pytania:

Rozdział 1.: Who's in the (bedroom)? / Where's (Jaś)?

Rozdział 2.: Who's got a (puppy)? / What has (Tomek) got?

Rozdział 3.: Who's wearing (trousers)? / What is (Ania) wearing?

Rozdział 4.: Who wants to play (tag)? / What does (Bartek) want to play?

Rozdział 5.: Who's got (earache)? / What's the matter with (Ola)?

Rozdział 6.: Who wants to go to the (beach)? / Where does (Antek) want to go?

Ochotnicy odpowiadają. Zachęć dzieci do odpowiadania pełnym zdaniem. Kiedy padnie prawidłowa odpowiedź, dziecko, które pokazywało daną zabawę, pokazuje swoją kartę. Kontynuujcie zabawę do ostatniej karty.

My dream ... / My favourite ... (do wykorzystania w lekcji 7. każdego rozdziału)

(Niniejsze ćwiczenie może zostać wykorzystane podczas lekcji, jako praca domowa lub jako dodatkowe zadanie dla dzieci, które wcześniej skończą pracę na lekcji.)

Rozdział 1.: My dream bedroom – Poproś dzieci, żeby narysowały swój wymarzony pokój i podpisały rysunek:

This is my dream bedroom. In my bedroom, I've got (a big bed, ...). Jeśli omówiliście słownictwo z sekcji *Extra Vocabulary*, zachęć dzieci, by z niego korzystały.

Rozdział 2.: My favourite animal – Poproś dzieci, żeby narysowały swoje ulubione zwierzę (domowe lub dzikie) i podpisały rysunek: *My favourite animal is (a tiger).*

It's (orange and black). Pomóż dzieciom podpisać rysunki tych zwierząt, których angielskich nazw jeszcze nie poznały. Jeśli omówiliście słownictwo z sekcji *Extra Vocabulary*, zachęć dzieci, by z niego korzystały.

Rozdział 3.: My favourite season – Poproś dzieci, żeby narysowały swoją ulubioną porę roku i podpisały rysunek: *My favourite season is (summer).* *I like (ice cream, the sun, ...).* Zachęć dzieci, żeby zilustrowały to, za co najbardziej lubią tę porę roku, i pomóż im podpisać obrazki.

Rozdział 4.: My favourite game/sport – Poproś dzieci, żeby narysowały swoją ulubioną grę/zabawę lub sport i podpisały rysunek: *My favourite game/sport is (tag/basketball).* *I play (tag/basketball) with my (brother).* Jeśli omówiliście słownictwo z sekcji *Extra Vocabulary*, zachęć dzieci, by z niego korzystały.

Rozdział 5.: My favourite healthy food – Poproś dzieci, żeby narysowały swoją ulubioną zdrową potrawę i podpisały rysunek: *This is my favourite healthy food.* *Yummy!*

Rozdział 6.: My dream holiday place – Poproś dzieci, żeby narysowały swoje wymarzone miejsce na wakacje i podpisały rysunek: *This is my dream holiday place.* *There's (an aquarium, a water park, ...).* Jeśli omówiliście słownictwo z sekcji *Extra Vocabulary*, zachęć dzieci, by z niego korzystały.

Zorganizujcie w klasie wystawę prac.

Chain (do wykorzystania w lekcji *Kids' Culture* każdego rozdziału po ćw. 2.)

Na początek podziel dzieci na dwie grupy: A i B.

Rozdział 1.: Powiedz: ***In my house, I've got (a kitchen)*** albo: ***In my (bedroom), I've got (a bed)***. Poproś ochotnika z grupy A, by powtórzył zdanie i dodał

do niego kolejną nazwę pomieszczenia/elementu wyposażenia. Następnie ochotnik z grupy B powtarza całe zdanie i dodaje do niego kolejny element, itd.

Rozdział 2.: Powiedz: ***My friend has got (a hedgehog)***. Poproś ochotnika z grupy A, by powtórzył zdanie i dodał do niego kolejną nazwę zwierzęcia. Następnie ochotnik z grupy B powtarza całe zdanie i dodaje do niego kolejny element, itd.

Rozdział 3.: Powiedz: ***It's (summer). I'm wearing (a skirt)***. Poproś ochotnika z grupy A, by powtórzył wypowiedź, dodając do niej kolejną nazwę ubrania pasującego do danej pory roku. Następnie ochotnik z grupy B powtarza całą wypowiedź i dodaje do niej kolejny element, itd.

Rozdział 4.: Powiedz: ***At break time, I play (tag)***. Poproś ochotnika z grupy A, by powtórzył zdanie, dodając do niego kolejną nazwę gry/zabawy. Następnie ochotnik z grupy B powtarza całe zdanie i dodaje do niego kolejny element, itd.

Rozdział 5.: Powiedz: ***Doctor, doctor! I'm feeling ill! I've got (a cut)*** albo: ***I like to keep healthy. I (work in the garden)***. Poproś ochotnika z grupy A, by powtórzył wypowiedź, dodając do niej kolejną nazwę dolegliwości/zdrowego nawyku. Następnie ochotnik z grupy B powtarza całą wypowiedź i dodaje do niej kolejny element, itd.

Rozdział 6.: Powiedz: ***I'm on holiday in (England). There's (a castle)***. Poproś ochotnika z grupy A, by powtórzył wypowiedź, dodając do niej kolejną nazwę atrakcji turystycznej. Następnie ochotnik z grupy B powtarza całą wypowiedź i dodaje do niej kolejny element, itd.

Żaden wyraz nie może się powtórzyć. Zabawa kończy się, kiedy jedna z grup nie potrafi odtworzyć z pamięci całego zdania wypowiedzianego przez przeciwną grupę lub dodać kolejnego słowa. Dzieci mogą też grać w parach, na zmianę powtarzając wypowiedzi i dodając do nich kolejne słowa.

Przed rozpoczęciem zabawy poinformuj dzieci, że mogą wymieniać słowa poznane w danym rozdziale, a także słownictwo z sekcji *Extra Vocabulary* oraz z poprzedniego poziomu podręcznika.

Bank dobrych rad

Praca z liczną klasą

Praca w wieloosobowej klasie nierzadko stanowi wyzwanie dla nauczyciela, zarówno ze względu na trudność z utrzymaniem dyscypliny, jak i na ograniczoną możliwość poświęcenia każdemu dziecku należytej uwagi. Z drugiej strony większa liczba dzieci uczestniczących w lekcji pozwala na przeprowadzenie zabaw i ćwiczeń, w których może brać udział wielu uczestników. Poniżej przedstawione są strategie pozwalające na jak najefektywniejsze wykorzystanie czasu podczas zajęć z liczną klasą.

Ograniczenie hałasu

Ustal z klasą zasady dotyczące pracy na zajęciach: przy pracy indywidualnej dzieci powinny wykonywać zadania w ciszy, podczas zabaw w parach i w małych grupach należy rozmawiać normalnym tonem, nie podnosząc głosu, a kiedy ktoś chce zabrać głos na forum klasy, musi najpierw podnieść rękę i poczekać, aż zostanie wybrany do odpowiedzi. W grach drużynowych do udzielania odpowiedzi wyznacz kapitana lub konkretnych reprezentantów, aby uniknąć sytuacji, w której dzieci przekrzykują się nawzajem.

Skupianie uwagi i wydawanie poleceń

Zaplanuj gesty, którymi będziesz sygnalizować różne polecenia, zwłaszcza podczas przeprowadzania przez dzieci dialogów lub innych zabaw w parach czy w grupach. W ten sposób unikniesz podnoszenia głosu. Przykładowo możesz unieść rękę do góry, kiedy chcesz, aby dzieci zakończyły zadanie lub umilkły na chwilę i skupiły na tobie uwagę. Każde dziecko, które zauważy twój sygnał, powtarza ten sam gest, pokazując go pozostałym uczniom, którzy w danym momencie mogą stać do ciebie tyłem.

Uczniowie kończą pracę szybciej

W licznej klasie istnieje większe prawdopodobieństwo zróżnicowania umiejętności uczniów. Niektóre dzieci będą kończyły pracę przed czasem i, nudząc się w oczekiwaniu na innych, mogą przeszkadzać pozostałym uczniom. Przygotuj dodatkowe zadania na taką sytuację, np. możesz trzymać w pudełku w stałym miejscu klasy kopie ćwiczeń do kopiowania. *Tiger&Friends 2* z zestawu materiałów do kopiowania. Po skończeniu pracy dzieci w ciszy mogą wybierać sobie zadanie do wykonania. W każdym rozdziale *Zeszytu ćwiczeń* jest także sekcja *EARLY FINISH*, przeznaczona właśnie dla dzieci pracujących szybciej.

Podział na grupy

W licznej klasie dobrym rozwiązaniem jest praca w grupach. Nie zawsze jesteś w stanie poświęcić uwagę każdemu, a w grupie dzieci mogą uzyskać pomoc i uczyć się od siebie wzajemnie. Mają także większą szansę aktywnego udziału w lekcji. W zależności

od typu zadania możesz stosować różny podział na grupy: dzieci o zróżnicowanych umiejętnościach (co pozwoli mocniejszym uczniom pomóc słabszym) lub dzieci o wyrównanych umiejętnościach (co sprawi, że uczniowie pracujący szybciej będą mogli wykonywać zadania samodzielnie lub otrzymywać więcej zadań, a dzieci w grupach wolniejszych będą mogły skorzystać z twojej pomocy i pracować w odpowiednim dla siebie tempie). Dzieci można także łączyć w grupy losowo, np. prosząc je o ustawienie się w rzędzie alfabetycznie albo rosnąco, w zależności od numeru ich mieszkania itp. Każde kolejne cztery stojące przy sobie osoby pracują razem.

Organizacja pracy w grupach

Dzieląc klasę na grupy, przydziel im konkretne nazwy, np. utrwalając niedawno poznane słownictwo. Wyznacz w każdej grupie „nauczyciela”, którego zadaniem będzie dopilnować, by wszyscy członkowie grupy mieli potrzebne materiały i wykonywali przydzielone im zadanie. Uczeń ten jest także odpowiedzialny za zebranie prac po zakończeniu zadania.

Monitorowanie

Kiedy dzieci wykonują zadania w parach lub w grupach, chodź po klasie, monitorując wykonywanie zadania i przysłuchując się uczniom w milczeniu (bez poprawiania ewentualnych błędów) oraz zapewniając im pomoc, jeśli będzie konieczna. Miej przy sobie notes, w którym zapiszesz zauważone problemy i błędy. Po zakończeniu zadania notatki pozwolą powtórzyć z całą klasą problematyczne kwestie i poprawić błędy.

Rywalizacja

Niewiele zadań tak angażuje dzieci podczas zajęć jak rywalizacja drużynowa. Duża liczba uczestników pozwala na przeprowadzenie ciekawych gier, które nie sprawdziłyby się w nielicznej klasie. Jednocześnie warto wprowadzić pewne zasady, aby dzieci uczyły się zdrowej rywalizacji, by traktowały zadania punktowane jako zabawę i unikały negatywnych emocji. Drużyny mogą zbierać punkty wspólnie i, jeśli przekroczą wyznaczony limit, całą klasą otrzymać nagrodę, np. zagrać w ulubioną grę. Dopilnuj, aby gry były zróżnicowane i pozwoliły uczestnikom wykazać się różnymi umiejętnościami, np. w jednej grze liczy się dobra pamięć, a w innej należy wykonać rysunek. Zaplanuj coś zabawnego dla pokonanej drużyny, np. mogą rozśmieszyć zwycięzców za pomocą zabawnych min. W ten sposób dzieci nie będą się smucić niepowodzeniem.

Angażowanie wszystkich uczniów

W licznej klasie łatwo jest pominąć wycofanych uczniów i wybierać do zadań tylko ochotników. Aby zachęcić wszystkich do aktywnego udziału w zajęciach, wyznaczaj uczniom (zwłaszcza tym, którzy rzadko się zgłaszają) konkretne role i zadania. Możesz np. wyznaczyć ich do roli kapitana drużyny, który podejmuje ostateczne decyzje w grze, lub poprosić o bycie reporterem

Bank gier i dobrych rad

i przedstawienie wyników pracy na forum grupy.
Dziecko świadome odpowiedzialności, jaką niesie taka rola, aktywniej angażuje się w dane zadanie.

Tiger Values, czyli nauczanie wartości prospołecznych

Nauczanie wartości jest bardzo ważnym elementem edukacji dziecka. Wartości związane z prawidłowym zachowaniem w różnych sytuacjach i szacunkiem do drugiego człowieka stanowią swoisty kompas moralny niezbędny w różnych sferach życia. Dzięki przyswojonym wartościom dziecko funkcjonuje pozytywnie zarówno jako jednostka, jak i jako członek społeczeństwa. Potrafi zaplanować własne działania i nawiązywać trwałe relacje z innymi, znajdować wyjście z trudnych sytuacji oraz opierać się negatywnym wpływom. Seria *Tiger&Friends* proponuje celową i systematyczną naukę wartości w każdym głównym rozdziale podręcznika. Propozycje, jak można nauczać wartości podczas lekcji języka angielskiego, znajdują się poniżej.

Wzorce i zasady stosownych zachowań

Podczas lekcji podstawowym punktem odniesienia i źródłem wartości w oczach dziecka jest sam nauczyciel dający przykład prawidłowych zachowań poprzez trzymanie się ustalonych zasad, bycie sprawiedliwym, pomocnym i przyjaznym. Wyjaśnij uczniom na początku roku, jakimi wartościami się kierujesz, i ustal wspólnie z nimi zasady zachowania w klasie. Warto razem z dziećmi spisać kontrakt. Bądź konsekwentny/ konsekwentna i odwołuj się do ustalonych zasad, zarówno w przypadku przywilejów, jak i konsekwencji nieprawidłowych zachowań.

Wzmacnianie poczucia własnej wartości

Wysoka samoocena daje dziecku poczucie bezpieczeństwa i pozwala na podejmowanie nowych wyzwań. Dziecko buduje poczucie własnej wartości m.in. na podstawie tego, jak jest traktowane przez otoczenie. Pracuj nad tym, aby wykształcić pozytywną atmosferę w klasie, i akceptuj dzieci bez względu na ich osiągnięcia. Doceniaj wysiłek uczniów i wyrażaj wiarę w ich możliwości. Kiedy dziecko popełnia błąd lub zachowuje się niewłaściwie, skomentuj jego zachowanie, nie krytykując ucznia jako osoby. Pokaż dziecku, jak może naprawić błąd, nie szukając winy w sobie ani w innych.

Rozpoznawanie i nazywanie wartości

Uczestnicząc w zajęciach szkolnych, dzieci uczą się pełnić role społeczne i poznają właściwe zachowania. Pomóż dzieciom rozpoznawać i nazywać wartości w sytuacjach, które pojawiają się podczas lekcji, oraz określać wynikające z nich postępowanie,

np. kiedy dane dziecko zapomniało jakiegoś przyboru, zapytaj klasę, co się dzieje, np.: *Zosia potrzebuje pomocy, bo nie ma temperówki, żeby naostrzyć ołówek, i co można w tej sytuacji zrobić, np.: Wojtek ma temperówkę i może ją Zosi pożyczyć. Kasia ma dwa ołówki, więc jeden może pożyczyć Zosi.* Pozwoli to uczniom być bardziej wyczulonymi na potrzeby swoje i otoczenia oraz pomoże im radzić sobie z trudnościami.

Wpajanie wartości na podstawie historyjek

Każdy główny rozdział *Książki ucznia* skupia się na nauczaniu jednej wartości, od dbałości o własne bezpieczeństwo po budowanie przyjaźni i szacunku wobec innych. Wybrane zagadnienie wynika z historyjki poznanej na zajęciach. Omawiaj z dziećmi zachowanie bohaterów: pytaj, czy postępują słusznie, i zachęcaj do sugerowania stosownych rozwiązań. Możesz wprowadzić dodatkowe słownictwo i struktury związane z daną wartością umieszczoną w podręczniku, np. korzystając z gotowych lekcji do kopiowania *Tiger Values* dostępnych na stronie www.staffroom.pl.

Odgrywanie prawidłowych zachowań w klasie

Analizuj z uczniami różne sytuacje mające miejsce podczas zajęć i odpowiednio chwal pożądane zachowania, np. uprzejme pożyczanie przyborów szkolnych. Możesz poprosić, aby uczniowie odgrywali różne scenki ilustrujące prawidłowe zachowania. Możesz także demonstrować niewłaściwe zachowania za pomocą pacynki roztrzępanego i impulsywnego Tygrysa, prosząc dzieci, aby nauczyły bohatera kursu, jak powinien prawidłowo się odzywać czy w jaki sposób uprzejmie reagować.

Prace plastyczne

W celu poszerzenia nauki o wartościach możesz zachęcić dzieci do wykonania różnych prac plastycznych z nimi związanych. Na przykład: poznając zwroty grzecznościowe, dzieci mogą wykonać kartki z podziękowaniem, a po omówieniu zasad bezpieczeństwa przygotować plakaty instruktażowe. Propozycje prac plastycznych dotyczących wartości nauczanych w podręczniku znajdują się w lekcjach do kopiowania *Tiger Values* dostępnych na stronie www.staffroom.pl.

Gry i zabawy nawiązujące do wartości

Dzieci najchętniej uczą się poprzez zabawę. Możesz nadać popularnym grom klasowym tematykę danej wartości. Na przykład: w grze *Simon/Tiger says* wydawaj polecenia nawiązujące do danej wartości, np. ucząc, jak należy opiekować się zwierzęciem domowym, mów: **Feed the dog. / Walk the dog. / Throw the ball for the dog.** Dzieci mają za zadanie zilustrować prawidłowe zachowanie za pomocą gestów.

Ocenianie kształtujące



Ocenianie kształtujące jest sposobem pracy nauczycieli i uczniów, który polega na systematycznej obserwacji przebiegu procesu uczenia się. Dzięki takiej obserwacji można modyfikować dalsze etapy nauczania i uczenia się, a także udzielać dzieciom informacji zwrotnej pomagającej im uczyć się samodzielnie lub z pomocą rodziców czy opiekunów. Dzięki temu uczniowie są bardziej zaangażowani w proces edukacyjny, a także bardziej świadomi, czego i dlaczego się uczą oraz jakie robią postępy. Taki proces pomaga uczniom usystematyzować wiedzę i zaplanować działania, które prowadzą do opanowania całego materiału i osiągnięcia wyznaczonych celów językowych.

Kryteria sukcesu

Kryteria sukcesu, czyli NaCoBeZu (Na Co Będziemy Zwracać Uwagę) to narzędzie pomagające zarówno nauczycielowi, jak i uczniowi w monitorowaniu postępów. Kryteria sukcesu opisują małe kroki, dzięki którym można dotrzeć do głównego celu każdego rozdziału. Dzięki skonkretyzowaniu wymagań uczniowie widzą dokładniej, jaki materiał już opanowali i nad czym muszą jeszcze popracować. Pomaga to też uczniom w częściowym przejęciu kontroli nad własnym procesem uczenia się. Nauczyciel powinien przygotować kryteria sukcesu do każdego rozdziału i rozdać je uczniom, żeby ci mogli wkleić je do zeszytu.

Cele lekcji

Zgodnie z zasadami oceniania kształtującego uczniowie powinni być świadomi celów, do których dążą. Zadaniem nauczyciela jest sformułowanie tych celów w języku zrozumiałym dla uczniów i przedstawienie ich na początku zajęć. Cele lekcji są wyszczególnione w scenariuszu każdej lekcji.

Samoocena

W lekcji 7. każdego rozdziału na podstawie kryteriów sukcesu przeprowadzana jest samoocena (lub ocena koleżeńska) będąca ważnym elementem oceniania kształtującego. Uczy ona dzieci krytycznej ewaluacji swoich postępów i informuje je o tym, co już umieją, a co jeszcze muszą powtórzyć. Kryteria samooceny muszą być jasne i szczegółowe. Zamiast ogólnej informacji, np.: *Znasz nazwy ubrań*, należy określić dokładnie, o które ubrania chodzi. Uczniowie mogą przyznać sobie po jednym punkcie za każdą zapamiętaną informację (np. nazwę ubrania przedstawionego na ilustracji).

Ocena koleżeńska

Alternatywą dla samooceny może być ocena koleżeńska. Czasem warto zastanowić się nad zastąpieniem samooceny tą bardziej interaktywną formą sprawdzania postępów w nauce. Ocena koleżeńska pozwala uczniom sprawdzić wiedzę kolegi/koleżanki, a jednocześnie utrwalić własną. Jest to ocena aktualnego stanu wiedzy uczniów, a nie ostateczna ewaluacja postępów. Dlatego celem oceny koleżeńskiej nie jest wystawienie stopnia, lecz określenie tego, co uczeń już umie, i tego, nad czym jeszcze musi popracować. Wykonuje się ją w stosunku do wcześniej określonych kryteriów sukcesu. Ocenę koleżeńską najlepiej przeprowadzać w parach.

Informacja zwrotna

Na podstawie samooceny lub oceny koleżeńskiej nauczyciel udziela uczniom informacji zwrotnej na temat ich postępów. Trafna i skuteczna informacja zwrotna to kluczowy element oceniania kształtującego. Informacja zwrotna musi być ściśle związana z kryteriami sukcesu. Jej zadaniem jest poinformowanie uczniów nie tylko o tym, co już potrafili i co jeszcze muszą poprawić, ale przede wszystkim, jak to osiągnąć. W tym celu nauczyciel powinien informować uczniów o metodach i technikach pomagających im pokonać lukę pomiędzy tym, co potrafili w danym momencie, a stanem pożądanym. Informację zwrotną można też przekazywać dzieciom w czasie zajęć, np.: *dobrze wykonałeś/ wykonałaś to zadanie. Należy doceniać postępy i sukcesy dzieci i sugerować, jak mogą sobie poradzić z trudnościami.*

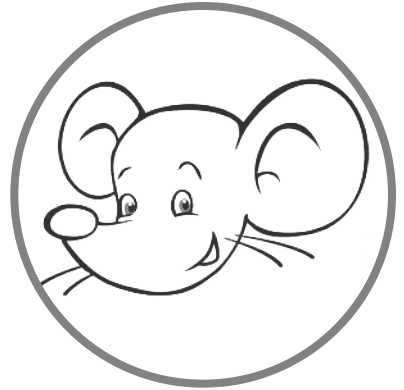
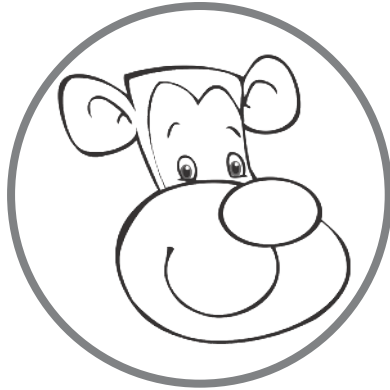
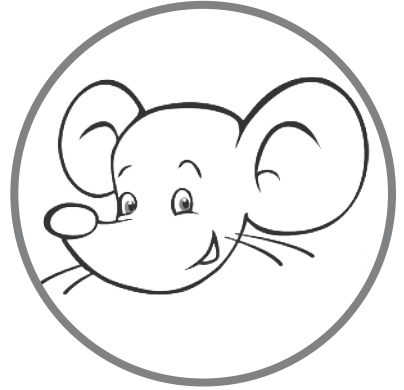
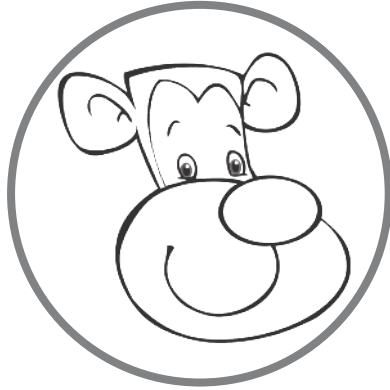
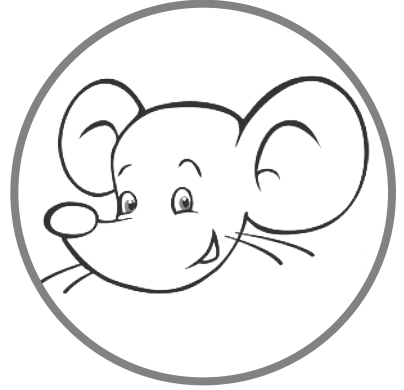
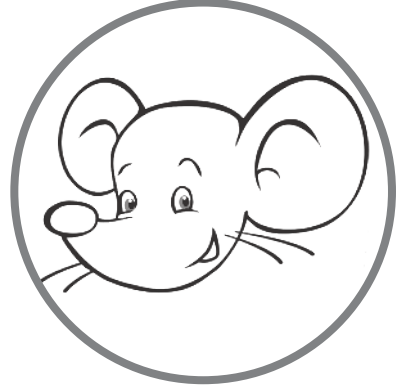
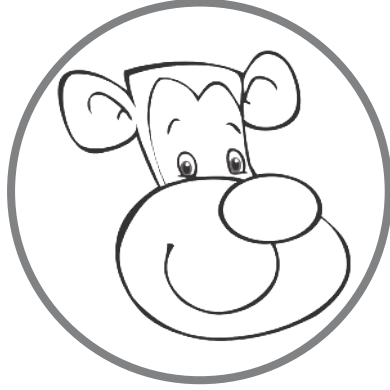
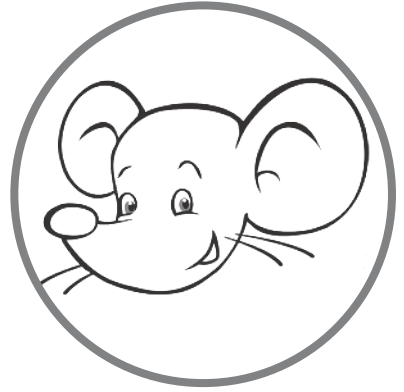
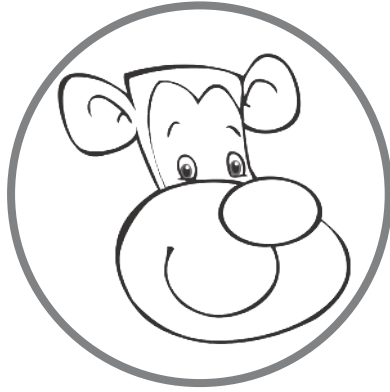
Komplet materiałów **Ocenianie kształtujące** znajduje się w pakiecie *Teacher's Resource File* na stronie www.staffroom.pl.



Doskonalenie pracy dydaktycznej

Refleksja nauczyciela nad przebiegiem procesu nauczania jest równie ważna jak ocena postępów dzieci.

Na s. 148. *Książki nauczyciela* znajduje się tabelka do kopiowania, której wypełnienie po zakończeniu pracy z każdym rozdziałem pozwala uporządkować przemyślenia nauczyciela i wyciągnąć wnioski na przyszłość.





Cele nauczania:

- przywitanie i pożegnanie się z innymi osobami
- nazywanie podstawowych czynności wykonywanych w klasie
- rozpoznawanie bohaterów podręcznika
- pytanie o imię i wiek i udzielanie odpowiedzi
- udział w grach i zabawach
- śpiewanie piosenek i recytowanie rymowanek
- wykonywanie ołówkowych pacynek Tygrysa, Małpki i Myszy
- wykonywanie papierowych sylwetek bohaterów kursu
- odgrywanie scenek
- nazywanie dziesiątkami liczb 10–100
- zadawanie pytań o położenie liczb na obrazku i udzielanie odpowiedzi
- nazywanie dni tygodnia
- mówienie o tym, co można robić w parku
- wyrażanie prośby o pożyczenie przedmiotów i reagowanie na prośby
- używanie kluczowego słownictwa w zdaniach
- reagowanie na zwroty używane w klasie
- przypomnienie wybranego słownictwa i zwrotów z poziomu *Tiger&Friends 1*
- analiza własnego procesu uczenia się

Główne słownictwo i struktury:

Słownictwo:

- liczby 10–100 (dziesiątkami)
- nazwy dni tygodnia
- *listen, sing, count, write, read, play, speak, have fun*
- *ride a bike, climb a tree, play on a swing, eat ice cream*

Struktury:

- *Hello! How are you? I'm fine, thank you.*
- *What's your name? I'm (Sue).*
- *How old are you? I'm (9).*
- *Let's be friends!*
- *How many (apples)?*
- *Where's (number 60)? It's (on the skateboard).*
- *What number is (on the skateboard)? Number (60).*
- *Can I have a (ruler), please? Here you are. Thank you.*
- *Today is (Monday).*

Słownictwo i struktury powtarzane:

- nazwy kolorów, przyborów szkolnych i zabawek
- liczby 1–20
- *You can (ride a bike).*
- *What colour is (number 60)?*

Język bierny:

- *Who's this?*
- *Let's (listen).*
- *Good idea.*

Zagadnienia społeczno-kulturowe:

- zainteresowanie nauką języka angielskiego
- zachęcenie dzieci do poznania bohaterów podręcznika
- zachęcenie dzieci do poznania poleceń wydawanych w klasie
- wyrabianie w dzieciach gotowości do wykonywania prostych poleceń oraz rutynowych czynności w klasie
- uświadomienie dzieciom, że poznanie bohaterów podręcznika może sprawić przyjemność
- uświadomienie dzieciom satysfakcji z umiejętności przywitania się i pożegnania w języku angielskim
- uświadomienie dzieciom, jak ważne jest mówienie *thank you* i *please*
- kształtowanie postawy szacunku do rozmówcy
- wyrabianie w dzieciach gotowości do czekania na swoją kolej i chęci zamieniania się rolami
- wzmacnianie w dzieciach pewności siebie w komunikowaniu się w języku angielskim
- uświadomienie dzieciom, że rozmowa o czynnościach wykonywanych w parku może sprawić przyjemność
- uświadomienie dzieciom satysfakcji płynącej z dobrego opanowania wcześniejszego materiału i kolejnych postępów w nauce
- zachęcenie dzieci do powtarzania materiału i oceny własnego procesu uczenia się

Cele nauczania:

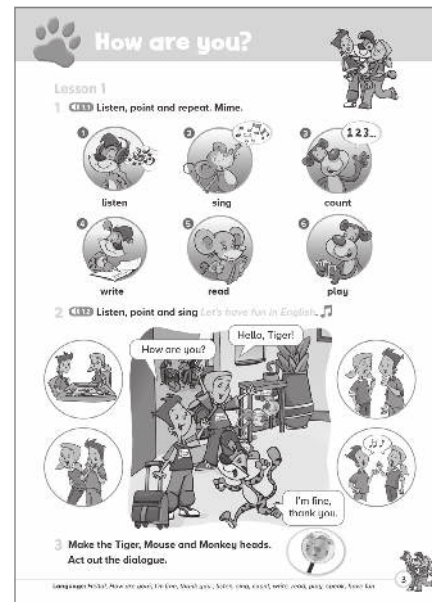
- rozpoznawanie i nazywanie czynności wykonywanych w klasie
- sluchanie i spiewanie piosenki *Let's have fun in English*
- wykonywanie ołówkowych pacynek Tygrysa, Małpki i Myszy i odgrywanie scenki

Główne słownictwo i struktury:

- listen, sing, count, write, read, play, speak, have fun*
- Hello! How are you? I'm fine, thank you.*
- Let's (play) in English.*

Materiały:

- kartki z kryteriami sukcesu i kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- plyta CD 1
- karty obrazkowe: *Tiger, Sue, Jay* (z poziomu *Tiger&Friends 1*); sluchać, spiewać, liczyć, pisać, czytać, bawić się, mówić, dobrze się bawić
- gotowe ołówkowe pacynki Tygrysa, Małpki i Myszy
- kółka z głowami Tygrysa, Małpki i Myszy (s. 20) lub kółka z tektury (po trzy na dziecko)
- ołówki lub naturalne słomki, kredki, taśma klejąca lub klej



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z kryteriami sukcesu (NaCoBeZu – na co będziemy zwracać uwagę) i kartkę z celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Omówcie materiały.



Rozpoczęcie

- Przywitaj się z dziećmi, mówiąc: **Hello, everyone.** Jeśli jest to nowa klasa, przedstaw się, mówiąc: **I'm (Agnieszka).** Zachęć dzieci, aby kolejno się przedstawiły.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Aby poznać imiona dzieci, przeprowadź zabawę. Stańcie w kręgu. Powiedz: **I'm (Agnieszka)**, ilustrując każdą sylabę wybranym gestem, np.: **A** (wyrzut ramion do góry), **gniesz** (kłaśnięcie), **ka** (podskok). Reszta klasy odpowiada: **Hello, (Agnieszka)**, naśladując pokazane wcześniej gesty. Poproś, by każdy uczeń przedstawił się w ten sposób.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, wskażcie i powtórzcie. Pokażcie za pomocą gestów.

- (książki zamknięte) Zapytaj dzieci, jakie czynności wykonują w trakcie lekcji języka angielskiego. Dzieci mogą odpowiadać po polsku. Jeśli dana czynność występuje w zakresie słownictwa z tej lekcji (*listen, sing, count, write, read, play, speak, have fun*), poproś dzieci, żeby spróbowali nazwać ją po angielsku. Jeśli będą miały z tym trudności, wypowiedz pierwszą głoskę słowa, a następnie kolejną i następną, dopóki dzieci nie zgadną. Jeżeli uczniom skończą się pomysły, pokazuj pozostałe czynności za pomocą gestów, a dzieci niech nazywają je po polsku i po angielsku.
- (książki otwarte) Jeśli dzieci pracowały z podręcznikiem *Tiger&Friends 1*, wskaż postaci ukazane na obrazkach 1–6 i zapytaj: **Who's this?** Dzieci odpowiadają: *It's Tiger/Mouse/Monkey.* Jeśli dzieci nie pracowały z podręcznikiem *Tiger&Friends 1*, pokaż im kartę obrazkową z wizerunkiem Tygrysa i powiedz: **Listen and repeat: Tiger.** Dzieci powtarzają (całą klasą, rzędami i/lub indywidualnie). Powtórz ćwiczenie z obrazkami z podręcznika przedstawiającymi Małpkę i Myszy.

- CD1 Powiedz: **Listen and point to the pictures.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują kolejne obrazki.
- Powiedz: **Listen, point and repeat.** Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Dzieci słuchają, wskazują obrazki i powtarzają zdania.
- Powiedz: **Let's mime the actions.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu i ilustrując je za pomocą gestów. Dzieci powtarzają zdania i naśladują twoje ruchy (opis w scenariuszu piosenki *Let's have fun in English* na s. 23). Następnie wymieniaj zdania w przypadkowej kolejności. Dzieci powtarzają zdania i pokazują odpowiednie gesty.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Umieść karty obrazkowe ukazujące czynności wykonywane w klasie w nieprzezroczystej torbie. Ochotnik losuje jedną kartę, a następnie pokazuje zilustrowaną na niej czynność za pomocą gestów. Pozostali uczniowie zgadują, co to za czynność. Gdy ochotnik usłyszy poprawną angielską nazwę czynności, pokazuje wylosowaną kartę uczniom. Postępujcie według tej procedury ze wszystkimi kartami obrazkowymi. Możesz też przeprowadzić to ćwiczenie jako grę. Podziel klasę na dwie drużyny. Ochotnicy z obu drużyn na zmianę losują karty i pokazują zilustrowane na nich czynności za pomocą gestów. Punkt dostaje drużyna, która pierwsza poda prawidłową odpowiedź. Wygrywa drużyna z większą liczbą punktów.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w *Do as I say ... not as I do*. Uczniowie wstają. Wydawaj polecenia, ilustrując je na zmianę prawidłowymi i błędnymi gestami, np. powiedz: **Let's sing!**, naśladując śpiewaka operowego, a następnie powiedz: **Let's read!**, odliczając na palcach. Zadaniem uczniów jest powtarzać usłyszane polecenia i pokazywać odpowiadające im gesty. Osoba, która pokaże błędne gesty, siada. Wydaj w ten sposób 8–10 poleceń. Uczniowie, którzy po zakończeniu gry wciąż stoją, wygrywają.

2 Posłuchajcie, wskażcie i zaśpiewajcie piosenkę *Let's have fun in English.*

- (książki zamknięte) Jeśli uczniowie pracowali z podręcznikiem *Tiger&Friends 1*, pokaż im karty obrazkowe z wizerunkami Tygrysa, Sue i Jaya, po czym odłóż je na bok. Jeśli nie, pokaż karty i przedstaw krótko bohaterów kursu.

- Unieś kartę przedstawiającą Tygrysa, zasłaniając ją np. podręcznikiem, tak aby uczniowie nie widzieli obrazka. Odstaniaj losowo nieduże fragmenty karty, pokazując np. fragment ogona Tygrysa, fragment łapy, itd. Pytaj: **Who's this?** Kiedy dzieci zgadną, kogo przedstawia karta, odstoń cały obrazek i powiedz: **Yes. It's Tiger.** Powiedz do Tygrysa: **Hello, Tiger! How are you?** Dzieci powtarzają powitanie. Powtórz zabawę z pozostałymi kartami.
- Zapytaj dzieci, jak zazwyczaj odpowiadamy na pytanie: *How are you?* (*I'm fine, thank you.*). Powiedz: **Hello everyone. How are you?** Dzieci odpowiadają: *I'm fine, thank you.*
- Wręcz karty obrazkowe z wizerunkami Tygrysa, Sue i Jaya trojgu uczniom, aby odegrali role tych postaci. Reszta klasy wita się z nimi, mówiąc: *Hello, (Jay)! How are you?* Uczniowie odpowiadają. Powtórz ćwiczenie, zlecając odegranie ról innym dzieciom.
- (książki otwarte) Zapytaj dzieci po polsku, co ich zdaniem dzieje się na środkowym obrazku. Wysłuchaj propozycji dzieci. Wyjaśnij, że Sue i Jay wrócili z wakacji do domu, gdzie wita ich Tygrys.
- (opcjonalnie) Poproś ochotników o odczytanie zdań zapisanych w dymkach.
- Powiedz: **Listen and point to the pictures.** Wymieniaj zdania: **Let's play! Let's speak! Let's sing! Let's have fun!**, a uczniów poproś o wskazywanie odpowiadających im obrazków zamieszczonych w okrągłych ramkach. Powtórz ćwiczenie, wymieniając czynności w innej kolejności. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.
-  Powiedz: **Let's listen to the Let's have fun in English song and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają piosenki i wskazują odpowiednie obrazki. Powiedz: **Listen and mime** i odtwórz nagranie ponownie. Odegrajcie treść piosenki.
-   Powiedz: **Sing the song.** Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z metodą „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 11). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.
- (opcjonalnie) Po zaśpiewaniu piosenki o Tygrysie, uczniowie mogą stworzyć kolejne wersje tekstu, zastępując słowo: *Tiger* najpierw słowem: *Monkey*, a następnie: *Mouse*. Odtwórz nagranie w wersji karaoke i zachęć dzieci do śpiewania nowych wersji piosenki.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w **Action train** (patrz: s. 15).

3 Wykonajcie papierowe głowy Tygrysa, Małpki i Myszy. Odegrajcie dialog.

- (książki zamknięte) Pokaż wcześniej przygotowane ołówkowe pacynki Tygrysa, Małpki i Myszy i powiedz: **Let's make the Tiger, Monkey and Mouse heads.**
- Rozdaj dzieciom kółeczka z głowami Tygrysa, Małpki i Myszy (patrz: s. 20) lub puste tekturowe kółeczka (po trzy dla każdego ucznia). Poproś, aby dzieci przygotowały kredki i ołówki oraz naturalne słomki. Dzieci kolorują głowy Tygrysa, Małpki i Myszy lub, jeśli otrzymały czyste kółka, rysują na nich głowy trójki bohaterów i kolorują je. Następnie podpisują wykonane prace na odwrocie. Pomóż dzieciom przymocować głowy do ołówków/słomek. Wyjaśnij dzieciom, że tak przygotowanymi pacynkami będą odgrywać historyjki z udziałem Tygrysa, Małpki i Myszy.
- Podziel klasę na grupy Tygrysa, Małpki i Myszy. Dzieci trzymają w rękach odpowiednie pacynki. Poproś grupę Tygrysa, żeby pozdrowiła grupę Myszy (*Hello, Mouse!*) i grupę Małpki (*Hello, Monkey!*). Dzieci machają do siebie na powitanie. Następnie grupa Myszy i grupa Małpki pozdrawiają pozostałe dwie grupy.

- Zaproś na środek klasy ochotnika z pacynką Myszy i weź do ręki pacynkę Małpki. Odegrajcie dialog, wcielając się w bohaterów ukazanych na pacynkach: *Hello, (Monkey)! How are you?* – **I'm fine, thank you. How are you, (Mouse)?** – *I'm fine, thank you.* Poproś dzieci, żeby chodziły po klasie z pacynkami i odgrywały podobne dialogi.
- Jeśli to możliwe, załóż papierową teczkę dla każdego dziecka i przechowuj w niej wszystkie jego prace. Zbierz podpisane ołówkowe pacynki lub poproś dzieci, żeby schowały je do teczek.

Zakończenie

- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobala się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze.
- Unieś karty obrazkowe z wizerunkami Tygrysa, Sue i Jaya. Zapytaj: **Who's this?**
- Pokazuj czynności wykonywane w klasie za pomocą gestów. Dzieci obserwują twoje gesty i podają odpowiednie zdania: *Let's (sing)!*
-  Unieś pacynkę Tygrysa. Odtwórz piosenkę **See you soon!** Odegrajcie treść piosenki.
- Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.
- Powiedz: **Goodbye!** i zachęć dzieci, aby pożegnały się z tobą w ten sam sposób. Pokaż pacynkę Tygrysa i powiedz jego głosem: **Goodbye, children!** Zachęć dzieci, by odpowiedziały: *Goodbye, Tiger!*



Let's listen! (dzieci przykładają dłonie do uszu)
Let's sing! (dzieci bezgłośnie śpiewają)
Let's count! (dzieci bezgłośnie liczą na palcach)
Let's write! (dzieci naśladują pisanie)
Let's read! (dzieci udają, że otwierają książkę)
Let's play! (dzieci odwracają się do kolegi/koleżanki i klaszczą w jego/jej dłonie lub unoszą ręce)



How are you? & Units 1–2 hello song: Let's have fun in English

Hello, Tiger! How are you? (dzieci machają ręką pacynce)
I'm fine, thank you. (dzieci pokazują kciuk zwrócony w górę)
Come on, Tiger! (dzieci przywołują Tygrysa gestem ręki)
Let's play, (dzieci unoszą ręce)
you and me, Sue and Jay. (dzieci wskazują pacynkę, siebie i postacie ukazane na kartach obrazkowych)

Let's play in English! (dzieci unoszą ręce)
Let's speak in English! (dzieci naśladują dźwięki mówienia)
Let's sing in English! (dzieci udają śpiewanie do mikrofonu)
Let's have fun in English! (dzieci podskakują)
 (x2)



How are you? & Units 1–2 goodbye song: See you soon!

It's time for our lesson to end. (dzieci wskazują nadgarstek)
Goodbye, Tiger! (dzieci machają pacynce)
Goodbye, friends! (dzieci machają kolegom i koleżankom)
Goodbye, Tiger! (jw.)
Goodbye, friends! (jw.)
See you soon! (dzieci robią nad oczami daszek z dłoni)



Cele nauczania:

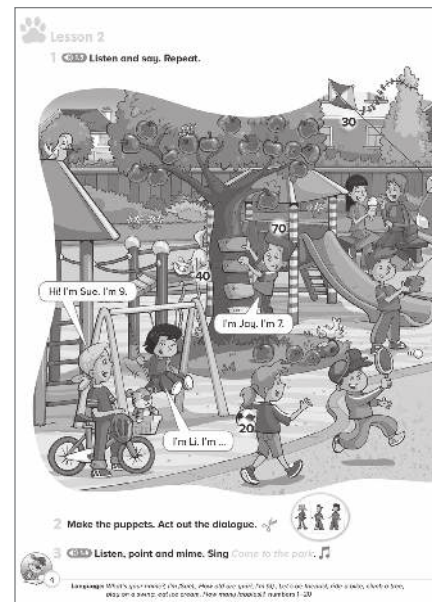
- pytanie o imię i wiek oraz udzielanie odpowiedzi
- wykonywanie papierowych sylwetek bohaterów kursu i odgrywanie scenki
- stuchanie i śpiewanie piosenki *Come to the park*

Główne słownictwo i struktury:

- ride a bike, climb a tree, play on a swing, eat ice cream*
- liczby 1–20
- What's your name? I'm (Sue).*
- How old are you? I'm (9).*
- Let's be friends!*
- How many (apples)?*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- plyta CD 1
- karty obrazkowe: *Sue, Jay* (z poziomu *Tiger&Friends 1*); drzewo, huśtawka, jabłko, rower, piłka, lody
- gotowe sylwetki Sue, Jaya i Li
- szablon sylwetek Sue, Jaya i Li (jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*)
- prostokąty z tektury (po trzy na dziecko), ołówki i kredki (jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*)
- ołówki lub naturalne słomki, taśma klejąca



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- Unieś pacynkę Tygrysa i powiedz: **Hello. How are you?** Dzieci odpowiadają: *I'm fine, thank you.* Unieś karty obrazkowe z wizerunkami Sue i Jaya. Dzieci witają postacie i pytają je o samopoczucie. Odpowiedz, odgrywając role tych postaci.
-  Odtwórz piosenkę **Let's have fun in English**. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 23).

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie i powiedzcie. Powtórzcie.

- (książki otwarte) Przed wystuchaniem nagrania powtórz z dziećmi liczby 1–20. Powiedz: **Look at the picture.** Wskazuj kolejno elementy ilustracji i zadawaj pytania o ich liczbę, np.: **How many (girls)?** Licz razem z uczniami na głos. Uczniowie odpowiadają (*9 girls, 9 boys, 1 tiger, 2 cats, 5 birds, 1 dog, 10 balls, 2 cars, 5 ice creams, 20 apples, 3 bikes, 1 kite, 3 bags, 1 doll, 1 skateboard*).
- (książki zamknięte) Pokaż kartę obrazkową z wizerunkiem Sue. Zapytaj: **Who's this? (Sue); How old is she?** Dzieci zgadują po angielsku. Powtórz ćwiczenie z kartą obrazkową z wizerunkiem Jaya. Przypomnij uczniom, że te postacie są o rok starsze niż w podręczniku *Tiger&Friends 1*.
- (książki otwarte) Powiedz: **Point to Sue.** Dzieci odnajdują Sue na ilustracji. Wskaż tekst zapisany w dymku odchodzącym od Sue i powiedz: **Read.** Ochotnik czyta tekst na głos. Zapytaj ponownie: **How old is Sue? (nine).** Zapytaj: **Where is Jay?** Dzieci odnajdują Jaya na ilustracji. Wskaż tekst zapisany w dymku odchodzącym od Jaya i powiedz: **Read.** Ochotnik czyta tekst na głos. Zapytaj ponownie: **How old is Jay? (seven).**
-  Wskaż dziewczynkę na huśtawce. Powiedz: **This is Sue and Jay's friend. What's her name? How old is she?** Odtwórz nagranie. Powtórz pytania i wysłuchaj odpowiedzi (*Li, eight*).

- Podziel klasę na trzy grupy: Sue, Jaya i Li. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej kwestii. Dzieci powtarzają kwestie przydzielone ich grupom. Powtórz ćwiczenie, na nowo wyznaczając role grupom. Wyjaśnij znaczenie zwrotu: *Let's be friends*.
- Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je przed każdą kolejną kwestią. Poproś dzieci, aby przypomnieli sobie kolejną kwestię w dialogu i powiedzieli ją na głos. Sprawdźcie odpowiedzi, wznowiając nagranie.

2 Wykonajcie papierowe sylwetki. Odegrajcie dialog.

- (książki zamknięte) Pokaż dzieciom papierowe sylwetki Sue, Jaya i Li. Powiedz: **Let's make the puppets.**
- Jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, poproś, aby wyjęły z niego szablony postaci. Pokaż dzieciom, jak wyciąć sylwetki wzdłuż przerywanych linii. Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wykonują sylwetki samodzielnie, rysując na prostokątach z białej tektury poszczególne postacie i kolorując je.
- Dzieci wykonują papierowe sylwetki i podpisują je na odwrocie. Pokaż dzieciom, jak przykleić sylwetki do ołówka lub naturalnej słomki za pomocą taśmy klejącej.
- Unieś sylwetkę Li, wręcz jednemu z uczniów sylwetkę Sue, drugiemu – sylwetkę Jaya i przeprowadź z nimi dialog. Powiedz, zwracając się do ucznia z sylwetką Sue: **Hello, I'm Li. What's your name? (I'm Sue.); How old are you, Sue? (I'm nine. How old are you, Li?); I'm eight. Let's be friends.** (*Good idea! Let's be friends.*). Następnie zwróć się do ucznia z sylwetką Jaya. Odegrajcie podobny dialog.
- Podziel klasę na grupy trzyosobowe, w której każdy uczeń wciela się w rolę innej postaci. Dzieci odgrywają dialog w grupach. Zaproś ochotników do odegrania dialogów przed całą klasą.
- Zbierz podpisane sylwetki lub poproś dzieci, aby schowały je do teczek.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Dzieci stają w kręgu. Unieś papierową sylwetkę Li i powiedz, że dziewczynka chciałaby ich wszystkich poznać. Zwróć się do pierwszego dziecka i zapytaj je, trzymając sylwetkę Li przed swoją twarzą: **What's your name? How old are you?** Kiedy dziecko odpowie zgodnie z prawdą, wręcz mu papierową sylwetkę. Dziecko odwraca się do kolejnego ucznia i zadaje mu pytania, odgrywając rolę Li. Zakończ, kiedy wszystkie dzieci przedstawią się Li. W licznej klasie użyj dwóch papierowych sylwetek, a dzieci niech przekazują je sobie w kręgu w przeciwnych kierunkach.

3 Posłuchajcie, wskażcie i pokażcie za pomocą gestów. Zaśpiewajcie piosenkę *Come to the park*.

- (książki otwarte) Powiedz: **Look at the picture. Where are Sue, Jay and Li?** (in a park). Zapytaj dzieci po polsku, czy w okolicy ich szkoły lub domu są podobne parki i czy do nich chodzą.
- Wskaż kolejno huśtawkę, drzewo, rower i lody. Sprawdź, czy dzieci potrafią nazwać wskazane elementy obrazka po angielsku. Następnie wskazuj kolejne elementy, nazywając je (swing, tree, bike, ice cream). Dzieci powtarzają te wyrazy za tobą. Powiedz: **Point to the (swing)**. Dzieci wskazują (huśtawkę). Powtórz ćwiczenie z pozostałymi wyrazami.
-  Powiedz: **Listen to the Come to the park song and point**. Odtwórz nagranie. Dzieci wskazują właściwe elementy obrazka po usłyszeniu w nagraniu ich nazw.
- Wymień nazwy czynności, które występują w piosence: **climb a tree, play on a swing, ride a bike, eat ice cream**, pokazując je za pomocą gestów. Zachęć dzieci, aby powtarzały nazwy czynności i naśladowały twoje gesty. Stopniowo zwiększaj tempo wymieniania czynności, zmieniając jednocześnie ich kolejność.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Umieść w dolnej części tablicy karty obrazkowe przedstawiające: drzewo, huśtawkę, jabłko, rower, piłkę oraz lody. W górnej części tablicy napisz w równych odstępach wyrazy: **RIDE, CLIMB, EAT** oraz **PLAY**. Wskaż pierwszy wyraz (ride) i poproś ochotnika o wybranie spośród kart obrazkowych tej, która poprawnie uzupełni zwrot (rower). Uczeń umieszcza kartę pod odpowiednim czasownikiem i podaje pełny zwrot (ride a bike). Kontynuuj ćwiczenie w podobny sposób z kolejnymi czasownikami. Zwróć uwagę dzieci na to, że z czasownikami: eat i play łączą się dwie karty. Na koniec odczytajcie wszystkie zwroty (**RIDE: a bike; CLIMB: a tree; EAT: ice cream, an apple; PLAY: ball, on a swing**).

- Powiedz: **Listen to the song and mime**. Odtwórz nagranie. Odegrajcie treść piosenki.
-   Powiedz: **Sing the song**. Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z metodą „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 11). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w *Tiger says*. Dzieci wstają. Trzymając pacynkę Tygrysa, wydawaj komendy: **Climb a tree! Play on a swing! Ride a bike! Eat ice cream!**. Jeśli komendę poprzedzają słowa: *Tiger says*, dzieci pokazują dane czynności za pomocą gestów. Jeśli te słowa nie padają, dzieci stoją nieruchomo. Przekazuj ochotnikom pacynkę i proś, by wydawali komendy. Zakończ grę po 2–3 minutach.

Zakończenie

- Pokaż kolejno papierowe sylwetki Sue, Jaya i Li i zapytaj: **Who's this? How old is Sue/Jay/Li?** (Sue – 9, Li – 8, Jay – 7).
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze.
-  Dzieci śpiewają piosenkę **See you soon!** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 23).
- Powiedz: **Goodbye!** i zachęć dzieci, aby pożegnali się z tobą w ten sam sposób.



Li: Hello.

Sue: Hi.

Li: What's your name?

Sue: I'm Sue. I'm nine.

Jay: And I'm Jay. I'm seven.

Sue: What's your name?

Li: I'm Li.

Jay: How old are you, Li?

Li: I'm eight. Let's be friends!

Sue & Jay: Good idea! Let's be friends!



Come to the park

Hello! My name's Li. (każde dziecko wskazuje siebie)
Hello!

Come to the park,
come with me! (dzieci wykonują dwukrotnie gest przywoływania ręką)
You can ride a bike, (dzieci udają, że jadą na rowerze)
you can climb a tree. (dzieci naśladowują wspinanie się na drzewo)

Come to the park,
come with me! (dzieci wykonują dwukrotnie gest przywoływania ręką)
You can play on a swing, (dzieci kołyszą się, udając huśtanie się na huśtawce)
you can eat ice cream. (dzieci naśladowują jedzenie lodów)

Come to the park,
come with me! (dzieci wykonują dwukrotnie gest przywoływania ręką)
Come to the park,
my name's Li! (każde dziecko wskazuje siebie)



Cele nauczania:

- liczenie dziesiątkami od 10 do 100
- słuchanie i recytowanie rymowanki *The number*
- szukanie liczb na obrazku i mówienie, gdzie się znajdują

Główne słownictwo i struktury:

- liczby 10–100
- słownictwo z *Tiger&Friends 1*
- *Where's number (60)?*
It's (on the skateboard).
- *What number is (on the skateboard)? Number (60).*
- *What colour is number (60)?*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyta CD 1
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*, kolory (z poziomu *Tiger&Friends 1*)
- sylwetka Li



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- Unieś pacynkę Tygrysa i powiedz: **Hello. How are you?** Dzieci odpowiadają: *I'm fine, thank you.* Unieś karty obrazkowe z wizerunkami Sue i Jaya. Dzieci witają postacie i pytają je o samopoczucie. Odpowiedz, odgrywając role postaci.
-  Odtwórz piosenkę **Let's have fun in English**. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 23).
- Unieś papierową sylwetkę Li i zapytaj: **Do you remember Sue and Jay's friend? What's her name? (Li); How old is she? (8).**
-  Dzieci śpiewają piosenkę **Come to the park** z podkładem karaoke i odgrywają jej treść (opis na s. 25).

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie i wskażcie. Powiedzcie rymowankę *The number*.

- (książki zamknięte) Unieś dłonie, pokaż uczniom 10 palców i powiedz: **ten**. Pokaż dwukrotnie dłonie z 10 palcami i powiedz: **twenty**. Następnie pokaż dłonie z 10 palcami trzykrotnie, czterokrotnie itd., mówiąc: **thirty, forty** itd., aż do **one hundred**. Napisz na tablicy liczby od 10 do 100 dziesiątkami. Wskazuj kolejne liczby, pokazując 10 palców odpowiednio wiele razy i nazywaj liczby po angielsku. Zachęć dzieci, jeśli potrafią, aby liczyły razem z tobą.
-  (książki otwarte) Powiedz: **Look at the numbers**. Powiedz: **Listen and point to the numbers**. Odtwórz nagranie rymowanki. Dzieci słuchają nagrania i wskazują kolejne liczby.
- Powiedz: **Listen, point and repeat**. Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci słuchają, wskazują liczby i powtarzają je zgodnie z nagraniem.
- Powiedz: **Let's say the The number chant**. Odtwórz nagranie. Dzieci mówią rymowankę razem z nagraniem.

- Przypomnij dzieciom nazwy kolorów, pokazując karty obrazkowe z kolorami. Zapytaj o kolory liczb z podręcznika w przypadkowej kolejności: **What colour is number (60)? (orange)**. Kontynuuj z pozostałymi liczbami (10 – black, 20 – green, 30 – red, 40 – yellow, 50 – blue, 60 – orange, 70 – brown, 80 – black, 90 – red, 100 – blue).
- Połącz dzieci w pary. Uczniowie na zmianę zadają pytania o kolory liczb i odpowiadają na nie.
- Odwróć sytuację. Powiedz: **Look at the numbers. Say the number. Black?** Dzieci wymieniają liczby w podanym kolorze (10, 80). Kontynuuj ćwiczenie z pozostałymi kolorami, po czym poproś, aby uczniowie poćwiczyli w ten sposób w parach (black – 10, 80; green – 20; red – 30, 90; yellow – 40; blue – 50, 100; orange – 60; brown – 70).

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Dzieci pracują w parach, na zmianę zakrywając paluszkami po dwie liczby w ćwiczeniu i nazywając je po angielsku.

2 Znajdźcie liczby. Wskażcie i powiedzcie.

- Wskaż w podręczniku duży obrazek na ss. 4.–5. i powiedz: **Find the numbers**. Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest odnalezienie dziesięciu liczb znajdujących się na ilustracji. Dzieci wykonują zadanie w parach. Wyznacz limit czasu na wykonanie zadania.
- Zapytaj, gdzie znajdują się kolejne liczby: **Where's number (10)?** Zachęć dzieci, aby odpowiadały po angielsku: *It's (on the house)*. Pomóż dzieciom, jeśli jakichś zwrotów nie znają lub nie pamiętają (10 – on the house, 20 – on the ball/football, 30 – under the kite, 40 – under the cat, 50 – in the school bag, 60 – on the skateboard, 70 – on Jay/on Jay's head, 80 – under the doll, 90 – on the bike, 100 – on the cat/under the van).
-  Odtwórz rymowankę **The number**. Dzieci recytują rymowankę, wskazując kolejne liczby ukazane na ilustracji.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Pracując w parach, dzieci piszą sobie wzajemnie palcem na plecach liczby od 10 do 100 (dziesiątkami) i zgadują, jaka liczba została napisana.

3 Czy pamiętacie te liczby? Powiedzcie. Popatrzcie i sprawdźcie.

- Poproś uczniów, żeby przez 20–30 sekund przyjrzeni się uważnie, gdzie na ilustracji na ss. 4.–5. znajdują się poszczególne liczby. Następnie powiedz im, żeby zakryli ilustrację, a popatrzli na obrazki oznaczone literami a–d. Poproś, żeby każdy uczeń spróbował sobie przypomnieć, jakie liczby znajdują się w miejscach oznaczonych znakami zapytania. Uczniowie mogą porównać odpowiedzi w parach.
- Zapytaj: **What number is under the kite?** (number 30); **What number is in the school bag?** (number 50); **What number is on the skateboard?** (number 60); **What number is under the doll?** (number 80). Uczniowie odpowiadają z pamięci, a następnie odstawiają rysunek i sprawdzają swoje odpowiedzi.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w *Bingo*. Poproś dzieci, aby zapisały w zeszytach cztery liczby spośród tych, które poznały na lekcji (tzn. pełne dziesiątki z zakresu 10–100). Od tej pory nie mogą zmieniać wybranych liczb. Zapisz słownie na tablicy dowolną liczbę od 10 do 100, np. *twenty*. Zachęć dzieci, aby przeczytały tę liczbę na głos. Poprawiaj wymowę. Jeśli dzieci zapisały w zeszycie liczbę, którą widzą na tablicy, zakreślają ją. Kontynuuj zadanie, dopisując liczby na tablicy w przypadkowej kolejności. Przerwij grę, kiedy pierwsze dziecko zakreśli wszystkie cztery liczby w swoim zeszycie i zawoła: *Bingo!*. Poproś to dziecko o odczytanie liczb z kartki, a resztę klasy zachęć do porównania liczb odczytanych przez kolegę/koleżankę z tymi, które zostały zapisane na tablicy. Jeśli wszystkie liczby wymienione przez ucznia znajdują się na tablicy, dziecko wygrywa grę. Powtórz zabawę kilkakrotnie, za każdym razem z innymi liczbami.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

(książki zamknięte) Podziel dzieci na dwie grupy: A i B. Uczeń 1. z grupy A nazywa przedmiot z ilustracji na ss. 4.–5., np. *kite*, a uczeń 1. z grupy B rysuje dany przedmiot na tablicy. Jeśli uczeń 1. z grupy B narysuje właściwy przedmiot, jego grupa zdobywa punkt. Następnie uczeń 2. z grupy B nazywa przedmiot, a uczeń 2. z grupy A rysuje go na tablicy. Postępujcie według tej procedury, aż wszyscy uczniowie z obu grup wezmą udział w grze. Podliczcie punkty i nagrońdzie zwycięską grupę brawami. Tę samą procedurę można zastosować do liczb (10–100) poznanych na lekcji. Uczeń 1. z grupy A mówi: *twenty*, a zadaniem ucznia 1. z grupy B jest zapisanie tej liczby cyframi na tablicy (20), itd.

CD1
9

The number

ten, twenty, thirty, forty, fifty, sixty, seventy, eighty, ninety, one hundred

Zakończenie

- Zapytaj: **What numbers can you say? What words do you remember?**
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze.
-  Dzieci śpiewają piosenkę **See you soon!** i odgrywają jej treść (opis na s. 23).
- Powiedz: **Goodbye!** i zachęć dzieci, aby pożegnali się z tobą w ten sam sposób.



Cele nauczania:

- nazywanie przyborów szkolnych
- wyrażanie prośby o pożyczenie przedmiotów i reagowanie na prośby
- nazywanie dni tygodnia
- łuchanie i mówienie rymowanki *The days of the week*

Główne słownictwo i struktury:

- pen, pencil, pencil case, ruler, rubber, sharpener, bag*
- Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, Sunday*
- nazwy kolorów

- Can I have a (ruler), please? Here you are. Thank you.*
- Today is (Monday).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- plyta CD 1
- karty obrazkowe: *Sue, Jay* (z poziomu *Tiger&Friends 1*); dni tygodnia
- sylwetki Sue, Jaya i Li
- minutnik

Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



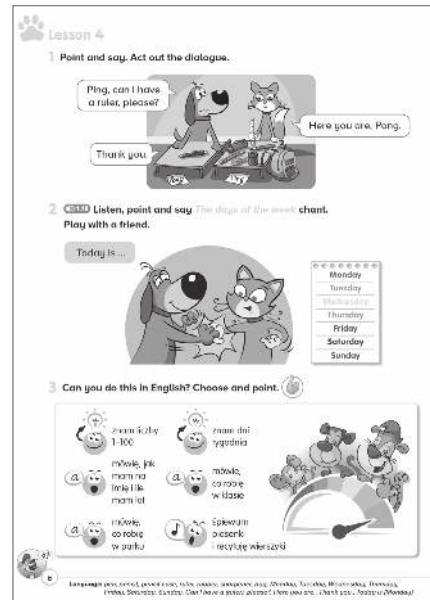
Rozpoczęcie

- Unieś pacynkę Tygrysa i powiedz: **Hello. How are you?** Dzieci odpowiadają: *I'm fine. Thank you.* Unieś sylwetki Sue, Jaya i Li. Dzieci witają postacie i pytają je o samopoczucie. Odpowiedz, odgrywając role tych postaci.
-  Odtwórz piosenkę **Let's have fun in English**. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 23).
- Napisz na kartce dowolną liczbę od 10 do 100 tak, aby dzieci jej nie widziały. Dzieci zgadują, co to za liczba, pytając: *Is it (ten)?* Jeśli napisana liczba jest wyższa, unieś rękę, a jeśli niższa, obniż dłoń w podpowiedzi. Kontynuuj zabawę do momentu, kiedy dzieci podadzą właściwą liczbę. Powtórz zabawę z kilkoma liczbami.

Główna część lekcji

1 Wskażcie i powiedzcie. Odegrajcie dialog.

- (książki otwarte) Wskaż postaci ukazane na ilustracji. Jeśli dzieci pracowały z podręcznikiem *Tiger&Friends 1*, zapytaj dzieci: **Do you remember these animals? What's the cat's/dog's name?** (*cat – Ping, dog – Pong*). Poproś, żeby dzieci przypomnieli, co pamiętają o Ping i Pongu. Jeśli dzieci nie pracowały z podręcznikiem *Tiger&Friends 1*, wyjaśnij, że Ping jest sprytną, inteligentną kotką, która uczy Ponga różnych rzeczy o otaczającym go świecie.
- Powiedz: **Say hello to Ping/Pong**. Dzieci witają się z postaciami: *Hello! How are you, Ping/Pong?* Odpowiedz dzieciom w imieniu postaci, naśladując ich głosy.
- Powiedz: **Point and say**. Poproś dzieci o wskazywanie kolejnych przyborów szkolnych widocznych na ilustracji i nazywanie ich po angielsku (*pen, pencil, (coloured pencil/ crayon), pencil case, sharpener, rubber, ruler, (school) bag*).
- Podziel klasę na dwie grupy: Ping i Pong. Odczytuj kolejne kwestie zapisane w dymkach. Poproś dzieci, aby chórem powtarzały za tobą kwestie postaci przypisanych ich grupom. Następnie poproś grupy o zamianę ról i powtórzenie ćwiczenia.



- Powiedz: **Act out the dialogue**. Dzieci odgrywają dialog w parach według wzoru z ćw. 1., wykorzystując własne przybory szkolne. Zaproś ochotników na środek klasy do zaprezentowania dialogu.

2 Posłuchajcie, wskażcie i powiedzcie rymowankę *The days of the week*. Zagrajcie w parach.

- (książki zamknięte) Napisz na tablicy: *Today is ...*. Zapytaj: **What day is it today?** Wyjaśnij znaczenie pytania. Wpisz w zdaniu na tablicy właściwy dzień tygodnia. Wyjaśnij, że od czasu do czasu możesz zadawać dzieciom to pytanie, a rymowanka, której się dziś nauczają, pomoże im w odpowiedzi.
-  (książki otwarte) Powiedz: **Listen and point to the days of the week**. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają rymowanki i wskazują nazwy kolejnych dni tygodnia.
- Powiedz: **Listen, point and say**. Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdej nazwie dnia tygodnia, tak aby dzieci mogły powtórzyć nazwy kolejnych dni. Dzieci uzupełniają ostatnie zdanie nazwą właściwego dnia tygodnia.
- Odtwórz nagranie po raz trzeci, zatrzymując je po każdej pierwszej literce dnia tygodnia, a dzieci poproś o podanie pełnej nazwy danego dnia. Na koniec dzieci mówią rymowankę razem z nagraniem.
- Zapytaj o kolory nazw dni tygodnia ukazanych na obrazku w przypadkowej kolejności, np.: **What colour is Wednesday?** (*yellow*) (*Monday – red, Tuesday – orange, Wednesday – yellow, Thursday – green, Friday – blue, Saturday – brown, Sunday – purple*). Wprowadź słowo: *purple*, jeśli dzieci go nie znają.
- Umieść na tablicy karty obrazkowe z nazwami dni tygodnia we właściwej kolejności. Powiedz dzieciom, że za chwilę zagrają w „klaskanke”. Zaproś jedno dziecko na środek klasy, żeby razem zademonstrować, w jaki sposób grać, klaszcząc w swoje dłonie i dłonie partnera: w swoje dłonie (*M...*) w prawe (*M...*) w swoje (*M...*) w lewe (pauza) w swoje (*MON*) w prawe (*DAY*) w swoje i w lewe (chwilą przerwy) w swoje (*T...*) w prawe (*T...*) w swoje (*T...*) w lewe (pauza)

w swoje (*TUES*) w prawe (*DAY*)

w swoje i w lewe (chwila przerwy) itd.

- Zachęć dzieci do grania w „klaskanę” w parach, najpierw z nagraniem, a następnie bez, korzystając z kart obrazkowych umieszczonych na tablicy jako podpowiedzi co do kolejności wymieniania dni tygodnia. Na koniec rymowanki dzieci razem wykrzykują zdanie: *Today is (Tuesday)!*. Zaproś chętne dzieci na środek klasy do zaprezentowania „klaskanek”.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Wyjaśnij, że będziesz bezgłośnie wymawiać nazwy dni tygodnia, a zadaniem dzieci będzie odczytać z ruchu warg, jakie słowa wypowiadasz. Kiedy zgadną, podnoszą rękę do góry, ale nie podają odpowiedzi. Wypowiedz bezgłośnie nazwę wybranego dnia tygodnia, wyraźnie układając przy tym usta. Powtórz wybrany wyraz kilka razy. Kiedy większość dzieci podniesie ręce, wybierz ochotnika do odpowiedzi. Kontynuuj zabawę, wymieniając różne dni tygodnia. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Poproś dzieci, żeby w ciągu minuty spróbowały jak najwięcej razy wymienić kolejno wszystkie dni tygodnia. Powiedz: **Start!** i rozpocznij odmierzenie czasu. W parach jedno dziecko wymienia dni tygodnia, a drugie liczy, ile razy pierwsze dziecko wymieniło cały tydzień. Po upływie czasu dzieci zamieniają się rolami. Możesz powtórzyć zabawę, prosząc dzieci, żeby spróbowały poprawić swój wynik.

3 Czy potraficie zrobić to po angielsku?

Wybierzcie i wskażcie.



- Jeśli dzieci pracowały z podręcznikiem *Tiger&Friends 1*, zapytaj, czy pamiętają, do czego służy i jak działa „sukcesomierz”. Wyjaśnij, że w ćw. 3. zastanowią się, w jakim stopniu opanowały wiadomości z rozdziału *How are you?*. Powiedz im, że jest to informacja zarówno dla nich samych, jak i dla nauczyciela. Omówcie, co oznaczają poszczególne symbole.
- Wskaż „sukcesomierz” i poproś dzieci, aby przez chwilę samodzielnie zastanowiły się nad oceną swojej wiedzy i swoich umiejętności i wskazywały palcem ich poziom na „sukcesomierzu”.
- Następnie poproś dzieci, żeby każde z nich wyciągnęło przed siebie prawą rękę i zgięło ją w łokciu tak, by dłoń położona była na wysokości lewego ramienia. Ugięta ręka ułożona równolegle do podłogi oznacza najniższy poziom opanowania danego zagadnienia, a ręka ułożona prostopadle do podłogi – poziom najwyższy. Poproś dzieci, żeby, korzystając z podanej skali, pokazały poziom opanowania każdego z zagadnień wymienionych w podręczniku.

Zakończenie

- Zapytaj: *Can you say the days of the week? What classroom objects can you name?*
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze.

- Poproś dzieci o otworenie zeszytów na stronie z kryteriami sukcesu do rozdziału wstępnego *How are you?*. Poproś, aby oceniły swoje osiągnięcia w każdym z kryteriów: w dwóch pierwszych punktach wpisując liczbę zapamiętanych wyrazów, w kolejnych zaś zakreślając wybraną buźkę.
-  Odtwórz piosenkę **See you soon!**. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 23).
- Powiedz: **Goodbye!** i zachęć dzieci, aby pożegnali się z tobą w ten sam sposób.

CD 1
10

The days of the week

M... M... M... Monday
T... T... T... Tuesday
W... W... W... Wednesday
Th... Th... Th... Thursday
F... F... F... Friday
S... S... S... Saturday
S... S... S... Sunday
Today is ...





Cele nauczania:

- nazywanie pomieszczeń i elementów wyposażenia domu
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw pomieszczeń i elementów wyposażenia domu
- udział w grach i zabawach
- słuchanie historyjki ze zrozumieniem
- rozpoznawanie wartości związanych z historyjką
- przypominanie i opowiadanie historyjki
- śpiewanie piosenek i recytowanie rymowanek
- ćwiczenie wymowy głoski /ʌ/
- wykonywanie minikart, papierowego domku i pionków
- odgrywanie scenek
- pytanie o to, czy ktoś/coś się gdzieś znajduje, i udzielanie odpowiedzi
- pytanie o to, gdzie znajdują się przedmioty i osoby, i udzielanie odpowiedzi
- używanie kluczowego słownictwa w zdaniach
- zapisywanie kluczowego słownictwa
- reagowanie na zwroty używane w klasie
- powtarzanie materiału i analiza własnego procesu uczenia się

Główne słownictwo i struktury:

Słownictwo:

- *toilet, bedroom, bathroom, hall, living room, dining room, kitchen, garage; rooms*
- *behind, in, next to, on, under*
- *bed, fridge, clock, cooker, shower, sofa*
- **Kids' Culture:** *house, flat, houseboat*
- **Extra Vocabulary:** *table, lamp, armchair, washbasin, bookshelf, cupboard*

Struktury:

- *Where's (Jay)? Is (he) (in) the (hall)?*
Yes, (he) is. / No, (he) isn't.
- *(Jay) is in the (bathroom).*
- *Where's the (shower)? Is it in the (bathroom)?*
Yes, it is. / No, it isn't.
- *Where's the (fridge)? It's in the (kitchen).*
- *The (shower) is in the (bathroom).*
- *Where's the teacher? (He)'s (next to) the (door).*

Słownictwo i struktury powtarzane:

- nazwy kolorów i liczb 1–20
- *desk, chair, door*
- *What's this? It's the (bedroom).*
- *Have you got (a pencil)?*
Yes, I have. / No, I haven't.

Język bierny:

- *plant, hide, hide and seek*
- *box, surprise*
- *Let's look in the (garage). / Let's be friends.*
- *Can I play?*
- *You're dirty. You need a shower.*
- *Close the shower door.*
- **Tiger Values:** *Let everyone play.*

Integracja treści – Edukacja społeczna:

Elementy wyposażenia domu.

Zagadnienia społeczno-kulturowe:

- zachęcenie dzieci do poznania nazw pomieszczeń i elementów wyposażenia domu
- uświadomienie dzieciom, że poznanie historyjki o zabawie w chowanego może sprawić przyjemność
- uświadomienie dzieciom, jak ważne jest włączanie do zabawy wszystkich chętnych
- kształtowanie postawy szacunku do rozmówcy
- wyrabianie w dzieciach gotowości do czekania na swoją kolej i chęci zamieniania się rolami
- wzmacnianie w dzieciach pewności siebie w komunikowaniu się w języku angielskim
- uświadomienie dzieciom przyjemności z rozpoznania humoru w historyjce
- uświadomienie dzieciom, że opisywanie, gdzie znajdują się różne przedmioty w domu, może sprawić przyjemność
- zachęcenie dzieci do powtarzania materiału i oceny własnego procesu uczenia się
- uświadomienie dzieciom satysfakcji z uczenia się tradycyjnej angielskiej rymowanki
- wzbudzenie zainteresowania dzieci nauką o typach domów w Wielkiej Brytanii i porównaniem ich z domami w Polsce

Cele nauczania:

- rozpoznawanie i nazywanie pomieszczeń
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw pomieszczeń
- stuchanie i mówienie rymowanki *Tiger's word*

Główne słownictwo i struktury:

- toilet, bedroom, bathroom, hall, living room, dining room, kitchen, garage*
- What's this? It's the (bedroom).*

Materiały:

- kartki z kryteriami sukcesu i kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- plyta CD 1
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; toaleta, sypialnia, łazienka, przedpokój, pokój dzienny, jadalnia, kuchnia, garaż
- karty wyrazowe: *toilet, bedroom, bathroom, hall, living room, dining room, kitchen, garage*
- gotowe łapy Tygrysa
- kółka z łapą Tygrysa (s. 30 *Książki nauczyciela*) lub kółka z tektury o śr. ok. 35 mm; ołówki, kredki, taśma klejąca i nożyczki; naturalne słomki
- czyste kartki (po jednej na parę)

Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z kryteriami sukcesu (NaCoBeZu – na co będziemy zwracać uwagę) i kartkę z celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Omówcie materiały.



Rozpoczęcie

- CD1** **karaoke** 4 Przywitaj się z dziećmi. Unieś pacynkę Tygrysa i karty obrazkowe z wizerunkami Sue i Jaya. Odtwórz piosenkę *Let's have fun in English* w wersji karaoke. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 23).
- CD1** 12 Powiedz dzieciom, że nauczą się teraz rymowanki *Have you got a pencil?* na powitanie. Odtwórz nagranie. Odegrajcie treść rymowanki (opis na s. 33). Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci mówią rymowankę, odpowiadając na zawarte w niej pytania: *Yes* lub *No*, i odgrywają jej treść.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, popatrzcie i powtórzcie.

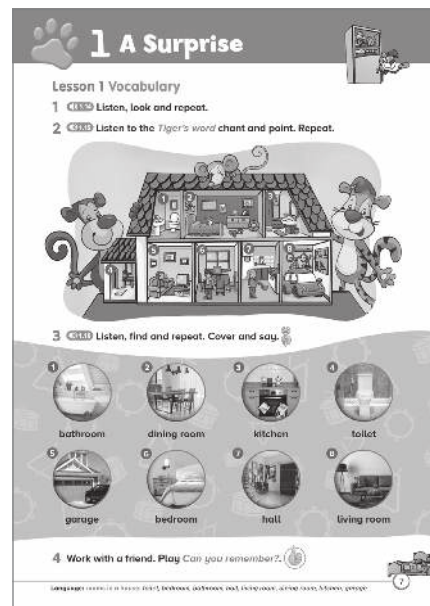
- (książki zamknięte) Zapytaj dzieci, jakie pomieszczenia domowe potrafią nazwać po angielsku.
- Pokaż kartę obrazkową z łazienką. Zapytaj, czy dzieci znają angielską nazwę tego pomieszczenia. Następnie powiedz: **bathroom**. Powtórz ćwiczenie z pozostałymi kartami.
- CD1** 14 Umieść na tablicy karty obrazkowe z pomieszczeniami w takiej kolejności, w jakiej ich nazwy występują w nagraniu. Powiedz: **Listen, look and repeat**. Odtwórz nagranie i wskazuj kolejne karty. Dzieci słuchają i powtarzają.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w grę z kartami obrazkowymi, np. *Memory test* lub *What have I got here?* (patrz: *Bank gier* na s. 12).

2 Posłuchajcie rymowanki *Tiger's word* i wskażcie. Powtórzcie.

- Zdejmij z tablicy karty obrazkowe.
- CD1** 15 Powiedz dzieciom, że ich zadaniem będzie zapamiętanie kolejności, w jakiej pomieszczenia wymienione są w rymowance. Odtwórz nagranie.



- Po wysłuchaniu nagrania pytaj dzieci kolejno: **What's number one/two/...?** Dzieci odpowiadają: *It's the (toilet)*. Umieszczaj karty ze wskazanymi pomieszczeniami na tablicy.
- Odtwórz nagranie raz jeszcze, zatrzymując je po każdej nazwie pomieszczenia. Sprawdźcie odpowiedzi.
- (książki otwarte) Wskaż ilustrację w ćw. 2. Powiedz: **Look! Tiger, Monkey and Mouse are looking at a toy house**. Jeśli to konieczne, wyjaśnij znaczenie wypowiedzi.
- Powiedz: **Let's say the Tiger's word chant and point**. Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci mówią rymowankę i wskazują w książkach właściwe ilustracje.

3 Posłuchajcie, znajdźcie i powtórzcie. Zakryjcie i powiedzcie.

- CD1** 16 Poproś dzieci, żeby popatrzyły na zdjęcia pomieszczeń z ćw. 3. Nazwijcie kolejne pomieszczenia. Następnie powiedz dzieciom, że w nagraniu usłyszą nazwy tych pomieszczeń w innej kolejności. Zadaniem dzieci jest jak najszybciej odnaleźć właściwe zdjęcie, wskazać je i powtórzyć usłyszaną nazwę. Odtwórz pierwszą część nagrania. Dzieci wykonują zadanie.
- Potasuj karty obrazkowe. Zapytaj dzieci, czy pamiętają, w jakiej kolejności nazwy pomieszczeń pojawiły się w nagraniu. Umieść karty na tablicy w kolejności zaproponowanej przez uczniów. Następnie odtwórz ponownie pierwszą część nagrania, zatrzymując je po każdej nazwie pomieszczenia. Sprawdźcie odpowiedzi.
- Powiedz dzieciom, że teraz usłyszą drugą część nagrania, w której nazwy pomieszczeń będą wymieniane różną liczbą razy. Zadaniem dzieci jest powtórzyć chórem nazwę każdego pomieszczenia tyle razy, ile powtórzeń będzie w nagraniu. Odtwórz drugą część nagrania, zatrzymując je po każdej nazwie pomieszczenia. Dzieci wykonują zadanie.
- Rozdaj dzieciom karteczki z łapami Tygrysa do samodzielnego wycięcia lub puste kółka z tektury. Pokaż przykładową łapę Tygrysa i powiedz: **Let's make the Tiger paw**. Dzieci wykonują łapy, kolorują je i podpisują je na odwrocie. Pomóż dzieciom przymocować taśmą klejącą gotowe łapy do ołówków lub słomek. Przypomnij, że tak przygotowaną łapę Tygrysa dzieci będą zakrywać wskazane ilustracje.
- Powiedz: **Cover the (kitchen)**. Dzieci zakrywają zdjęcie (kuchni) i powtarzają nazwę wskazanego pomieszczenia. Powtórz procedurę z innymi pomieszczeniami, zwiększając tempo wydawania poleceń. Ochotnicy przejmują twoją rolę.

- Dzieci kontynuują zabawę w parach, na zmianę podając nazwy pomieszczeń i zakrywając wskazane zdjęcia.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w *Tiger's numbers* (patrz: s. 12).

- Przygotuj karty wyrazowe z nazwami pomieszczeń. Kolejno pokazuj karty dzieciom. Odczytuj wyrazy zapisane na kartach i proś dzieci o powtarzanie ich chórem.
- Ponumeruj karty obrazkowe umieszczone na tablicy. Potasuj karty wyrazowe i kolejno pokazuj je uczniom. Ochotnicy odczytują wyrazy. Poprawiaj błędy w wymowie. Następnie dzieci podają numer karty obrazkowej odpowiadającej danej karcie wyrazowej. Umieszczaj karty wyrazowe obok właściwych kart obrazkowych.
- Zdejmij z tablicy karty wyrazowe i potasuj je. Pokazuj karty wybranym rzędem, prosząc dzieci o odczytanie wyrazów.

4 Pracujcie w parach. Zagrajcie w *Can you remember?*



- (książki zamknięte) Pod kartą obrazkową nr 1 napisz nazwę przedstawionego na niej pomieszczenia bez ostatniej litery (*kitch_*). Poproś ochotnika o dopisanie jej.
- Połącz dzieci w pary i wręcz każdej parze czystą kartkę. Poproś, żeby uczniowie przedzielili kartkę na pół pionową linią i żeby każdy z nich podpisał swoją połowę kartki. Uczeń A pisze numer karty i wyraz-zagadkę na połowie kartki ucznia B, uczeń B uzupełnia wyraz i pisze numer karty i wyraz-zagadkę na połowie kartki ucznia A. Uczeń A uzupełnia wyraz. Uczniowie kontynuują, aż każdy z nich uzupełni cztery wyrazy-zagadki. Żaden wyraz nie może się powtórzyć. Po rozegraniu całej rundy uczniowie mogą otworzyć podręcznik na s. 7. i sprawdzić odpowiedzi. Za każdy dobrze napisany wyraz uczeń zdobywa punkt. Przed rozpoczęciem gry zetrzyj z tablicy zapisany na niej przykład.
- Po zakończonym ćwiczeniu zapytaj, komu udało się poprawnie uzupełnić 4 wyrazy, 3 wyrazy itd., za każdym razem bijąc brawo.

Zakończenie

- Zapytaj: *What rooms in the house can you name in English?* i pokazuj dzieciom kolejno karty obrazkowe. Zapytaj dzieci po polsku, które z poznanych słów są łatwe, a które trudne. Omów różne sposoby na zapamiętanie nowego słownictwa np.: rysowanie własnych ilustracji z podpisami, zapisywanie słów na kolorowych samoprzylepnych karteczkach i umieszczanie ich w różnych miejscach domu czy przeglądanie zeszytu i oznaczanie symbolami (np. uśmiechniętymi lub smutnymi buźkami) wyrazów, które się lubi lub których się nie lubi.

- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze.
- **CD1 13** Powiedz dzieciom, że nauczą się dziś rymowanki *Tidy the classroom!* na zakończenie lekcji. Odtwórz nagranie. Odegrajcie treść rymowanki.
- Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść.
- **CD1 11** Dzieci śpiewają piosenkę *See you soon!* razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 23).

CD1 12 Opening routine: *Have you got a pencil?*

Have you got a pencil? (dzieci unoszą ołówki)
Yes or no?

Have you got a rubber? (dzieci unoszą gumki do ścierania)
Yes or no?

Have you got a ruler? (dzieci unoszą linijki)
Yes or no?

Have you got a pen? (dzieci unoszą długopisy)
Yes or no?

Have you got everything? (dzieci pokazują kciuk zwrócony w górę)
Yes or no?

CD1 13 Closing routine: *Tidy the classroom!*

Is this our living room? (dzieci wskazują odpowiednią kartę obrazkową)

Is this our bedroom? (jw.)

Is this our bathroom? (jw.)

No! It's our classroom. (dzieci wskazują rękami przestrzeń dookoła siebie)

It's time to tidy the classroom.

(dzieci wskazują nadgarstek w miejscu zegarka)

CD1 14

bathroom, bedroom, dining room, garage, hall, kitchen, living room, toilet

CD1 15 Tiger's word

Tiger, Tiger, what do you know?

Answer the questions, here we go!

Number 1. What's this? It's the toilet!

Number 2. What's this? It's the bedroom!

Number 3. What's this? It's the bathroom!

Number 4. What's this? It's the hall!

Number 5. What's this? It's the living room!

Number 6. What's this? It's the dining room.

Number 7. What's this? It's the kitchen!

Number 8. What's this? It's the garage!

CD1 16

kitchen, bedroom, garage, toilet, living room, hall, bathroom, dining room

Now be careful!

kitchen (x3), bedroom (x3), garage (x2), toilet (x3),

living room (x1), hall (x3), bathroom (x2), dining room (x1)

Cele nauczania:

- słuchanie historyjki ze zrozumieniem
- nazywanie miejsc, w których ukryły się postacie z historyjki
- rozpoznawanie wartości związanych z historyjką
- wykonywanie minikart
- odczytywanie prostych struktur (patrz poniżej)

Główne słownictwo i struktury:

- *toilet, bedroom, bathroom, hall, living room, dining room, kitchen, garage*
- *behind, in, next to, under*
- *Where's (Jay)? Is (he) (in) the (hall)? Yes, (he) is. / No, (he) isn't.*
- *(Li) is in the (bedroom).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyta CD 1
- karty obrazkowe: *Sue, Jay, pomieszczenia*
- karty wyrazowe: *pomieszczenia*
- karty obrazkowe do historyjki 1.
- gotowe minikarty do rozdziału 1.
- szablon minikart do rozdziału 1. (jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*)
- czyste kartki i kredki (jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*)
- nożyczki

Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



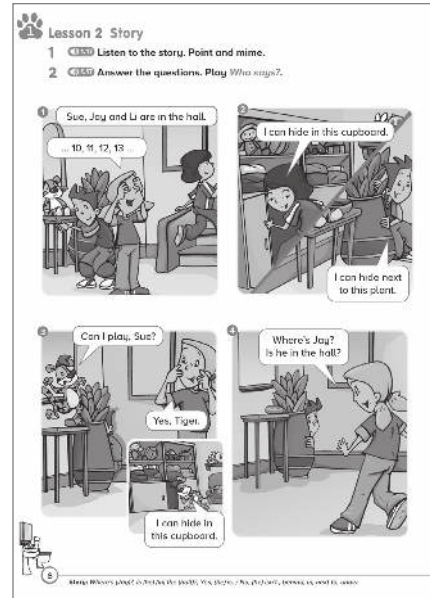
Rozpoczęcie

- **CD1** **karaoke** 4 Odtwórz piosenkę *Let's have fun in English*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 23).
- **CD1** 12 Odtwórz rymowankę *Have you got a pencil?*. Dzieci mówią rymowankę, odpowiadając na zawarte w niej pytania: *Yes* lub: *No*, i odgrywają jej treść (opis na s. 33).
- **CD1** 15 Zaprosz ośmioro dzieci na środek klasy i rozdaj im karty obrazkowe z ilustracjami pomieszczeń. Odtwórz rymowankę *Tiger's word* (opis na s. 33). Klasa mówi rymowankę. Dzieci stojące na środku sali unoszą właściwą kartę po usłyszeniu nazwy pomieszczenia widniejącego na tej karcie. Rozdaj karty wyrazowe z tego samego zestawu innym dzieciom i poproś, aby stanęły obok osób z odpowiednimi kartami obrazkowymi.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie historyjki. Wskażcie i pokażcie za pomocą gestów.

- (książki otwarte) Wskaż postaci ukazane na obrazku 1. (w podręczniku lub na karcie do historyjki) i zapytaj: **Who's this?** (*Tiger, Sue, Jay, Li*). Powiedz: **In today's story, Sue, Jay and Li play hide and seek.** Zapytaj dzieci (po polsku), co ich zdaniem wydarzy się w historyjce.
- **CD1** 17 Zapytaj: **In what rooms do the children play hide and seek?**. Dzieci zgadują. Powiedz: **Listen to the story and check.** Odtwórz nagranie, po czym powtórz pytanie. Dzieci odpowiadają po angielsku (*They play in the hall, garage, kitchen, bedroom and living room.*).
- Powiedz: **Listen to the story again. Point and mime.** Wyjaśnij, że dzieci powinny wskazywać kolejne obrazki w podręczniku i pokazywać za pomocą gestów, gdzie chowają się postacie. Wprowadź gesty obrazujące przyimki: *in* (dzieci wkładają ręce do kieszeni), *behind* (dzieci chowają ręce za siebie), *next to* (dzieci kładą jedną dłoń na ławce, a po chwili drugą obok pierwszej), *under* (dzieci wkładają ręce pod ławkę).

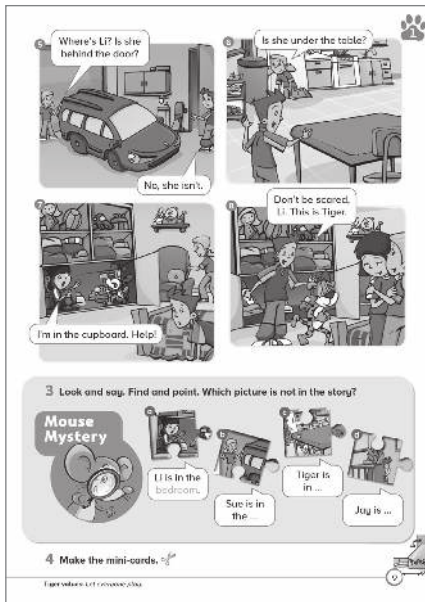


- Odtwórz nagranie ponownie lub wykorzystaj wideoklip do animowanej wersji historyjki. Dzieci słuchają, wskazują pomieszczenia i pokazują przyimki za pomocą gestów.



2 Odpowiedzcie na pytania. Zagrajcie w *Who says?*.

- **CD1** 17 Odtwórz nagranie historyjki, zatrzymując je po każdym obrazku i zadając pytania na jego temat, np.:
Obrazek 1.: **What are Sue, Jay and Li playing?** (*hide and seek*); **Where is Sue?** (*in the hall*)
Obrazek 2.: **Where does Li hide?** (*in a cupboard, in the bedroom*); **Where does Jay hide?** (*next to a plant, in the hall*)
Obrazek 3.: **What does Tiger want?** (*He wants to play.*); **Where does Tiger hide?** (*in the cupboard*); **Who else is in the cupboard?** (*Li*)
Obrazek 4.: **Who does Sue find?** (*Jay*); **Where's Jay?** (*in the hall, next to the plant*)
Obrazek 5.: **Where do Sue and Jay look for Li?** (*in the garage, behind the car, behind the door*); **Is Li in the garage?** (*No, she isn't.*)
Obrazek 6.: **Where do Sue and Jay look for Li?** (*in the kitchen, under the window, under the table*); **Is Li in the kitchen?** (*No, she isn't.*)
Obrazek 7.: **Where do Sue and Jay look for Li?** (*in the bedroom, behind the chair, under the bed*); **Where's Li?** (*in the cupboard*); **Is she scared?** (*yes*); **Why?** (*She's scared of Tiger.*); **Is Tiger scared of Li?** (*yes*)
Obrazek 8.: **What does Tiger say to Li?** (*Let's be friends.*); **What are they all going to do now?** (*play in the living room*)
- Zapytaj: **Do you like the story? Will Li and Tiger be good friends?**
- (książki zamknięte) Powiedz: **Let's play Who says?**. Pytaj w przypadkowej kolejności o zdania zapisane w dymkach, np.: **Who says: 'I can hide next to this plant'?** (*Jay*). Dzieci odpowiadają. Ochotnicy przejmują twoją rolę.



Tiger Values

Wskaż obrazek 1. i zapytaj dzieci: **Who's playing hide and seek?** (Li, Sue and Jay); **Is Tiger playing?** (no). Wskaż obrazek 3. i zapytaj: **Does Tiger want to play?** (yes); **Does Sue let him play?** (yes). Porozmawiajcie o tym, jak poczulby się Tygrys, gdyby Sue nie pozwoliła mu dołączyć do zabawy i dlaczego to ważne, żeby do zabawy włączać wszystkie dzieci.

3 Popatrzcie i powiedzcie. Znajdźcie i wskażcie. Którego obrazka nie ma w historyjce?

- (książki otwarte) Wskaż puzzle z fragmentami ilustracji z historyjki. Pokaż puzzle „a” i poproś dzieci o dokończenie zapisanego pod nim zdania. Następnie zachęć dzieci, by przyjrzały się pozostałym puzzlom i powtórzyły ćwiczenie. Sprawdźcie odpowiedzi (a Li is in the bedroom, b Sue is in the garage, c Tiger is in the kitchen, d Jay is in the hall).
- Poproś dzieci, żeby na obrazkach historyjki odnalazły fragmenty ilustracji przedstawione na puzzlach. Zaznacz, że jedna z ilustracji na puzzlach nie pochodzi z historyjki. Wskaż puzzle „a” i zapytaj dzieci, czy widzą ten fragment obrazka w historyjce. Po chwili zapytaj: **What number is it?** (7). Zapytaj dzieci, jakie pomieszczenie widzą na obrazku (bedroom). Powtórz ćwiczenie z pozostałymi fragmentami (a – 7: bedroom, b – 5: garage, d – 4: hall). Jeden puzzle nie pochodzi z historyjki (c – kitchen).

4 Wykonajcie minikarty.

- (książki zamknięte) Pokaż dzieciom gotowe minikarty i powiedz: **Let's make the mini-cards**.
- CD1 19 Jeśli dzieci korzystają z Zeszytu ćwiczeń, wydrukuj z niego szablon i wycinają minikarty. Jeśli nie, wykonują minikarty samodzielnie, rysując pomieszczenia na małych kartkach i wycinając wydrukowane przez nauczyciela wyrazy. Odtwórz w tle piosenkę **Where's Li?** z lekcji 3.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w grę z minikartami, np. **Shuffle and match** (patrz: *Bank gier* na ss. 13–14).

- Dzieci podpisują swoje minikarty. Zbierz minikarty albo poproś dzieci o schowanie ich do teczek.

Zakończenie

- Zapytaj: **What game do Sue, Jay and Li play in the story?** (hide and seek); **Where do they play?** (in the hall, garage, kitchen, bedroom and living room).
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze.
- CD1 13 Odtwórz rymowaną **Tidy the classroom!**. Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (opis na s. 33).
- CD1 11 Dzieci śpiewają piosenkę **See you soon!** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 23).

CD1 17

CD1 18

Story: A Surprise

Obrazek 1.

Narrator: Sue, Jay and Li are in the hall. They're playing hide and seek. Sue is counting to twenty in the hall.

Sue: ... ten, eleven, twelve, thirteen ...

Obrazek 2.

Narrator: Li is in the bedroom.

Li: Hmm. Perfect. I can hide in this cupboard.

Jay: I can hide next to this plant.

Obrazek 3.

Sue: ... fourteen, fifteen ...

Tiger: Can I play, Sue? Can I play?

Sue: Yes, Tiger. Of course you can play. Go and hide.

Quick! Sixteen, seventeen, eighteen ...

Tiger: Mmm ... I can hide in this cupboard.

Obrazek 4.

Sue: ... nineteen, twenty! Where are you? Hmm ...

Where's Jay? Is he in the hall? Is he next to the plant? Yes, he is!

Jay: Ah! Sue!

Sue: Now. Where's Li?

Jay: I don't know. Let's look in the garage.

Obrazek 5.

Sue: Where's Li? Where's Li? She isn't behind the car. Is she behind the door?

Jay: No, she isn't.

Sue: Where is she?

Jay: I don't know. Let's look in the kitchen.

Obrazek 6.

Sue: She isn't under the window. Is she under the table?

Jay: No, she isn't.

Sue: Where is she?

Jay: I don't know. Let's look in the bedroom.

Obrazek 7.

Sue: Is she in the bedroom? She isn't behind the chair. Is she under the bed?

Jay: No, she isn't.

Li: Aargh!

Tiger: Aargh!

Li: I'm in the cupboard. Help!

Obrazek 8.

Sue: Tiger, this is Li.

Jay: Don't be scared, Li. This is Tiger. He's our friend.

Li: Oh. Hello, Tiger.

Tiger: Hello, Li. Let's be friends. But, shh! It's a secret.

Li: Yes, OK. Let's be friends.

Jay: Come on, everyone. Let's play in ... the living room.

Li: OK.

Tiger: Can I play in the living room, too?

Sue: Yes, Tiger. Of course you can play. Come on!

Cele nauczania:

- słuchanie historyjki i uzupełnianie brakujących słów
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw pomieszczeń
- dopasowywanie wyrazów do ilustracji
- słuchanie i śpiewanie piosenki *Where's Li?*
- opisywanie miejsc, w których znajdują się różne postacie

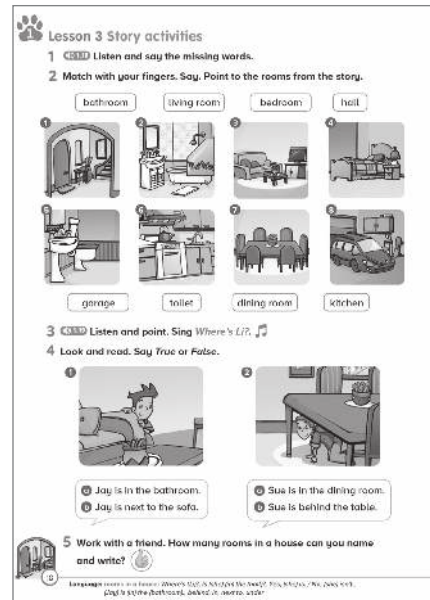
Główne słownictwo i struktury:

- *toilet, bedroom, bathroom, hall, living room, dining room, kitchen, garage*

- *behind, in, next to, under*
- *Where's (Li)? Is (she) (in) the (hall)? Yes, (she) is. / No, (she) isn't.*
- *(Jay) is (in) the (bathroom).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyta CD 1
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; pomieszczenia
- karty obrazkowe do historyjki 1.
- minikarty do rozdziału 1.
- ołówkowe pacynki Tygrysa
- sylwetki Sue, Jaya i Li
- czyste kartki (po jednej na parę)



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- **CD1** **karaoke** **4** Odtwórz piosenkę *Let's have fun in English*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 23).
- **CD1** **12** Odtwórz rymowankę *Have you got a pencil?*. Dzieci mówią rymowankę, odpowiadając na zawarte w niej pytania: *Yes* lub: *No*, i odgrywają jej treść (opis na s. 33).
- Umieść na tablicy kartę obrazkową z garażem zwróconą obrazkiem do tablicy. Pokaż sylwetkę Jaya. Powiedz: **Let's play hide and seek. Where's Jay?**. Zachęć dzieci, aby zgadywały, gdzie chowa się Jay: *Is he in the (living room)?*. Odpowiadaj: **No, he isn't**, dopóki dzieci nie zgadną. Wówczas zdejmij kartę z tablicy i pokaż wszystkim obrazek. Powtórz zabawę z sylwetkami Sue i Li, wykorzystując karty z ilustracjami innych pomieszczeń.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zaproś ośmioro dzieci na środek klasy i wręcz każdemu jedną kartę do historyjki. Reszta klasy wydaje dzieciom polecenia, jak mają się ustawić, aby karty były ułożone w odpowiedniej kolejności, zgodnie z treścią historyjki.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie i powiedzcie brakujące słowa.

- (książki zamknięte) Zapytaj: **Do you remember the story? Who says: 'Where's Jay?' in the story? (Sue); Who says: 'Help!?' (Li).** Pytaj o zapisane w dymkach wypowiedzi postaci znajdujące się na stronach z historyjką.
- (książki otwarte na ss. 8–9) Powiedz: **Find the picture of Sue and Jay in the garage.** Dzieci znajdują właściwy obrazek i podają jego numer (*picture 5*). Zadawaj pytania o postacie znajdujące się w innych pomieszczeniach.
- **CD1** **gapped** **18** Powiedz: **Listen to the story and say the missing words.** Odtwórz dialog do obrazka 1. i zatrzymaj nagranie po pierwszej pauzie (dźwięk *ping*). Dzieci podają brakujące słowo. Odtwórz w ten sposób resztę historyjki. (odpowiedzi zaznaczono w scenariuszu nagrania na s. 35).

2 Połączcie palcami. Powiedzcie. Wskażcie pomieszczenia z historyjki.

- (książki otwarte na s. 10) Proś kolejnych uczniów o odczytanie nazw pomieszczeń zapisanych w ramkach lub odczytujcie je całą klasą. Po odczytaniu każdego wyrazu dzieci łączą palcami dany wyraz z odpowiadającą mu ilustracją (*bathroom – 2, living room – 3, bedroom – 4, hall – 1, garage – 8, toilet – 5, dining room – 7, kitchen – 6*).
- Zapytaj, w których czterech pomieszczeniach Sue szuka Jaya i Li zgodnie z historyjką (*hall, garage, kitchen, bedroom*). Dzieci wskazują właściwe ilustracje.

3 Posłuchajcie i wskażcie. Zaśpiewajcie piosenkę *Where's Li?*

- **CD1** **19** (książki zamknięte) Umieść z boku tablicy karty obrazkowe do historyjki w przypadkowej kolejności. Powiedz: **Let's listen to the *Where's Li?* song.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej zwrotce. Proś ochotników o wybranie karty z właściwym pomieszczeniem i umieszczanie jej na tablicy w kolejności występowania pomieszczeń w piosence (*hall – karta nr 4; garage – karta nr 5; kitchen – karta nr 6; bedroom – karta nr 7*). Zapytaj, gdzie w tych pomieszczeniach jest poszukiwana Li (*next to the table, behind the door, under the window, in the cupboard*). W podpowiedzi wskazuj odpowiednie elementy wyposażenia na obrazkach. Poproś dzieci o nazwanie pomieszczeń, które nie występują w piosence (*living room, dining room, bathroom, toilet*).
- Rozdaj dzieciom minikarty lub poproś, aby wyjęły je z teczek. Poproś dzieci, aby rozłożyły minikarty przed sobą. Wyjaśnij, że podczas drugiego słuchania piosenki dzieci mają wskazać minikartę przedstawiającą to pomieszczenie, którego nazwę właśnie usłyszą w piosence. Odtwórz nagranie. Dzieci wykonują zadanie.
- **CD1** **guided** **20** **CD1** **karaoke** **21** Powiedz: **Sing the song.** Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z metodą „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 11). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść, wykorzystując minikarty i sylwetkę Li.
- Poproś dzieci o odłożenie minikart na bok – będą potrzebne podczas oceniania kształtującego.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Narysuj na tablicy pomieszczenie z następującymi elementami: okno, szafka, stół i drzwi. Poproś, aby dzieci przerysowały ilustrację do zeszytu i odwróciły się tyłem do tablicy. Umieść na tablicy sylwetki Sue, Jaya i Li pod/nad/za meblami lub obok mebli ukazanych na rysunku. Podyktuj dzieciom, gdzie mają narysować postacie w zeszycie, np.: **Jay is under the table**. Następnie dzieci odwracają się przodem do tablicy i sprawdzają odpowiedzi.

4 Popatrzcie i przeczytajcie. Powiedzcie: **true** albo: **false**.

- (książki otwarte) Poproś uczniów, żeby popatrzyli na obrazek 1. i przeczytali zdanie „a”. Powiedz: **True or false?** Poproś uczniów, żeby zdecydowali, czy zdanie „a” jest prawdziwe dla obrazka 1. Następnie poproś, żeby przeczytali zdanie „b” zapisane pod obrazkiem 1. i również zdecydowali, czy to zdanie jest prawdziwe dla tego obrazka (a – false, b – true). Poproś o poprawienie zdania fałszywego (*Jay is in the living room.*)
- Powtórz tę procedurę dla obrazka 2. (a – true, b – false; *Sue is under the table.*).

5 Pracujcie w parach. Ile pomieszczeń umiecie nazwać? Ile ich nazw umiecie zapisać?



- (książki zamknięte) Poproś uczniów, żeby w parach sprawdzili, czy pamiętają już wszystkie nazwy pomieszczeń i czy potrafili je zapisać. Rozdaj uczniom czyste kartki, po jednej na parę. Poproś, żeby uczniowie przygotowali minikarty i postavili między sobą na ławce przegrodę (np. książkę, plecak). Uczeń A rozkłada przed sobą minikarty obrazkowe i nazywa przedstawione na nich pomieszczenia, a uczeń B zapisuje nazwy na kartce.
- (książki otwarte) Gdy uczeń A wymieni już wszystkie nazwy pomieszczeń, a uczeń B je zapisze, dzieci liczą wyrazy zapamiętane przez ucznia A i zapisują wynik. Następnie sprawdzają poprawność zapisu wyrazów przez ucznia B na s. 7. podręcznika lub na minikartach wyrazowych, poprawiają błędy i liczą wyrazy zapisane poprawnie.
- Uczniowie zamieniają się rolami i powtarzają ćwiczenie. Poproś dzieci, by korzystały z czystej strony kartki.
- Po zakończonym ćwiczeniu zapytaj, komu udało się nazwać 8 pomieszczeń, 7 pomieszczeń itd., za każdym razem bijąc brawo. Następnie zapytaj dzieci, komu udało się poprawnie napisać 8 wyrazów, 7 wyrazów itd. Powtórz wcześniejszą procedurę.

Zakończenie

- Pokaż karty obrazkowe z pomieszczeniami i zapytaj: **Which rooms are in the song?** (*hall, garage, kitchen, bedroom*); **Where do Sue and Jay look for Li in each room?** (*next to the table, behind the door, under the window, in the cupboard*); **Where's Li in the song?** (*in the bedroom in a cupboard with Tiger*).
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze.
-  Odtwórz rymowankę **Tidy the classroom!**. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 33).
-  Dzieci śpiewają piosenkę **See you soon!** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 23).

CD1
19

CD1
guided
20

CD1
karaoke
21

Where's Li?

Where's Li? (dzieci unoszą sylwetkę Li)
Where can she be? (dzieci rozkładają pytająco ręce)
Is she in the hall? (dzieci unoszą minikartę przedstawiającą przedpokój)
No, she isn't. (dzieci kręcą przecząco głową)
Is she next to the table? (dzieci kładą ręce obok siebie)
No, she isn't. (jw.)
Where is she? (dzieci rozkładają pytająco ręce)

Where's Li? (jw.)
Where can she be? (jw.)
Is she in the garage? (dzieci unoszą minikartę przedstawiającą garaż)
No, she isn't. (jw.)
Is she behind the door? (dzieci chowają ręce za siebie)
No, she isn't. (jw.)
Where is she? (jw.)
Where's Li? (jw.)
Where can she be? (jw.)
Is she in the kitchen? (dzieci unoszą minikartę przedstawiającą kuchnię)
No, she isn't. (jw.)
Is she under the window? (dzieci wkładają ręce pod ławkę)
No, she isn't. (jw.)
Where is she? (jw.)

Li is in the bedroom, (dzieci unoszą sylwetkę Li)
in a cupboard, (dzieci naśladują otwieranie drzwi szafki)
with Tiger. (dzieci unoszą ołówkową pacynkę Tygrysa)
She's in the bedroom, (dzieci unoszą minikartę przedstawiającą sypialnię)
in a cupboard, (dzieci naśladują otwieranie drzwi szafki)
with Tiger! (dzieci unoszą ołówkową pacynkę Tygrysa)
Grrrr.

Cele nauczania:

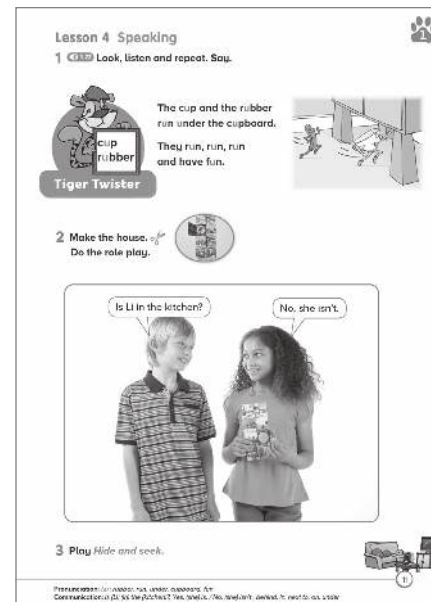
- ćwiczenie wymowy głoski /ʌ/
- wykonywanie papierowego domku i pionków oraz odgrywanie scenki
- pytanie o to, czy ktoś/coś znajduje się w jakimś miejscu, i udzielanie odpowiedzi

Główne słownictwo i struktury:

- *toilet, bedroom, bathroom, hall, living room, dining room, kitchen, garage*
- *behind, in, next to, on, under*
- *Is (Li) (in) the (kitchen)?*
Yes, (she) is. / No, (she) isn't.

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyta CD 1
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; pomieszczenia
- karty wyrazowe: pomieszczenia
- gotowy papierowy domek i pionki
- szablon domku i pionków (jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*)
- kartki A4 (po jednej dla każdego ucznia), małe karteczki (po 4 dla każdego ucznia), kredki, ołówki (jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*)
- nożyczki, masa *Blu Tack*



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- **CD1** **karaoke** **4** Odtwórz piosenkę *Let's have fun in English*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 23).
- **CD1** **12** Odtwórz rymówkę *Have you got a pencil?*. Dzieci mówią rymówkę, odpowiadając na zawarte w niej pytania: *Yes* lub: *No*, i odgrywają jej treść (opis na s. 33).
- Umieść na tablicy karty obrazkowe z ilustracjami pomieszczeń. Zapytaj: **Do you remember the Where's Li? song? Which rooms are in the song?**. Wskazuj kolejne karty, pytając: **What room is it? Is it in the song?**. Ochotnicy odpowiadają. Jeśli na pytanie: **Is it in the song?** uczeń odpowie: *No*, zdejmij kartę z tablicy. Ostatecznie na tablicy powinny zostać cztery karty: przedstawiające przedpokój, garaż, kuchnię i sypialnię.
- Zapytaj: **Which room is the first in the song? Which is next? And then?** itd. Dzieci wymieniają właściwe pomieszczenia. Z pomocą dzieci umieść karty na tablicy w takiej kolejności, w jakiej nazwy pomieszczeń występują w piosence (przedpokój, garaż, kuchnia, sypialnia).
- Umieść z boku tablicy karty wyrazowe z nazwami pomieszczeń. Czworo ochotników podchodzi do tablicy, wybiera wyrazy występujące w piosence i umieszcza je pod odpowiadającymi im kartami obrazkowymi.
- **CD1** **karaoke** **21** Powiedz uczniom, że zaśpiewają teraz piosenkę *Where's Li?*, ale w nieco inny sposób niż zwykle. Poinformuj, że na początku cała klasa będzie śpiewać razem, a później do niektórych fragmentów piosenki będziesz wyznaczać konkretne rzędy, wskazując je w odpowiednim momencie. Wtedy pozostali uczniowie powinni przestać śpiewać, dopóki nie wskażesz ich rzędu lub zamaszczysz ruchem nie obejmiesz całej klasy na znak, że znów mają śpiewać wszyscy. Odtwórz nagranie. Dzieci śpiewają piosenkę (opis na s. 37).

Główna część lekcji

1 Popatrzcie, posłuchajcie i powtórzcie. Powiedzcie.

- (książki otwarte) Wskazuj w podręczniku kolejne elementy ilustracji, podając ich nazwy (*cup, rubber, cupboard*). Poproś dzieci, aby powtórzyły te słowa za tobą. Zapytaj: **What are the cup and the rubber doing?**. Pomóż dzieciom odpowiedzieć po angielsku (*running*).
- Powiedz głoskę /ʌ/, a następnie słowa: **cup, rubber, cupboard**, wyraźnie akcentując głoskę /ʌ/. Pokaż, jak ułożone są usta przy wymawianiu tego dźwięku. Pokaż dzieciom, jaka litera reprezentuje ten dźwięk w rymowance *Tiger Twister* z ćw. 1.
- **CD1** **22** Powiedz: **Listen and say how many times you hear /ʌ/**. Odtwórz dwukrotnie pierwszą część nagrania. Sprawdź odpowiedzi (9: *cup, rubber, run, under, cupboard, run (x3), fun*).
- Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają łamaniec językowy, wskazując odpowiednie elementy ilustracji znajdującej się w podręczniku.
- Na koniec uczniowie trzy razy mówią wierszyk razem z nagraniem. Zwróć uwagę na to, że przy ostatnim powtórzeniu będą znikać słowa, a zadaniem dzieci będzie mówienie pełnego wierszyka.

2 Wykonajcie domek. Odegrajcie scenkę.

- (książki zamknięte) Pokaż wcześniej przygotowany papierowy domek z pionkami i powiedz: **Let's make the house**.
- Jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wyjmują z niego szablon domku i pionków. Pokaż dzieciom, jak wyciąć domek z szablonu oraz zgąć skrzydła i porozcinać pomieszczenia. Następnie dzieci wycinają pionki z postaciami. Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wykonują domek samodzielnie. Powiedz, by zagięły kartkę A4 z prawej i lewej strony do środka, tworząc skrzydła. Każde skrzydło trzeba naciąć w trzech miejscach, dzieląc je w ten sposób na cztery części. Na każdej części należy narysować inne pomieszczenie. Na czterech małych karteczkach, które będą służyć jako pionki, dzieci zapisują imiona bohaterów podręcznika (*Tiger, Sue, Jay i Li*).
- Poproś dzieci o podpisanie prac na odwrocie.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

CD1
17 Poproś uczniów o użycie domku do odgrywania historyjki. Odtwórz nagranie. Poproś uczniów, żeby słuchając nagrania, umieścili pionki z postaciami w pomieszczeniach, w których się one chowają. Po wysłuchaniu nagrania sprawdźcie odpowiedzi (Jay – in the hall; Li – in the bedroom; Tiger – in the bedroom).

- Powiedz: **Do the role play.** Za pomocą masy *Blu Tack* zamocuj pionek z wizerunkiem Li pod jednym z pomieszczeń w domku. Zapytaj: **Where's Li?** Dzieci zgadują, pytając: *Is (Li) in the (living room)?*. Odchylaj skrzydełka z pomieszczeniami i sprawdzaj. Odpowiadaj: **No, she isn't** do czasu, aż dzieci odgadną właściwe pomieszczenie. Wtedy powiedz: **Yes, she is** i pokaż schowany pionek Li.
- Poproś dzieci, żeby odegrały scenkę w grupach czteroosobowych. Jedno dziecko chowa wybraną postać w swoim domku, a pozostałe na zmianę zgadują, gdzie się ona znajduje. Następnie dzieci zamieniają się rolami, aby każde dziecko miało możliwość schowania postaci.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Dzieci kontynuują odgrywanie scenek w parach. Mogą chować kilka postaci naraz w różnych pomieszczeniach.

- Zbierz domki lub poproś uczniów, aby schowali je do teczek.

3 Zagrajcie w **Hide and seek**.

- Przypomnij dzieciom przyimki miejsca: *behind, in, next to, on, under*. Umieszczaj wybrany przedmiot, np. kredkę, w różnych miejscach względem piórnika. Dzieci podają odpowiednie przyimki. Wydawaj polecenia: **Put your (crayon) (in) the pencil case.** Dzieci umieszczają swoje (kredki) we właściwych miejscach.
- Zaproś dwoje ochotników na środek klasy i poproś, aby stanęli przodem do tablicy. Z pozostałych uczniów wybierz osobę, która schowa pacynkę Tygrysa w klasie. Ochotnicy odwracają się i na zmianę zadają pytania, próbując znaleźć pacynkę, np.: *Is Tiger (behind) the (door)?*. Reszta klasy odpowiada: *Yes, he is.* lub: *No, he isn't.*

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Dzieci grają w **Hide and seek** w parach, chowając w okolicach swojej ławki różne przybory.

Extra Vocabulary – dodatkowe słownictwo

Możesz wprowadzić dodatkowe słownictwo związane z tematyką rozdziału, wykorzystując sekcję **Extra Vocabulary** na s. 86. podręcznika. Scenariusz lekcji znajduje się na s. 48. *Książki nauczyciela.*

CD1
22

*The cup and the rubber run under the cupboard.
They run, run, run and have fun.*
(dzieci mówią rymowankę razem z nagraniem)

The cup and the rubber run under the cupboard. [pauza]
They run, run, run and have fun. [pauza]
(w czasie pauzy dzieci powtarzają poprzedzający ją wers)

*The cup and the rubber run under the cupboard.
They run, run, run and have fun.*
(dzieci mówią rymowankę, uzupełniając brakujące słowa)

Zakończenie

- Wskaż ilustrację z ćw. 1. i zapytaj: **Can you remember the sound in the Tiger Twister?** (/Λ/). Następnie pokaż papierowy domek i zapytaj: **What rooms are there in the house?** Zachęć dzieci, aby przypomnieli, jak pytamy, czy ktoś się znajduje w danym pomieszczeniu (*Is (Tiger) in the (kitchen)?*) oraz jak odpowiadamy na to pytanie (*Yes, (he) is.* / *No, (he) isn't.*).
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze.
- CD1
13 Odtwórz rymowankę **Tidy the classroom!**. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 33).
- CD1
11 Dzieci śpiewają piosenkę **See you soon!** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 23).

Cele nauczania:

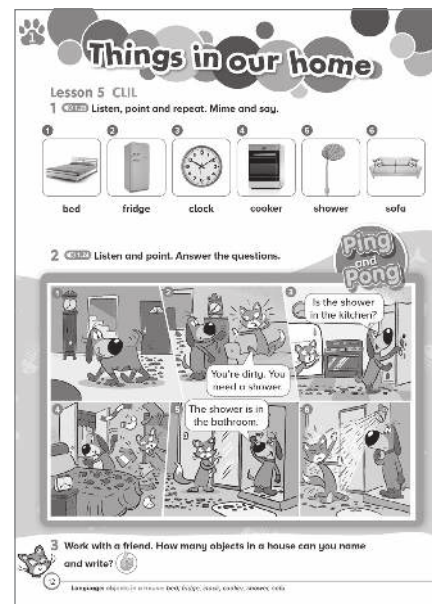
- rozpoznawanie i nazywanie elementów wyposażenia domu
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw elementów wyposażenia domu
- sluchanie historyjki ze zrozumieniem
- odgrywanie historyjki

Główne słownictwo i struktury:

- bed, fridge, clock, cooker, shower, sofa*
- toilet, bedroom, bathroom, hall, living room, dining room, kitchen, garage*
- Is the (shower) in the (bathroom)?*
- The (shower) is in the (bathroom).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- plyty CD 1 i CD 4
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; pokój dzienny, sypialnia, łazienka; łóżko, lodówka, zegar, kuchenka, prysznic, kanapa
- karty wyrazowe: pomieszczenia; *bed, fridge, clock, cooker, shower, sofa*
- czyste kartki (po jednej na parę)



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- Przed lekcją schowaj w klasie pacynkę Tygrysa.
- Odtwórz piosenkę **Let's have fun in English**. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 23).
- (opcjonalnie) Jeśli dzieci poznały słownictwo z sekcji **Extra Vocabulary**, odtwórz rymowankę **Where's the lamp?**. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 48).
- Pokaż kartę obrazkową z wizerunkiem Jaya, a za nią schowaj wybraną kartę wyrazową z nazwą pomieszczenia. Zapytaj: **Where's Jay?**. Powoli wysuwaj kartę wyrazową zza karty przedstawiającej Jaya, pokazując pierwsze litery wyrazu. Dzieci zgadują, jakie to pomieszczenie: **Is he in the (hall)?**. Powtórz zabawę z kartą z wizerunkiem Sue.
- Powiedz, że w klasie schowana jest pacynka Tygrysa. Dzieci zgadują, gdzie jest ona ukryta: **Is Tiger (under) the (desk)?**. Odpowiadaj: **Yes, he is. / No, he isn't.**

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, wskażcie i powtórzcie. Pokażcie za pomocą gestów i powiedzcie.

- (książki zamknięte) Pokazuj karty obrazkowe i pytaj, czy dzieci potrafią nazwać przedstawione na nich elementy wyposażenia po angielsku. Umieszczaj karty obrazkowe na tablicy w kolejności z ćw. 1., podając angielskie nazwy przedstawionych na nich przedmiotów. Ponumeruj karty od 1 do 6. Podawaj nazwy przedmiotów w dowolnej kolejności. Dzieci powtarzają wyrazy i podają odpowiadające im numery kart.
- (książki otwarte) Powiedz: **Listen, point and repeat.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania, wskazują w ćw. 1. właściwe zdjęcia i powtarzają słowa. Wskaż podpisy i zachęć dzieci, aby odczytały je razem z tobą.
- Powiedz: **Mime and say.** Dzieci razem z tobą pokazują elementy wyposażenia domu za pomocą gestów i nazywają je (opis gestów w scenariuszu piosenki **The shower is in the bathroom** na s. 43). Następnie

wykonuj gesty w milczeniu. Dzieci naśladują twoje ruchy i mówią odpowiadające gestom słowa.

- Pokazuj kolejno karty wyrazowe z nazwami elementów wyposażenia. Dzieci odczytują chórkiem każdy wyraz, a ochotnicy umieszczają karty wyrazowe na tablicy pod odpowiadającymi im kartami obrazkowymi.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zaczynaj rysować na tablicy jakiś element wyposażenia ręką przeciwną do tej, w której zwykle trzymasz długopis. Dzieci zgadują, który element wyposażenia przedstawia rysunek. Zaprosz ochotników do tablicy, aby w ten sam sposób rysowali poznane elementy wyposażenia. Innym rozwiązaniem jest rysowanie tą ręką, co zwykle, ale z zamkniętymi oczami.

2 Posłuchajcie i wskażcie. Odpowiedzcie na pytania.

- Wskaż Ping i Ponga na obrazkach w historyjce. Przypomnij, że kotka Ping pomaga niezdatnemu psu Pongowi w zdobywaniu wiedzy o świecie.
- Wskaż historyjkę. Powiedz: **Pong needs a shower.** Zapytaj: **Where's the shower? (in the bathroom); In which rooms does Pong look for the shower? (the hall, the living room, the kitchen, the bedroom, the bathroom).** Zachęć dzieci, aby odgadły, co wydarzy się w historyjce.
- Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują w historyjce kolejne obrazki. Powiedz im, aby podnosiły ręce, kiedy usłyszą nazwy elementów wyposażenia domu.
- Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdym obrazku i zadając pytania na jego temat:
Obrazek 1.: **Where is Pong? (in the hall); Is he very dirty? (yes)**
Obrazek 2.: **Where are Ping and Pong? (in the living room); Does Pong need a shower? (yes); Is the shower in the living room? (no); What is in the living room? (the sofa)**
Obrazek 3.: **Where are Ping and Pong? (in the kitchen); Is the shower in the kitchen? (no); What is in the kitchen? (the cooker and the fridge)**
Obrazek 4.: **Where are Ping and Pong? (in the bedroom); Is the shower in the bedroom? (no); What is in the bedroom? (the bed)**
Obrazek 5.: **Where are Ping and Pong? (in the bathroom);**

What is in the bathroom? (the shower)

Obrazek 6.: **Does Pong close the shower door?** (no); **Is Ping happy?** (no); **Why isn't she happy?** (She's wet and the house is dirty.); **Is Pong sorry?** (yes)

- Porozmawiaj z dziećmi na temat zachowania Ponga, który pobrudził całe mieszkanie i zamoczył łazienkę. Poproś dzieci, aby doradziły, jak Pong powinien się zachować, aby w przyszłości uniknąć takich błędów.
- Zapytaj: **Do you like Ping and Pong? Are they funny?**

***DODATKOWE ĆWICZENIE**

CD1
24 Wykonajcie ćwiczenie **Finger Ping, Finger Pong**. Narysuj na palcu wskazującym lewej dłoni sterzące uszy Ping, a na palcu wskazującym prawej dłoni – oklapnięte uszy Ponga. Unieś palce, pokazując rysunki. Powiedz: **This is Ping and this is Pong. Make your fingers into Ping and Pong**. Zachęć dzieci, aby narysowały uszy postaci na palcach wskazujących obu dłoni. Podziel klasę na grupę Ponga i grupę Ping. Opowiedz historyjkę, korzystając ze scenariusza nagrania, lub odtwórz ponownie nagranie. Dzieci odgrywają role swoich postaci, unosząc odpowiednie palce, kiedy słyszą kwestie wypowiedziane przez Ponga lub Ping. Odtwórz nagranie ponownie – grupy zamieniają się rolami.

***DODATKOWE ĆWICZENIE**

CD1
24 Podziel klasę na grupę Ponga i grupę Ping. Odtwórz nagranie i zatrzymuj je po każdej kwestii danej postaci. Odpowiednia grupa powtarza wypowiedź. Następnie grupy zamieniają się rolami.

***DODATKOWE ĆWICZENIE**

Dzieci przyglądają się historyjce przez 30 sekund, starając się zapamiętać położenie i kolor elementów wyposażenia domu przedstawionych na ilustracjach. Następnie dzieci zamykają książki. Zadawaj pytania o elementy wyposażenia z historyjki: **Where's the (sofa)? What colour is the (bed)?**. Dzieci odpowiadają z pamięci.

3 Pracujcie w parach. Ile elementów wyposażenia domu umiecie nazwać? Ile ich nazw umiecie zapisać?



- (książki zamknięte) Poproś uczniów, żeby w parach sprawdzili, czy pamiętają już wszystkie nazwy elementów wyposażenia domu i czy potrafią je zapisać. Rozdaj uczniom czyste kartki, po jednej na parę. Uczeń A mówi nazwy elementów wyposażenia z pamięci, a uczeń B zapisuje je na kartce.
- (książki otwarte) Gdy uczeń A wymieni już wszystkie nazwy elementów wyposażenia, które zapamiętał, a uczeń B je zapisze, dzieci liczą wyrazy zapamiętane przez ucznia A i zapisują wynik. Następnie otwierają książki na s. 12., sprawdzają poprawność zapisu wyrazów przez ucznia B, poprawiają błędy i liczą wyrazy zapisane poprawnie.
- Uczniowie zamieniają się rolami i powtarzają ćwiczenie. Poproś dzieci, by korzystały z czystej strony kartki.
- Na koniec zapytaj, komu udało się wymienić z pamięci 6 wyrazów, 5 wyrazów itd., za każdym razem bijąc brawo. Następnie zapytaj, komu udało się poprawnie napisać 6 wyrazów, 5 wyrazów itd. Powtórz wcześniejszą procedurę.

Zakończenie

- Zapytaj: **What does Pong learn in the story?** (The shower is in the bathroom. / Close the shower door.).
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze.
- **CD1**
13 Odtwórz rymowankę **Tidy the classroom!**. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 33).
- **CD1**
11 Dzieci śpiewają piosenkę **See you soon!** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 23).

CD1
23

1 bed 2 fridge 3 clock 4 cooker 5 shower 6 sofa

CD1
24

Obrazek 1.

Narrator: Pong the dog comes into the house. He's very dirty.

Pong: Ping! Where are you?

Ping: Hello, Pong! I'm in the living room.

Obrazek 2.

Ping: Pong! Look at you! Eww, you're dirty. You need a shower.

Pong: A shower?

Ping: Yes, a shower. Right now.

Pong: Is the shower in the living room?

Ping: No, Pong. The sofa is in the living room.

Obrazek 3.

Pong: Is the shower in the kitchen?

Ping: No, Pong! The cooker is in the kitchen. And the fridge is in the kitchen.

Obrazek 4.

Pong: Is the shower in the bedroom?

Ping: No, Pong! The bed is in the bedroom.

Obrazek 5.

Pong: Here it is. The shower is in the bathroom.

Ping: Yes, Pong. The shower is in the bathroom. Now close the shower door.

Obrazek 6.

Ping: Miaow! Pong! I said close the shower door!

Pong: Sorry, Ping.

Cele nauczania:

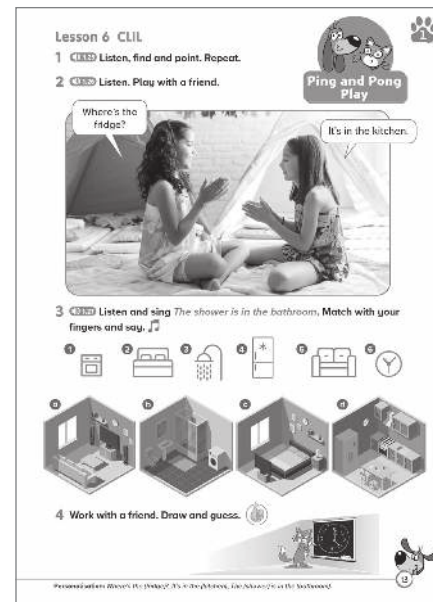
- pytanie i mówienie, w jakich pomieszczeniach znajdują się poszczególne elementy wyposażenia
- sluchanie i śpiewanie piosenki *The shower is in the bathroom*

Główne słownictwo i struktury:

- toilet, bedroom, bathroom, hall, living room, dining room, kitchen, garage*
- bed, fridge, clock, cooker, shower, sofa*
- Where's the (fridge)? It's in the (kitchen).*
- The (shower) is in the (bathroom).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- plyty CD 1 i CD 4
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; pomieszczenia; elementy wyposażenia
- karty wyrazowe: pomieszczenia
- czyste kartki (po jednej na parę)



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- CD1** **karaoke** **4** Odtwórz piosenkę *Let's have fun in English*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 23).
- CD4** **karaoke** **31** **CD4** **karaoke** **32** (opcjonalnie) Jeśli dzieci poznały słownictwo z sekcji **Extra Vocabulary**, odtwórz rymowankę *Where's the lamp?*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 48).
- Pokaż historyjkę o Ping i Pongu na s. 12. podręcznika. Zapytaj: **What does Pong need?** (a shower); **Where does he look for a shower?** (in the hall, the living room, the kitchen, the bedroom and the bathroom); **Where's the shower?** (in the bathroom).
- CD1** **24** Odtwórz nagranie historyjki. Dzieci próbują mówić kwestie postaci razem z nagraniem. Dzieci mogą wcześniej narysować uszy Ping i Ponga na palcach wskazujących obu dłoni i unosić odpowiednie palce podczas wypowiedzi poszczególnych postaci.

Główna część lekcji

1 Postuchajcie, znajdźcie i wskażcie. Powtórzcie.

- (książki zamknięte) Pokazuj kolejno karty obrazkowe z elementami wyposażenia. Dzieci nazywają przedmioty i pokazują je za pomocą gestów.
- (książki otwarte) Poproś dzieci o wskazywanie kolejnych obrazków 1–6 i a–d w ćw. 3. i nazywanie przedstawionych na nich pomieszczeń oraz elementów wyposażenia (1 cooker, 2 bed, 3 shower, 4 fridge, 5 sofa, 6 clock; a living room, b bathroom, c bedroom, d kitchen).
- CD1** **25** Powiedz: **Listen, find and point**. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Dzieci wskazują w ćw. 3. właściwe obrazki (1 – 4, d; 2 – 2, c; 3 – 1, d; 4 – 3, b; 5 – 5, a; 6 – 6, c).
- Powiedz: **Listen and repeat**. Odtwórz nagranie ponownie i zatrzymuj je po każdej wypowiedzi. Dzieci powtarzają zdania.

2 Postuchajcie. Zagrajcie w parach.

- Poproś dzieci, żeby popatrzyły na zdjęcie. Zapytaj, co robią dziewczynki (grają w „klaskankę”).
- Powiedz dzieciom, że za chwilę wysłuchają nagrania, a ich zadaniem będzie zapamiętanie, jakie nazwy elementów wyposażenia i w jakiej kolejności pojawiły się w nagraniu.
- CD1** **26** Odtwórz nagranie. Dzieci podają nazwy elementów wyposażenia w kolejności z nagrania (fridge, bed). Umieśćcie na tablicy karty obrazkowe z tymi elementami wyposażenia w odpowiedniej kolejności.
- Poproś uczniów, żeby z pamięci podali nazwy pozostałych elementów wyposażenia (cooker, shower, sofa, clock). Umieszczaj na tablicy odpowiednie karty obrazkowe.
- Zaproś jedno dziecko na środek sali, żeby razem z nim zademonstrować, w jaki sposób grać, klaszcząc w swoje dłonie i dłonie partnera:
w swoje dłonie (WHERE'S) w prawe (THE)
w swoje (FRIDGE?) w lewe (pauza)
w swoje dłonie (IT'S) w prawe (IN THE)
w swoje (KITCHEN.) w lewe (chwilą przerwy) itd.
- Zachęć dzieci do grania w „klaskankę” w parach, najpierw z nagraniem, a następnie bez, korzystając z kart obrazkowych umieszczonych na tablicy jako podpowiedzi co do kolejności wymieniania nazw elementów wyposażenia domu. Zaproś chętne dzieci na środek klasy do zaprezentowania „klaskanek”.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Dzieci mogą wymyślić własne formy klaskania (np. w grupach trzyosobowych, stojąc na jednej nodze itp.) i powtórzyć zabawę w ten sposób.

3 Postuchajcie i zaśpiewajcie piosenkę *The shower is in the bathroom*. Połączcie palcami i powiedzcie.

- CD1** **27** Powiedz: **Listen and match with your fingers**. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają piosenki i łączą palcami elementy wyposażenia domu (1–6) z pomieszczeniami (a–d) (1 d; 2 c; 3 b; 4 d; 5 a; 6 a, c, d).
- CD1** **guided** **28** **CD1** **karaoke** **29** Powiedz: **Sing the song**. Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z metodą „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 11). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 43). W drugiej zwrotce dzieci podają brakujące nazwy pomieszczeń.

- Umieść na tablicy w jednym rzędzie karty obrazkowe przedstawiające pomieszczenia, a poniżej, w drugim rzędzie, karty obrazkowe przedstawiające elementy wyposażenia. Podziel klasę na dwie grupy: A i B. Grupa A zadaje pytanie: *Where's the (cooker)?*, a grupa B odpowiada: *It's in the (kitchen)*. Ochotnik łączy linią na tablicy element wyposażenia z właściwym pomieszczeniem. Następnie grupy zamieniają się rolami: grupa B zadaje pytanie, a grupa A odpowiada.
- Wskaż jedną parę ilustracji z ćw. 3. i powiedz pasujące do niej zdanie, np.: **The cooker is in the kitchen.** Powiedz: **Match with your fingers and say.** Poproś uczniów, żeby w parach na zmianę łączyli palcami obrazki 1–6 i a–d i mówili pasujące do nich zdania (1 d – *The cooker is in the kitchen.*; 2 c – *The bed is in the bedroom.*; 3 b – *The shower is in the bathroom.*; 4 d – *The fridge is in the kitchen.*; 5 a – *The sofa is in the living room.*; 6 a, c, d – *The clock is in the living room/bedroom/kitchen.*).

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Narysuj na tablicy duży piętrowy dom i umieść w obrysie karty wyrazowe z nazwami pomieszczeń. Powiedz: **This is a magic house.** Wyjaśnij, że w tym domu nic nie jest na swoim miejscu. Poproś, aby dzieci wymyśliły, co znajduje się w każdym z pomieszczeń, np. *The sofa is in the toilet.* Umieszczaj karty obrazkowe z elementami wyposażenia zgodnie ze zdaniami podawanymi przez dzieci. Jeśli podane elementy nie występują na kartach obrazkowych, naszkicuj je we właściwym miejscu.

4 Pracujcie w parach. Rysujcie i zgadujcie.



- (książki zamknięte) Umieść na tablicy karty obrazkowe z pomieszczeniami oraz z elementami wyposażenia. Połącz dzieci w pary i daj każdemu dziecku kartkę. Wyjaśnij, że każdy uczeń w parze ma naszkicować na kartce poznane elementy wyposażenia, ale w innej kolejności niż na tablicy. Następnie uczniowie w parach wymieniają się kartkami. Uczeń A nazywa po angielsku elementy wyposażenia w kolejności zgodnej z rysunkiem oraz mówi, gdzie znajduje się każdy element, np. *Fridge. The fridge is in the kitchen.* Za każde poprawne zdanie uczeń B stawia uczniowi A plus. Uczniowie kontynuują pracę, aż uczeń A nazwie i opisz wszystkie znane mu elementy wyposażenia. Następnie uczniowie zamieniają się rolami.
- Po zakończonym ćwiczeniu zapytaj, komu udało się zdobyć 6 punktów, 5 punktów itd., za każdym razem bijąc brawo.

Zakończenie

- Zapytaj: **What objects can you see in a (bedroom)?**. Dzieci wymieniają przedmioty typowe dla wskazanego pomieszczenia, których angielskie nazwy już znają.
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze.
- Odtwórz rymowankę **Tidy the classroom!**. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 33).
- Dzieci śpiewają piosenkę **See you soon!** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 23).

CD1
25

- A:** *Where's the fridge?*
B: *It's in the kitchen.*
- A:** *Where's the bed?*
B: *It's in the bedroom.*
- A:** *Where's the cooker?*
B: *It's in the kitchen.*
- A:** *Where's the shower?*
B: *It's in the bathroom.*
- A:** *Where's the sofa?*
B: *It's in the living room.*
- A:** *Where's the clock?*
B: *It's in the bedroom.*

CD1
26

Where's the fridge?
It's in the kitchen.
Where's the bed?
It's in the bedroom.

CD1
27

CD1
guided
28

CD1
karaoke
29

The shower is in the bathroom

The cooker is in the ... kitchen. (dzieci udają, że mieszają jedzenie w garnku na kuchence)
The bed is in the ... bedroom. (dzieci przykładają dłoń do policzka i przechylają głowę, udając, że śpią)
The shower is in the ... bathroom. (dzieci unoszą dłoń ściśniętą w pięść nad głowę, udając prysznic)
The fridge is in the ... kitchen. (dzieci udają, że otwierają lodówkę, wydobywają coś do jedzenia i zaczynają jeść)
The sofa is in the ... living room. (dzieci przeciągają się, udając, że się rozsiadają na sofie)
And clocks are in ... many rooms. (dzieci robią koło palcem w powietrzu, naśladując wskazówki zegara)
Clocks are in ... many rooms. (jw.)

The cooker is in the ... (jw.)
The bed is in the ... (jw.)
The shower is in the ... (jw.)
The fridge is in the ... (jw.)
The sofa is in the ... (jw.)
And clocks are in ... (jw.)
Clocks are in (jw.)

Cele nauczania:

- powtórzenie materiału z rozdziału 1.
- pytanie o to, gdzie znajdują się osoby lub przedmioty, i udzielanie odpowiedzi

Główne słownictwo i struktury:

- nazwy pomieszczeń i elementów wyposażenia domu
- *behind, in, next to, under*
- *(Alice) is in the (bathroom).*
- *The (sofa) is in the (living room).*
- *Where's the (cooker)? It's in the (kitchen).*
- *Where's the teacher?*
(He)'s (next to) the (door).

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyta CD 1
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; pomieszczenia; elementy wyposażenia
- karty wyrazowe: pomieszczenia; elementy wyposażenia
- lapy Tygrysa



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

-  Odtwórz piosenkę **Let's have fun in English**. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 23).
-  Poproś dzieci, aby wymienili elementy wyposażenia w kolejności z piosenki **The shower is in the bathroom**. Umieść na tablicy karty obrazkowe z tymi elementami wyposażenia we właściwej kolejności (*cooker, bed, shower, fridge, sofa, clocks*). Odtwórz nagranie karaoke piosenki. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 43).

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, połączcie palcami i powiedzcie. Wybierzcie 5 wyrazów i zapiszcie je w zeszytach.

- (książki otwarte) Zwróć uwagę dzieci na to, że w ćw. 1. znajdują się dwa zbiory wyrazów: w niebieskich ramkach zapisane są wyrazy określające pomieszczenia w domu, a w czerwonych ramkach – wyrazy określające elementy wyposażenia. Na każdym obrazku ukazana jest postać w jakimś pomieszczeniu. Na niektórych obrazkach czerwonymi kołami obwiedzione są elementy wyposażenia.
- Poproś dzieci, by wskazywały kolejne obrazki (a–n) i mówiły, co one przedstawiają.
-  Odtwórz nagranie. Zadaniem dzieci jest wskazywanie wymienionych w nagraniu pomieszczeń i elementów wyposażenia oraz zapamiętanie, w jakiej kolejności pojawiły się w nagraniu (1g – living room, 2f – kitchen, 3b – bedroom, 4a – bathroom, 5e – hall, 6k – clock, 7n – sofa, 8l – fridge). Umieść karty obrazkowe na tablicy w kolejności, jaką zaproponują dzieci. Odtwórz nagranie ponownie. Sprawdźcie odpowiedzi.
- Powiedz: **Match with your fingers**. Poproś dzieci o odczytywanie kolejnych wyrazów zapisanych w ramkach i łączenie ich palcami z odpowiednimi obrazkami. Możesz prosić dzieci o odczytywanie wyrazów chórem lub wskazywać kolejne osoby, prosząc je o odczytanie danego wyrazu, a pozostałe dzieci o wskazanie odpowiedniego obrazka

(dining room – d, bedroom – b, garage – c, bathroom – a, living room – g, hall – e, toilet – h, kitchen – f; cooker – m, bed – j, sofa – n, clock – k, shower – i, fridge – l).

- Połącz dzieci w pary. Uczeń A czyta dowolny wyraz, a uczeń B wskazuje odpowiadający mu obrazek, mówiąc pełne zdanie, np.: Uczeń A: *Living room*. – Uczeń B: *Sally is in the living room*. / Uczeń A: *Clock*. – Uczeń B: *The clock is in the hall*. Uczniowie zamieniają się rolami po każdym wyrazie.
- Połącz dzieci w nowe pary. Tym razem jeden uczeń zadaje pytanie, np.: *Where's (Sally)?*, a drugi uczeń odpowiada pełnym zdaniem: *(Sally) is in the (living room)*.
- Poproś, żeby każde dziecko wybrało 5 wyrazów, które uważa za najtrudniejsze, i zapisało je w zeszycie. Uczniowie mogą te wyrazy odpowiednio zilustrować.

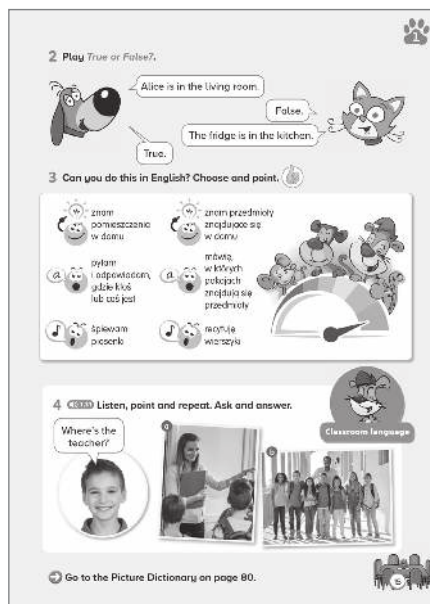
2 Zagrajcie w True or False?

- Przeczytaj zdanie wypowiedziane przez Pongę: **Alice is in the living room**. Poproś uczniów, żeby popatrzyli na odpowiednią ilustrację z ćw. 1. i powiedzieli, czy to zdanie jest prawdziwe czy fałszywe (*false – Alice is in the bathroom*). Następnie przeczytaj zdanie wypowiedziane przez Ping: **The fridge is in the kitchen**. Powtórz wcześniejszą procedurę (*true*).
- Połącz dzieci w pary. Uczeń A ma 30 sekund, aby przyrzeć się obrazkom z ćw. 1. i zapamiętać jak najwięcej szczegółów. Po tym czasie zamyka swoją książkę. Uczeń B patrzy na ilustracje w swojej książce i wypowiada zdania podobne do tych wypowiedzianych przez Pongę i Ping. Uczeń A ma zdecydować, czy zdanie wypowiedziane przez ucznia B jest prawdziwe (*true*) czy fałszywe (*false*). Uczeń B potwierdza trafność odpowiedzi, a jeśli odpowiedź jest błędna – podaje poprawną wersję. Zaprezentuj wymianę zdań w parze z ochotnikiem.
- Dzieci zaczynają grę. Po 2–3 minutach poproś, żeby dzieci w parach zamieniły się rolami.

3 Czy potraficie zrobić to po angielsku? Wybierzcie i wskażcie.



- Zapytaj dzieci, czy pamiętają, do czego służy i jak działa „sukcesomierz”. Przypomnij, że w tym ćwiczeniu będą musiały zastanowić się, w jakim stopniu opanowały wiadomości z rozdziału 1. Powiedz im, że to jest informacja zarówno dla nich samych, jak i dla nauczyciela. Omówicie, co oznaczają poszczególne symbole.



- Wskaż „sukcesomierz” i poproś dzieci, aby przez chwilę samodzielnie zastanowiły się nad oceną swojej wiedzy i swoich umiejętności i wskazywały palcem ich poziom na „sukcesomierzu”.
- Następnie poproś dzieci, żeby każde z nich wyciągnęło przed siebie prawą rękę i zgięło ją w łokciu tak, by dłoń położona była na wysokości lewego ramienia. Ugięta ręka ułożona równolegle do podłogi oznacza najniższy poziom opanowania danego zagadnienia, a ręka ułożona prostopadłe do podłogi – poziom najwyższy. Poproś dzieci, żeby, korzystając z podanej skali, pokazały poziom opanowania każdego z zagadnień wymienionych w podręczniku.

4 Posłuchajcie, wskażcie i powtórzcie. Zapytajcie i odpowiedzcie.

- Przypomnij dzieciom, że sekcja *Classroom language* pomaga im w posługiwaniu się językiem angielskim podczas lekcji.
- **CD1 31** Poproś ochotnika o odczytanie treści dymka widocznego na zdjęciu. Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają dwóch dialogów i wskazują odpowiadające im zdjęcia (1b, 2a).
- Powiedz: **Repeat.** Podziel klasę na dwie grupy: A i B. Odtwórz nagranie. W obu dialogach grupa A powtarza kwestie jednej osoby, a grupa B – drugiej. Następnie grupy zamieniają się rolami.
- Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je przed każdą wypowiedzią. Dzieci podają z pamięci kolejną kwestię.
- Powiedz: **Ask and answer.** Umieść pacynkę Tygrysa i karty obrazkowe z wizerunkami Sue i Jaya w różnych miejscach klasy. Zapytaj: **Where's (Tiger)?** Ochotnicy zgłaszają się i odpowiadają: (He)'s (next to) the (school bag). Powtórz ćwiczenie z pozostałymi postaciami.
- Poproś ochotników o ustawienie się w różnych miejscach klasy. Pytaj konkretnych uczniów: **Where's (Dominika)?** Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.
- Dzieci mogą kontynuować ćwiczenie w parach.
- Zachęć dzieci, żeby od tej pory, będąc w klasie, pytały w języku angielskim, gdzie znajdują się osoby lub przedmioty.

Słowniczek obrazkowy strona 80

- Poproś dzieci, aby otworzyły podręczniki na stronie z *Picture Dictionary*. Powiedz: **Point and say.** Dzieci wskazują zdjęcia z rozdziału 1. i nazywają przedstawione na nich pomieszczenia oraz elementy wyposażenia domu.

- Wskaż podpisy pod zdjęciami i poproś dzieci o ich odczytanie. Przypomnij, że w języku angielskim są inne zasady pisowni i niektóre litery czy grupy liter czyta się inaczej niż w języku polskim.
- Umieść na tablicy karty obrazkowe przedstawiające pomieszczenia i elementy wyposażenia. Pokazuj pojedynczo karty wyrazowe. Dzieci odczytują wyrazy. Ochotnicy umieszczają karty wyrazowe pod odpowiadającymi im kartami obrazkowymi.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

(książki otwarte na s. 80) Zagrajcie w **Cover, match, go!**. Dzieci pracują w parach. Na zmianę wydają polecenia, np.: *Cover the (hall) / Match the (bed) and the (bedroom) / Go to the (kitchen)*. Drugi gracz ma za zadanie odpowiednio zakryć tapą Tygrysa wskazane zdjęcie, połączyć palcami podane dwa zdjęcia lub „pójść” palcami do wskazanego zdjęcia. Wydający polecenia stopniowo zwiększa tempo do pierwszej pomyłki partnera. Uczniowie zamieniają się rolami.

Zakończenie

- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobala się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze.
- Porozmawiaj z dziećmi o tym, czego nauczyły się w tym rozdziale. Zapytaj, jakie pytania i odpowiedzi w języku angielskim dzieci mogą stosować, kiedy kogoś lub czegoś szukają.
- Poproś dzieci o otworzenie zeszytów na stronie z kryteriami sukcesu do rozdziału 1. Poproś, aby oceniły swoje osiągnięcia w każdym z kryteriów: w dwóch pierwszych punktach wpisując liczbę zapamiętanych wyrazów, w kolejnych zaś zakreślając wybraną buźkę.
- **CD1 11** Dzieci śpiewają piosenkę **See you soon!** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 23).

CD1
30

- A:** *Where's Sally?*
B: *She's in the living room.*
- A:** *Where's Joe?*
B: *He's in the kitchen.*
- A:** *Where's Dan?*
B: *He's in the bedroom.*
- A:** *Where's Alice?*
B: *She's in the bathroom.*
- A:** *Where's Lucy?*
B: *She's in the hall.*
- The clock is in the hall.*
- The sofa is in the living room.*
- The fridge is in the kitchen.*

CD1
31

- | | |
|--|--|
| 1 | 2 |
| A: <i>Where's the teacher?</i> | A: <i>Where's the teacher?</i> |
| B: <i>He's behind the children.</i> | B: <i>She's next to the door.</i> |
| A: <i>Oh, yes.</i> | A: <i>Oh, yes.</i> |

Cele nauczania:

- słuchanie i mówienie tradycyjnej angielskiej rymowanki *In a dark, dark house*
- nazywanie typów domów w Wielkiej Brytanii
- rysowanie swojego miejsca zamieszkania

Główne słownictwo i struktury:

- nazwy pomieszczeń i elementów wyposażenia
- *house, flat, houseboat*
- *surprise*
- *I live in a (flat). We've got (three) (bedrooms).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyta CD 1
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; pomieszczenia; elementy wyposażenia
- karty wyrazowe: pomieszczenia; elementy wyposażenia
- karty obrazkowe do historyjki 1.
- mapa Europy



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- **CD1** **karaoke** **4** Odtwórz piosenkę *Let's have fun in English*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 23).
- **CD1** **12** Odtwórz rymowankę *Have you got a pencil?*. Dzieci mówią rymowankę, odpowiadając na zawarte w niej pytania: Yes lub: No, i odgrywają jej treść (opis na s. 33).

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Podziel klasę na dwie drużyny, np. *Kitchens* i *Clocks*. Zrób quiz z zadaniami dotyczącymi materiału z rozdziału:

1. Umieść na tablicy karty obrazkowe z pomieszczeniami i elementami wyposażenia. Zadawaj pytania członkom przeciwnych drużyn: **What's this? What's in the (kitchen)?**.
2. Wręcz każdej drużynie połowę kart wyrazowych z pomieszczeniami i elementami wyposażenia w celu dopasowania ich do kart obrazkowych umieszczonych na tablicy. Poproś dzieci o odczytanie wyrazów.
3. Umieść na tablicy karty obrazkowe do historyjki 1. w przypadkowej kolejności, prosząc na przemian członków obu drużyn o umieszczenie kolejnej karty tak, aby wszystkie karty były ułożone we właściwej kolejności.
4. Pokazuj karty obrazkowe do historyjki 1. i zadawaj na przemian drużynom pytania na ich temat, np.: **Where's (Jay)? Who says: ('I can hide next to this plant')?**.
5. Pokazuj karty obrazkowe do historyjki 1. i mów zdania, które dzieci mają uzupełnić, np.: **I can hide in this cupboard.; Is she under the table?**.
6. Pokazuj elementy wyposażenia za pomocą gestów i poproś dzieci o odgadywanie, co pokazujesz.

Wyznaczaj różnych przedstawicieli obu drużyn do udzielania odpowiedzi. Za prawidłowe odpowiedzi dzieci mogą zdobywać punkty dla swoich drużyn. Możesz też wyznaczyć liczbę punktów do zdobycia wspólnie przez obie drużyny w celu uzyskania nagrody dla całej klasy (patrz s. 17).

- Przypomnij, że każdy rozdział kończy się lekcją kulturową, w czasie której dzieci poznają tradycyjne piosenki, rymowanki i gry oraz życie codzienne krajów anglojęzycznych.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie i powiedzcie tradycyjną rymowankę *In a dark, dark house*.

- (książki otwarte) Wskaż zdjęcie i powiedz tajemniczym tonem, że dzieci mówią tradycyjną rymowankę o strasznym domu, który kryje w sobie mnóstwo sekretów. Wskaż obrazek i zapytaj: **What can you see?** (*a dark house, bats, a tree, the Moon*). Poproś dzieci, by spróbowały zgadnąć, co znajduje się w tym domu, mówiąc: **What is in the dark, dark house?**. Dzieci mogą odpowiadać po polsku.
- **CD1** **32** Powiedz: **Listen**. Odtwórz nagranie audio lub wideo. Zatrzymaj nagranie po słowie *room*. Zapytaj: **What is in the dark, dark room?**. Dzieci zgadują. Kontynuuj w ten sposób do końca rymowanki.



VIDEO 2



- Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je przed ostatnim wyrazem w każdej linijce. Dzieci podają kolejne słowa.
- Powiedz: **Say the rhyme**. Odtwórz nagranie dwukrotnie. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 47).
- **CD1** **karaoke** **33** Kiedy dzieci opanują już słowa, odtwórz nagranie w wersji karaoke i zachęć dzieci do samodzielnego mówienia rymowanki.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

- **CD1** **karaoke** **33** Dzieci rysują w zeszytach wymyśloną tajemniczą niespodziankę z rymowanki *In a dark, dark house*. Odtwórz nagranie w wersji karaoke. Dzieci chodzą po klasie, mówiąc rymowankę i trzymając rysunki odwrócone obrazkiem do siebie. Po słowie: **surprise!**, dzieci odkrywają swoje rysunki i pokazują je innym. Zapytaj uczniów, co narysowali. Pomóż im odpowiedzieć po angielsku.

2 Posłuchajcie, znajdźcie i wskażcie. Przeczytajcie i powiedzcie.

- Zwróć uwagę dzieci na zdjęcia zamieszczone w podręczniku. Wyjaśnij, że ukazują one różne rodzaje domów, w których mieszkają dzieci z Wielkiej Brytanii. Odczytaj imiona dzieci i poproś o ich powtórzenie. Następnie odczytaj wyrazy zapisane pod zdjęciami. Dzieci powtarzają. Sprawdź, czy uczniowie rozumieją znaczenie wszystkich wyrazów.
-  Wyjaśnij, że uczniowie wysłuchają wypowiedzi dzieci opowiadających o swoich domach. Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania i wskazują odpowiednie zdjęcia (1c, 2a, 3b).
- Zapytaj: **Who has got a very small house?** (Clare); **Who has got a dining room?** (Ellie and Ben); **Who has got three bedrooms?** (Nasim).
- Przeczytaj tekst zapisany w dymku, pomijając luki oznaczone znakami zapytania. Powiedz, że tekst pochodzi z jednego z nagrań. Zapytaj, którego dziecka i którego zdjęcia dotyczy ten opis (Nasim, picture b). Odtwórz nagranie ponownie. Sprawdźcie odpowiedzi.
- Poproś dzieci, żeby przeczytały chórem opis w dymku, tym razem uzupełniając tekst imieniem dziecka i nazwą typu domu, w którym mieszka. Poproś ochotnika o odczytanie pełnego tekstu w dymku.
- Połącz dzieci w pary. Powiedz, że teraz dzieci będą się wcielać w bohaterów ćwiczenia. Jeden uczeń mówi, gdzie mieszka, np. *I live in a houseboat.* Drugi uczeń mówi, kogo dotyczy zdanie, np. *You're Clare.* Następnie uczniowie zamieniają się rolami.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w **Chain** (patrz: s. 16).

3 Narysujcie w zeszytach swój prawdziwy lub wymarzony dom. Pokażcie i powiedzcie.

- Porozmawiaj z dziećmi o ich obecnym lub wymarzonym domu. Następnie zapytaj: **Who lives in a flat? Who lives in a house? Who has got a big bedroom? Who has got a small bedroom?** Wysłuchaj odpowiedzi dzieci.
- Powiedz: **Draw.** Wyjaśnij, że uczniowie mają narysować w zeszytach dom, w którym mieszkają, albo swój wymarzony dom. Jeśli mieszkają w mieszkaniu, rysują cały budynek.
- Kiedy dzieci skończą rysować, powiedz: **Write.** Poproś, aby opisały swoje rysunki, wzorując się na tekście zapisanym w dymku.
- Dzieci pojedynczo pokazują swoje rysunki i opowiadają o nich, np.: *I live in Poland. I live in a flat. I've got a small bedroom.* W dużej klasie dzieci mogą wykonać to zadanie w grupach lub w parach.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Poproś dzieci, by stanęły w kręgu. Wypowiadaj różne zdania dotyczące miejsca zamieszkania i wyposażenia domów, np.: *I live in (Wrocław/Poland). I live in a (house). I've got a (small) bedroom. I've got a (sofa) in my bedroom.* Te dzieci, dla których dane zdanie jest prawdziwe, wchodzą do środka kręgu i zamieniają się miejscami. Pozostałe dzieci zostają na miejscach. Możesz poprosić ochotników, aby przejęli twoją rolę.

Zakończenie

- Zapytaj: **What traditional rhyme can you say?** (*In a dark, dark house*); **Where do children live in the UK?** (*in houses, flats and houseboats*).
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze.
-  Odtwórz rymowankę **Tidy the classroom!** Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 33).
-  Dzieci śpiewają piosenkę **See you soon!** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 23).

CD 32

CD 33

In a dark, dark house

In a dark, dark house is a dark, dark room. (dzieci rysują w powietrzu duże kontury domu, a w nich duży kwadrat)
In the dark, dark room is a dark, dark cupboard. (dzieci rysują w powietrzu duży kwadrat, a następnie w nim średniej wielkości kwadrat)
In the dark, dark cupboard is a dark, dark box. (dzieci rysują w powietrzu średniej wielkości kwadrat, a w nim mały kwadrat)
In the dark, dark box is a ... SURPRISE! (dzieci rysują w powietrzu mały kwadrat, a następnie obejmują policzki dłońmi w geście zdumienia)

CD 34

Clare, Ellie, Ben & Nasim: *We're friends. We're from the UK. We live in Tiger Street.*

1 Clare: *I'm Clare. I live in a houseboat with my mum and dad. It's small, but I love it. We've got two bedrooms, a living room, a kitchen and a bathroom.*

2 Ellie: *I'm Ellie. This is my cousin Ben. We live in a big house. We've got a living room, a dining room, a kitchen, five bedrooms and three bathrooms.*

3 Nasim: *I'm Nasim. I live in a flat with my family. We've got three bedrooms, a living room, a kitchen and a bathroom.*

Cele nauczania:

- rozpoznawanie i nazywanie elementów wyposażenia domu
- pytanie o to, gdzie znajdują się różne przedmioty, i udzielanie odpowiedzi
- mówienie rymowanki *Where's the lamp?*

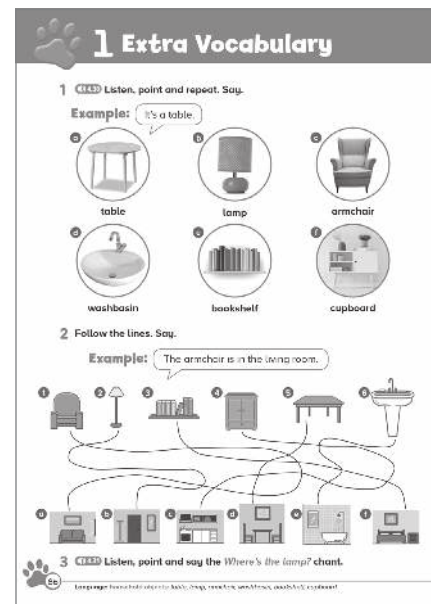
Główne słownictwo i struktury:

- table, lamp, armchair, washbasin, bookshelf, cupboard*
- nazwy pomieszczeń
- It's (a table).*
- Where's the lamp? The (lamp) is in the (bedroom).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyty CD 1 i CD 4
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; pokój dzienny, sypialnia, łazienka

Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- CD1** **karaoke** 4 Odtwórz piosenkę *Let's have fun in English*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 23).

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, wskaźcie i powtórzcie. Powiedzcie.

- (książki zamknięte) Zaczniij rysować na tablicy element wyposażenia, np. stół. Dzieci starają się jak najszybciej odgadnąć (po polsku), co przedstawia ilustracja. Jak tylko usłyszysz poprawną odpowiedź, przerwij rysowanie i zapytaj uczniów, czy potrafią nazwać ten przedmiot po angielsku. Możesz dla ułatwienia podać pierwszą głoskę. Postępuj tak samo z pozostałymi elementami wyposażenia.
- CD4** 30 (książki otwarte) Powiedz: **Listen, point and repeat.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania, wskazują zdjęcia i powtarzają słowa (1f – *cupboard*, 2e – *bookshelf*, 3b – *lamp*, 4a – *table*, 5d – *washbasin*, 6c – *armchair*).
- Poproś dzieci o odczytanie podpisów pod zdjęciami.
- Powiedz: **Look and say.** Wskaż przykład w dymku. Wskazuj zdjęcia i proś dzieci o podawanie pełnych zdań według wzoru: *It's (a table).*

2 Idźcie palcami po liniach. Powiedzcie.

- Poproś dzieci, by podały nazwy elementów wyposażenia i pomieszczeń ukazanych na obrazkach 1–6 i a–f.
- Powiedz: **Follow the lines. Say.** Wskaż przykład zapisany w dymku. Wyjaśnij, że dzieci mają „iść” palcami po liniach, aby sprawdzić, gdzie znajduje się każdy przedmiot. Następnie uczniowie wypowiadają zdania wg wzoru zapisanego w dymku.
- Wskazuj kolejno obrazki 1–6 i pytaj: **Where's the (armchair)?** Dzieci wykonują zadanie i odpowiadają pełnym zdaniem (1a – *The armchair is in the living room.*, 2b – *The lamp is in the hall.*, 3f – *The bookshelf is in the bedroom.*, 4c – *The cupboard is in the kitchen.*, 5d – *The table is in the dining room.*, 6e – *The washbasin is in the bathroom.*).
- Połącz dzieci w pary. Dzieci wykonują ćwiczenie, na zmianę pytając o położenie przedmiotów i udzielając odpowiedzi.

3 Posłuchajcie, wskaźcie i powiedzcie rymowankę *Where's the lamp?*.

- CD4** 31 Powiedz dzieciom, że nauczą się rymowanki *Where's the lamp?*. Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci wskazują odpowiednie elementy wyposażenia i pomieszczenia na obrazkach z ćw. 2.
- Powiedz: **Listen and mime.** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci odgrywają treść rymowanki razem z tobą.
- CD4** **karaoke** 32 Powiedz: **Say the rhyme.** Dzieci mówią rymowankę razem z nagraniem, a następnie z podkładem karaoke, i odgrywają jej treść.

Zakończenie

- Zapytaj: **What household objects do you know?**
- CD1** 11 Dzieci śpiewają piosenkę *See you soon!* razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 23).

CD4
30

1 *cupboard* 2 *bookshelf* 3 *lamp* 4 *table* 5 *washbasin*
6 *armchair*
CD4
31

CD4
karaoke
32

Where's the lamp?

Let's play and find the objects! (dzieci udają, że czegoś szukają)
Where's the lamp? Here! In the hall.
(dzieci robią daszek z dłoni udający klosz)
Where's the table? Here! In the dining room.
(dzieci układają ręce na płasko, pokazując blat stołu)
Where's the armchair? Here! In the living room.
(dzieci udają, że siadają w fotelu)
Where's the bookshelf? Here! In the bedroom.
(dzieci udają, że kładą książkę na półkę)
Where's the washbasin? Here! In the bathroom.
(dzieci udają, że myją ręce)
Where's the cupboard? Here! In the kitchen.
(dzieci udają, że zamykają drzwiczki szafki)
We've found them all! (dzieci unoszą ręce)



Cele nauczania:

- nazywanie zwierząt domowych i rodzajów pożywienia zwierząt
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw zwierząt domowych i rodzajów pożywienia zwierząt
- udział w grach i zabawach
- słuchanie historyjki ze zrozumieniem
- rozpoznawanie wartości związanych z historyjką
- przypominanie i opowiadanie historyjki
- śpiewanie piosenek i recytowanie rymowanek
- ćwiczenie wymowy głóski /r/
- wykonywanie minikart, papierowego transportera dla zwierzęcia i postaci zwierząt
- odgrywanie scenek
- pytanie o to, jakie zwierzę ktoś posiada, i udzielanie odpowiedzi
- pytanie o to, czy ktoś posiada dane zwierzę lub przedmiot, i udzielanie odpowiedzi
- opisywanie, co jedzą różne zwierzęta
- używanie kluczowego słownictwa w zdaniach
- zapisywanie kluczowego słownictwa
- reagowanie na zwroty używane w klasie
- powtarzanie materiału i analiza własnego procesu uczenia się

Główne słownictwo i struktury:

Słownictwo:

- *bird, hamster, turtle, kitten, rabbit, lizard, fish, puppy; pet*
- *leaves, seeds, meat, fish, grass, insects*
- **Kids' Culture:** *hedgehog, iguana, ferret*
- **Extra Vocabulary:** *dangerous, strong, friendly, noisy, cuddly, colourful*

Struktury:

- *What has (she) got? Has (she) got a (lizard)? Yes, (she) has. / No, (she) hasn't.*
- *(She) has/hasn't got a (rabbit).*
- *(She)'s got a (turtle).*
- *(My friend) has got (a dog).*
- *(Rabbits) eat/don't eat (meat).*
- *Has everyone got a (pen)? (David) has/hasn't got a (pen).*

Słownictwo i struktury powtarzane:

- *cat, dog; fruit, sausages, chicken*
- *snake, elephant*
- *What is it? It's a (bird).*

Język bierny:

- *rock, a beautiful shell*
- *What do (turtles) eat?*
- *little dicky birds, wall, fly away, come back*
- *Are you hungry?*
- **Tiger Values:** *Look after your pet.*

Integracja treści – Edukacja przyrodnicza:

Rodzaje pożywienia zwierząt.

Zagadnienia społeczno-kulturowe:

- zachęcenie dzieci do poznania nazw zwierząt domowych i rodzajów pożywienia zwierząt
- uświadomienie dzieciom, że poznanie historyjki o nowym zwierzęciu domowym może sprawić przyjemność
- uświadomienie dzieciom, jak należy opiekować się zwierzętami domowymi i jak je karmić
- kształtowanie postawy szacunku do rozmówcy
- wyrabianie w dzieciach gotowości do czekania na swoją kolej i chęci zamieniania się rolami
- wzmacnianie w dzieciach pewności siebie w komunikowaniu się w języku angielskim
- uświadomienie dzieciom przyjemności z rozpoznania humoru w historyjce
- uświadomienie dzieciom, że opisywanie, co jedzą różne zwierzęta, może sprawić przyjemność
- zachęcenie dzieci do powtarzania materiału i oceny własnego procesu uczenia się
- uświadomienie dzieciom satysfakcji z uczenia się tradycyjnej angielskiej rymowanki
- wzbudzenie zainteresowania dzieci nauką o zwierzętach domowych spotykanych w Wielkiej Brytanii i porównaniem ich ze zwierzętami popularnymi w Polsce

Cele nauczania:

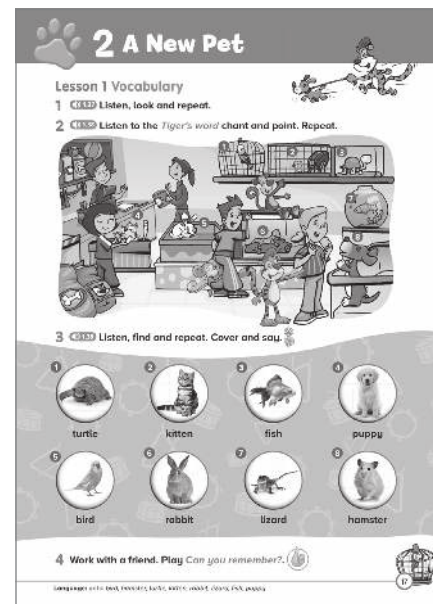
- rozpoznawanie i nazywanie zwierząt domowych
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw zwierząt domowych
- stuchanie i mówienie rymowanki *Tiger's word*

Główne słownictwo i struktury:

- bird, hamster, turtle, kitten, rabbit, lizard, fish, puppy*
- What is it? It's a (bird).*

Materiały:

- kartki z kryteriami sukcesu i kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- plyta CD 1
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; sypialnia, łazienka, kuchnia; ptak, chomik, żółw, kociątko, królik, jaszczurka, rybka, szczeniak
- karty wyrazowe: *bird, hamster, turtle, kitten, rabbit, lizard, fish, puppy*
- łapy Tygrysa
- czyste kartki (po jednej na parę)



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z kryteriami sukcesu (NaCoBeZu – na co będziemy zwracać uwagę) i kartkę z celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Omówcie materiały.



*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w grę z kartami obrazkowymi, np. *What have I got here?* lub *Where's the flashcard?* (patrz: *Bank gier* na s. 12).

Rozpoczęcie

- Przywitaj się z dziećmi. Unieś pacynkę Tygrysa i karty obrazkowe z wizerunkami Sue i Jaya. Odtwórz piosenkę *Let's have fun in English* w wersji karaoke. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 23).
- Powiedz dzieciom, że nauczą się teraz rymowanki *We learn in the classroom* na powitanie. Umieść na tablicy karty obrazkowe przedstawiające sypialnię, łazienkę i kuchnię. Zapytaj: *Where do we sleep/wash/cook?*. Dzieci odpowiadają: *We (sleep) in the (bedroom)*. Następnie zapytaj: *Where do we learn?*. Dzieci odpowiadają: *We learn in the classroom*. Odtwórz nagranie. Odegrajcie treść rymowanki (opis na s. 51).
- Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, popatrzcie i powtórzcie.

- (książki zamknięte) Zapytaj dzieci, jakie zwierzęta domowe potrafią nazwać po angielsku.
- Pokaż kartę obrazkową z ptakiem. Zapytaj, czy dzieci znają angielską nazwę tego zwierzęcia. Następnie powiedz: *bird*. Powtórz ćwiczenie z pozostałymi kartami. Podkreśl, że karty przedstawiają szczeniaka i kociątko – w odróżnieniu od dorosłego psa i kota, których nazwy dzieci już znają.
- Umieść na tablicy karty obrazkowe z wizerunkami zwierząt w takiej kolejności, w jakiej ich nazwy występują w nagraniu. Powiedz: *Listen, look and repeat*. Odtwórz nagranie i wskazuj kolejne karty. Dzieci stuchają i powtarzają.
- Odtwórz nagranie ponownie. Poproś dzieci o powtarzanie wyrazów na różne sposoby, np. głośno/cicho, szybko/wolno, jak robot, myszka lub śpiewaczka operowa.

2 Posłuchajcie rymowanki *Tiger's word* i wskażcie. Powtórzcie.

- Zdejmij z tablicy karty obrazkowe.
- Powiedz dzieciom, że ich zadaniem będzie zapamiętanie kolejności, w jakiej zwierzęta wymienione są w rymowance. Odtwórz nagranie.
- Po wystłuchaniu nagrania pytaj dzieci kolejno: *What's number one/two/...?*. Dzieci odpowiadają: *It's a (bird)*. Umieszczaj karty ze wskazanymi zwierzętami na tablicy.
- Po ułożeniu kart w kolejności zaproponowanej przez dzieci, odtwórz nagranie raz jeszcze, zatrzymując je po każdej nazwie zwierzęcia. Sprawdźcie odpowiedzi.
- (książki otwarte) Powiedz: *Look! Sue, Jay and Tiger are in a pet shop*. Jeśli to konieczne, wyjaśnij znaczenie wypowiedzi. Zapytaj: *Where's Tiger?* (*He's next to Sue.*).
- Powiedz: *Let's say the Tiger's word chant and point*. Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci mówią rymowankę i wskazują w książkach właściwe ilustracje.

3 Posłuchajcie, znajdźcie i powtórzcie. Zakryjcie i powiedzcie.

- Poproś dzieci, żeby popatrzyły na zdjęcia zwierząt z ćw. 3. Nazwijcie kolejne zwierzęta. Następnie powiedz dzieciom, że w nagraniu usłyszą nazwy tych zwierząt w innej kolejności. Zadaniem dzieci jest jak najszybciej odnaleźć właściwe zdjęcie, wskazać je i powtórzyć usłyszaną nazwę. Odtwórz pierwszą część nagrania. Dzieci wykonują zadanie.
- Potasuj karty obrazkowe. Zapytaj dzieci, czy pamiętają, w jakiej kolejności nazwy zwierząt pojawiły się w nagraniu. Umieść karty na tablicy w kolejności zaproponowanej przez uczniów. Następnie odtwórz ponownie pierwszą część nagrania, zatrzymując je po każdej nazwie zwierzęcia. Sprawdźcie odpowiedzi.
- Powiedz dzieciom, że teraz usłyszą drugą część nagrania, w której nazwy zwierząt będą wymieniane różną liczbę razy. Zadaniem dzieci jest powtórzyć chórem nazwę każdego zwierzęcia tyle razy, ile powtórzeń będzie

w nagraniu. Odtwórz drugą część nagrania, zatrzymując je po każdej nazwie zwierzęcia. Dzieci wykonują zadanie.

- Rozdaj dzieciom łapy Tygrysa lub poproś, aby wyjęły je z teczek. Wyjaśnij, że teraz zadaniem dzieci jest zakrycie łapą Tygrysa wskazanego przez ciebie zdjęcia z ćw. 3. Powiedz: **Cover the (fish)**. Dzieci zakrywają zdjęcie (rybki) i powtarzają nazwę wskazanego zwierzęcia. Powtórz procedurę z innymi zwierzętami, zwiększając tempo wydawania poleceń. Ochotnicy przejmują twoją rolę.
- Dzieci kontynuują zabawę w parach, na zmianę podając nazwy zwierząt i zakrywając łapą Tygrysa wskazane zdjęcia.
- Przygotuj karty wyrazowe z nazwami zwierząt. Kolejno pokazuj karty dzieciom. Odczytuj wyrazy zapisane na kartach i proś dzieci o powtarzanie ich chórem.
- Ponumeruj karty obrazkowe umieszczone na tablicy. Potasuj karty wyrazowe i kolejno pokazuj je uczniom. Ochotnicy odczytują wyrazy. Poprawiaj błędy w wymowie. Następnie dzieci podają numer karty obrazkowej odpowiadającej danej karcie wyrazowej. Umieszczaj karty wyrazowe obok właściwych kart obrazkowych.
- Zdejmij z tablicy karty wyrazowe i potasuj je. Pokazuj karty wybranym rzędom, prosząc dzieci o odczytanie wyrazów.

4 Pracujcie w parach. Zagrajcie w **Can you remember?**

- (książki zamknięte) Pod kartą obrazkową nr 1 napisz nazwę przedstawionego na niej zwierzęcia bez ostatniej litery (*hamste_*). Poproś ochotnika o dopisanie brakującej litery.
- Połącz dzieci w pary i wręcz każdej parze czystą kartkę. Poproś, żeby uczniowie przedzielili kartkę na pół pionową linią i żeby każdy z nich podpisał swoją połowę kartki. Uczeń A pisze numer karty i wyraz-zagadkę na połowie kartki ucznia B, uczeń B uzupełnia wyraz i pisze numer karty i wyraz-zagadkę na połowie kartki ucznia A. Uczeń A uzupełnia wyraz. Uczniowie kontynuują, aż każdy z nich uzupełni cztery wyrazy-zagadki. Żaden wyraz nie może się powtórzyć. Po rozegraniu całej rundy uczniowie mogą otworzyć podręcznik na s. 17. i sprawdzić odpowiedzi. Za każdy dobrze napisany wyraz uczeń zdobywa punkt. Przed rozpoczęciem gry zetrzyj z tablicy zapisany na niej przykład.
- Po zakończonym ćwiczeniu zapytaj, komu udało się poprawnie uzupełnić 4 wyrazy, 3 wyrazy itd., za każdym razem bijąc brawo.

Zakończenie

- Pokaż dzieciom karty obrazkowe i zapytaj: **What pets can you name in English?** Zapytaj dzieci po polsku, które z poznanych słów są łatwe, a które trudne. Przypomnij różne sposoby na zapamiętanie nowego słownictwa.
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej i co było dla nich najtrudniejsze.

-  **CP1 36** Powiedz dzieciom, że nauczą się dziś rymowanki **The animals say: stop!** na zakończenie lekcji. Odtwórz nagranie. Odegrajcie treść rymowanki. Zapytaj: **What animals are in the chant?** (*bird, puppy, fish, kitten*).
- Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść.
-  **CP1 11** Dzieci śpiewają piosenkę **See you soon!** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 23).

CP1 35 Opening routine: We learn in the classroom

We sleep in the bed-bed-bedroom.
(dzieci kładą głowę na dłoniach, udając, że śpią)
We wash in the bath-bath-bathroom.
(dzieci udają, że się myją)
We cook in the kit-kit-kitchen.
(dzieci udają, że mieszają coś w garnku)
We learn in the class-class-classroom.
(dzieci udają, że czytają książkę, i rozkładają szeroko ręce)
And it's time to learn ... English!
(dzieci wskazują nadgarstek w miejscu zegarka)

CP1 36 Closing routine: The animals say: stop!

Listen to the bird.
(dzieci wskazują odpowiednią kartę obrazkową na tablicy)
The bird says 'stop'.
(dzieci wyciągają dłoń przed siebie na znak zakazu)
Listen to the puppy. (jw.)
The puppy says 'stop'. (jw.)
Listen to the fish. (jw.)
The fish says 'stop'. (jw.)
Listen to the kitten. (jw.)
The kitten says 'stop'. (jw.)
All the animals in the shop
(dzieci przesuwają ręką, wskazując kolejne zwierzęta na kartach obrazkowych)
say it's time to stop!
(dzieci wyciągają dłoń przed siebie na znak zakazu)

CP1 37

bird, fish, kitten, hamster, lizard, puppy, rabbit, turtle

CP1 38 Tiger's word

Tiger, Tiger, what do you know?
Answer the questions, here we go!
Number 1. What is it? It's a bird!
Number 2. What is it? It's a hamster!
Number 3. What is it? It's a turtle!
Number 4. What is it? It's a kitten!
Number 5. What is it? It's a rabbit!
Number 6. What is it? It's a lizard!
Number 7. What is it? It's a fish!
Number 8. What is it? It's a puppy!

CP1 39

hamster, rabbit, puppy, fish, kitten, bird, turtle, lizard
Now be careful!
hamster (x3), rabbit (x3), puppy (x2), fish (x1), kitten (x3),
bird (x3), turtle (x2), lizard (x3)

Cele nauczania:

- słuchanie historyjki ze zrozumieniem
- nazywanie zwierząt występujących w historyjce
- rozpoznawanie wartości związanych z historyjką
- wykonywanie minikart
- odczytywanie prostych struktur (patrz poniżej)

Główne słownictwo i struktury:

- *bird, hamster, turtle, kitten, rabbit, lizard, fish, puppy*
- *What has (she) got? Has (she) got a (lizard)? Yes, (she) has. / No, (she) hasn't.*
- *(She) has/hasn't got a (rabbit).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyta CD 1
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; zwierzęta
- karty wyrazowe: zwierzęta
- karty obrazkowe do historyjki 2.
- gotowe minikarty do rozdziału 2.
- szablon minikart do rozdziału 2. (jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*)
- czyste kartki i kredki (jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*)
- nożyczki



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



VIDEO 3



Rozpoczęcie

- **CD1** **karaoke** **4** Odtwórz piosenkę *Let's have fun in English*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 23).
- **CD1** **35** Odtwórz rymowankę *We learn in the classroom*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 51).
- **CD1** **38** Zaproś ośmioro dzieci na środek klasy i rozdaj im karty obrazkowe z wizerunkami zwierząt. Odtwórz rymowankę *Tiger's word* (opis na s. 51). Klasa mówi rymowankę. Dzieci stojące na środku sali unoszą właściwą kartę po usłyszeniu nazwy zwierzęcia widniejącego na tej karcie. Rozdaj karty wyrazowe innym dzieciom i poproś, aby stanęły obok osób z odpowiednimi kartami obrazkowymi.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie historyjki. Podnieście ręce.

- (książki otwarte) Wskaż postaciom ukazane na obrazku 1. (w podręczniku lub na karcie do historyjki) i zapytaj: **Who's this?** (*Sue, Jay, Tiger, Li, Li's mum*). Powiedz: **In today's story, Li has got a new pet. What animal has she got?** Wysłuchaj propozycji dzieci. Wyjaśnij, że bohaterowie historyjki też próbują odgadnąć, jakie zwierzątko ma Li.
- **CD1** **40** Powiedz: **Listen to the story and check**. Odtwórz nagranie, po czym powtórz pytanie. Dzieci odpowiadają (*a turtle*).
- Zapytaj: **Do Sue, Jay or Tiger know what animal it is? What do they think it is?** Powiedz: **Listen to the story again and raise your hand**. Wyjaśnij, że dzieci mają podnosić ręce, ilekroć Sue, Jay albo Tiger podają nazwę zwierzęcia, które ich zdaniem ma Li.
- Odtwórz nagranie ponownie lub wykorzystaj wideoklip do animowanej wersji historyjki. Kiedy dzieci podniosą ręce, zatrzymaj nagranie. Dzieci powtarzają całe zdania z nazwami zwierząt.

- Umieść na tablicy karty z wizerunkami zwierząt. Uczniowie wstają. Wyjaśnij, że będą teraz zadawali pytania o zwierzątko Li i odpowiadali na nie. Zapytaj wybranego ucznia: **(Ania), has Li got a (bird)?**. Uczeń odpowiada zgodnie z treścią historyjki: *Yes, she has / No, she hasn't* i zadaje pytanie o dowolne zwierzę kolejnemu uczniowi. Dzieci kontynuują „łańcuszek” pytań i odpowiedzi. Jeśli ktoś udzieli błędnej odpowiedzi, siada na krześle. Stopniowo zwiększajcie tempo gry. Po upływie ustalonego czasu (np. 3 minut) nagrońdzie brawami dzieci, które wciąż stoją.

2 Odpowiedzcie na pytania. Zagrajcie w *Who says?*

- **CD1** **40** Odtwórz nagranie historyjki, zatrzymując je po każdym obrazku i zadając pytania na jego temat, np.:
Obrazek 1.: **Where are Sue and Jay?** (*in the car*); **Who can they see?** (*Li*); **What has Li got?** (*a new pet*)
Obrazek 2.: **What are they looking at?** (*Li and her new pet*); **Tiger thinks Li's new pet is ...?** (*a kitten*); **Jay thinks Li's new pet is ...?** (*a bird*)
Obrazek 3.: **Where are Sue, Jay and Tiger?** (*in the garden*); **Can they see Li's new pet?** (*no*); **Jay thinks Li's new pet is ...?** (*a hamster*); **Tiger thinks Li's new pet is ...?** (*a fish*)
Obrazek 4.: **Can they see Li's new pet?** (*no*); **Jay thinks Li's new pet is ...?** (*a lizard*); **Sue thinks Li's new pet is ...?** (*a rabbit*); **Li hasn't got ...?** (*a lizard, a kitten, a rabbit, a fish, a hamster or a bird*)
Obrazek 5.: **Tiger and Jay think Li's new pet is ...?** (*a rock*)
Obrazek 6.: **Why is Li scared?** (*Tiger has got her pet.*); **Has Li got a rock?** (*no*)
Obrazek 7.: **What's Li's new pet?** (*a turtle*); **What's his name?** (*Tommy*); **What has Tommy got?** (*a beautiful shell*); **What does Tiger say?** (*'Sorry.'*)
Obrazek 8.: **Are Tiger and Tommy friends?** (*yes*); **Is Tommy/Li/Tiger happy?** (*yes*)
- Zapytaj: **Do you like the story? Will the turtle and Tiger be good friends?**
- (książki zamknięte) Powiedz: **Let's play Who says?**. Pytaj w przypadkowej kolejności o zdania zapisane w dymkach, np.: **Who says: 'It's a turtle'?** (*Li*). Dzieci odpowiadają. Ochotnicy przejmują twoją rolę.



*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie we *Freeze*. Dzieci wychodzą z ławek. Wydawaj polecenia, np.: **Run like a hamster. Swim like a fish. Jump like a puppy. Fly like a bird.** Dzieci reagują, a gdy powiesz: **Freeze!**, zastygają w bezruchu do kolejnego polecenia. Jeśli ktoś się poruszy, wykonuje trzy przysiady.

Tiger Values

Wskaż obrazek 5. i zapytaj: **Is Li careful with the turtle?** (yes). Wskaż obrazek 6. i zapytaj: **What is Tiger doing?** (throwing the turtle up in the air); **Do you think the turtle is happy?** (no); **Is the turtle scared?** (yes). Wskaż obrazek 8. i zapytaj: **Is Tiger playing nicely with the turtle?** (yes); **Is the turtle happy?** (yes). Dzieci mogą odpowiadać po polsku. Porozmawiajcie o tym, jakie obowiązki biorą na siebie opiekunowie zwierząt. Zapytaj, kto ma swoje zwierzątko i jak się nim opiekuje.

3 Popatrzcie i powiedzcie. Znajdźcie i wskażcie. Którego obrazka nie ma w historyjce?

- (książki otwarte) Wskaż puzzle z fragmentami ilustracji z historyjki. Pokaż puzzle „a” i poproś dzieci o dokończenie zapisanego pod nim zdania. Następnie zachęć dzieci, by przyjrzały się pozostałym puzzlom i powtórzyły ćwiczenie. Sprawdźcie odpowiedzi (a *Has Li got a turtle?*, b *Has Li got a puppy?*, c *Has Li got a hamster?*, d *Has Li got a lizard?*).
- Poproś dzieci, żeby na obrazkach historyjki odnalazły fragmenty ilustracji przedstawione na puzzlach. Zaznacz, że jedna z ilustracji na puzzlach nie pochodzi z historyjki. Wskaż puzzle „a” i zapytaj dzieci, czy widzą ten fragment obrazka w historyjce. Po chwili zapytaj: **What number is it?** (8). Zapytaj dzieci, jakie zwierzątko widzą na obrazku (a *turtle*). Powtórz ćwiczenie z pozostałymi fragmentami (a – 8: a *turtle*; c – 3: a *hamster*; d – 4: a *lizard*). Jeden puzzle nie pochodzi z historyjki (b – a *puppy*).

4 Wykonajcie minikarty.

- (książki zamknięte) Pokaż dzieciom gotowe minikarty i powiedz: **Let's make the mini-cards.**
- CD1 42 Jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wyjmują z niego szablon i wycinają minikarty. Jeśli nie, wykonują minikarty samodzielnie, rysując zwierzęta na małych kartkach i wycinając wydrukowane przez

nauczyciela wyrazy. Odtwórz w tle piosenkę **She's got a new pet** z lekcji 3.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w grę z minikartami, np. **Cards in order** (patrz: *Bank gier* na ss. 13–14).

- Dzieci podpisują swoje minikarty. Zbierz minikarty albo poproś dzieci o schowanie ich do teczek.

Zakończenie

- Zapytaj: **What does Tiger think Li's new pet is?** (a *rock*); **What is Li's new pet?** (a *turtle*).
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej i co było dla nich najtrudniejsze.
- CD1 36 Odtwórz rymowankę **The animals say: stop!**. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 51).
- CD1 11 Dzieci śpiewają piosenkę **See you soon!** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 23).



Story: A New Pet

Obrazek 1.

Narrator: Sue and Jay are in the car. They're going home.

Jay: Look! Li has got a new pet.

Sue: A new pet! What has she got?

Jay: I don't know. I can't see it.

Obrazek 2.

Sue: Look, Tiger. Li has got a new pet.

Tiger: A new pet! What has she got? Has she got a kitten?

Jay: Or has she got a bird?

Sue: I don't know. I can't see it.

Obrazek 3.

Jay: Has she got a hamster?

Tiger: Or has she got a fish?

Sue: I don't know. I can't see it.

Obrazek 4.

Jay: Has she got a lizard?

Sue: Or has she got a rabbit?

Tiger: She hasn't got a lizard. She hasn't got a kitten or a rabbit, or a fish, or a hamster, or a bird.

Sue & Jay: What has she got?

Tiger: She's got ... a rock.

Sue & Jay: A rock?!

Tiger: Yes, look!

Obrazek 5.

Jay: Tiger is right. I think she's got a rock.

Tiger: Fantastic. Let's go and play.

Obrazek 6.

Li: Stop, Tiger. No! Sue! Jay! Help! Tiger has got my new pet.

Sue: But it isn't a pet. It's a rock.

Li: It is a pet. Look!

Obrazek 7.

Li: See? It's a turtle.

Tiger: Oh. Sorry, Li. Sorry, turtle.

Li: He's got a beautiful shell. His name's Tommy.

Obrazek 8.

Sue: Look! Tommy has got a friend.

Cele nauczania:

- słuchanie historyjki i uzupełnianie brakujących słów
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw zwierząt
- dopasowywanie wyrazów do ilustracji
- słuchanie i śpiewanie piosenki *She's got a new pet*
- zadawanie pytań o posiadane zwierzęta i udzielanie odpowiedzi

Główne słownictwo i struktury:

- *bird, hamster, turtle, kitten, rabbit, lizard, fish, puppy*
- *What has (she) got?*

- *Has (Li) got a (hamster)?*
Yes, (she) has. / No, (she) hasn't.
- *(She)'s got (a turtle).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyta CD 1
- karty obrazkowe: *Sue, Jay;* zwierzęta
- karty wyrazowe: zwierzęta
- karty obrazkowe do historyjki 2.
- minikarty do rozdziału 2.
- sylwetki Li
- czyste kartki (po jednej na parę)

Lesson 3 Story activities

1 **Listen and say the missing words.**

2 **Find and match with your fingers. Say: Which word is missing?**

3 **Listen and point. Sing *She's got a new pet*.**

4 **Look and read. Choose the correct answer.**

5 **Work with a friend. How many pets can you name and write?**

Language photo: Shown over photo of the children's book. The photo has been taken by the author.

Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- **CD1 karaoke 4** Odtwórz piosenkę *Let's have fun in English*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 23).
- **CD1 35** Odtwórz rymowankę *We learn in the classroom*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 51).
- Wręcz ochotnikowi kartę obrazkową z rybką tak, by reszta klasy nie widziała obrazka. Powiedz: **Look! (Ala) has got a pet. What has (she) got?** Zachęć dzieci do zadawania pytań: *Has (she) got a (turtle)?* i odpowiadaj na nie zgodnie z prawdą: **Yes, (she) has** lub: **No, (she) hasn't**. Gdy usłyszysz dobrą odpowiedź, umieść kartę obrazkową na tablicy i wręcz inną kartę osobie, która zgadła. Kontynuuj do ostatniej karty.
- Wręczaj kolejnym dzieciom karty wyrazowe z nazwami zwierząt, prosząc o odczytywanie wyrazów i umieszczanie kart wyrazowych przy właściwych kartach obrazkowych. Jeśli dane dziecko ma trudność z odczytaniem wyrazu, poproś pozostałe dzieci o pomoc.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zaproś ośmioro dzieci na środek klasy i wręcz każdemu jedną kartę do historyjki. Reszta klasy wydaje dzieciom polecenia, jak mają się ustawić, aby karty były ułożone w odpowiedniej kolejności, zgodnie z treścią historyjki.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie i powiedzcie brakujące słowa.

- (książki zamknięte) Zapytaj: **Do you remember the story? Who says: 'His name's Tommy'?** (Li). Pytaj o zapisane w dymkach wypowiedzi różnych postaci znajdujące się w podręczniku na stronach z historyjką.
- (książki otwarte na ss. 18–19) Powiedz: **Find the picture of a kitten**. Dzieci znajdują właściwy obrazek i podają jego numer (picture 2). Zadawaj pytania o zwierzęta znajdujące się na różnych obrazkach.

- **CD1 gapped 41** Powiedz: **Listen to the story and say the missing words**. Odtwórz dialog do obrazka 1. i zatrzymaj nagranie po pierwszej pauzie. Dzieci podają brakujące słowo. Odtwórz w ten sposób resztę historyjki (odpowiedzi zaznaczono w scenariuszu nagrania historyjki na s. 53).

*DODATKOWE ĆWICZENIE

CD1 karaoke 44 Dzieci stają w kręgu i przekazują sobie jedną kartę obrazkową do historyjki 2. W tle odtwórz piosenkę *She's got a new pet* w wersji karaoke. Kiedy zatrzymasz nagranie, dziecko trzymające w danym momencie kartę mówi zdanie na temat obrazka, np.: *Li has got a turtle*. Wymień kartę na inną i wznów odtwarzanie nagrania. Powtórz zabawę kilkakrotnie, wykorzystując różne karty.

2 Znajdźcie i połączcie palcami. Powiedzcie. Którego słowa brakuje?

- (książki otwarte na s. 20) Proś dzieci o nazywanie kolejnych zwierząt ukazanych na obrazkach 1–8. Następnie poproś dzieci o znalezienie nazw zwierząt w „magicznym kwadracie”. Dla ułatwienia powiedz, że pierwsze litery nazw zwierząt są kolorowe.
- Poproś ochotników o odczytywanie znalezionych w kwadracie wyrazów i podawanie kolorów ich pierwszych liter, np.: *red – kitten*. Po znalezieniu wszystkich zwierząt, poproś ochotnika o przeczytanie nazw wszystkich zwierząt (najpierw tych zapisanych w kwadracie poziomo, a potem – pionowo). Poproś pozostałe dzieci o sprawdzanie, czy odnalazły wszystkie zwierzęta (poziomo: *kitten, fish, hamster, lizard*; pionowo: *rabbit, bird, turtle*). Następnie dzieci czytają po cichu nazwę każdego zwierzątka i łączą ją palcami z odpowiednim obrazkiem 1–8.
- Poproś dzieci, żeby powiedziały, nazwy którego zwierzątka 1–8 brakuje w kwadracie (7 – *puppy*). Zapisz odpowiedź na tablicy. Uczniowie mogą zapisać ten wyraz w zeszycie i narysować szczeniaczka.
- (opcjonalnie) Zapytaj, czy ktoś znalazł w kwadracie dodatkowe zwierzątko, o którym dzieci nie uczyły się w rozdziale 2. (*bat*).

3 Posłuchajcie i wskażcie. Zaśpiewajcie piosenkę *She's got a new pet*.

-  (książki zamknięte) Umieść z boku tablicy karty obrazkowe ze zwierzętami w przypadkowej kolejności. Powiedz: **Let's listen to the *She's got a new pet* song**. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej zwrotce. Proś ochotników o wybranie karty z właściwym zwierzętkiem i umieszczenie jej na tablicy w kolejności występowania zwierząt w piosence (*hamster, rabbit, puppy, kitten, turtle*). Poproś dzieci o nazwanie zwierząt, które nie występują w piosence (*fish, bird, lizard*). Zapytaj: **Which animal is Li's pet?** (*a turtle*).
- Rozdaj dzieciom minikarty lub poproś, aby wyjęły je z teczek. Poproś dzieci, aby rozłożyły minikarty przed sobą. Wyjaśnij, że podczas drugiego słuchania piosenki dzieci mają wskazać minikartę przedstawiającą to zwierzętko, którego nazwę właśnie usłyszą w piosence. Odtwórz nagranie. Dzieci wykonują zadanie.
-   Powiedz: **Sing the song**. Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z metodą „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 11). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść, wykorzystując minikarty i sylwetkę Li.
- Poproś dzieci o odłożenie minikart na bok – będą potrzebne podczas oceniania kształtującego.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Podziel klasę na osiem drużyn i każdej wręcz inną kartę obrazkową. Mów zdania na temat zwierząt ukazanych na kartach, np.: **It can swim/run/jump/fly. It's green. It's got four legs/long ears.** Drużyny naradzają się i jeśli uważają, że zdanie dotyczy ich zwierzęcia, wstają i mówią jego nazwę.

4 Popatrzcie i przeczytajcie. Wybierzcie poprawną odpowiedź.

- Pokaż dzieciom kartę do historyjki z obrazkiem nr 7. Zapytaj: **Has Li got a fish?** i pomóż dzieciom odpowiedzieć pełnym zdaniem: *No, she hasn't*. Następnie zapytaj: **Has Li got a bird?** Dzieci odpowiadają. Na koniec zapytaj: **Has Li got a turtle?** i pomóż dzieciom odpowiedzieć: *Yes, she has*.
- (książki otwarte) Wskaż postacie widoczne na obrazkach 1–3 i zapytaj: **Who's this?** (*1 Tiger, 2 Jay, 3 Sue*).
- Wskaż obrazek nr 1 i poproś ochotnika o odczytanie zapisanego pod nim pytania. Powiedz dzieciom, żeby zastanowili się nad odpowiedzią i podniósł ręce, kiedy będą gotowe. Wtedy zapytaj, którą odpowiedź wybrały (*1a*).
- Poproś dzieci, żeby w ciszy przeczytały pytanie zapisane pod obrazkiem nr 2, wybrały poprawną odpowiedź i podniósł ręce, kiedy będą gotowe. Wtedy zapytaj, którą odpowiedź wybrały. Powtórz procedurę z obrazkiem nr 3 (*2b, 3b*).
- Połącz dzieci w pary i poproś, żeby na zmianę zadawały sobie pytania zapisane pod obrazkami 1–3 i odpowiadały na nie pełnym zdaniem. Powiedz, że w przypadku dialogów nr 2 i 3 mogą dodać w odpowiedzi zdania o tym, jakie zwierzęta Jay i Sue rzeczywiście mają (*2 Jay has got a lizard.; 3 Sue has got a puppy.*).
- Poproś ochotników o zaprezentowanie dialogów przed klasą.

5 Pracujcie w parach. Ile zwierząt domowych umiecie nazwać? Ile ich nazw umiecie zapisać?



- (książki zamknięte) Poproś uczniów, żeby w parach sprawdzili, czy pamiętają już wszystkie nazwy zwierząt i czy potrafią je zapisać. Rozdaj uczniom czyste kartki, po jednej na parę. Poproś, żeby uczniowie przygotowali minikarty i postawili między sobą na ławce przegrodę (np. książkę, plecak). Uczeń A rozkłada przed sobą minikarty obrazkowe i nazywa przedstawione na nich zwierzęta, a uczeń B zapisuje nazwy na kartce.
- (książki otwarte) Gdy uczeń A wymieni już wszystkie nazwy zwierząt, a uczeń B je zapisze, dzieci liczą wyrazy zapamiętane przez ucznia A i zapisują wynik. Następnie sprawdzają poprawność zapisu wyrazów przez ucznia B na s. 17. podręcznika lub na minikartach wyrazowych, poprawiają błędy i liczą wyrazy zapisane poprawnie.
- Uczniowie zamieniają się rolami i powtarzają ćwiczenie. Poproś dzieci, by korzystały z czystej strony kartki.
- Po zakończonym ćwiczeniu zapytaj, komu udało się nazwać 8 zwierząt, 7 zwierząt itd., za każdym razem bijąc brawo. Następnie zapytaj, komu udało się poprawnie napisać 8 wyrazów, 7 wyrazów itd. Powtórz wcześniejszą procedurę.

Zakończenie

- Pokaż karty obrazkowe przedstawiające zwierzęta i zapytaj: **Which animals are in the song?** (*a hamster, a rabbit, a puppy, a kitten, a turtle*); **What animal has Li got?** (*a turtle*). Poproś dzieci o dokończenie zdania: **Li's turtle has got a beautiful ...** (*shell*).
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej i co było dla nich najtrudniejsze.
-  Odtwórz rymowankę **The animals say: stop!**. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 51).
-  Dzieci śpiewają piosenkę **See you soon!** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 23).



She's got a new pet

Look! Li has got a new pet. (dzieci unoszą sylwetkę Li)

Has she got a hamster? (dzieci unoszą odpowiednią minikartę)

What has she got? (dzieci unoszą sylwetkę Li)

Has she got a rabbit? (dzieci unoszą odpowiednią minikartę)

Or is it a rock? (dzieci układają dłoń w pięść)

Has she got a puppy? (dzieci unoszą odpowiednią minikartę)

What has she got? (dzieci unoszą sylwetkę Li)

Has she got a kitten? (dzieci unoszą odpowiednią minikartę)

Or is it a rock? (dzieci układają dłoń w pięść)

Li has got a turtle! (dzieci unoszą odpowiednią minikartę)

Well, well, well! (dzieci pokazują kciuk zwrócony w górę)

She's got a turtle (dzieci unoszą odpowiednią minikartę)

with a beautiful shell. (dzieci zakreślają dłonią półkole w powietrzu)

Cele nauczania:

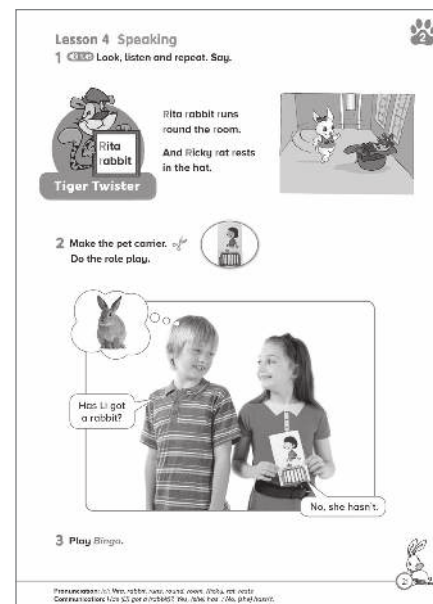
- ćwiczenie wymowy głoski /r/
- wykonywanie transportera dla zwierzęcia i odgrywanie scenki
- mówienie o zwierzęciu posiadanym przez daną postać
- granie w *Bingo*

Główne słownictwo i struktury:

- *bird, hamster, turtle, kitten, rabbit, lizard, fish, puppy*
- *Has (Li) got a (rabbit)?*
Yes, (she) has. / No, (she) hasn't.

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyta CD 1
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; zwierzęta
- karty wyrazowe: zwierzęta
- minikarty do rozdziału 2.
- sylwetki Li
- gotowy papierowy transporter i postacie zwierząt
- szablon transportera i postaci zwierząt, nożyczki (jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*)
- kartki A4, ołówki i kredki (jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*)



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- **CD1** **karaoke** **4** Odtwórz piosenkę *Let's have fun in English*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 23).
- **CD1** **35** Odtwórz rymowankę *We learn in the classroom*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 51).
- Umieść na tablicy karty obrazkowe z wizerunkami zwierząt. Zapytaj: **Do you remember the She's got a new pet song? Which animals are in the song?** Dzieci odpowiadają. Z pomocą dzieci ułóż karty obrazkowe w takiej kolejności, w jakiej widoczne na nich zwierzęta występują w piosence (*a hamster, a rabbit, a puppy, a kitten, a turtle*). Pozostałe karty usuń z tablicy.
- Umieść karty wyrazowe z nazwami zwierząt z boku tablicy. Poproś pięcioro ochotników, żeby wybrali wyrazy występujące w piosence i umieścili je pod właściwymi kartami obrazkowymi.
- **CD1** **karaoke** **44** Rozdaj dzieciom ich minikarty z wizerunkami zwierząt oraz sylwetki Li lub poproś, żeby wyjęły je z teczek. Odtwórz nagranie karaoke piosenki *She's got a new pet*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 55). Na koniec zbierz materiały lub poproś dzieci, aby schowały je do teczek.

Główna część lekcji

1 Popatrzcie, posłuchajcie i powtórzcie. Powiedzcie.

- (książki otwarte) Wskazuj w podręczniku kolejne elementy ilustracji i, jeśli to konieczne, wyjaśnij ich znaczenie (*rabbit, runs, round, rat, rests*). Poproś dzieci, aby powtórzyły te słowa za tobą.
- Powiedz: **It's a rabbit. Her name is Rita.** Zapytaj: **Where's Rita?** (*in a room*). Powiedz: **She runs round the room** i wytłumacz znaczenie zdania za pomocą gestów.

- Powiedz głoskę /r/, a następnie słowa: **Rita, rabbit, runs, round, room, Ricky, rat, rests**, wyraźnie akcentując głoskę /r/. Pokaż dzieciom, jaka litera reprezentuje ten dźwięk w rymowance *Tiger Twister* z ćw. 1. Zwróć uwagę na różnicę w wymowie /r/ w języku polskim i angielskim.
- **CD1** **45** Powiedz: **Listen and say how many times you hear /r/**. Odtwórz dwukrotnie pierwszą część nagrania. Sprawdź odpowiedzi (8: *Rita, rabbit, runs, round, room, Ricky, rat, rests*).
- Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają łamaniec językowy, wskazując odpowiednie elementy ilustracji znajdującej się w podręczniku.
- Na koniec uczniowie trzy razy mówią wierszyk razem z nagraniem. Zwróć uwagę na to, że przy ostatnim powtórzeniu będą znikać słowa, a zadaniem dzieci będzie mówienie pełnego wierszyka.

2 Wykonajcie transporter dla zwierzęcia. Odegrajcie scenkę.

- (książki zamknięte) Pokaż wcześniej przygotowany transporter dla zwierzęcia i zapytaj: **What's this?** Dzieci odpowiadają po polsku. Potwierdź poprawną odpowiedź po angielsku: **Yes, it's a pet carrier**. Powiedz: **Let's make the pet carrier**.
- Jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wyjmują z niego szablon transportera i postaci zwierząt. Pokaż, jak wyciąć papierowe elementy oraz jak zgiąć drzwiczki transportera. Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wykonują transporter samodzielnie. Przed zajęciami przetnij każdą kartkę A4 na pół wzdłuż dłuższego boku. Rozdaj dzieciom tak przygotowane paski papieru i poproś, żeby każde z nich zagięło swój pasek w 1/3 długości. W mniejszej, dolnej części paska, po obu stronach dzieci rysują drzwiczki transportera. W większej, górnej części paska dzieci rysują z jednej strony twarz Jaya, a z drugiej – Li. Zamiast obrazków z wizerunkami zwierząt, dzieci korzystają z minikart obrazkowych z lekcji 2.
- Poproś dzieci o podpisanie prac na odwrocie.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

CD1 40 Poproś uczniów o użycie transportera i wizerunków zwierząt do odgrywania historyjki. Odtwórz nagranie. Poproś uczniów, żeby, słuchając nagrania, unosili wizerunki odpowiednich zwierząt za każdym razem, gdy wymieniana jest nazwa danego zwierzątka, a na koniec umieścili w transporterze zwierzątko, które Li rzeczywiście ma.

- Powiedz: **Do the role play**. Włóż obrazek lub minikartę z wizerunkiem wybranego zwierzęcia do transportera Jaya i zegnij drzwiczki tak, aby dzieci nie widziały, co to za zwierzę. Dzieci zgłaszają się i pojedynczo zgadują, jakie zwierzę znalazło się w środku, pytając: *Has Jay got a (lizard)?*. Odpowiadaj zgodnie z prawdą: **No, he hasn't** do czasu, aż dzieci odgadną. Wtedy powiedz: **Yes, he has** i odchyl drzwiczki transportera.
- Poproś dzieci, żeby odegrały scenkę w grupach czteroosobowych. Jedno dziecko chowa wybrane zwierzątko do transportera Jaya lub Li, a pozostałe na zmianę zgadują, co to za zwierzę. Osoba, która odgadnie, zdobywa punkt. Następnie dzieci zamieniają się rolami, aby każde dziecko miało możliwość schowania zwierzęcia w transporterze. Dzieci odgrywają dwie rundy, tj. każde dziecko chowa zwierzę dwukrotnie. Wygrywa uczeń z największą liczbą punktów.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Dzieci kontynuują odgrywanie scenek w parach. Jedna osoba chowa zwierzątko w transporterze Jaya, a druga w transporterze Li. Następnie na zmianę zadają sobie pytania: *Has (Jay) got a (turtle)?* oraz udzielają odpowiedzi: *Yes, (he) has.* / *No, (he) hasn't.* Wygrywa osoba, której jako pierwszej uda się dobrze odpowiedzieć.

3 Zagrajcie w *Bingo*.

- Poproś dzieci, aby wybrały po cztery obrazki lub minikarty obrazkowe z wizerunkami zwierząt i ułożyły je przed sobą obrazkami do góry. Na swoim biurku rozłóż osiem kart obrazkowych z wizerunkami zwierząt obrazkami do dołu. Łapkami pacynki Tygrysa wylosuj jedną z kart i powiedz: **Tiger has got a (lizard)**. Wszystkie dzieci, które mają dane zwierzę wśród czterech wybranych przez siebie kart, odwracają odpowiedni obrazek lub minikartę grzbietem do góry. Kontynuuj zabawę, losując inne zwierzęta łapkami Tygrysa i wypowiadając zdania. Dzieci, które jako pierwsze odwrócą wszystkie swoje karty, wołają: *Bingo!*
- Powtórz zabawę kilkakrotnie, prosząc dzieci o wybieranie w każdej rundzie innych czterech kart lub minikart. Zapraszaj ochotników do przejęcia twojej roli w losowaniu kart i mówieniu zdań.
- Zbierz transportery i obrazki/minikarty z wizerunkami zwierząt lub poproś uczniów, aby schowali je do teczek.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

CD1 karaoke 44 Dzieci stają w kręgu i podają sobie za plecami pojedynczo karty obrazkowe z wizerunkami zwierząt. Odtwórz nagranie karaoke piosenki **She's got a new pet**. Kiedy zatrzymasz nagranie, dzieci nieruchomieją. Zapytaj o jedną kartę: **Who's got a (puppy)?**. Dzieci pojedynczo zgłaszają się i zgadują: *(Bartek) has got a (puppy)*. Wymieniona osoba pokazuje, czy w ogóle ma kartę, a jeśli tak, to czy właściwą. Wygrywa dziecko, które wskaże odpowiednią osobę. Wznów odtwarzanie nagrania, a dzieci niech dalej podają sobie karty. Zatrzymaj nagranie i zapytaj o inne zwierzę. Powtórz zabawę kilkakrotnie.

Zakończenie

- Wskaż ilustrację z ćw. 1. i zapytaj: **Can you remember the sound in the Tiger Twister?** (/r/); **Can you say the tongue twister?**
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej i co było dla nich najtrudniejsze.
- **CD1 36** Odtwórz rymowankę **The animals say: stop!**. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 51).
- **CD1 11** Dzieci śpiewają piosenkę **See you soon!** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 23).

Extra Vocabulary – dodatkowe słownictwo

Możesz wprowadzić dodatkowe słownictwo związane z tematyką rozdziału, wykorzystując sekcję **Extra Vocabulary** na s. 87. podręcznika. Scenariusz lekcji znajduje się na s. 66. *Książki nauczyciela*.

CD1 45

*Rita rabbit runs round the room.
And Ricky rat rests in the hat.*
(dzieci mówią rymowankę razem z nagraniem)

Rita rabbit runs round the room. [pauza]
And Ricky rat rests in the hat. [pauza]
(w czasie pauzy dzieci powtarzają poprzedzającą ją wers)

Rita rabbit runs round the room.
And Ricky rat rests in the hat.
(dzieci mówią rymowankę, uzupełniając brakujące słowa)

Cele nauczania:

- rozpoznawanie i nazywanie rodzajów pożywienia zwierząt
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw rodzajów pożywienia zwierząt
- sluchanie historyjki ze zrozumieniem
- odgrywanie historyjki

Główne słownictwo i struktury:

- leaves, seeds, meat, fish, grass, insects; fruit*
- bird, hamster, turtle, kitten, rabbit, lizard, fish, puppy; cat, dog*
- What do (turtles) eat?*
- (Rabbits) eat/don't eat (meat).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- plyty CD 1 i CD 4
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; ptak, szczeniak, rybka, kociątko; liście, ziarna, mięso, ryby, trawa, owady
- karty wyrazowe: zwierzęta; *leaves, seeds, meat, fish, grass, insects*
- czyste kartki (po jednej na parę)
- moneta



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- CD1 4 Odtwórz piosenkę *Let's have fun in English*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 23).
- CD4 34 CD4 35 (opcjonalnie) Jeśli dzieci poznały słownictwo z sekcji **Extra Vocabulary**, odtwórz rymowankę *Sue's pet*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 66).
- Pokaż kartę obrazkową z wizerunkiem Sue, a za nią schowaj wybraną kartę wyrazową z nazwą zwierzęcia. Zapytaj: **What pet has Sue got?** Powoli wysuwaj kartę wyrazową, pokazując pierwsze litery wyrazu. Dzieci zgadują, jakie to zwierzę: *Has she got a (kitten)?* Kiedy zgadną, poproś, aby podały odpowiedź pełnym zdaniem: *Sue has got a (turtle)*. Powtórz zabawę z kartą obrazkową z wizerunkiem Jaya.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, wskażcie i powtórzcie. Zagrajcie w **Word or number?**

- (książki zamknięte) Pokazuj karty obrazkowe i zapytaj, czy dzieci potrafią nazwać przedstawione na nich rodzaje pożywienia zwierząt po angielsku. Umieszczaj karty na tablicy w kolejności z ćw. 1., podając angielskie nazwy rodzajów pożywienia. Ponumeruj karty od 1 do 6.
- Wskaż karty w dowolnej kolejności i mów nazwy rodzajów pożywienia, które pasują lub nie pasują do obrazków. Jeśli słowo i obrazek się zgadzają, dzieci klaszczą; jeśli nie, zastygają w bezruchu.
- CD1 46 (książki otwarte) Powiedz: **Listen, point and repeat**. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania, wskazują w ćw. 1. właściwe zdjęcia i powtarzają słowa. Wskaż podpisy i zachęć dzieci, aby odczytały je razem z tobą.
- Powiedz: **Let's play Word or number?** Wymieniaj na zmianę numery zdjęć i nazwy rodzajów pożywienia. Dzieci podają pasujące do zdjęć słowa lub numery zdjęć odpowiadające nazwom, np.: *three (meat); leaves (one)*. Stopniowo zwiększaj tempo gry. Ochothnicy mogą przejąć twoją rolę.

- Pokazuj kolejno karty wyrazowe z nazwami rodzajów pożywienia zwierząt. Dzieci odczytują chórem każdy wyraz, a ochotnicy umieszczają karty wyrazowe na tablicy pod odpowiadającymi im kartami obrazkowymi.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w kalambury. Wylosuj kartę wyrazową z rodzajem pożywienia, ale nie pokazuj jej klasie. Rzuć monetą. Jeśli wypadnie orzeł, narysuj dane pożywienie, jeśli reszka – pokaż je za pomocą gestów. Dzieci zgadują. Następnie ochotnicy przejmują twoją rolę.

2 Posłuchajcie i wskażcie. Odpowiedzcie na pytania.

- Wskaż historyjkę. Powiedz: **Pong learns what pets eat**. Zapytaj: **What animals are in the story? What do they eat?** (*rabbits – leaves and grass, parrots/birds – fruit and seeds, turtles – fish and leaves, lizards – leaves and insects, cats – meat*). Jeśli to konieczne, wyjaśnij znaczenie pytań. Zachęć dzieci, aby odgadły, co wydarzy się w historyjce.
- CD1 47 Powiedz: **Listen and point**. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują w historyjce kolejne obrazki. Poproś, aby podnosiły ręce, kiedy usłyszą nazwy rodzajów pożywienia.
- Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdym obrazku i zadając pytania na jego temat:
Obrazek 1.: **What animals can Ping and Pong see?** (*rabbits*); **What has Pong got?** (*sausages and chicken*); **Do rabbits eat meat?** (*no*); **What do rabbits eat?** (*leaves and grass*)
Obrazek 2.: **What animal are Ping and Pong looking at?** (*a parrot*); **Do parrots eat meat?** (*no*); **What do parrots eat?** (*fruit and seeds*)
Obrazek 3.: **What animal are Ping and Pong looking at?** (*a turtle*); **What has Ping got?** (*a fish*); **What do turtles eat?** (*fish and leaves*)
Obrazek 4.: **What animal are Ping and Pong looking at?** (*a lizard*); **What do lizards eat?** (*leaves and insects*)
Obrazek 5.: **What pets eat meat?** (*dogs*); **Does Pong like meat?** (*yes*)
Obrazek 6.: **What animals are Ping and Pong looking at?** (*cats/kittens*); **Do cats eat meat?** (*yes*); **Does Ping give the last sausage to a cat?** (*yes*); **Is Pong happy?** (*no*); **Why?** (*He wants the sausage.*)

- Zapytaj: **Do you like the story? Is it funny?**
- Przeczytaj na głos fragment dialogu: **Pets eat a lot of different things. It's very important to give pets the right food.** Wyjaśnij słowa Ping i Ponga. Zapytaj dzieci, dlaczego nie wolno dawać zwierzętom pożywienia, które nie jest dla nich przeznaczone. Porozmawiajcie o tym, co uczniowie dają do jedzenia swoim zwierzętom domowym.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

 Wykonajcie ćwiczenie **Finger Ping, Finger Pong** (opis na s. 41).

*DODATKOWE ĆWICZENIE

 Podziel klasę na grupę Ponga i grupę Ping. Odtwórz nagranie i zatrzymuj je po każdej kwestii danej postaci. Odpowiednia grupa powtarza wypowiedź. Następnie grupy zamieniają się rolami.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w **Yes or no?**. Podnieś palec wskazujący z oklapniętymi uszami Ponga i jego głosem mów prawdziwe lub fałszywe zdania na temat tego, co jedzą poznane na lekcji zwierzęta, np. **Rabbits eat fish**. Jeśli zdanie jest prawdziwe, dzieci wstają z krzesel i wołają: **Yes!**. Jeśli zdanie jest fałszywe, dzieci nie wstają i wołają: **No!**. Ochotnicy przejmują twoją rolę.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Dzieci przyglądają się historyjce przez 30 sekund, starając się zapamiętać kolory zwierząt i inne szczegóły. Następnie dzieci zamykają książki. Zadawaj pytania o szczegóły obrazków z historyjki, np.: **How many (rabbits) are there? What colour is the (parrot)?**. Dzieci odpowiadają z pamięci.

3 Pracujcie w parach. Ile rodzajów pożywienia zwierząt umiecie nazwać? Ile ich nazw umiecie zapisać?



- (książki zamknięte) Poproś uczniów, żeby w parach sprawdzili, czy pamiętają już wszystkie nazwy rodzajów pożywienia zwierząt i czy potrafią je zapisać. Rozdaj uczniom czyste kartki, po jednej na parę. Uczeń A mówi nazwy rodzajów pożywienia zwierząt z pamięci, a uczeń B zapisuje je na kartce.
- (książki otwarte) Gdy uczeń A wymieni już wszystkie nazwy rodzajów pożywienia zwierząt, które zapamiętał, a uczeń B je zapisze, dzieci liczą wyrazy zapamiętane przez ucznia A i zapisują wynik. Następnie otwierają książki na s. 22., sprawdzają poprawność zapisu wyrazów przez ucznia B, poprawiają błędy i liczą wyrazy zapisane poprawnie.
- Uczniowie zamieniają się rolami i powtarzają ćwiczenie. Poproś dzieci, by korzystały z czystej strony kartki.
- Na koniec zapytaj, komu udało się wymienić z pamięci 6 wyrazów, 5 wyrazów itd., za każdym razem bijąc brawo. Następnie zapytaj, komu udało się poprawnie napisać 6 wyrazów, 5 wyrazów itd. Powtórz wcześniejszą procedurę.

Zakończenie

- Zapytaj: **Which animals are in the story?** (rabbits, a parrot, a turtle, a lizard, cats/kittens, a dog); **Which animal eats grass?** (a rabbit); **Which animal eats insects?** (a lizard).
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej i co było dla nich najtrudniejsze.
-  Odtwórz rymowankę **The animals say: stop!**. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 51).
-  Dzieci śpiewają piosenkę **See you soon!** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 23).

 46

1 leaves 2 seeds 3 meat 4 fish 5 grass 6 insects

 47

Obrazek 1.

Pong: Hello, rabbits. Are you hungry? Look! I've got some sausages and chicken for you.

Ping: Rabbits don't eat meat, Pong. They eat leaves and grass.

Pong: Leaves and grass?

Ping: That's right. Leaves and grass.

Pong: Yuck.

Obrazek 2.

Pong: Hello, parrot. Are you hungry? Look! I've got some sausages and chicken for you.

Ping: Parrots don't eat meat, Pong. Parrots eat fruit and seeds.

Pong: Fruit and seeds?

Ping: Yes, Pong. Fruit and seeds.

Pong: Yuck.

Obrazek 3.

Pong: What do turtles eat?

Ping: Turtles eat fish and leaves.

Pong: Fish and leaves! Yuck. Yuck. Yuck.

Obrazek 4.

Pong: What do lizards eat?

Ping: Lizards eat leaves and insects.

Pong: Leaves and insects! That's disgusting!

Obrazek 5.

Pong: Pets eat a lot of different things, don't they?

Ping: Yes. It's very important to give pets the right food.

Pong: What pets eat meat?

Ping: Well ... Dogs eat meat.

Pong: I know that.

Obrazek 6.

Ping: And cats eat meat, too.

Pong: Hey! That's my last sausage!

Cele nauczania:

- opisywanie, co jedzą różne zwierzęta
- sluchanie i śpiewanie piosenki
Different pets, different food

Główne słownictwo i struktury:

- leaves, seeds, meat, fish, grass, insects; fruit*
- bird, hamster, turtle, kitten, rabbit, lizard, fish, puppy; cat, dog*
- I've got a (parrot). My (friend) has got a (dog).*
- (Rabbits) eat (grass and leaves).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- plyty CD 1, CD 2 i CD 4
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; zwierzęta; rodzaje pożywienia; pies, owoce, papuga (z poziomu *Tiger&Friends 1*)
- czyste kartki (po jednej na parę)
- chustka do przewiązania oczu

Lesson 6 CLIL

1 Listen, find and point. Repeat.

2 Listen. Play with a friend.

Ping and Pong Play

Lizards eat insects and leaves.

Turtles eat fish and leaves.

Rabbits eat grass and leaves.

3 Listen and sing *Different pets, different food. Match with your fingers and say.*

4 Work with a friend. Listen and guess.

Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w *Stand up if it's true* (patrz: s. 12).

Rozpoczęcie

- CD1 Karaoke 4 Odtwórz piosenkę *Let's have fun in English*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 23).
- CD4 Karaoke 34 CD4 Karaoke 35 (opcjonalnie) Jeśli dzieci poznały słownictwo z sekcji **Extra Vocabulary**, odtwórz rymówkę *Sue's pet*. Dzieci mówią rymówkę i odgrywają jej treść (opis na s. 66).
- Pokaż historyjkę o Ping i Pongu na s. 22. podręcznika. Zapytaj: **What does Pong learn?** (*Pets eat different food.*); **What animals does he learn about?** (*rabbits, parrots/birds, turtles, lizards, dogs, cats.*)
- CD1 Karaoke 47 Odtwórz nagranie historyjki. Dzieci próbują mówić kwestie postaci razem z nagraniem. Dzieci mogą wcześniej narysować uszy Ping i Ponga na palcach wskazujących obu dłoni i unosić odpowiednie palce podczas wypowiedzi danych postaci.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, znajdźcie i wskażcie. Powtórzcie.

- (książki zamknięte) Powiedz: **A puppy is a very young dog. A kitten is a very young cat.** Upewnij się, że dzieci rozumieją różnice w znaczeniu słów: *dog* i *puppy* oraz: *cat* i *kitten*.
- Pokazuj kolejno karty obrazkowe z rodzajami pożywienia. Dzieci nazywają rodzaje pożywienia.
- (książki otwarte) Poproś dzieci o wskazywanie kolejnych obrazków 1–5 i a–g w ćw. 3. i nazywanie przedstawionych na nich zwierząt i rodzajów pożywienia (1 rabbit, 2 bird/parrot, 3 dog/puppy, 4 turtle, 5 lizard; a meat, b leaves, c fish, d insects, e seeds, f fruit, g grass).
- CD2 Karaoke 1 Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Dzieci wskazują w ćw. 3. właściwe zdjęcia i obrazki (1 – 3, a; 2 – 5, d+b; 3 – 2, f+e; 4 – 4, c+b; 5 – 1, g+b).
- Powiedz: **Listen and repeat.** Odtwórz nagranie ponownie i zatrzymuj je po każdej wypowiedzi. Dzieci powtarzają.

2 Posłuchajcie. Zagrajcie w parach.

- Powiedz dzieciom, że za chwilę wysłuchają nagrania, a ich zadaniem będzie zapamiętanie, jakie nazwy zwierząt i w jakiej kolejności pojawiły się w nagraniu.
- CD2 Karaoke 2 Odtwórz nagranie. Dzieci podają nazwy zwierząt w kolejności z nagrania (*lizards, turtles, rabbits*). Umieśćcie na tablicy karty obrazkowe z wizerunkami zwierząt w odpowiedniej kolejności. Zapytaj dzieci, jakie rodzaje pożywienia są typowe dla każdego z tych zwierząt: **What do (lizards) eat?** Uczniowie odpowiadają z pamięci. Z każdą podaną odpowiedzią rysuj symbole rodzajów pożywienia pod kartami obrazkowymi umieszczonymi na tablicy. Odtwórz ponownie nagranie. Sprawdźcie odpowiedzi (*lizards – insects and leaves; turtles – fish and leaves; rabbits – grass and leaves*).
- Poproś uczniów, żeby z pamięci podali nazwy pozostałych zwierząt występujących w tym rozdziale. Umieść na tablicy odpowiednie karty obrazkowe. Razem ustalcie, co jedzą te zwierzęta. Naszkicuj pod kartami obrazkowymi poszczególne rodzaje pożywienia (*cats/kittens – meat and fish, dogs/puppies – meat, fish – insects, birds/parrots – fruit and seeds, hamsters – seeds*).
- Powiedz dzieciom, że teraz zagrają w „klaskankę”. Zaproś jedno dziecko na środek sali, żeby razem z nim zademonstrować, w jaki sposób grać, klaszcząc w swoje dłonie i dłonie partnera:
w swoje dłonie (*LIZARDS*) w prawe (*EAT*)
w swoje i w lewe (*INSECTS*) w swoje (pauza)
w prawe (*AND*) w swoje (*LEAVES*.)
w lewe (chwilą przerwy) itd.
- Zachęć dzieci do grania w „klaskankę” w parach, najpierw z nagraniem, a następnie bez, korzystając z kart obrazkowych umieszczonych na tablicy jako podpowiedzi co do kolejności wymieniania nazw zwierząt. Zaproś chętne dzieci na środek klasy do zaprezentowania „klaskanek”.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Dzieci mogą wymyślić własne formy klaskania (np. w grupach trzyosobowych, stojąc na jednej nodze itp.) i powtórzyć zabawę w ten sposób.

3 Posłuchajcie i zaśpiewajcie piosenkę *Different pets, different food*. Połączcie palcami i powiedzcie.

-  Powiedz: **Listen and match with your fingers**. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają piosenki i łączą palcami zwierzęta (1–5) z odpowiednimi rodzajami pożywienia (a–g) (1 *g+b*, 2 *f+e*, 3 *a*, 4 *c+b*, 5 *d+b*).
-   Powiedz: **Sing the song**. Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z metodą „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 11). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywiają jej treść.
- Zdejmij z tablicy karty obrazkowe i potasuj je. Zetrzyj symbole rodzajów pożywienia. Umieść na tablicy w jednym rzędzie karty obrazkowe przedstawiające zwierzęta występujące w piosence, a poniżej, w drugim rzędzie, karty obrazkowe z rodzajami pożywienia. Podziel klasę na dwie grupy: A i B. Poproś, żeby dzieci wykonały zadanie, patrząc na karty obrazkowe na tablicy. Grupa A zaczyna zdanie: (*Rabbits eat ...*, a grupa B je kończy: *... (grass) and (leaves)* zgodnie z treścią piosenki. Łącz liniami wizerunki zwierząt z rodzajami pożywienia. Po trzech wymianach grupy zamieniają się rolami: grupa B rozpoczyna zdania, a grupa A je kończy.
- Wskaż zdjęcie królika z ćw. 3., a następnie ilustracje przedstawiające trawę i liście i powiedz: (***Rabbits eat (grass and leaves)***). Powiedz: **Match with your fingers and say**. Poproś uczniów, żeby w parach na zmianę łączyli palcami zdjęcia 1–5 i obrazki a–g i mówili pasujące do nich zdania (1 *g+b*: *Rabbits eat grass and leaves*, 2 *f+e*: *Parrots eat fruit and seeds*, 3 *a*: *Dogs eat meat*, 4 *c+b*: *Turtles eat fish and leaves*, 5 *d+b*: *Lizards eat insects and leaves*).
- Po zakończonym ćwiczeniu zdejmij z tablicy karty obrazkowe i zetrzyj z tablicy łączące je linie.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Wprowadź słowa: *up, down, left, right*. Ochotnik staje tyłem do tablicy. Napisz na tablicy w dużych odstępach od siebie: *dog, turtle, parrot, lizard, rabbit*. Wybierz kartę obrazkową z rodzajem pożywienia (poza liśćmi). Dzieci podają jego nazwę i mówią, które zwierzę z zapisanych na tablicy się nim żywi. Wręcz stojącemu przed tablicą ochotnikowi tę kartę, zawiąż mu oczy chustką i obróć twarzą w stronę tablicy. Zadaniem ucznia jest „nakarmić” dane zwierzę wybranym pożywieniem, tj. umieścić kartę na nazwie zwierzęcia. Reszta klasy wydaje uczniowi polecenia: *up, down, left, right*. Rozegrajcie kilka rund, zmieniając miejsca napisów na tablicy.

4 Pracujcie w parach. Słuchajcie i zgadujcie.



- (książki zamknięte) Umieść na tablicy karty obrazkowe przedstawiające zwierzęta i rodzaje pożywienia. Połącz dzieci w pary i daj każdej parze kartkę. Powiedz, żeby uczniowie przedzielili kartkę pionową linią na pół i żeby każdy z nich podpisał swoją połowę kartki. Poproś, żeby uczeń A wybrał jeden rodzaj pożywienia i nazwał go, np.: *seeds*. Uczeń B ma powiedzieć, jakie zwierzę je spożywa, np.: *Parrots eat seeds*. Jeśli uczeń B poda poprawną informację, uczeń A stawia na jego połowie kartki plus, a jeśli nie – stawia minus. Następnie uczniowie zamieniają się rolami. Po 6 rundach dzieci podliczają swoje punkty.
- Po zakończonym ćwiczeniu zapytaj, komu udało się zdobyć 6 punktów, 5 punktów itd., za każdym razem bijąc brawo.

Zakończenie

- Zapytaj: **What do (rabbits) eat?**
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej i co było dla nich najtrudniejsze.
-  Odtwórz rymowankę **The animals say: stop!**. Dzieci mówią rymowankę i odgrywiają jej treść (opis na s. 51).
-  Dzieci śpiewają piosenkę **See you soon!** razem z nagraniem i odgrywiają jej treść (opis na s. 23).



- 1 *Dogs eat meat.*
- 2 *Lizards eat insects and leaves.*
- 3 *Parrots eat fruit and seeds.*
- 4 *Turtles eat fish and leaves.*
- 5 *Rabbits eat grass and leaves.*



Lizards eat insects and leaves.
Turtles eat fish and leaves.
Rabbits eat grass and leaves.



Different pets, different food

I've got a rabbit. (dzieci przykładają dłonie do głowy, wystawiają palce wskazujące, imitując uszy królika)
Rabbits eat grass and leaves. (dzieci wskazują na tablicy odpowiednie karty obrazkowe)
I've got a parrot. (dzieci machają rękami jak skrzydłami)
Parrots eat fruit and seeds. (jw.)
My friend has got a dog, (dzieci machają ręką jak pies podający łapkę)
and dogs eat meat! (jw.)

Different pets, different food, (dzieci rozkładają ręce i wskazują na tablicy kolejne karty obrazkowe)
different pets, different food. (jw.)

I've got a turtle. (dzieci garbią się, pokazując skorupę żółwia)
Turtles eat fish and leaves. (dzieci wskazują na tablicy odpowiednie karty)
I've got a lizard. (dzieci udają, że wspinają się po ścianie)
Lizards eat insects and leaves. (jw.)
My friend has got a dog, (dzieci machają ręką jak pies podający łapkę)
and dogs eat meat! (jw.)

Different pets, different food, (dzieci rozkładają ręce i wskazują na tablicy kolejne karty obrazkowe)
different pets, different food. (jw.)



Cele nauczania:

- powtórzenie materiału z rozdziału 2.
- pytanie o posiadane przedmioty i udzielanie odpowiedzi

Główne słownictwo i struktury:

- nazwy zwierząt i rodzajów pożywienia
- *(Leo) has got a (bird).*
- *(Birds) eat (seeds).*
- *Has everyone got a (pen)?*
- *(David) has/hasn't got a (pen).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyty CD 1 i CD 2
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; zwierzęta; rodzaje pożywienia; pies, owoce, papuga (z poziomu *Tiger&Friends 1*)
- karty wyrazowe: zwierzęta; rodzaje pożywienia
- lapy Tygrysa

Lesson 7 Unit review

1 Listen, match with your fingers and say. Choose and write 5 words in your notebook.

lizard
bird
puppy
rabbit
hamster
fish
turtle
kitten
fish
grass
insects
seeds
meat
leaves

Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- **CD1** karaoke 4 Odtwórz piosenkę *Let's have fun in English*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 23).
- **CD2** karaoke 5 Poproś dzieci, aby wymienili zwierzęta wstępujące w piosence *Different pets, different food*. Umieść na tablicy odpowiednie karty obrazkowe w kolejności zgodnej z nagraniem (królik, papuga, pies, żółw, jaszczurka). Podziel dzieci na pięć grup i przydziel każdej inne zwierzę. Grupy śpiewają linijki piosenki *Different pets, different food* dotyczące przydzielonych im zwierząt. Wszystkie grupy wspólnie śpiewają refren. Odtwórz piosenkę w wersji karaoke i zachęć dzieci, aby odgrywały treść piosenki, śpiewając ją z podziałem na role (opis na s. 61).

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, połączcie palcami i powiedzcie. Wybierzcie 5 wyrazów i zapiszcie je w zeszytach.

- (książki otwarte) Zwróć uwagę dzieci na to, że w ćw. 1. znajdują się dwa zbiory wyrazów: w niebieskich ramkach zapisane są wyrazy określające zwierzęta, a w czerwonych ramkach – wyrazy określające rodzaje pożywienia. Na każdym obrazku a–h ukazana jest jakaś postać ze zwierzątkiem, a zdjęcia i–n przedstawiają rodzaje pożywienia.
- Poproś dzieci, by wskazywały kolejne obrazki i zdjęcia (a–n) i mówiły, co one przedstawiają.
- **CD2** 6 Odtwórz nagranie. Zadaniem dzieci jest wskazywanie wymienionych w nagraniu zwierząt i rodzajów pożywienia oraz zapamiętanie, w jakiej kolejności się pojawiły (1d – kitten, 2a – bird, 3c – hamster, 4b – fish, 5g – rabbit, 6k/h – fish/turtles, 7i/a – seeds/parrots, 8n/g – leaves/rabbits). Umieść karty obrazkowe na tablicy w kolejności, jaką zaproponują dzieci. Odtwórz nagranie ponownie. Sprawdźcie odpowiedzi.

- Powiedz: **Match with your fingers**. Poproś dzieci o odczytywanie kolejnych wyrazów zapisanych w ramkach i łączenie ich palcami z odpowiednimi obrazkami i zdjęciami. Możesz prosić dzieci o odczytywanie wyrazów chórem lub wskazywać kolejno osoby, prosząc je o odczytanie danego wyrazu, a pozostałe dzieci o wskazanie odpowiedniego obrazka lub zdjęcia (*lizard – e, bird – a, puppy – f, rabbit – g, hamster – c, fish – b, turtle – h, kitten – d; fish – k, grass – l, insects – m, seeds – i, meat – j, leaves – n*).
- Połącz dzieci w pary. Uczeń A czyta dowolny wyraz, a uczeń B wskazuje odpowiadający mu obrazek, mówiąc pełne zdanie, np.: Uczeń A: *Puppy*. – Uczeń B: *Sally has got a puppy* / Uczeń A: *Meat*. – Uczeń B: *Dogs eat meat*. Uczniowie zamieniają się rolami po każdym wyrazie.
- Poproś, żeby każde dziecko wybrało 5 wyrazów, które uważa za najtrudniejsze, i zapisało je w zeszyty. Uczniowie mogą te wyrazy odpowiednio zilustrować.

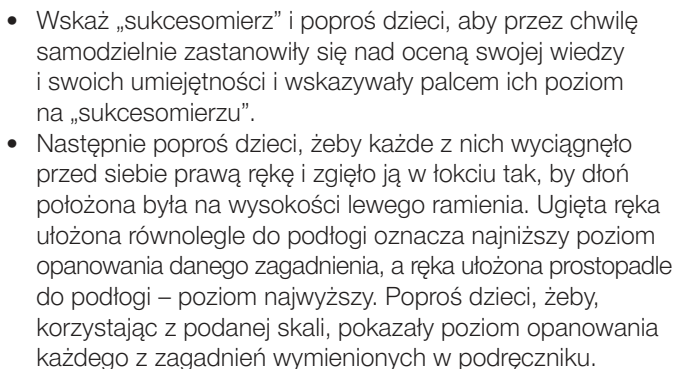
2 Zagrajcie w True or False?.

- Przeczytaj zdanie wypowiedziane przez Pongę: **Joe has got a lizard**. Poproś uczniów, żeby popatrzyli na odpowiednią ilustrację z ćw. 1. i powiedzieli, czy to zdanie jest prawdziwe czy fałszywe (*true*). Następnie przeczytaj zdanie wypowiedziane przez Ping: **Dogs eat leaves**. Powtórz wcześniejszą procedurę (*false – Dogs eat meat*).
- Połącz dzieci w pary. Uczeń A ma 30 sekund, aby przyjrzeć się obrazkom z ćw. 1. i zapamiętać jak najwięcej szczegółów. Po tym czasie zamyka swoją książkę. Uczeń B patrzy na ilustracje w swojej książce i wypowiada zdania podobne do tych wypowiedzianych przez Pongę i Ping. Uczeń A ma zdecydować, czy zdanie wypowiedziane przez ucznia B jest prawdziwe (*true*) czy fałszywe (*false*). Uczeń B potwierdza trafność odpowiedzi, a jeśli odpowiedź jest błędna – podaje poprawną wersję. Zaprezentuj wymianę zdań w parze z ochotnikiem.
- Dzieci zaczynają grę. Po 2–3 minutach poproś, żeby dzieci w parach zamieniły się rolami.

3 Czy potraficie zrobić to po angielsku? Wybierzcie i wskażcie.



- W tym ćwiczeniu dzieci zastanowią się, w jakim stopniu opanowały wiadomości z rozdziału 2. Powiedz im, że to jest informacja zarówno dla nich samych, jak i dla nauczyciela. Omówicie, co oznaczają poszczególne symbole.

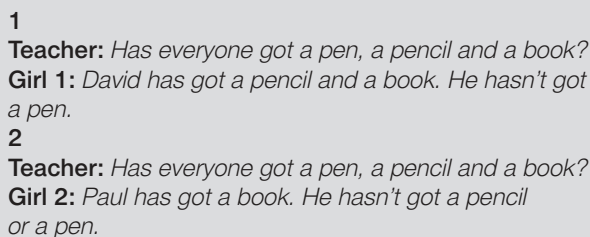


- Przypomnij dzieciom, że sekcja *Classroom language* pomaga im w posługiwaniu się językiem angielskim podczas lekcji.
- Poproś ochotnika o odczytanie treści dymka widocznego na zdjęciu. Powiedz: ***Listen and point.*** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają dialogów i wskazują odpowiadające im zdjęcia (*1a, 2b*).
- Powiedz: ***Repeat.*** Podziel klasę na dwie grupy: A i B. Odtwórz nagranie. Grupa A powtarza kwestie nauczyciela, grupa B – dziecka. Następnie grupy zamieniają się rolami.
- Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je przed każdą wypowiedzią. Dzieci podają z pamięci kolejną kwestię.
- Powiedz: ***Ask and answer.*** Zapraszaj pojedynczo różne dzieci na środek klasy i wręczaj im przybory, o które mają zapytać. Dzieci pytają: *Has everyone got a (pencil) and a (ruler)?*. Pozostali uczniowie unoszą te przybory, jeśli je mają. Wyznacz ucznia, który ma udzielić odpowiedzi na temat wskazanego dziecka, np.: *(Basia) has got a (pencil). (She) hasn't got a (ruler).*
- Zachęć dzieci, żeby od tej pory, będąc w klasie, zadawały pytania o przedmioty posiadane przez inne dzieci i odpowiadały na nie w języku angielskim.

- Poproś dzieci, aby otworzyły podręczniki na stronie z *Picture Dictionary*. Powiedz: **Point and say**. Dzieci wskazują zdjęcia z rozdziału 2. i nazywają zwierzęta oraz rodzaje pożywienia.
- Wskaż podpisy pod zdjęciami i poproś dzieci o ich odczytanie.

- (książki otwarte na s. 81) Zagrajcie w **Cover, match, go!**. Dzieci pracują w parach. Na zmianę wydają polecenia, np.: *Cover the (grass) / Match the (kitten) and the (meat) / Go to the (lizard)*. Drugi gracz ma za zadanie odpowiednio zakryć łapą Tygrysa wskazane zdjęcie, połączyć palcami podane dwa zdjęcia lub „pojść” palcami do wskazanego zdjęcia. Wydający polecenia stopniowo zwiększa tempo do pierwszej pomyłki partnera. Uczniowie zamieniają się rolami.

- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze.
- Porozmawiaj z dziećmi o tym, czego nauczyły się w tym rozdziale. Zapytaj, jakie pytania i odpowiedzi w języku angielskim dzieci mogą stosować, kiedy mówią o posiadanych przez kogoś przedmiotach.
- Poproś dzieci o otwarcie zeszytów na stronie z kryteriami sukcesu do rozdziału 2. Poproś, aby oceniły swoje osiągnięcia w każdym z kryteriów: w dwóch pierwszych punktach wpisując liczbę zapamiętanych wyrazów, w kolejnych zaś zakreślając wybraną buźkę.
- **CD1**
36 Odtwórz rymowaną ***The animals say: stop!***. Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (opis na s. 51).
- **CD1**
11 Dzieci śpiewają piosenkę ***See you soon!*** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 23).



Cele nauczania:

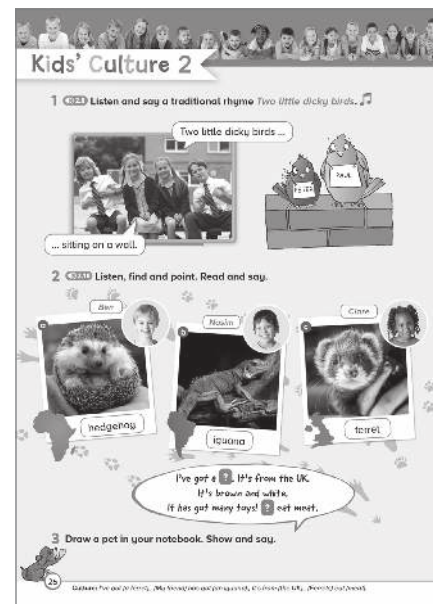
- słuchanie i mówienie tradycyjnej angielskiej rymowanki *Two little dicky birds*
- nazywanie zwierząt domowych spotykanych w Wielkiej Brytanii
- rysowanie własnego zwierzęcia domowego lub zwierzęcia znajomej osoby

Główne słownictwo i struktury:

- *little dicky birds, wall, fly away, come back*
- *hedgehog, iguana, ferret*
- *I've got (a ferret). / (My friend) has got (an iguana). It's from (the UK). (Ferrets) eat (meat).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyty CD 1 i CD 2
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; zwierzęta; rodzaje pożywienia
- karty wyrazowe: zwierzęta; rodzaje pożywienia
- karty obrazkowe do historyjki 2.
- mapa świata



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- **CD1** **karaoke** 4 Odtwórz piosenkę *Let's have fun in English*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 23).
- **CD1** **35** Odtwórz rymowankę *We learn in the classroom*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 51).

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Podziel klasę na dwie drużyny, np. *Turtles* i *Leaves*. Zrób quiz z zadaniami dotyczącymi materiału z rozdziału:

1. Umieść na tablicy karty obrazkowe ze zwierzętami i rodzajami pożywienia. Zadawaj pytania członkom przeciwnych drużyn: **What's this? What do (lizards) eat?**
2. Wręcz każdej drużynie połowę kart wyrazowych z nazwami zwierząt i rodzajów pożywienia w celu dopasowania ich do kart obrazkowych umieszczonych na tablicy. Poproś dzieci o odczytanie wyrazów.
3. Umieść na tablicy karty obrazkowe do historyjki 2. w przypadkowej kolejności, prosząc na przemian członków obu drużyn o umieszczenie kolejnej karty tak, aby wszystkie karty były ułożone we właściwej kolejności.
4. Pokazuj karty obrazkowe do historyjki 2. i zadawaj na przemian drużynom pytania na ich temat, np.: **What colour is the (fish)? Who says: ('It's a turtle')?**
5. Pokazuj karty obrazkowe do historyjki 2. i mów zdania, które dzieci mają uzupełnić, np.: **Look! Li has got a new pet.**
6. Rysuj na tablicy zwierzęta i rodzaje pożywienia. Proś dzieci o odgadywanie, co rysujesz.

Wyznaczaj różnych przedstawicieli obu drużyn do udzielania odpowiedzi. Za prawidłowe odpowiedzi dzieci mogą zdobywać punkty dla swoich drużyn. Możesz też wyznaczyć liczbę punktów do zdobycia wspólnie przez obie drużyny w celu uzyskania nagrody dla całej klasy (patrz s. 17).

- Przypomnij, że każdy rozdział kończy się lekcją kulturową, w czasie której dzieci poznają tradycyjne piosenki, rymowanki i gry oraz życie codzienne krajów anglojęzycznych.
- Wyjaśnij, że w trakcie lekcji dzieci dowiedzą się, jakie zwierzątka są popularne wśród ich angielskich rówieśników, skąd pochodzą i czym się żywią.
- (opcjonalnie) Pokaż mapę świata i poproś, aby dzieci spróbowały odnaleźć na niej Wielką Brytanię, Afrykę i Amerykę Południową.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie i powiedzcie tradycyjną rymowankę *Two little dicky birds*.

- (książki otwarte) Wskaż obrazek po prawej stronie i zapytaj: **What can you see? (two birds); What are their names? (Peter and Paul).**
- Wskaż mur na obrazku i wprowadź słowo: *wall*. Wyjaśnij, że dzieci w Wielkiej Brytanii często nazywają małe ptaszki *dicky birds*.
- Wskaż zdjęcie i powiedz, że dzieci mówią tradycyjną rymowankę o dwóch ptaszkach. Zachęć uczniów, aby odgadli, co ptaszki robią w rymowance.
- **CD2** **8** Powiedz: **Listen**. Odtwórz nagranie audio lub wideo. Sprawdźcie odpowiedzi. Dzieci mogą odpowiadać po polsku.



VIDEO 4



- Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdej linijce i prosząc dzieci o powtórzenie. Dzieci mogą na początek powtarzać tekst jako rymowankę, żeby opanować słowa, a następnie śpiewać razem z nagraniem.
- Powiedz: **Say the rhyme**. Odtwórz nagranie dwukrotnie. Dzieci śpiewają rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 65).
- **CD2** **karaoke** **9** Kiedy dzieci opanują już słowa, odtwórz nagranie karaoke i zachęć dzieci do samodzielnego śpiewania rymowanki.

*DODATKOWE ĆWICZENIE



Odtwórz wersję karaoke rymowanki i podawaj dzieciom różne wersje tekstu oraz zachęcaj je do tworzenia własnych wersji, np. *Two little dicky birds sitting on my head. One called Emma. One called Ed. / Two little dicky birds sitting on my table. One called David. One called Mable. / Two little dicky birds sitting on my feet. One called Sophie. One called Pete.* Zachęć dzieci, aby mówiły rymowankę razem z tobą i odgrywały jej treść za pomocą odpowiednich gestów.

2 Posłuchajcie, znajdźcie i wskażcie. Przeczytajcie i powiedzcie.

- Zwróć uwagę dzieci na zdjęcia zamieszczone w podręczniku. Wyjaśnij, że ukazują one różne zwierzęta, którymi opiekują się dzieci w Wielkiej Brytanii. Poproś uczniów o odczytanie imion dzieci. Następnie odczytaj wyrazy zapisane pod zdjęciami, prosząc uczniów o ich powtórzenie. Sprawdź, czy uczniowie rozumieją znaczenie wszystkich wyrazów.
- Wyjaśnij, że uczniowie wysłuchają wypowiedzi dzieci opowiadających o swoich zwierzątkach. Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania i wskazują odpowiednie zdjęcia (1b, 2a, 3c).
- Zapytaj: **Which animal eats insects?** (a hedgehog); **Who has got a ferret?** (Clare); **Which animal is green?** (an iguana, a big lizard).
- Przeczytaj tekst zapisany w dymku, pomijając luki oznaczone znakami zapytania. Powiedz, że tekst pochodzi z jednego z nagrań. Zapytaj, którego dziecka i którego zdjęcia dotyczy ten opis (Clare, picture c). Odtwórz nagranie ponownie. Sprawdźcie odpowiedzi.
- Poproś dzieci, żeby przeczytały chórem opis w dymku, tym razem uzupełniając tekst imieniem dziecka i nazwą jego zwierzątka. Poproś ochotnika o odczytanie pełnego tekstu w dymku.
- Połącz dzieci w pary. Powiedz, że teraz dzieci będą się wcielać w bohaterów ćwiczenia. Jeden uczeń mówi, jakie ma zwierzątko, np. *I've got a ferret.* Drugi uczeń mówi, kogo dotyczy zdanie, np. *You're Clare.* Następnie uczniowie zamieniają się rolami.

3 Narysujcie w zeszytach zwierzątko. Pokażcie i powiedzcie.

- Porozmawiaj z dziećmi o tym, jakie zwierzątka posiadają i jakie zwierzątka są popularne w Polsce. Następnie zapytaj: **Who has got a dog? Who has got a cat? Who has got a different pet? A lizard? A hamster? A parrot? A rabbit?** Wysłuchaj odpowiedzi dzieci.
- Powiedz: **Draw.** Wyjaśnij, że uczniowie mają narysować w zeszytach zwierzątko, które posiadają, albo swoje wymarzone zwierzątko. Mogą też narysować zwierzątko, które ma ktoś, kogo znają. Zapytaj dzieci, jakie zwierzątko chciałyby narysować i pomóż im w razie potrzeby z angielskimi nazwami tych zwierząt (a guinea pig, a gerbil, a chinchilla itp.).
- Kiedy dzieci skończą rysować, powiedz: **Write.** Poproś, aby opisały swoje rysunki, wzorując się na tekście zapisanym w dymku.
- Dzieci pojedynczo pokazują swoje rysunki i opowiadają o nich: *I've got a dog. It's from Poland. It's white, brown and black. It has got many toys! It eats meat.* W dużej klasie dzieci mogą wykonać to zadanie w grupach lub w parach.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w **Chain** (patrz: s. 16).

Zakończenie

- Zapytaj: **What traditional rhyme can you say?** (*Two little dicky birds*); **What pets do children in the UK have?** (*iguanas, hedgehogs, ferrets*).
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej i co było dla nich najtrudniejsze.
- Odtwórz rymowankę **The animals say: stop!** Dzieci mówią rymowankę i odgrywiają jej treść (opis na s. 51).
- Dzieci śpiewają piosenkę **See you soon!** razem z nagraniem i odgrywiają jej treść (opis na s. 23).



Two little dicky birds

Two little dicky birds

sitting on a wall. (dzieci uginają ręce w łokciach i wystawiają palce wskazujące obu dłoni)

One named Peter, (dzieci kiwają palcem wskazującym prawej dłoni)

one named Paul. (dzieci kiwają palcem wskazującym lewej dłoni)

Fly away, Peter, (dzieci chowają prawą rękę za plecy)

fly away, Paul. (dzieci chowają lewą rękę za plecy)

Come back, Peter, (dzieci z powrotem wyciągają zza pleców przed siebie prawą rękę z wystawionym palcem wskazującym)

come back, Paul. (dzieci z powrotem wyciągają zza pleców przed siebie lewą rękę z wystawionym palcem wskazującym)



1 Nasim: *My friend has got an iguana. It's a big lizard. It's from South America. It's green. Iguanas eat fruit and leaves.*

2 Ben: *I've got a hedgehog. It's a fantastic pet. It's from Africa. It's small and brown. Hedgehogs eat insects.*

3 Clare: *I've got a ferret. It's from the UK. It's brown and white. It has got many toys! Ferrets eat meat.*

Cele nauczania:

- rozpoznawanie i nazywanie cech zwierząt
- mówienie o cechach różnych zwierząt
- mówienie rymowanki *Sue's pet*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- plyty CD 1 i CD 4
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*
- łapy Tygrysa

Główne słownictwo i struktury:

- dangerous, strong, friendly, noisy, cuddly, colourful*
- snake, elephant, puppy, parrot, rabbit, fish, kitten*
- The (snake) is/isn't (dangerous).*

Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

-  Odtwórz piosenkę *Let's have fun in English*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 23).

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, wskażcie i powtórzcie. Powiedzcie.

- (książki zamknięte) Zaczynaj rysować na tablicy zwierzę, np. węża. Dzieci starają się jak najszybciej odgadnąć (po polsku), co przedstawia ilustracja. Jak tylko usłyszysz poprawną odpowiedź, przerwij rysowanie i zapytaj uczniów, czy potrafią nazwać to zwierzę po angielsku. Możesz dla ułatwienia podać pierwszą głoskę. Postępuj tak samo z pozostałymi zwierzętami.
-  (książki otwarte) Powiedz: **Listen, point and repeat.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania, wskazują zdjęcia i powtarzają słowa (1c – *friendly*, 2b – *strong*, 3f – *colourful*, 4a – *dangerous*, 5e – *cuddly*, 6d – *noisy*).
- Poproś dzieci o odczytanie podpisów pod zdjęciami.
- Powiedz: **Look and say.** Wskaż przykład w dymku. Wskazuj zdjęcia w kolejności i proś dzieci o podawanie pełnych zdań według wzoru: *The (snake) is (dangerous).*

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Rozdaj dzieciom łapy Tygrysa lub poproś o wyjęcie ich z teczek. Podawaj nazwy zwierząt. Dzieci zakrywają zdjęcia.

2 Popatrzcie i przeczytajcie. Powiedzcie: *true* albo: *false*.

- Poproś dzieci, by podały nazwy zwierząt widocznych na obrazkach a–b (*a kitten, b fish*).
- Powiedz: **Read and say.** Wyjaśnij, że dzieci powinny przeczytać kolejno zdania pod obrazkami a–b i powiedzieć: *true*, jeśli zdanie jest prawdziwe, a: *false*, jeśli jest fałszywe.
- Ochotnicy czytają kolejne zdania na głos, a klasa podaje odpowiedzi (1 *false*, 2 *true*, 3 *true*, 4 *true*, 5 *false*, 6 *false*).
- Dzieci powtarzają ćwiczenie w parach.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Dzieci podają nazwy różnych zwierząt pasujących do każdej cechy, np.: *dangerous* – *snake, crocodile, tiger, lion* itd.

2 Extra Vocabulary

1  Listen, point and repeat. Say.

Example: The snake is dangerous.

 dangerous
  strong
  friendly

 noisy
  cuddly
  colourful

2 Look and read. Say True or False.




1 The kitten is dangerous.

2 The kitten is cuddly.

3 The kitten is friendly.

4 The fish is colourful.

5 The fish is noisy.

6 The fish is strong.

3  Listen, point and say the Sue's pet chant.

Language record: dangerous, strong, friendly, noisy, cuddly, colourful

3 Posłuchajcie, wskażcie i powiedzcie rymowankę *Sue's pet*.

-  Powiedz dzieciom, że nauczą się rymowanki *Sue's pet*. Pokaż karty z wizerunkami Sue i Jaya. Zapytaj: **What is Sue's/Jay's pet?** Dzieci zgadują. Odtwórz nagranie. Sprawdźcie odpowiedzi (*Sue – a puppy, Jay – a parrot*).
- Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci wskazują odpowiednie cechy zwierząt ukazane na obrazkach w ćw. 1.
- Powiedz: **Listen and mime.** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci odgrywają treść rymowanki razem z tobą.
-  Powiedz: **Say the rhyme.** Dzieci mówią rymowankę razem z nagraniem, a następnie z podkładem karaoke, i odgrywają jej treść.

Zakończenie

- Zapytaj: **What animal characteristics do you know?**
-  Dzieci śpiewają piosenkę *See you soon!* razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 23).



1 friendly 2 strong 3 colourful 4 dangerous 5 cuddly 6 noisy



Sue's pet

Sue has got a pet. (dzieci wskazują Sue na karcie obrazkowej)
It isn't dangerous. (dzieci kręcą głową i robią groźną minę)
It's friendly and cuddly. (dzieci udają, że przytulają zwierzątko)
What's this? A puppy! (dzieci podskakują jak piesek)

Jay has got a pet. (dzieci wskazują Jaya na karcie obrazkowej)
It isn't strong. (dzieci kręcą głową i udają, że podnoszą ciężarki)
It's noisy and colourful. (dzieci zatykają uszy i krzszą łuk tęczy)
What's this? A parrot! (dzieci machają rękami jak skrzydłami)

Cele nauczania

- powtórzenie materiału z rozdziałów 1. i 2.
- słuchanie i czytanie historyjki ze zrozumieniem

Główne słownictwo i struktury

- nazwy pomieszczeń, elementów wyposażenia i zwierząt
- *Where's the (puppy)? It's in the (bedroom), (under) the (bed).*
- *Has (Tiger) got a (kitten)? Yes, (he) has. / No, (he) hasn't.*

Materiały

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyty CD 1 i CD 2
- sylwetki Li
- karty obrazkowe: pomieszczenia, elementy wyposażenia, zwierzęta, rodzaje pożywienia; owoce (z poziomu *Tiger&Friends 1*)
- minikarty do rozdziałów 1. i 2.
- ołówkowe pacynki Tygrysa, Małpki i Myszy

Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

-  **CD1 35** Odtwórz rymowankę *We learn in the classroom*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 51).

Główna część lekcji

1 Czy macie jakieś zwierzątko?

- (książki zamknięte) Zapytaj, jak wabią się zwierzęta, które dzieci znają ze swojego otoczenia. Zapytaj, jakie imiona są w Polsce najczęściej nadawane psom i kotom.
- Zapytaj: **Have you got any pets?** Proś kolejne dzieci o odpowiedź. Jeśli dziecko odpowie: Yes, poproś, żeby powiedziało, jakie ma zwierzę i jak się ono nazywa. Jeśli dziecko odpowie: No, poproś je, żeby powiedziało, jakie zwierzę chciałoby mieć. Pomóż dzieciom nazwać po angielsku zwierzęta, które nie występują w rozdziale 2.

2 Posłuchajcie historyjki i wskażcie.

- (książki otwarte) Powiedz dzieciom, żeby przyjrzały się historyjce. Następnie odczytajcie wspólnie zdania zapisane w dymkach na obrazkach 3. i 4. Zapytaj: **Who is in the kitchen? Look at picture 3 and point** (a hamster). **Who is on the fridge? Look at picture 4 and point** (a hamster). Zapytaj dzieci, co ich zdaniem wydarzy się w historyjce.
-  **CD2 11** Powiedz: **Listen to the story and point**. Odtwórz nagranie audio lub wideo, zachęcając dzieci do słuchania historyjki i wskazywania odpowiednich obrazków.

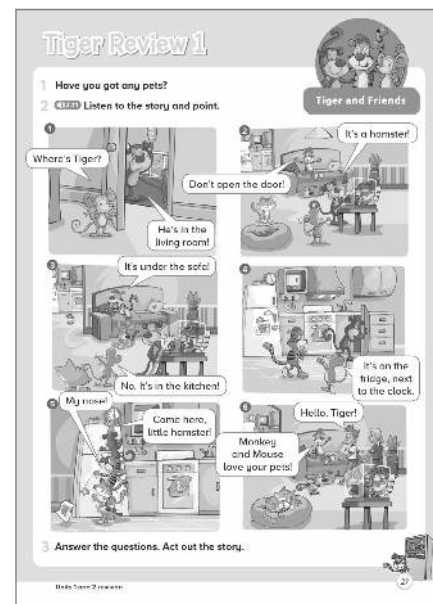


VIDEO 5



3 Odpowiedzcie na pytania. Odegrajcie historyjkę.

- Zadawaj dzieciom pytania nt. postaci i zwierząt: **In which pictures can you see ... Tiger?** (2, 3, 4, 5, 6); **... Monkey?** (1, 2, 3, 4, 5, 6); **... Mouse?** (1, 2, 3, 4, 5, 6); **... a hamster?** (2, 3, 4, 5, 6); **... a puppy?** (2, 3, 5, 6); **... a kitten?** (2, 3, 5, 6); **... a lizard?** (2); **... a turtle?** (2, 4, 5); **... a bird?** (2, 3, 4, 5).
- Rozdaj dzieciom ołówkowe pacynki Tygrysa, Małpki i Myszy lub poproś o wyjęcie ich z teczek. Podziel klasę

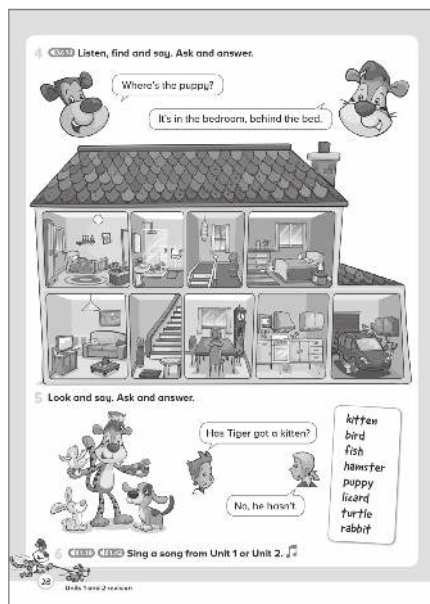


na grupy Tygrysków, Małpek i Myszek. Odtwórz nagranie i zatrzymuj je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdania swoich bohaterów, unosząc jednocześnie pacynki.

- Poproś grupy, aby zamieniły się rolami i wzięły do ręki właściwe pacynki. Wyjaśnij, że teraz odegracie historyjkę, czytając tekst zapisany w dymkach. Przejdźcie razem przez tekst historyjki ze s. 27. podręcznika. Czytaj zdania zapisane w dymkach, a dzieci z odpowiednich grup niech powtarzają je za tobą. Powtórzcie procedurę jeszcze dwa razy, za każdym razem zmieniając role.
- Połącz dzieci w trójki tak, aby poćwiczyły czytanie historyjki z podziałem na role. Poproś trójki ochotników o przeczytanie historyjki przed klasą.

4 Posłuchajcie, znajdźcie i powiedzcie. Zapytajcie i odpowiedzcie.

- Pokazuj uczniom karty obrazkowe przedstawiające pomieszczenia, elementy wyposażenia i zwierzęta. Dzieci podają właściwe nazwy.
-  **CD2 12** Powiedz dzieciom, że ich zadaniem będzie wysłuchanie nagrania i znalezienie zwierząt w różnych pomieszczeniach domu widocznego na ilustracji. Odtwórz nagranie. Zatrzymaj nagranie po pierwszym pytaniu: **Where's the puppy?** Daj dzieciom czas na znalezienie zwierzątka i poproś ochotnika o odpowiedź: *It's in the (bedroom)*. Naprowadź dzieci na dokładniejsze określenie miejsca. Powiedz: **It's in the bedroom, behind ...?** Dzieci odpowiadają: *behind the bed*. Odtwórz dalszy ciąg nagrania, żeby dzieci usłyszały pełną odpowiedź. Postępuj tak samo z kolejnymi pytaniami.
- Zapytaj dzieci: **Can you see any other animals in the house?** (yes); **What animals can you see in the bedroom?** (Monkey and Mouse); **Where are Monkey and Mouse?** (in the box); **What animal can you see in the bathroom?** (a lizard); **Where's the lizard?** (under/in the shower); **What animal can you see in the kitchen?** (a turtle); **Where's the turtle?** (under the cupboard/cooker).
- Zapytaj: **Where's Monkey/Mouse?** (He's in the bedroom, in the box.); **Where's the lizard?** (It's in the bathroom, under/in the shower.); **Where's the turtle?** (It's in the kitchen, under the cupboard/cooker.). Ochotnicy odpowiadają.
- Połącz uczniów w pary. Poproś, żeby odegrali scenki, na zmianę pytając, gdzie znajduje się jakieś zwierzątko, i odpowiadając na pytania (wg wzoru zapisanego w dymkach).



5 Popatrzcie i powiedzcie. Zapytajcie i odpowiedzcie.

- Wskaż Tygrysa na obrazku z ćw. 5. Powiedz: **Tiger has got different animals.** Powiedz: **Has Tiger got a kitten?** **Look and find.** Dzieci przyglądają się obrazkowi. Powtórz pytanie: **Has Tiger got a kitten?** Dzieci odpowiadają (No, he hasn't.)
- Wskaż dialog zapisany w dymkach oraz listę nazw zwierząt. Pytaj o zwierzęta z listy i proś ochotników o odpowiedzi: **Has Tiger got a bird?** (Yes, he has.); **Has Tiger got a fish?** (No, he hasn't.); **Has Tiger got a hamster?** (Yes, he has.); **Has Tiger got a puppy?** (Yes, he has.); **Has Tiger got a lizard?** (Yes, he has.); **Has Tiger got a turtle?** (No, he hasn't.); **Has Tiger got a rabbit?** (Yes, he has.).
- Połącz dzieci w pary i poproś, żeby na zmianę zadawały pytania o zwierzęta z listy i odpowiadały na nie.
- Na koniec poproś jednego ucznia, żeby zadał pytanie o wybrane zwierzątko z listy i wskazał, kto ma odpowiedzieć. Następnie dziecko, które odpowiedziało na pytanie, zadaje pytanie i wybiera kolejnego ucznia do odpowiedzi. Kontynuuj ćwiczenie, aż wszystkie zwierzęta z listy zostaną wymienione.

6 Zaśpiewajcie piosenkę z rozdziału 1. lub 2.

- Zapytaj dzieci, czy na zakończenie wolą zaśpiewać piosenkę **Where's Li?** czy **She's got a new pet.** Dzieci śpiewają wybraną piosenkę i odgrywają jej treść (opis na ss. 37 i 55).
- Jeżeli uczniowie wyjątkowo polubili inną piosenkę (**The shower is in the bathroom** lub **Different pets, different food**), dodaj ją do propozycji (opis na ss. 43 i 61).

Zakończenie

- Odtwórz rymowankę **The animals say: stop!** Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 51).

CD2
11

Obrazek 1.

Narrator: Mouse is in the bedroom. Monkey is in the hall.
Mouse: Where's Tiger? Is he in the hall?
Monkey: No, he isn't.
Mouse: Is he in the bathroom?
Monkey: No, no, he isn't.
Mouse: Where are you, Tiger?
Tiger: I'm in the living room.
Monkey: He's in the living room!

Obrazek 2.

Monkey: Hi, Tiger!
Tiger: Hi, Monkey. Hello, Mouse!
Mouse: Oh! Look at all the animals.
Tiger: Yes. Sue has got a puppy, and Jay has got a kitten.
Mouse: Look! I can see a mouse!
Monkey: It's not a mouse, Mouse! It's a hamster! Look ...
Tiger: No! Don't open the door!

Obrazek 3.

Monkey: Uh-oh!
Tiger: Oh, no! It's under the sofa!
Mouse: No. It's in the kitchen!
Tiger: Let's go!

Obrazek 4.

Tiger: Is the hamster in the cupboard?
Monkey: No, it isn't.
Mouse: Uh-oh! I can see it! Look up there! It's on the fridge, next to the clock.
Tiger: We need help!

Obrazek 5.

Mouse: Be careful, Monkey!
Tiger: My nose!
Monkey: Sorry!
Mouse: Come here, little hamster! Got it!
Narrator: Sue and Jay come home.
Tiger: Quick! It's Sue and Jay.

Obrazek 6.

Tiger: Hello!
Jay: Hello, Tiger!
Sue: You're in the living room!
Tiger: And Monkey and Mouse are here, too! Monkey and Mouse love your pets!
Jay: And our pets love Monkey and Mouse!

CD2
12

A: Where's the puppy?
B: It's in the bedroom, behind the bed.
A: Where's the fish?
B: It's in the living room, next to the sofa.
A: Where's the bird?
B: It's in the dining room, on the table.
A: Where's the kitten?
B: It's in the garage, under the car.



Cele nauczania:

- nazywanie ubrań, pór roku i roślin
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw ubrań, pór roku i roślin
- udział w grach i zabawach
- słuchanie historyjki ze zrozumieniem
- rozpoznawanie wartości związanych z historyjką
- przypominanie i opowiadanie historyjki
- śpiewanie piosenek i recytowanie rymowanek
- ćwiczenie wymowy głóski /j/
- wykonywanie minikart i papierowej postaci z ubraniami
- odgrywanie scenek
- opisywanie ubioru własnego i innych osób
- pytanie o przynależność przedmiotów i udzielanie odpowiedzi
- zadawanie pytań o ulubioną porę roku i odpowiadanie na nie
- opisywanie zjawisk charakterystycznych dla różnych pór roku
- używanie kluczowego słownictwa w zdaniach
- zapisywanie kluczowego słownictwa
- reagowanie na zwroty używane w klasie
- powtarzanie materiału i analiza własnego procesu uczenia się

Główne słownictwo i struktury:

Słownictwo:

- *shorts, shirt, coat, jumper, trousers, T-shirt, skirt, shoes*
- *spring, summer, autumn, winter, flower, tree; snow*
- **Kids' Culture:** *kilt, cowboy hat, dress*
- **Extra Vocabulary:** *jacket, socks, scarf, gloves, hat, sweatshirt*

Struktury:

- *Where's my (coat)?*
- *Is this your (coat)? Yes, it is. / No, it isn't.*
- *I'm/You're/(Tiger) is wearing (a blue shirt).*
- *It's snowing today.; I'm (not) cold.*
- *What's your favourite season? My favourite season is (winter).*
- *In (spring), you can see (flowers) on the tree.*

Słownictwo i struktury powtarzane:

- nazwy kolorów i członków rodziny
- *leaves, fruit*
- *What is it? It's a (shirt).*
- *What are they? They're (shorts).*
- *My (coat) is (green).*

Język bierny:

- *snowman, short, fat*
- *Who's wearing (a yellow jacket)?*
- **Tiger Values:** *Ask before you use other people's things.*

Integracja treści – Edukacja przyrodnicza:

Pory roku i charakteryzujące je zjawiska.

Zagadnienia społeczno-kulturowe:

- zachęcenie dzieci do poznania nazw ubrań, pór roku i roślin
- uświadomienie dzieciom, że poznanie historyjki o zagubionych ubraniach może sprawić przyjemność
- uświadomienie dzieciom, że należy poprosić, zanim pożyczy się czyjaś rzecz
- kształtowanie postawy szacunku do rozmówcy
- wyrabianie w dzieciach gotowości do czekania na swoją kolej i chęci zamieniania się rolami
- wzmacnianie w dzieciach pewności siebie w komunikowaniu się w języku angielskim
- uświadomienie dzieciom przyjemności z rozpoznania humoru w historyjce
- uświadomienie dzieciom, że różne pory roku charakteryzują się różnymi zjawiskami
- zachęcenie dzieci do powtarzania materiału i oceny własnego procesu uczenia się
- uświadomienie dzieciom satysfakcji z uczenia się tradycyjnej angielskiej rymowanki
- wzbudzenie zainteresowania dzieci nauką o tradycyjnych ubraniach ze Szkocji, USA i Irlandii i porównaniem ich z tradycyjnymi strojami z Polski

Cele nauczania:

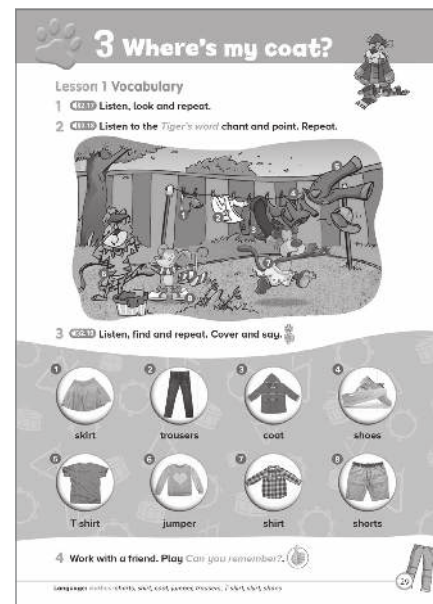
- rozpoznawanie i nazywanie ubrań
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw ubrań
- sluchanie i mówienie rymowanki *Tiger's word*

Główne słownictwo i struktury:

- shorts, shirt, coat, jumper, trousers, T-shirt, skirt, shoes*
- What is it? It's a (shirt).*
- What are they? They're (shorts).*

Materiały:

- kartki z kryteriami sukcesu i kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- plyta CD 2
- karty obrazkowe: żółw, ptak, królik, jaszczurka; szorty, koszula, płaszcz, sweter, spodnie, T-shirt, spódnica, buty
- karty wyrazowe: *shorts, shirt, coat, jumper, trousers, T-shirt, skirt, shoes*
- łapy Tygrysa
- czyste kartki (po jednej na parę)



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z kryteriami sukcesu (NaCoBeZu – na co będziemy zwracać uwagę) i kartkę z celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Omówcie materiały.



Rozpoczęcie

- Unieś pacynkę Tygrysa i powiedz: **Hello. How are you?** Dzieci odpowiadają: *Hello, Tiger. I'm fine, thank you.*
-  **CD 13** Powiedz dzieciom, że nauczą się teraz piosenki *Can I come in?* na powitanie. Odtwórz nagranie. Odegrajcie treść piosenki (opis na s. 71). Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.
- Powiedz dzieciom, że nauczą się teraz rymowanki *Turtles swim* na powitanie. Zapytaj: **How do animals move?** Umieść na tablicy kartę obrazkową z wizerunkiem żółwia i powiedz: **Turtles swim.** Zachęć dzieci, żeby pokazały, jak pływają żółwie. Powtórz ćwiczenie, wykorzystując karty obrazkowe z wizerunkami ptaka, królika i jaszczurki.
-  **CD 15** Odtwórz nagranie. Odegrajcie treść rymowanki (opis na s. 71). Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, popatrzcie i powtórzcie.

- (książki zamknięte) Narysuj na tablicy sznurek do wieszania bielizny i zapytaj dzieci, czy pomagają w domu wieszac pranie. Zapytaj, jakie ubrania potrafią nazwać po angielsku. Jeśli dane ubranie występuje na którejś z kart obrazkowych, przyczep tę kartę do sznurka na tablicy, jakbyś wieszał/ wieszała pranie. Na koniec wprowadź nazwy tych ubrań z kart obrazkowych, których dzieci nie wymieniły.
-  **CD 17** Umieść na tablicy karty obrazkowe z ubraniami w takiej kolejności, w jakiej ich nazwy występują w nagraniu. Powiedz: **Listen, look and repeat.** Odtwórz nagranie i wskazuj kolejne karty. Dzieci słuchają i powtarzają.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w grę z kartami obrazkowymi, np. *Mime and guess* lub *Which two flashcards are missing?* (patrz: *Bank gier* na s. 12).

2 Posłuchajcie rymowanki *Tiger's word* i wskażcie. Powtórzcie.

- Zdejmij z tablicy karty obrazkowe.
-  **CD 18** Powiedz dzieciom, że ich zadaniem będzie zapamiętanie kolejności, w jakiej ubrania wymienione są w rymowance. Odtwórz nagranie.
- Po wysłuchaniu nagrania pytaj dzieci kolejno: **What's number one/two/...?** Dzieci odpowiadają: *It's a (shirt)* (dla l. poj.) lub: *They're (shorts)* (dla l. mn.). Umieszczaj karty ze wskazanymi ubraniami na tablicy.
- Odtwórz nagranie raz jeszcze, zatrzymując je po każdej nazwie ubrania. Sprawdźcie odpowiedzi.
- (książki otwarte) Wskaż ilustrację w św. 2. Powiedz: **Look! Tiger, Monkey and Mouse are putting clothes on the washing line.**
- Powiedz: **Let's say the Tiger's word chant and point.** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci mówią rymowankę i wskazują w książkach właściwe ilustracje.

3 Posłuchajcie, znajdźcie i powtórzcie. Zakryjcie i powiedzcie.

-  **CD 19** Poproś dzieci, żeby popatrzyły na zdjęcia ubrań z św. 3. Nazwijcie kolejne ubrania. Następnie powiedz dzieciom, że w nagraniu usłyszą nazwy tych ubrań w innej kolejności. Zadaniem dzieci jest jak najszybciej odnaleźć właściwe zdjęcie, wskazać je i powtórzyć usłyszaną nazwę. Odtwórz pierwszą część nagrania. Dzieci wykonują zadanie.
- Potasuj karty obrazkowe. Zapytaj dzieci, czy pamiętają, w jakiej kolejności nazwy ubrań pojawiły się w nagraniu. Umieść karty na tablicy w kolejności zaproponowanej przez uczniów i odtwórz pierwszą część nagrania, zatrzymując je po każdej nazwie. Sprawdźcie odpowiedzi.
- Powiedz dzieciom, że teraz usłyszą drugą część nagrania, w której nazwy ubrań będą wymieniane różną liczbę razy. Zadaniem dzieci jest powtórzyć chórem nazwę każdego ubrania tyle razy, ile powtórzeń będzie w nagraniu. Odtwórz drugą część nagrania, zatrzymując je po każdej nazwie ubrania. Dzieci wykonują zadanie.
- Rozdaj dzieciom łapy Tygrysa lub poproś, aby wyjęły je z teczek. Wyjaśnij, że teraz zadaniem dzieci jest zakrycie łapą Tygrysa wskazanego przez ciebie zdjęcia w św. 3. Powiedz: **Cover the (skirt).** Dzieci zakrywają zdjęcie (spódnicy) i powtarzają nazwę wskazanego ubrania. Powtórz zabawę z innymi ubraniami. Ochotnicy przejmują twoją rolę.

- Dzieci kontynuują zabawę w parach, na zmianę podając nazwy ubrań i zakrywając łapą Tygrysa wskazane zdjęcia.
- Przygotuj karty wyrazowe z nazwami ubrań. Kolejno pokazuj karty dzieciom. Odczytuj wyrazy zapisane na kartach i proś dzieci o powtarzanie ich chórem.
- Ponumeruj karty obrazkowe umieszczone na tablicy. Potasuj karty wyrazowe i kolejno pokazuj je uczniom. Ochotnicy odczytują wyrazy. Poprawiaj błędy w wymowie. Następnie dzieci podają numer karty obrazkowej odpowiadającej danej karcie wyrazowej. Umieszczaj karty wyrazowe obok właściwych kart obrazkowych.
- Zdejmij z tablicy karty wyrazowe i potasuj je. Pokazuj karty wybranym rzędem, prosząc dzieci o odczytanie wyrazów.

4 Pracujcie w parach. Zagrajcie w *Can you remember?*



- (książki zamknięte) Pod kartą obrazkową nr 1 napisz nazwę przedstawionego na niej ubrania bez ostatniej litery (coa_). Poproś ochotnika o dopisanie brakującej litery.
- Połącz dzieci w pary i wręcz każdej parze czystą kartkę. Poproś, żeby uczniowie przedzielili kartkę na pół pionową linią i żeby każdy z nich podpisał swoją połowę. Uczeń A pisze numer karty i wyraz-zagadkę na połowie kartki ucznia B, uczeń B uzupełnia wyraz i pisze numer karty i wyraz-zagadkę na połowie ucznia A. Uczeń A uzupełnia wyraz. Uczniowie kontynuują, aż każdy z nich uzupełni cztery wyrazy-zagadki. Żaden wyraz nie może się powtórzyć. Po rozegraniu całej rundy uczniowie mogą otworzyć podręcznik na s. 29. i sprawdzić odpowiedzi. Za każdy dobrze napisany wyraz uczeń zdobywa punkt. Przed rozpoczęciem gry zetrzyj z tablicy zapisany na niej przykład.
- Zapytaj, komu udało się poprawnie uzupełnić 4 wyrazy, 3 wyrazy itd., za każdym razem bijąc brawo.
- (opcjonalnie) Rozegrajcie drugą rundę, w której w wyrazach-zagadkach brakuje dowolnych dwóch liter (np.: _oa_).

Zakończenie

- Pokaż dzieciom kolejno karty obrazkowe i zapytaj: **What clothes can you name in English?**
- Zapytaj dzieci po polsku, która część lekcji podobala się im najbardziej i co było dla nich najtrudniejsze. Czy było to trudne do zapamiętania, zapisania czy wymówienia?
-  **CD2 16** *If you're wearing a coat* na zakończenie lekcji. Odtwórz nagranie. Odegrajcie treść rymowanki. Po każdym pytaniu dzieci wykrzykują nazwę ubrania, jeśli mają je na sobie. Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść.
-  **CD2 14** Wyjaśnij, że dzieci zakończą dziś lekcję nową piosenką **Tick tack**. Odtwórz nagranie. Odegrajcie treść piosenki. Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

 **CD2 13**

Units 3–4 hello song: *Can I come in?*

Hello! Can I come in? (dzieci udają, że pukają do drzwi)
Yes! Welcome to the classroom. (dzieci rozkładają ręce)
Please come in. (dzieci kiwają ręką zachęcająco)
It's time for English to begin! (dzieci wskazują nadgarstek w miejscu zegarka i unoszą ręce w geście radości)
Hello! Hello! Can we come in? (jw.)
Yes! Welcome to the classroom. (jw.)
Please come in. (jw.)
It's time for English to begin! (jw.)

 **CD2 14**

Units 3–4 goodbye song: *Tick tack*

Tick tack. (x2) (dzieci kiwają głową, naśladując wahadło)
Look at the clock. (x2) (dzieci zakreślają koło palcem, naśladując ruch wskazówki zegara)
The clock says it's time to stop. (dzieci wyciągają dłonie przed siebie na znak zakazu)
It's time to say goodbye. (x2) (dzieci machają ręką)

 **CD2 15**

Opening routine: *Turtles swim*

Turtles swim. (dzieci udają, że pływają jak żółwie)
Birds fly. (dzieci rozkładają ręce, naśladując latanie)
Rabbits jump. (dzieci podskakują)
Lizards climb. (dzieci udają, że się wspinają)
They all play when it's playtime. (dzieci klaszczą)
And they all go to school when it's time ... for ... English. (dzieci idą w miejscu i unoszą ręce w geście radości)

 **CD2 16**

Closing routine: *If you're wearing a coat*

Say 'coat' if you're wearing a coat. – *Coat.*
 (dzieci udają, że zakładają płaszcz)
Say 'skirt' if you're wearing a skirt. – *Skirt.*
 (dzieci udają, że wygładzają spódnicę)
Say 'trousers' if you're wearing trousers. – *Trousers.*
 (dzieci udają, że zakładają spodnie)
Say 'hat' if you're wearing a hat. – *Hat.*
 (dzieci udają, że zakładają czapkę)
Say 'jumper' if you're wearing a jumper. – *Jumper.*
 (dzieci udają, że zakładają sweter przez głowę)
Say 'shoes' if you're wearing shoes. – *Shoes.*
 (dzieci udają, że zakładają buty)

 **CD2 17**

coat, trousers, jumper, shirt, skirt, shorts, T-shirt, shoes

 **CD2 18**

Tiger's word

Tiger, Tiger, what do you know?
Answer the questions, here we go!
Number 1. What are they? They're shorts!
Number 2. What is it? It's a shirt!
Number 3. What is it? It's a coat!
Number 4. What is it? It's a jumper!
Number 5. What are they? They're trousers!
Number 6. What is it? It's a T-shirt!
Number 7. What is it? It's a skirt!
Number 8. What are they? They're shoes!

 **CD2 19**

coat, skirt, jumper, T-shirt, shorts, shirt, shoes, trousers
Now be careful!
coat (x3), skirt (x3), jumper (x2), T-shirt (x1), shorts (x3), shirt (x3), shoes (x2), trousers (x1)

Cele nauczania:

- słuchanie historyjki ze zrozumieniem
- nazywanie ubrań występujących w historyjce
- rozpoznawanie wartości związanych z historyjką
- wykonywanie minikart
- odczytywanie prostych struktur (patrz poniżej)

Główne słownictwo i struktury:

- *shorts, shirt, coat, jumper, trousers, T-shirt, skirt, shoes*
- *Where's my (coat)?*
- *Is this your (coat)?*
Yes, it is. / No, it isn't.
- *I'm/You're wearing (my coat).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyta CD 2
- karty obrazkowe: ubrania
- karty wyrazowe: ubrania
- karty obrazkowe do historyjki 3.
- gotowe minikarty do rozdziału 3.
- szablon minikart do rozdziału 3. (jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*)
- czyste kartki i kredki (jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*)
- nożyczki

Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- **CP2 13** Odtwórz piosenkę *Can I come in?*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).
- **CP2 15** Odtwórz rymówkę *Turtles swim*. Dzieci mówią rymówkę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).
- **CP2 18** Zaprosz ośmioro dzieci na środek klasy i rozdaj im karty obrazkowe z ilustracjami ubrań. Odtwórz rymówkę

Tiger's word (opis na s. 71). Klasa mówi rymówkę. Dzieci stojące na środku sali unoszą właściwą kartę po usłyszeniu nazwy ubrania widniejącego na tej karcie. Rozdaj karty wyrazowe innym dzieciom i poproś, aby stanęły obok osób z odpowiednimi kartami obrazkowymi.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie historyjki. Wskażcie i pokażcie za pomocą gestów.

- (książki otwarte) Wskaż postaci ukazane na obrazku 1. (w podręczniku lub na karcie do historyjki) i zapytaj: **Who's this?** (*Sue, Jay, Li, Tiger*); **Where are they?** (*at school*). Powiedz: **In today's story, Sue and Li lose some clothes at school.** Zapytaj dzieci (po polsku), co ich zdaniem wydarzy się w historyjce.
- **CP2 20** Zapytaj: **Which clothes are missing?**. Dzieci zgadują. Powiedz: **Listen to the story and check.** Odtwórz nagranie, po czym powtórz pytanie. Dzieci odpowiadają po angielsku (*Sue's coat and Li's jumper*).
- Pokaż karty obrazkowe z ubraniami wymienionymi w historyjce. Wprowadź gesty ilustrujące ubrania, np.: *coat* (dzieci udają, że zakładają płaszcz), *shirt* (dzieci udają, że zapinają koszulę), *jumper* (dzieci udają, że wkładają sweter przez głowę), *T-shirt* (dzieci pokazują na ramionach krótkie rękawki koszulki), *shorts* (dzieci pokazują dłońmi na udach krótkie nogawki spodenek). Powiedz: **Listen to the story again. Point and mime.** Wyjaśnij, że dzieci mają wskazywać kolejne obrazki i pokazywać za pomocą gestów ubrania wymieniane przez postacie.



- Odtwórz nagranie ponownie lub wykorzystaj w tym celu wideoklip do animowanej wersji historyjki. Dzieci słuchają historyjki, wskazują ubrania i pokazują je za pomocą gestów.



- Zapytaj: **Where's Sue's coat/Li's jumper?** (*Tiger is wearing it.*); **What else is Tiger wearing?** (*Jay's football shorts*).

2 Odpowiedzcie na pytania. Zagrajcie w *Who says?*

- **CP2 20** Odtwórz nagranie historyjki, zatrzymując je po każdym obrazku i zadając pytania na jego temat, np.:
Obrazek 1.: **Where are Li, Sue and Jay?** (*at school*); **What's Jay wearing?** (*two T-shirts and a shirt*); **What's Sue wearing?** (*two jumpers*)
Obrazek 2.: **What's the weather like?** (*It's snowing and cold.*); **Does Tiger like snow?** (*yes*)
Obrazek 3.: **What's Li's favourite lesson?** (*Music*); **What's Jay's favourite lesson?** (*English*); **Sue can't find her ...** (*coat*); **Li can't find her ...** (*jumper*)
Obrazek 4.: **What's Jay holding?** (*a coat*); **What colour is the coat?** (*pink and purple*); **What's Li holding?** (*a coat*); **What colour is the coat?** (*brown and orange*); **What colour is Sue's coat?** (*green and purple*)
Obrazek 5.: **What's Jay holding?** (*a jumper*); **What's Sue holding?** (*a jumper*); **What colours are the jumpers?** (*purple and orange*); **What colour is Li's jumper?** (*red and yellow*)
Obrazek 6.: **What can Sue, Li and Jay see?** (*a person wearing a coat*); **Is it Sue's coat?** (*yes*)
Obrazek 7.: **What's Tiger wearing?** (*Sue's coat and Li's jumper*)
Obrazek 8.: **What's Tiger wearing?** (*Jay's football shorts*)
- Zapytaj: **Do you like the story?**
- (książki zamknięte) Powiedz: **Let's play Who says?**. Pytaj w przypadkowej kolejności o zdania zapisane w dymkach, np.: **Who says: 'Tiger, you're wearing my coat'?** (*Sue*). Dzieci odpowiadają. Ochotnicy przejmują twoją rolę.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w **Draw and match** (patrz: s. 12).



Tiger Values

Wskaż obrazek 7. i zapytaj: **What is Tiger wearing?** (Sue's coat and Li's jumper). Wskaż obrazek 8. i zapytaj: **What is Tiger wearing here?** (Jay's football shorts); **Does Tiger ask if he can use the children's clothes?** (no); **Is that right?** (no). Podkreśl, że Tygrys przeprosił za swoje zachowanie. Porozmawiaj z dziećmi o tym, czy zawsze pytają o zgodę, zanim pożyczą cudzą rzecz, i jak czują się osoby, którym ktoś coś zabrał bez pozwolenia.

3 Popatrzcie i powiedzcie. Znajdźcie i wskażcie. Którego obrazka nie ma w historyjce?

- (książki otwarte) Wskaż puzzle z fragmentami ilustracji z historyjki. Pokaż puzzle „a” i poproś dzieci o dokończenie zapisanego pod nim zdania. Następnie zachęć dzieci, by przyjrzały się pozostałym puzzlom i powtórzyły ćwiczenie. Sprawdźcie odpowiedzi (a I'm wearing a coat, b I'm wearing two T-shirts and a shirt, c I'm wearing trousers/a jumper, d I'm wearing football shorts).
- Poproś dzieci, żeby na obrazkach historyjki odnalazły fragmenty ilustracji przedstawione na puzzlach. Zaznacz, że jedna z ilustracji na puzzlach nie pochodzi z historyjki. Wskaż puzzle „a” i zapytaj dzieci, czy widzą ten fragment obrazka w historyjce. Po chwili zapytaj: **What number is it?** (7). Zapytaj dzieci, jakie ubranie widzą na obrazku (a – 7: a coat (and a jumper), b – 1: two T-shirts and a shirt, d – 8: football shorts). Jeden puzzle nie pochodzi z historyjki (c – trousers/a jumper).

4 Wykonajcie minikarty.

- (książki zamknięte) Pokaż dzieciom gotowe minikarty i powiedz: **Let's make the mini-cards.**
- CD2 22 Jeśli dzieci korzystają z Zeszytu ćwiczeń, wydrukuj z niego szablon i wycinają minikarty. Jeśli nie, wykonują minikarty samodzielnie, rysując ubrania na małych kartkach i wycinając wydrukowane przez nauczyciela wyrazy. Odtwórz w tle piosenkę *I'm wearing a coat* z lekcji 3.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w grę z minikartami, np. **Words I like** (patrz: *Bank gier* na ss. 13–14).

- Dzieci podpisują swoje minikarty. Zbierz minikarty albo poproś dzieci o schowanie ich do teczek.

Zakończenie

- Zapytaj: **In the story, what colour is Sue's coat?** (green and purple); **What colour is Li's jumper?** (red and yellow).
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej i co było dla nich najtrudniejsze. Czy było to trudne do zapamiętania, zapisania czy wymówienia?
- CD2 16 Odtwórz rymowankę **If you're wearing a coat.** Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).
- CD2 14 Dzieci śpiewają piosenkę **Tick tock** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 71).

CD2 20 CD2 guided 21

Story: Where's my coat?

Obrazek 1.

Narrator: Li, Sue and Jay are at school. It's snowing outside.

Li: It's very cold today.

Jay: Look! I'm wearing two T-shirts and a shirt.

Sue: And I'm wearing two jumpers.

Obrazek 2.

Tiger: Mmm ... I like snow, but ... brrr ... it's cold.

Obrazek 3.

Li: My favourite lesson is music.

Jay: I like music. But my favourite lesson is English.

Sue: Oh no! Where's my coat? It isn't here.

Li: Where's my jumper?

Obrazek 4.

Jay: Is this your coat, Sue?

Sue: No, it isn't.

Li: Is this your coat?

Sue: No, it isn't. My coat is green and purple.

Obrazek 5.

Jay: Is this your jumper, Li?

Li: No, it isn't.

Sue: Is this your jumper?

Li: No, it isn't. My jumper is red and yellow.

Obrazek 6.

Jay: Look out of the window.

Sue: That's my coat!

Li: Who's that?

Sue: I don't know.

Jay: Let's go outside and see.

Obrazek 7.

Jay: It's Tiger.

Tiger: Hello, Sue. Hello, Jay. Hello, Li.

Sue: Tiger, you're wearing my coat.

Li: And you're wearing my jumper.

Tiger: Sorry, Sue. Sorry, Li. It's cold today.

Obrazek 8.

Tiger: Here you are, Sue. Here you are, Li. Thank you.

Jay: Tiger! You're wearing my football shorts!

3 Posłuchajcie i wskażcie. Zaśpiewajcie piosenkę *I'm wearing a coat*.

-  (książki zamknięte) Umieść z boku tablicy karty obrazkowe przedstawiające ubrania. Powiedz: **Let's listen to the *I'm wearing a coat* song.** Odtwórz nagranie. Po wysłuchaniu piosenki poproś ochotników o wybranie kart obrazkowych ukazujących ubrania występujące w piosence i umieszczenie ich na środku tablicy w odpowiedniej kolejności. Usuń z tablicy pozostałe karty.
- Rozdaj dzieciom minikarty lub poproś, aby wyjęły je z teczek. Wyjaśnij, że podczas drugiego słuchania piosenki dzieci mają wskazać minikartę przedstawiającą to ubranie, którego nazwę właśnie usłyszą w piosence. Odtwórz nagranie. Dzieci wykonują zadanie.
-   Powiedz: **Sing the song.** Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z metodą „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 11). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść, wykorzystując minikarty.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Połącz dzieci w pary i poproś, by w każdej parze jedno dziecko siadło tyłem do tablicy. Umieść na tablicy kartę obrazkową z wizerunkiem Sue oraz kilka kart ukazujących ubrania. Dziecko, które widzi tablicę, w milczeniu, za pomocą gestów, przekazuje drugiemu uczniowi, w co ubrana jest Sue. Uczeń wybiera odpowiednie minikarty. Następnie odwraca się i porównuje odpowiedzi z kartami na tablicy. Poproś dzieci, aby zamieniły się rolami. Powtórz zadanie, umieszczając na tablicy kartę z wizerunkiem Jaya i kilka kart przedstawiających ubrania. Zamiast kart obrazkowych możesz wykorzystać karty wyrazowe.

- Poproś dzieci o odłożenie minikart na bok – będą potrzebne podczas oceniania kształtującego.

4 Popatrzcie i przeczytajcie. Powiedzcie: *true* albo: *false*.

- (książki otwarte) Poproś uczniów, żeby popatrzyli na obrazek 1. i przeczytali zdanie „a”. Powiedz: **True or false?** Poproś uczniów, żeby zdecydowali, czy zdanie „a” jest prawdziwe dla obrazka 1. Następnie poproś, żeby przeczytali zdanie „b” i również zdecydowali, czy to zdanie jest prawdziwe dla obrazka 1. (*a – false, b – true*). Poproś o poprawienie zdania fałszywego (*I'm wearing a yellow T-shirt. / I'm wearing white shoes.*).
- Powtórz tę procedurę dla obrazków 2. i 3. (*2a – true; 2b – false: I'm wearing blue trousers.; 3a – false: I'm wearing purple shorts.; 3b – true*).

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Dzieci piszą zdania na temat swojego ubioru, wplatając w nie jedną nieprawdziwą informację. Ochotnicy odczytują zdania na głos, a dzieci porównują ubiór kolegi/koleżanki z tym, co usłyszały, i decydują, która informacja jest nieprawdziwa.

5 Pracujcie w parach. Ile ubrań umiecie nazwać? Ile ich nazw umiecie zapisać?



- (książki zamknięte) Poproś uczniów, żeby w parach sprawdzili, czy pamiętają już wszystkie nazwy ubrań i czy potrafią je zapisać. Rozdaj uczniom czyste kartki, po jednej na parę. Poproś, żeby uczniowie przygotowali minikarty i postawili między sobą na ławce przegrodę (np. książkę, plecak), żeby nie widzieli nawzajem, co robią. Uczeń A rozkłada przed sobą minikarty obrazkowe i nazywa przedstawione na nich ubrania, a uczeń B zapisuje nazwy

na kartce.

- (książki otwarte) Gdy uczeń A wymieni już wszystkie nazwy ubrań, a uczeń B je zapisze, uczniowie liczą wyrazy zapamiętane przez ucznia A i zapisują wynik. Następnie sprawdzają poprawność zapisu wyrazów przez ucznia B na s. 29. podręcznika lub na minikartach wyrazowych, poprawiają błędy i liczą wyrazy zapisane poprawnie.
- Uczniowie zamieniają się rolami i powtarzają ćwiczenie. Poproś dzieci, by korzystały z czystej strony kartki.
- Po zakończonym ćwiczeniu zapytaj, komu udało się nazwać 8 ubrań, 7 ubrań itd., za każdym razem bijąc brawo. Następnie zapytaj, komu udało się poprawnie napisać 8 wyrazów, 7 wyrazów itd. Powtórz wcześniejszą procedurę.

Zakończenie

- Pokaż karty obrazkowe przedstawiające ubrania i zapytaj: **Which clothes is Tiger wearing in the song?** (*a coat, a jumper, shorts*).
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej i co było dla nich najtrudniejsze. Czy było to trudne do zapamiętania, zapisania czy wymówienia?
-  Odtwórz rymowankę **If you're wearing a coat.** Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).
-  Dzieci śpiewają piosenkę **Tick tock** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 71).

CD2
22

CD2
guided
23

CD2
karaoke
24

I'm wearing a coat

It's snowing today, (dzieci opuszczają ręce, poruszając delikatnie palcami i naśladując padający śnieg)
but I'm not cold. (dzieci obejmują się rękami na krzyż i kręcą przecząco głowami)
No, I'm not cold. (jw.)
I'm wearing a coat. (dzieci udnoszą minikartę przedstawiającą płaszcz)

Under the coat, (dzieci kładą rękę na minikarcie przedstawiającej płaszcz)
I'm wearing a jumper, (dzieci unoszą minikartę przedstawiającą sweter)
and under the coat, (dzieci kładą rękę na minikarcie przedstawiającej płaszcz)
I'm wearing shorts. (dzieci unoszą minikartę przedstawiającą krótkie spodenki)

It's snowing today, (dzieci opuszczają ręce, poruszając delikatnie palcami i naśladując padający śnieg)
but I'm not cold. (dzieci obejmują się rękami na krzyż i kręcą przecząco głowami)
No, I'm not cold. (jw.)
I'm wearing a coat, a jumper and shorts. (dzieci unoszą odpowiednie minikarty)
I'm wearing a coat, a jumper and shorts. (jw.)
I'm wearing a coat. (dzieci kładą rękę na minikarcie przedstawiającej płaszcz)

Cele nauczania:

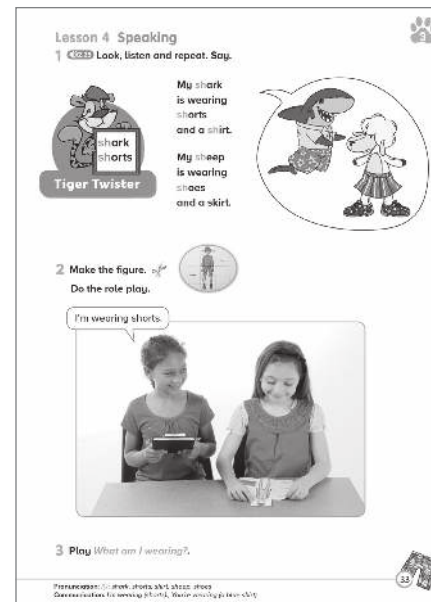
- ćwiczenie wymowy głoski /ʃ/
- wykonywanie papierowej postaci z ubraniami i odgrywanie scenki
- granie w *What am I wearing?*

Główne słownictwo i struktury:

- *shorts, shirt, coat, jumper, trousers, T-shirt, skirt, shoes*
- *I'm wearing (shorts).*
- *You're wearing (a blue shirt).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyta CD 2
- karty obrazkowe: ubrania
- minikarty do rozdziału 3.
- gotowa papierowa postać z ubraniami
- szablon postaci z ubraniami (jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*)
- kartki A4, ołówki i kredki (jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*)
- nożyczki
- spinacze biurowe



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- **CD 13** Odtwórz piosenkę *Can I come in?*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).
- **CD 15** Odtwórz rymowaną *Turtles swim*. Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (opis na s. 71).
- Umieść na tablicy karty obrazkowe z ilustracjami ubrań. Zapytaj: **Do you remember the I'm wearing a coat song? Is Tiger cold?** (No, he isn't.); **Why?** (He's wearing a coat, a jumper and shorts.).
- **CD 24** Odtwórz nagranie karaoke piosenki *I'm wearing a coat*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 75).

Główna część lekcji

1 Popatrzcie, posłuchajcie i powtórzcie. Powiedzcie.

- (książki otwarte) Wskazuj w podręczniku kolejne elementy ilustracji, podając ich nazwy (*shark, sheep*). Poproś dzieci, aby powtórzyły te słowa za tobą. Zapytaj: **What are the shark and the sheep wearing?** (*shorts, a shirt, shoes, a skirt*).
- Powiedz głoskę /ʃ/, a następnie słowa: **shark, shorts, shirt, sheep, shoes**, wyraźnie akcentując głoskę /ʃ/. Pokaż dzieciom, jakie litery reprezentują ten dźwięk w rymowance *Tiger Twister* z ćw. 1.
- **CD 25** Powiedz: **Listen and say how many times you hear /ʃ/**. Odtwórz dwukrotnie pierwszą część nagrania. Sprawdź odpowiedzi (5: *shark, shorts, shirt, sheep, shoes*).
- Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają łamaniem językowy, wskazując odpowiednie elementy ilustracji znajdującej się w podręczniku.
- Na koniec uczniowie trzy razy mówią wierszyk razem z nagraniem. Zwróć uwagę na to, że przy ostatnim powtórzeniu będą znikać słowa, a zadaniem dzieci będzie mówienie pełnego wierszyka.

2 Wykonajcie postać. Odegrajcie scenkę.

- (książki zamknięte) Pokaż wcześniej przygotowaną postać z ubraniami i powiedz: **Let's make the figure**.
- Jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wyjmują z niego szablon postaci z ubraniami. Pokaż dzieciom, jak wyciąć postać z szablonu oraz porozcinać i pozaginać skrzydła wycinanki z ubraniami. Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wykonują postać z ubraniami samodzielnie. Na kartce formatu A4 dzieci rysują zarys postaci, a do „ubierania” jej wykorzystują minikarty.
- Poproś dzieci o podpisanie prac na odwrocie.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

- **CD 20** Poproś uczniów o użycie wycinanki do odgrywania historyjki. Uczniowie słuchają nagrania i „zakładają” postaci te ubrania, których nazwy występują w historyjce.
- Powiedz: **Do the role play**. Schowaj papierową postać za książką tak, żeby uczniowie jej nie widzieli. Zagnij jedno ze skrzydełek lub przypnij do postaci jedną z minikart spinaczem biurowym. Powiedz: **I'm wearing (a hat)**. Dzieci powinny założyć swojej papierowej postaci to samo ubranie. Kontynuuj zabawę, wymieniając nazwy kolejnych ubrań. Następnie unieś swoją postać, żeby dzieci mogły sprawdzić, czy poprawnie wykonali zadanie.
- Poproś dzieci, żeby odegrały scenki w grupach czteroosobowych. Jedno dziecko „ubiera” swoją postać, chowając ją za książką, i opisuje jej ubiór. Pozostałe dzieci „ubierają” swoją postać zgodnie z usłyszanymi zdaniami. Na dany sygnał dzieci pokazują swoje „ubrane” postacie i sprawdzają, czy wszyscy poprawnie wykonali ćwiczenie. Następnie dzieci zamieniają się rolami, aby każde dziecko miało możliwość opisanie postaci. Dzieci mogą kontynuować zabawę w parach.
- Zbierz wycinanki lub poproś uczniów, aby schowali je do teczek.

3 Zagrajcie w *What am I wearing?*

- Powiedz: **Let's play a game**. Zaproś na środek klasy dwoje dzieci i poproś, aby stanęły naprzeciwko siebie. Uczniowie przez 20 sekund przyglądają się ubiorowi partnera. Następnie odwracają się do siebie tyłem i na zmianę podają po jednym zdaniem opisującym ubranie partnera, np.:

Uczeń A: *You're wearing a blue jumper.*

Uczeń B: *Yes. You're wearing a red T-shirt.*

Uczeń A: *Yes. You're wearing brown shoes.*

Uczniowie kontynuują opisywanie, aż każdy z nich wymieni wszystkie elementy garderoby partnera. Wygrywa ten, który poprawnie opíše więcej elementów ubioru.

- Poproś dzieci, żeby chodżyły po klasie i zagrały w ten sposób z 2–3 różnymi osobami.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w trudniejszą wersję *What am I wearing?*.

Zaproś na środek klasy sześcioro ochotników. Dwoje z nich przez 30 sekund przygląda się ubraniom pozostałych osób, a następnie odwraca się do nich tyłem. Podaj imię jednego z czworga uczniów. Dzieci odwrócone tyłem na zmianę podają po jednym zdaniu, opisując jego ubranie: *He/She is wearing (black trousers)*.

CD2
25

My shark is wearing shorts and a shirt.

My sheep is wearing shoes and a skirt.

(dzieci mówią rymowankę razem z nagraniem)

My shark is wearing shorts and a shirt. [pauza]

My sheep is wearing shoes and a skirt. [pauza]

(w czasie pauzy dzieci powtarzają poprzedzający ją wers)

My shark is wearing shorts and a shirt.

My sheep is wearing shoes and a skirt.

(dzieci mówią rymowankę, uzupełniając brakujące słowa)

Zakończenie

- Wskaż ilustrację z ćw. 1. i zapytaj: ***Can you remember the sound in the Tiger Twister?*** (/ʃ/); ***Can you say the tongue twister?***. Zachęć dzieci, aby przypomnieli, jak pełnym zdaniem opisać własny ubiór.
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobiała się im najbardziej i co było dla nich najtrudniejsze. Czy było to trudne do zapamiętania, zapisania czy wymówienia?
-  Odtwórz rymowankę ***If you're wearing a coat.*** Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).
-  Dzieci śpiewają piosenkę ***Tick tock*** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 71).

Extra Vocabulary – dodatkowe słownictwo

Możesz wprowadzić dodatkowe słownictwo związane z tematyką rozdziału, wykorzystując sekcję **Extra Vocabulary** na s. 88. podręcznika. Scenariusz lekcji znajduje się na s. 86. *Książki nauczyciela.*



Cele nauczania:

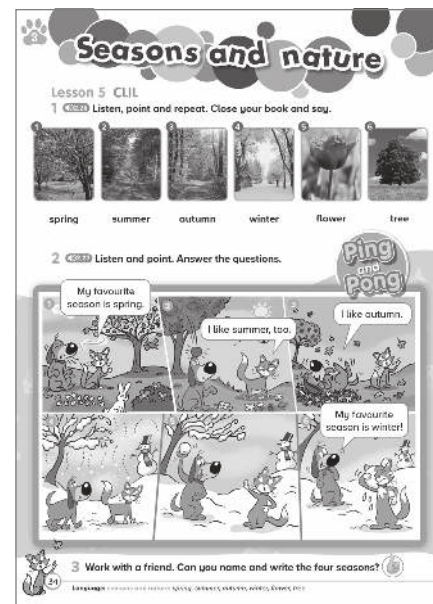
- rozpoznawanie i nazywanie pór roku oraz roślin
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw pór roku i roślin
- sluchanie historyjki ze zrozumieniem
- odgrywanie historyjki

Główne słownictwo i struktury:

- spring, summer, autumn, winter, flower, tree*
- leaves, snow*
- My favourite season is (spring).*
- In (spring), you can see (flowers) on the tree.*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- plyty CD 2 i CD 4
- karty obrazkowe: ubrania; wiosna, lato, jesień, zima, drzewo, kwiatek
- karty wyrazowe: ubrania; *spring, summer, autumn, winter, flower, tree*
- czyste kartki (po jednej na parę)



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- CP2 13** Odtwórz piosenkę *Can I come in?*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).
- CP2 15** Odtwórz rymowankę *Turtles swim*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).
- CD4 37** (opcjonalnie) Jeśli dzieci poznały słownictwo z sekcji **Extra Vocabulary**, odtwórz rymowankę *Winter clothes*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 86).
- Zaproś pięcioro ochotników na środek klasy i wręcz każdemu jedną z następujących kart wyrazowych: *T-shirt, shirt, coat, jumper, skirt*. Dzieci trzymają karty tak, aby nikt nie widział zapisanych na nich wyrazów. Podziel resztę klasy na dwie grupy: A i B. Wręcz dziecku z grupy A kartę obrazkową z T-shirtem. Dziecko wybiera jednego spośród pięciorga uczniów stojących na środku klasy, podchodzi do niego, pokazuje kartę obrazkową i pyta: *Is this your T-shirt?*. Jeśli zapytany uczeń nie ma pasującej karty wyrazowej (z wyrazem *T-shirt*), mówi: *No, it isn't*, a karta obrazkowa z T-shirtem jest przekazywana dziecku z grupy B, które zadaje to samo pytanie innemu z pięciorga uczniów. Jeśli jednak ten uczeń ma kartę z wyrazem *T-shirt*, mówi: *Yes it is* i przekazuje pytającemu z grupy A swoją kartę wyrazową. Grupa A zdobywa w ten sposób parę kart. Wtedy nauczyciel wręcza uczniowi z grupy B kolejną z kart obrazkowych (np. *shirt*) i teraz uczeń z grupy B pyta któregoś z dzieci na środku: *Is this your (shirt)?*. Powtórz procedurę z pozostałymi kartami. Dzieci kontynuują zabawę do ostatniej karty. Wygrywa grupa z większą liczbą par kart.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, wskażcie i powtórzcie. Zamknijcie książki i powiedzcie.

- (książki zamknięte) Pokazuj karty obrazkowe i pytaj, czy dzieci potrafią nazwać przedstawione na nich pory roku i rośliny po angielsku. Umieszczaj karty na tablicy w kolejności z ćw. 1., podając angielskie nazwy

przedstawionych na nich pór roku i roślin. Ponumeruj karty od 1 do 6 i wymieniaj angielskie nazwy pór roku i roślin w przypadkowej kolejności. Dzieci powtarzają wyrazy i podają odpowiadające im numery kart.

- Pokaż pory roku za pomocą gestów (opis w scenariuszu piosenki *What's your favourite season?* na s. 81). Dzieci naśladują twoje gesty. Następnie pokaż za pomocą gestów słowa: *flower* (udawaj, że wąchasz kwiatek) i *tree* (wyciągnij ramiona na bok, pokazując gałęzie). Dzieci naśladują gesty.
- Wymieniaj nazwy pór roku oraz roślin w przypadkowej kolejności, a dzieci niech wykonują odpowiednie gesty. Stopniowo zwiększaj tempo wydawania poleceń.
- CP2 26** (książki otwarte) Powiedz: **Listen, point and repeat.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania, wskazują w ćw. 1. właściwe zdjęcia i powtarzają słowa. Wskaż podpisy i zachęć dzieci, aby odczytały je razem z tobą.
- Powiedz: **Close your book and say.** Dzieci zamykają książki i z pamięci chorem wymieniają nazwy pór roku i roślin w kolejności, w jakiej występują one w podręczniku.
- Dzieci kontynuują zadanie w parach. Jedno dziecko wymienia słowa z pamięci, a drugie sprawdza odpowiedzi w swojej książce. Potem dzieci zamieniają się rolami, z tym że drugi uczeń wymienia nazwy pór roku i roślin od końca.
- Pokazuj kolejno karty wyrazowe. Dzieci odczytują chorem każdy wyraz, a ochotnicy umieszczają karty wyrazowe na tablicy pod odpowiadającymi im kartami obrazkowymi.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Przeprowadź ankietę na temat tego, w jakiej porze roku dzieci obchodzą urodziny. Pytaj: *Whose birthday is in (summer)?*. Dzieci zgłaszają się. Razem z całą klasą policz po angielsku zgłaszające się osoby i zapisz wyniki na tablicy.

2 Posłuchajcie i wskażcie. Odpowiedzcie na pytania.

- Wskaż historyjkę. Powiedz: *Ping and Pong talk about their favourite seasons.* Zapytaj: *What's Ping's favourite season? What's Pong's favourite season?*. Dzieci zgadują. Zachęć dzieci, aby powiedziały, co ich zdaniem wydarzy się w historyjce.
- CP2 27** Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują w historyjce kolejne obrazki. Poproś, aby podnosiły ręce, gdy usłyszą nazwy pór roku.

- Powtórz pytania o ulubione pory roku postaci i zachęć dzieci do odpowiedzi (*Ping likes summer, but her favourite season is spring. Pong likes autumn, but his favourite season is winter.*).
- Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdym obrazku i zadając pytania na jego temat:
Obrazek 1.: **Where are Ping and Pong?** (*in the park*); **What season is it?** (*spring*); **Does Ping like spring?** (*Yes, it's her favourite season.*); **What can you see on the tree?** (*pink flowers*)
Obrazek 2.: **What season is it?** (*summer*); **Does Ping like summer?** (*yes*); **Where can you see green leaves?** (*on the tree*); **What else can you see on the tree?** (*red apples*)
Obrazek 3.: **What season is it?** (*autumn*); **Does Pong like autumn?** (*yes*); **What can you see on the tree?** (*brown and yellow leaves*)
Obrazek 4.: **What season is it?** (*winter*); **What can you see on the tree?** (*snow*)
Obrazek 5.: **Does Pong like snow?** (*yes*); **Does Ping like snow?** (*no*)
Obrazek 6.: **Does Pong like winter?** (*Yes, it's his favourite season.*)
- Zapytaj: **Do you like the story? Is it funny?**

*DODATKOWE ĆWICZENIE

 Wykonajcie ćwiczenie **Finger Ping, Finger Pong** (opis na s. 41).

*DODATKOWE ĆWICZENIE

 Podziel klasę na grupę Ponga i grupę Ping. Odtwórz nagranie i zatrzymuj je po każdej kwestii danej postaci. Odpowiednia grupa powtarza wypowiedź. Następnie grupy zamieniają się rolami.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Dzieci przyglądają się historyjce przez 30 sekund, starając się zapamiętać szczegóły obrazków. Następnie zamykają książki. Zadawaj pytania o szczegóły obrazków z historyjki, np.: **What can you see on the tree in (spring)? What's on the tree in (winter)? What colour are the leaves in (autumn)?**. Dzieci odpowiadają z pamięci.

3 Pracujcie w parach. Czy umiecie nazwać cztery pory roku i zapisać ich nazwy?



- (książki zamknięte) Poproś uczniów, żeby w parach sprawdzili, czy pamiętają już wszystkie nazwy pór roku i czy potrafią je zapisać. Rozdaj uczniom czyste kartki, po jednej na parę. Uczeń A mówi nazwy pór roku z pamięci, a uczeń B zapisuje je na kartce.
- (książki otwarte) Gdy uczeń A wymieni już wszystkie nazwy pór roku, a uczeń B je zapisze, dzieci liczą wyrazy zapamiętane przez ucznia A i zapisują wynik. Następnie otwierają książki na s. 34., sprawdzają poprawność zapisu wyrazów przez ucznia B, poprawiają błędy i liczą wyrazy zapisane poprawnie.
- Uczniowie zamieniają się rolami i powtarzają ćwiczenie. Poproś dzieci, by korzystały z czystej strony kartki.
- Na koniec zapytaj, komu udało się wymienić z pamięci 4 wyrazy, 3 wyrazy itd., za każdym razem bijąc brawo. Następnie zapytaj, komu udało się poprawnie napisać 4 wyrazy, 3 wyrazy itd. Powtórz wcześniejszą procedurę.

Zakończenie

- Zapytaj: **What's Pong's favourite season?** (*winter*); **What's Ping's favourite season?** (*spring*).
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej i co było dla nich najtrudniejsze. Czy było trudne do zapamiętania, zapisania czy wymówienia?
-  Odtwórz rymowankę **If you're wearing a coat**. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).
-  Dzieci śpiewają piosenkę **Tick tock** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 71).



1 spring 2 summer 3 autumn 4 winter 5 flower 6 tree



Obrazek 1.

Pong: *What's your favourite season, Ping?*

Ping: *My favourite season is spring. In spring, you can see lots of pink flowers on the tree. It's beautiful.*

Obrazek 2.

Ping: *I like summer, too. In summer, you can see lots of green leaves on the tree.*

Pong: *And look! You can see lots of red apples, too.*

Ping: *That's right, Pong.*

Obrazek 3.

Ping: *What's your favourite season, Pong?*

Pong: *I don't know. I like autumn. In autumn, you can see brown and yellow leaves on the tree.*

Ping: *And look! The leaves fall from the tree.*

Obrazek 4.

Pong: *In winter, you can see snow on the tree.*

Obrazek 5.

Pong: *I like snow.*

Ping: *No, Pong, don't. I don't like snow.*

Obrazek 6.

Ping: *Pong, don't! ... Very funny, Pong. Ha ha ha!*

Pong: *My favourite season is winter!*



Cele nauczania:

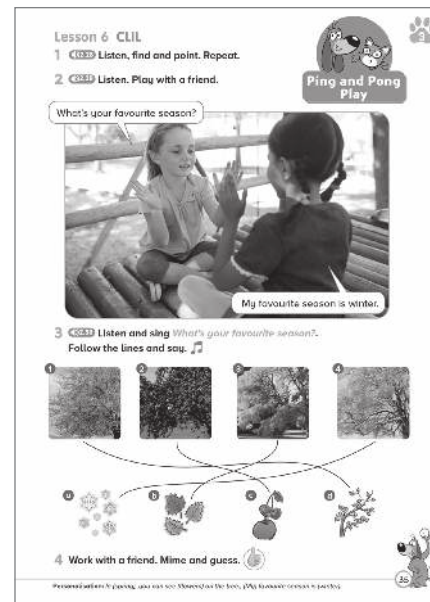
- pytanie o ulubioną porę roku i udzielanie odpowiedzi
- stuchanie i śpiewanie piosenki *What's your favourite season?*
- opisywanie zjawisk typowych dla poszczególnych pór roku

Główne słownictwo i struktury:

- spring, summer, autumn, winter, flower, tree*
- shorts, shirt, coat, jumper, trousers, T-shirt, skirt, shoes*
- fruit, leaves, snow*
- In (spring), you can see (flowers) on the tree.*
- What's your favourite season?*
- My favourite season is (winter).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyty CD 2 i CD 4
- karty obrazkowe: ubrania; pory roku, rośliny
- karty wyrazowe: pory roku, rośliny
- papierowe koła i wskazówki zegara (dla każdego ucznia)
- nożyczki, kredki, ołówki, masa Blu Tack
- czyste kartki (po jednej na parę)



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



każdej wypowiedzi. Grupa A powtarza pytania, a grupa B – odpowiedzi. Następnie grupy zamieniają się rolami.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w *Stand up if it's true* (patrz: s. 12).

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Pokazuj kolejno karty obrazkowe przedstawiające ubrania. Dzieci nazywają ubrania i mówią, do jakich pór roku ubrania pasują, np. *coat – spring, autumn, winter*.

Rozpoczęcie

- Odtwórz piosenkę *Can I come in?*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).
- Odtwórz rymowankę *Turtles swim*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).
- (opcjonalnie) Jeśli dzieci poznały słownictwo z sekcji *Extra Vocabulary*, odtwórz rymowankę *Winter clothes*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 86).
- Pokaż historyjkę o Ping i Pongu na s. 34. podręcznika. Zapytaj: *What's Ping's favourite season? (spring); What's Pong's favourite season? (winter)*.
- Odtwórz nagranie historyjki. Dzieci próbują mówić w kwestie postaci razem z nagraniem. Dzieci mogą wcześniej narysować uszy Ping i Ponga na palcach wskazujących obu dłoni i unosić odpowiednie palce podczas wypowiedzi poszczególnych postaci.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, znajdźcie i wskażcie. Powtórzcie.

- (książki zamknięte) Pokazuj kolejno karty obrazkowe przedstawiające pory roku i rośliny. Dzieci nazywają pory roku i pokazują je za pomocą gestów (opis na ss. 78 i 81). Umieść na tablicy karty obrazkowe i pokazuj kolejno karty wyrazowe. Dzieci odczytują wyrazy, a ochotnicy umieszczają karty wyrazowe pod właściwymi kartami obrazkowymi.
- (książki otwarte) Poproś dzieci o wskazywanie kolejnych zdjęć 1–4 w ćw. 3. i nazywanie ukazanych na nich pór roku (1 *spring*, 2 *summer*, 3 *autumn*, 4 *winter*).
- Powiedz: *Listen, find and point*. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym dialogu. Dzieci wskazują w ćw. 3. właściwe zdjęcia (1 – 4: *winter*; 2 – 3: *autumn*, 3 – 2: *summer*; 4 – 1: *spring*).
- Podziel klasę na dwie grupy: A i B. Powiedz: *Listen and repeat*. Odtwórz nagranie ponownie i zatrzymuj je po

2 Posłuchajcie. Zagrajcie w parach.

- Powiedz dzieciom, że za chwilę wysłuchają nagrania, a ich zadaniem będzie zapamiętanie, jakie nazwy pór roku i w jakiej kolejności pojawiły się w nagraniu.
- Odtwórz nagranie. Dzieci podają nazwy pór roku w kolejności z nagrania (*winter, autumn*). Umieśćcie na tablicy karty obrazkowe z tymi porami roku w odpowiedniej kolejności.
- Poproś uczniów, żeby z pamięci podali nazwy pozostałych pór roku (*spring, summer*). Umieszczaj na tablicy odpowiednie karty obrazkowe.
- Powiedz dzieciom, że teraz zagrają w „klaskanę”. Zaproś jedno dziecko na środek, żeby razem zademonstrować, w jaki sposób grać, klaszcząc w swoje dłonie i dłonie partnera: w swoje dłonie (*WHAT'S*) w prawe (*YOUR*) w swoje i w lewe (*FAVOURITE*) w swoje i w prawe (*SEASON?*) w swoje (pauza) w lewe (*MY*) w swoje i w prawe (*FAVOURITE*) w swoje (*SEASON*) w lewe (*IS*) w swoje i w prawe (*WINTER.*) w swoje i w lewe (chwilą przerwy) itd.
- Zachęć dzieci do grania w „klaskanę” w parach, najpierw z nagraniem, a następnie bez, korzystając z kart obrazkowych umieszczonych na tablicy jako podpowiedzi co do kolejności wymieniać nazw pór roku. Zaproś chętne dzieci na środek do zaprezentowania „klaskanek”.

3 Posłuchajcie i zaśpiewajcie piosenkę *What's your favourite season?*. Idźcie palcami po liniach i powiedzcie.

- Powiedz: *Listen and point*. Odtwórz nagranie. Dzieci stuchają piosenki i wskazują odpowiednie zdjęcia 1–4 i obrazki a–d (1d, 2c, 3b, 4a).

-   Powiedz: **Sing the song**. Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z metodą „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 11). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.
- Poproś, żeby dzieci „poszły” palcami wzdłuż linii prowadzącej od zdjęcia nr 1 do jednego z obrazków (1d). Powiedz (jako przykład) pełne zdanie opisujące tę parę obrazków: **In spring, you can see flowers on the tree**. Połącz dzieci w pary. Jedno dziecko podąża palcem wzdłuż linii od zdjęcia do obrazka, a drugie dziecko wypowiada odpowiednie zdanie. Dzieci zamieniają się rolami po każdym przykładzie. Poproś ochotników, żeby podali kolejne pary zdjęć i opisali je pełnymi zdaniami (1d – *In spring, you can see flowers on the tree.*; 2c – *In summer, you can see fruit on the tree.*; 3b – *In autumn, you can see leaves fall from the tree.*; 4a – *In winter, you can see snow on the tree.*).

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Rozdaj dzieciom papierowe koła. Pokaż, jak podzielić koła na cztery części za pomocą dwóch krzyżujących się linii. Powiedz: **Let's make the seasons clock**. W każdej ćwiartce koła dzieci piszą nazwę kolejnej pory roku, zaczynając od *spring* w lewej dolnej ćwiartce, a kolejne nazwy zapisując zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Dzieci ilustrują każdą ćwiartkę elementami kojarzącymi się z daną porą roku. Następnie za pomocą masy *Blu Tack* przymocowują do tarczy zegara papierową wskazówkę wskazującą ich ulubioną porę roku.

Zaproś na środek klasy dwoje ochotników i poproś, żeby trzymali zegary tarczą do siebie. Zadeemonstruj dialog: Uczeń A: *What's your favourite season?* – Uczeń B (pokazując tarczę swojego zegara): *My favourite season is (spring)*. – Uczeń A: *What can you see in (spring)?* – Uczeń B: *You can see (flowers) on the tree*. Następnie uczniowie zamieniają się rolami. Poproś uczniów, by chodzili po klasie i odegrali podobny dialog z 2–3 osobami.

4 Pracujcie w parach. Pokazujcie za pomocą gestów i zgadujcie.



- (książki zamknięte) Umieść na tablicy karty obrazkowe z porami roku i roślinami. Połącz dzieci w pary i daj każdej parze kartkę. Powiedz, żeby uczniowie przedzieliли kartkę pionową linią na pół i żeby każdy z nich podpisał swoją połowę kartki. Wyjaśnij, że uczeń A ma pokazać za pomocą gestów pory roku i rośliny przedstawione na kartach obrazkowych, ale w innej kolejności niż wystąpiły na tablicy, a uczeń B ma podawać ich nazwy. Za każdy poprawnie odgadnięty wyraz uczeń dostaje punkt. Uczniowie kontynuują pracę do ostatniego wyrazu, po czym zamieniają się rolami.
- Po zakończonym ćwiczeniu zapytaj, komu udało się zdobyć 6 punktów, 5 punktów itd., za każdym razem bijąc brawo.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Powiedz: **My favourite season is spring**. Wszystkie dzieci, które są tego samego zdania, zgłaszają się. Policzcie razem po angielsku zgłaszające się osoby i zapisz wynik na tablicy. Powtórz zadanie z pozostałymi porami roku. Zachęć dzieci, aby spróbowały po angielsku podać powody, dla których lubią daną porę roku, np. *summer – holiday, sun, hot, bike, swim* itd.

Zakończenie

- Zapytaj: **What's your favourite season? What can you see in (spring)? When can you see (snow)?**.
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej i co było dla nich najtrudniejsze. Czy było to trudne do zapamiętania, zapisania czy wymówienia?
-  Odtwórz rymowankę **If you're wearing a coat**. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).
-  Dzieci śpiewają piosenkę **Tick tack** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 71).

CD2
28

1 A: *What's your favourite season?*
B: *My favourite season is winter.*

2 A: *What's your favourite season?*
B: *My favourite season is autumn.*

3 A: *What's your favourite season?*
B: *My favourite season is summer.*

4 A: *What's your favourite season?*
B: *My favourite season is spring.*

CD2
29

What's your favourite season?
My favourite season is winter.

What's your favourite season?
My favourite season is autumn.

CD2
30

CD2
guided
31

CD2
karaoke
32

What's your favourite season?

What's your favourite season?
My favourite season is spring. (dzieci otwierają pięści, naśladując rozwijanie płatków)
In spring, you can see flowers on the tree. (dzieci udają, że wążają kwiatki na gałęzi drzewa)

What's your favourite season?
My favourite season is summer. (dzieci ocierają pot z czoła)
In summer, you can see fruit on the tree. (dzieci udają, że zrywają i jedzą jabłko)

What's your favourite season?
My favourite season is autumn. (dzieci zakreślają spiralę opuszczanymi coraz niżej dłońmi, naśladując spadające liście)
In autumn, you can see leaves fall from the tree. (dzieci udają, że szurają nogami w liściach)

What's your favourite season?
My favourite season is winter. (dzieci krzyżują ręce, obejmują się rękami i drżą z zimna)
In winter, you can see snow on the tree. (dzieci udają, że zgarniają śnieg z drzewa i rzucają się śnieżkami)

Cele nauczania:

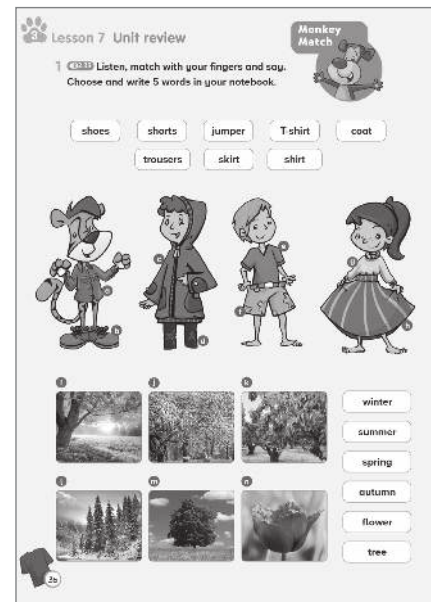
- powtórzenie materiału z rozdziału 3.
- pytanie o przynależność przedmiotów i udzielanie odpowiedzi

Główne słownictwo i struktury:

- nazwy ubrań, pór roku i roślin
- nazwy kolorów
- *I'm wearing (yellow shorts).*
- *My favourite season is (summer).*
- *In (spring), you can see (flowers) on the tree.*
- *Is this your (hat)? Yes, it is. / No, it isn't. My (hat) is (green).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyta CD 2
- karty obrazkowe: ubrania; pory roku, rośliny
- karty wyrazowe: ubrania; pory roku, rośliny
- łapy Tygrysa



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- **CP2 13** Odtwórz piosenkę *Can I come in?*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).
- **CP2 32** Zapytaj: **What seasons are there in the What's your favourite season? song?** (spring, summer, autumn, winter); **What can you see on the tree in (spring)?**. Podziel klasę na cztery grupy i wręcz każdej z nich kartę obrazkową z inną porą roku. Powiedz uczniom, że pierwszą liniijkę każdej zwrotki piosenki *What's your favourite season?* śpiewają wszyscy razem, natomiast dalszy ciąg zwrotki śpiewa ta grupa, której przydzielono kartę z porą roku opisywaną w tej zwrotce. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 81).

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, połączcie palcami i powiedzcie. Wybierzcie 5 wyrazów i zapiszcie je w zeszytach.

- (książki otwarte) Zwróć uwagę dzieci na to, że w ćw. 1 znajdują się dwa zbiory składające się z ilustracji i wyrazów. Zbiór 1. to obrazki przedstawiające cztery postacie w ubraniach oznaczonych literami a–h oraz nazwy ubrań zapisane w niebieskich ramkach. Zbiór 2. to zdjęcia pór roku i roślin oznaczone literami i–n oraz nazwy pór roku i roślin zapisane w czerwonych ramkach.
- Poproś dzieci, by wskazywały kolejne obrazki i zdjęcia (a–n) i mówiły, co one przedstawiają.
- **CP2 33** Odtwórz nagranie. Zadaniem dzieci jest wskazywanie wymienionych w nagraniu ubrań, pór roku i roślin oraz zapamiętanie, w jakiej kolejności pojawiły się w nagraniu (1b – shoes, 2g – jumper, 3e – T-shirt, 4f – shorts, 5c – coat, 6l – winter, 7i – autumn, 8j/n – spring/flowers). Umieść karty obrazkowe na tablicy w kolejności, jaką zapropnują dzieci. Odtwórz nagranie ponownie. Sprawdźcie odpowiedzi.
- Powiedz: **Match with your fingers**. Poproś dzieci o odczytywanie kolejnych wyrazów zapisanych w ramkach i łączenie ich palcami z odpowiednimi obrazkami i zdjęciami

(shoes – b, shorts – f, jumper – g, T-shirt – e, coat – c, trousers – d, skirt – h, shirt – a; winter – l, summer – k, spring – j, autumn – i, flower – n, tree – m).

- Połącz dzieci w pary. Uczeń A czyta dowolny wyraz, a uczeń B wskazuje odpowiadający mu obrazek, mówiąc pełne zdanie, np.: Uczeń A: *Shoes*. – Uczeń B: *I'm wearing shoes*. / Uczeń A: *Autumn*. – Uczeń B: *My favourite season is autumn*. / Uczeń A: *Flower*. – Uczeń B: *In spring, you can see flowers on the tree*. Uczniowie zamieniają się rolami.
- Poproś, żeby każde dziecko wybrało 5 wyrazów, które uważa za najtrudniejsze, i zapisało je w zeszycie. Uczniowie mogą te wyrazy odpowiednio zilustrować.

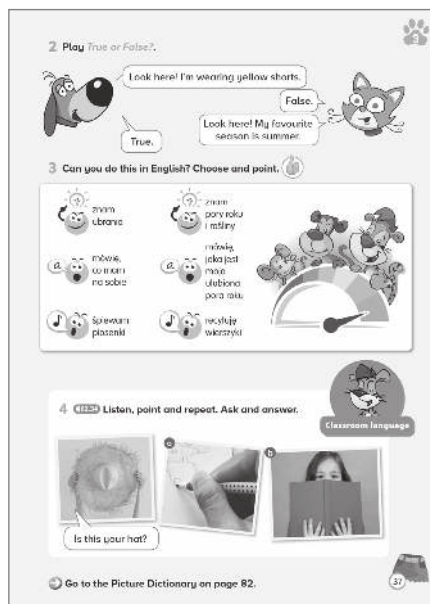
2 Zagrajcie w True or False?

- Przeczytaj zdanie wypowiedziane przez Pongę: **Look here! I'm wearing yellow shorts**, wskazując obrazek f z ćw. 1. Poproś uczniów, żeby powiedzieli, czy to zdanie jest prawdziwe czy fałszywe dla wskazanego obrazka (*false* – krótkie spodenki chłopca są zielono-niebieskie). Następnie przeczytaj zdanie wypowiedziane przez Ping: **Look here! My favourite season is summer** i wskaż zdjęcie k z ćw. 1. Powtórz wcześniejszą procedurę (*true* – zdjęcie przedstawia lato).
- Połącz dzieci w pary. Uczeń A mówi zdanie, wskazując wybraną ilustrację, a uczeń B stwierdza, czy zdanie jest prawdziwe (*true*) czy fałszywe (*false*). Uczeń A potwierdza trafność odpowiedzi, a jeśli odpowiedź jest błędna – podaje poprawną wersję. Zaprezentuj wymianę zdań w parze z ochotnikiem lub wskazanym przez ciebie uczniem.
- Dzieci zaczynają grę. Po 2–3 minutach poproś, żeby dzieci w parach zamieniły się rolami.

3 Czy potraficie zrobić to po angielsku? Wybierzcie i wskażcie.



- W tym ćwiczeniu dzieci zastanowią się, w jakim stopniu opanowały wiadomości z rozdziału 3. Powiedz im, że to jest informacja zarówno dla nich samych, jak i dla nauczyciela. Omówcie, co oznaczają poszczególne symbole.
- Wskaż „sukcesomierz” i poproś dzieci, aby przez chwilę samodzielnie zastanowiły się nad oceną swojej wiedzy i swoich umiejętności i wskazywały palcem ich poziom na „sukcesomierzu”.
- Następnie poproś dzieci, żeby każde z nich wyciągnęło przed siebie prawą rękę i zgięło ją w łokciu tak, by dłoń położona była na wysokości lewego ramienia. Ugięta ręka



ułożona równolegle do podłogi oznacza najniższy poziom opanowania danego zagadnienia, a ręka ułożona prostopadłe do podłogi – poziom najwyższy. Poproś dzieci, żeby, korzystając z podanej skali, pokazały poziom opanowania każdego z zagadnień wymienionych w podręczniku.

4 Posłuchajcie, wskaźcie i powtórzcie. Zapytajcie i odpowiedzcie.

- Przypomnij dzieciom, że sekcja *Classroom language* pomaga im w posługiwaniu się językiem angielskim podczas lekcji.
- CD2 34 Poproś ochotnika o odczytanie treści dymka widocznego na zdjęciu. Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają dwóch dialogów i wskazują kolejne zdjęcia.
- Powiedz: **Repeat.** Podziel klasę na dwie grupy: A i B. Odtwórz nagranie. W obu dialogach grupa A powtarza kwestie jednego dziecka, a grupa B – drugiego. Następnie grupy zamieniają się rolami.
- Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je przed każdą wypowiedzią. Dzieci podają z pamięci kolejną kwestię.
- Powiedz: **Ask and answer.** Unieś pacynkę Tygrysa i odwróć się tyłem do klasy. W tym czasie jeden z uczniów kładzie swój ołówek na twoim biurku. Odwróć się przodem do klasy i łapkami Tygrysa podnieś ten ołówek. Podchodź do różnych uczniów i pytaj głosem Tygrysa: **Is this your pencil?** Zachęć dzieci, aby odpowiadały: *No, it isn't. My pencil is (blue),* aż znajdziesz właściciela ołówka, który powie: *Yes, it is.* Powtórz ćwiczenie. Ochotnik może przejąć twoją rolę.
- Dzieci mogą kontynuować zadanie w grupach, na zmianę odwracając się tyłem do kolegów/koleżanek i odgadując, do kogo należy przygotowany przez grupę przedmiot.
- Zachęć dzieci, żeby od tej pory, będąc w klasie, pytały w języku angielskim, czy dany przedmiot do kogoś należy.

Słowniczek obrazkowy strona 82

- Poproś dzieci, aby otworzyły podręczniki na stronie z *Picture Dictionary*. Powiedz: **Point and say.** Dzieci wskazują zdjęcia z rozdziału 3. i nazywają przedstawione na nich ubrania, pory roku i rośliny.
- Wskaż podpisy pod zdjęciami i poproś dzieci o ich odczytanie.
- Umieść na tablicy karty obrazkowe przedstawiające ubrania, pory roku i rośliny. Pokazuj pojedynczo karty wyrazowe. Dzieci odczytują wyrazy. Ochotnicy umieszczają karty wyrazowe pod właściwymi kartami obrazkowymi.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

(książki otwarte na s. 82) Zagrajcie w **Cover, match, go!**. Dzieci pracują w parach. Na zmianę wydają polecenia, np.: *Cover (the shirt) / Match (the flower) and (spring) / Go to (the shoes)*. Drugi gracz ma za zadanie odpowiednio zakryć łapą Tygrysa wskazane zdjęcie, połączyć palcami podane dwa zdjęcia lub „pójść” palcami do wskazanego zdjęcia. Wydający polecenia stopniowo zwiększa tempo do pierwszej pomyłki partnera. Uczniowie zamieniają się rolami.

*DODATKOWE MATERIAŁY

W pakiecie materiałów do kopiowania *Teacher's Resource File* (do pobrania ze strony www.staffroom.pl) znajdują się dodatkowe karty pracy **Revision Worksheets**, które pozwolą usystematyzować wiedzę zdobytą przez uczniów w pierwszych trzech rozdziałach podręcznika. Karty pracy obejmują słownictwo, funkcje językowe i struktury gramatyczne.

Zakończenie

- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej i co było dla nich najtrudniejsze. Czy było to trudne do zapamiętania, zapisania czy wymówienia?
- Porozmawiaj z dziećmi o tym, czego nauczyły się w tym rozdziale. Zapytaj, jakie pytania i odpowiedzi w języku angielskim dzieci mogą stosować, kiedy pytają, czy dany przedmiot do kogoś należy.
- Poproś dzieci o otworzenie zeszytów na stronie z kryteriami sukcesu do rozdziału 3. Poproś, aby oceniły swoje osiągnięcia w każdym z kryteriów: w dwóch pierwszych punktach wpisując liczbę zapamiętanych wyrazów, w kolejnych zaś zakreślając wybraną buźkę.
- CD2 16 Odtwórz rymowankę **If you're wearing a coat.** Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).
- CD2 14 Dzieci śpiewają piosenkę **Tick tock** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 71).

CD2
33

- 1 Look! I'm wearing shoes.
- 2 Look! I'm wearing a jumper.
- 3 Look! I'm wearing a T-shirt.
- 4 Look! I'm wearing shorts.
- 5 Look! I'm wearing a coat.
- 6 My favourite season is winter.
- 7 My favourite season is autumn.
- 8 In spring, you can see flowers.

CD2
34

- 1 A: Is this your hat?
B: No, it isn't. My hat is green.
- 2 A: Is this your pencil?
B: No, it isn't. My pencil is red.
- 3 A: Is this your book?
B: Yes, it is. Thank you.

Cele nauczania:

- słuchanie i mówienie tradycyjnej angielskiej rymowanki *I'm a little snowman*
- nazywanie tradycyjnych ubrań ze Szkocji, USA i Irlandii
- rysowanie i opisywanie postaci w tradycyjnym polskim stroju

Główne słownictwo i struktury:

- nazwy ubrań i kolorów
- *scarf, hat, snowman*
- *kilt, cowboy hat, dress*
- *This is my (aunt) from (Ireland). (She's) wearing (a green and black) (dress).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyta CD 2
- karty obrazkowe: ubrania; pory roku, rośliny
- karty wyrazowe: ubrania; pory roku, rośliny
- karty obrazkowe do historyjki 3.
- mapa świata



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



- Wyjaśnij, że na lekcji dzieci dowiedzą się, jak wyglądają tradycyjne stroje ze Szkocji, USA i Irlandii.
- (opcjonalnie) Pokaż mapę świata i poproś, aby dzieci spróbowały odnaleźć na niej Szkocję, USA i Irlandię.

Rozpoczęcie

- **CP2 13** Odtwórz piosenkę *Can I come in?*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).
- **CP2 15** Odtwórz rymowankę *Turtles swim*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Podziel klasę na dwie drużyny, np. *Shirts* i *Flowers*. Zrób quiz z zadaniami dotyczącymi materiału z rozdziału:

1. Umieść na tablicy karty obrazkowe z ubraniami, porami roku i roślinami. Zadawaj pytania członkom przeciwnych drużyn: **What's this? What season is it?**
2. Wręcz każdej drużynie połowę kart wyrazowych z ubraniami, porami roku i roślinami w celu dopasowania ich do kart obrazkowych umieszczonych na tablicy. Poproś dzieci o odczytanie wyrazów.
3. Umieść na tablicy karty obrazkowe do historyjki 3. w przypadkowej kolejności, prosząc na przemian członków obu drużyn o umieszczenie kolejnej karty tak, aby wszystkie karty były ułożone we właściwej kolejności.
4. Pokazuj karty obrazkowe do historyjki 3. i zadawaj na przemian drużynom pytania na ich temat, np.: **What is (Tiger) wearing? What colour is (Li's jumper)?**
5. Pokazuj karty obrazkowe do historyjki 3. i mów zdania, które dzieci mają uzupełnić, np.: **Where's my coat?; Tiger, you're wearing my football shorts!**
6. Pokazuj ubrania, pory roku i rośliny za pomocą gestów i poproś dzieci o odgadywanie, co pokazujesz.

Wyznaczaj różnych przedstawicieli obu drużyn do udzielania odpowiedzi. Za prawidłowe odpowiedzi dzieci mogą zdobywać punkty dla swoich drużyn. Możesz też wyznaczyć liczbę punktów do zdobycia wspólnie przez obie drużyny w celu uzyskania nagrody dla całej klasy (patrz s. 17).

- Przypomnij, że każdy rozdział kończy się lekcją kulturową, w czasie której dzieci poznają tradycyjne piosenki, rymowanki i gry oraz życie codzienne krajów anglojęzycznych.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie i powiedzcie tradycyjną rymowankę *I'm a little snowman*.

- (książki otwarte) Wskaż ilustrację przedstawiającą bałwanka i zapytaj: **What can you see?** (*a snowman, eyes, a nose, a carrot, a hat, a scarf*). Jeśli dzieci odpowiadają po polsku, podpowiedz, jak nazywają się wspomniane elementy obrazka po angielsku.
- Wskaż zdjęcie i zapytaj: **What season is it?** (*winter*); **Can you see snow?** (*yes*); **What are the children wearing?** (*winter clothes*). Wyjaśnij, że dzieci ze zdjęcia mówią tradycyjną rymowankę o bałwanku. Zachęć uczniów, aby odgadli, o jakich elementach ubioru bałwanka będzie mowa.
- **CP2 35** Powiedz: **Listen**. Odtwórz nagranie audio lub wideo. Sprawdźcie odpowiedzi (*a scarf, a hat*).



VIDEO 7



- Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdej linijce i prosząc dzieci o jej powtórzenie. Dzieci mogą na początek powtarzać tekst jako rymowankę, żeby opanować słowa, a następnie śpiewać razem z nagraniem.
- Powiedz: **Say the rhyme**. Odtwórz nagranie dwukrotnie. Dzieci śpiewają rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 85).
- **CP2 karaoke 36** Kiedy dzieci opanują już słowa, odtwórz nagranie karaoke i zachęć dzieci do samodzielnego śpiewania rymowanki.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

W zeszytach dzieci rysują bałwanka własnego projektu, nadają mu imię i dowolnie go ubierają. Następnie w parach lub w grupach dzieci opowiadają o swoim rysunku, np.: *This is Jimmy. He has a big nose and two black eyes. He's wearing a red shirt and an orange hat.*

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w *Who said it?*. Zaproś dwójkę ochotników na środek klasy i poproś, aby stanęli tyłem do pozostałych dzieci. Powiedz: **Let's play a game**. Zachęć jedno dziecko z klasy, aby powiedziało, jaka jest jego ulubiona pora roku: *My favourite season is (summer)*. Ochotnicy stojący na środku odwracają się i zgadują, kto powiedział to zdanie. Powtórz grę kilkakrotnie, zapraszając na środek różnych ochotników i prosząc dzieci, żeby mówiły różnymi głosami, np. grubym lub piskliwym głosem albo jak duch.

2 Posłuchajcie, znajdźcie i wskażcie. Przeczytajcie i powiedzcie.

- Zwróć uwagę dzieci na zdjęcia w podręczniku. Wyjaśnij, że ukazują one tradycyjne stroje, które noszą mieszkańcy Szkocji, Stanów Zjednoczonych i Irlandii. Poproś uczniów o odczytanie imion dzieci. Następnie odczytaj wyrazy zapisane pod zdjęciami i poproś o ich powtórzenie. Sprawdź, czy uczniowie rozumieją znaczenie wszystkich wyrazów.
-  Wyjaśnij, że uczniowie wysłuchają wypowiedzi dzieci opowiadających o tradycyjnych strojach. Powiedz: **Listen, find and point**. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania i wskazują odpowiednie zdjęcia (1b, 2c, 3a).
- Zapytaj: **What is the person in picture a wearing?** (a white shirt, a blue and green kilt and black shoes); **What is the person in picture b wearing?** (a cowboy hat, a white shirt and jeans); **What is the person in picture c wearing?** (a green and black dress and black shoes).
- Przeczytaj tekst zapisany w dymku, pomijając lukę oznaczoną znakiem zapytania. Powiedz, że tekst pochodzi z jednego z nagrań. Zapytaj, której osoby i którego zdjęcia dotyczy ten opis (*Ellie's cousin from Scotland, picture a*). Odtwórz nagranie ponownie. Sprawdźcie odpowiedzi.
- Poproś dzieci, żeby przeczytały chórem opis zamieszczony w dymku, tym razem uzupełniając tekst odpowiednią nazwą części ubioru (*kilt*). Poproś ochotnika o odczytanie pełnego tekstu.
- Połącz dzieci w pary. Powiedz, że teraz dzieci będą się wcielać w bohaterów ćwiczenia. Jeden uczeń mówi: *My (uncle) is from (Texas)*. Drugi uczeń zgaduje, kogo dotyczy zdanie: *You're (Ben)*. Następnie uczniowie zamieniają się rolami.

3 Narysujcie w zeszytach osobę ubraną w tradycyjny polski strój. Pokażcie i powiedzcie.

- Porozmawiaj z dziećmi o tym, jakie tradycyjne polskie stroje znają, np. strój krakowski (i inne regionalne stroje ludowe) czy odświętny strój górnika, który zakłada on na Barbórkę.
- Powiedz: **Draw** i poproś uczniów, żeby w zeszytach narysowali postać (siebie, osobę sobie znaną lub wymyśloną) ubraną w tradycyjny polski strój.
- Kiedy dzieci skończą rysować, powiedz: **Write**. Poproś, aby opisały swoje rysunki, wzorując się na tekście zapisanym w dymku.
- Dzieci pojedynczo pokazują swoje rysunki i opowiadają o nich: *This is my (aunt) from ... (She's) wearing ... and ...*. W dużej klasie dzieci mogą wykonać to zadanie w grupach lub w parach.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zaproś na środek klasy troje dzieci z własnymi rysunkami oraz ochotnika. Dzieci pokazują swoje rysunki i opowiadają, kogo przedstawia rysunek i w co ta osoba jest ubrana. Następnie chowają rysunki za siebie. Ochotnik z pamięci mówi, w co są ubrane postacie na rysunkach. Dzieci kontynuują zabawę w grupach czteroosobowych.

Zakończenie

- Zapytaj: **What traditional rhyme can you say?** (*I'm a little snowman*); **What traditional clothes do people wear in Scotland/the USA/Ireland?** (*a kilt/a cowboy hat/a green and black dress*).
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej i co było dla nich najtrudniejsze. Czy było to trudne do zapamiętania, zapisania czy wymówienia?
-  Odtwórz rymowankę **If you're wearing a coat**. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).
-  Dzieci śpiewają piosenkę **Tick tock** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 71).

CD2
35

CD2
karaoke
36

I'm a little snowman

I'm a little snowman, (dzieci kiwają się na boki)
short and fat, (dzieci kucają i rozkładają szeroko ręce)
I'm wearing a scarf, (dzieci udają, że owijają szyję szalikiem)
and I'm wearing a hat, (dzieci kładą ręce na głowie)

When it's snowing, (dzieci opuszczają ręce, poruszając delikatnie palcami i naśladując padający śnieg)
hear me say, (dzieci przykładają dłoń do ucha, a następnie obie dłonie do ust)
come on, children, (dzieci kiwają zachęcająco jedną ręką)
come and play, (dzieci kiwają zachęcająco obiema rękami)

CD2
37

Around the world, people wear traditional clothes for special occasions.

1 Ben: *This is my uncle from Texas in the USA. He's wearing a cowboy hat, a white shirt and jeans.*

2 Clare: *This is my aunt from Ireland. She's wearing a green and black dress and black shoes.*

3 Ellie: *This is my cousin from Scotland. He's wearing a white shirt, a blue and green kilt and black shoes.*

Cele nauczania:

- rozpoznawanie i nazywanie zimowych ubrań
- opisywanie ubioru
- mówienie rymowanki *Winter clothes*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyty CD 2 i CD 4
- łapy Tygrysa

Główne słownictwo i struktury:

- jacket, socks, scarf, gloves, hat, sweatshirt*
- nazwy kolorów i ubrań
- (Sue) *is wearing (a yellow jacket).*

Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

-  Odtwórz piosenkę *Can I come in?*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, wskażcie i powtórzcie. Powiedzcie.

- (książki zamknięte) Zaczynaj rysować na tablicy ubranie, np. bluzę sportową. Dzieci starają się odgadnąć (po polsku), co przedstawia ilustracja. Jak tylko usłyszysz poprawną odpowiedź, przerwij rysowanie i zapytaj uczniów, czy potrafili nazwać to ubranie po angielsku. Możesz dla ułatwienia podać pierwszą głoskę. Postępuj tak samo z pozostałymi ubraniami.
-  (książki otwarte) Powiedz: **Listen, point and repeat.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania, wskazują zdjęcia i powtarzają słowa (1f – *sweatshirt*, 2d – *gloves*, 3a – *jacket*, 4e – *hat*, 5b – *socks*, 6c – *scarf*).
- Poproś dzieci o odczytanie podpisów pod zdjęciami.
- Powiedz: **Look and say.** Wskaż przykład w dymku. Wskazuj zdjęcia w kolejności i proś dzieci o podawanie pełnych zdań według wzoru: *It's a (jacket). They're (socks).*

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Rozdaj dzieciom łapy Tygrysa lub poproś o wyjęcie ich z teczek. Podawaj nazwy ubrań. Dzieci zakrywają zdjęcia.

2 Popatrzcie, przeczytajcie i powiedzcie.

- Poproś dzieci o nazwanie bohaterów ukazanych na obrazku i podanie kolorów ich ubrań.
- Powiedz: **Read and say.** Wskaż przykład i wyjaśnij, że dzieci powinny przeczytać pytania i odpowiedzieć pełnym zdaniem, kto na obrazku ma na sobie dane ubranie, np.: *Who's wearing a yellow jacket? Sue is wearing a yellow jacket.*
- Ochotnicy odczytują kolejne pytania, a wskazani przez ciebie uczniowie odpowiadają pełnym zdaniem (1 *Sue is wearing a yellow jacket.*; 2 *Jay is wearing a green hat.*; 3 *Jay is wearing blue gloves.*; 4 *Li is wearing a red scarf.*; 5 *Sue is wearing orange socks.*; 6 *Jay is wearing a brown sweatshirt.*).
- Dzieci powtarzają ćwiczenie w parach, na zmianę odczytując pytania i udzielając odpowiedzi pełnym zdaniem.



3 Extra Vocabulary

1  Listen, point and repeat. Say.

Example: It's a jacket. They're socks.

 jacket
 socks
 scarf

 gloves
 hat
 sweatshirt

2 Look, read and say.

Example: Sue is wearing a yellow jacket.



1 Who's wearing a yellow jacket?

2 Who's wearing a green hat?

3 Who's wearing blue gloves?

4 Who's wearing a red scarf?

5 Who's wearing orange socks?

6 Who's wearing a brown sweatshirt?

3  Listen, point and say the Winter clothes chant.

Language: listen, point and say the Winter clothes chant. Listen, point and say the Winter clothes chant.

3 Posłuchajcie, wskażcie i powiedzcie rymowankę *Winter clothes*.

-  Powiedz dzieciom, że nauczą się rymowanki *Winter clothes*. Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci wskazują odpowiednie ubrania na zdjęciach z ćw. 1.
- Powiedz: **Listen and mime.** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci odgrywają treść rymowanki razem z tobą.
-  Powiedz: **Say the rhyme.** Dzieci mówią rymowankę razem z nagraniem, a następnie z podkładem karaoke, i odgrywają jej treść.

Zakończenie

- Zapytaj: **What winter clothes do you know? What colour (are) (Jay's) (gloves) in the picture?**
-  Dzieci śpiewają piosenkę *Tick tack* razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 71).

 36

1 *sweatshirt* 2 *gloves* 3 *jacket* 4 *hat* 5 *socks* 6 *scarf*

 37

 38

Winter clothes

It's winter, it's winter. (dzieci obejmują się ramionami)

It's cold, it's cold. (dzieci udają, że drżą z zimna)

I'm wearing a jacket, a scarf and gloves. (dzieci udają nakładanie odpowiednich ubrań)

What about you? (dzieci wyciągają ręce przed siebie)

It's winter, it's winter. (jw.)

It's cold, it's cold. (jw.)

You're wearing a sweatshirt, a hat and socks. (jw.)

I'm wearing them, too! (dzieci wskazują siebie)



Cele nauczania:

- nazywanie gier i zabaw oraz miejsc w szkole
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw gier i zabaw oraz miejsc w szkole
- udział w grach i zabawach
- słuchanie historyjki ze zrozumieniem
- rozpoznawanie wartości związanych z historyjką
- przypominanie i opowiadanie historyjki
- śpiewanie piosenek i recytowanie rymowanek
- ćwiczenie wymowy dwugłoski /eɪ/
- wykonywanie minikart i papierowej planszy do gry w klasy
- odgrywanie scenek
- pytanie o to, czy ktoś ma ochotę w coś zagrać, i udzielanie odpowiedzi
- pytanie o to, w co ktoś chciałby zagrać, i udzielanie odpowiedzi
- opisywanie zasad zachowania w szkole
- używanie kluczowego słownictwa w zdaniach
- zapisywanie kluczowego słownictwa
- reagowanie na zwroty używane w klasie
- powtarzanie materiału i analiza własnego procesu uczenia się

Główne słownictwo i struktury:

Słownictwo:

- *board game, hide and seek, football, basketball, cards, tag, hopscotch, computer game*
- *classroom, gym, corridor, library, canteen, playground*
- **Kids' Culture:** *marbles, dodgeball, skipping games*
- **Extra Vocabulary:** *play ice hockey/volleyball/tennis, go swimming/hiking/skiing*

Struktury:

- *What's the game? It's (a board game).*
- *What do you want to play?*
- *I/We want/don't want to play (cards).*
- *Do you want to play (a board game)? Good idea. / No, thanks. I want to play (tag).*
- *You can/can't play (ball games) in the (gym).*
- *Do you want to (sing a song)? Yes. Good idea. / Yes, please. / Yes, OK. / No, thanks.*

Słownictwo i struktury powtarzane:

- nazwy członków rodziny
- *sing a song, write on the board, listen to a story*
- *Have you got a (two)? Yes, I have. / No, I haven't.*
- *I like (football).*

Język bierny:

- *paper, rock, scissors, win; a draw*
- *It's your turn.; I'm the winner.; I'm sorry.*
- **Tiger Values:** *Don't cheat when you play games.*

Integracja treści – Wychowanie fizyczne:

Zasady dotyczące miejsc do gier i zabaw w szkole.

Zagadnienia społeczno-kulturowe:

- zachęcenie dzieci do poznania nazw gier i zabaw oraz miejsc w szkole
- uświadomienie dzieciom, że poznanie historyjki o grze w karty podczas przerwy w szkole może sprawić przyjemność
- uświadomienie dzieciom, że nie wolno oszukiwać w grach
- kształtowanie postawy szacunku do rozmówcy
- wyrabianie w dzieciach gotowości do czekania na swoją kolej i chęci zamieniania się rolami
- wzmacnianie w dzieciach pewności siebie w komunikowaniu się w języku angielskim
- uświadomienie dzieciom przyjemności z rozpoznania humoru w historyjce
- uświadomienie dzieciom zasad zachowania w różnych miejscach w szkole
- zachęcenie dzieci do powtarzania materiału i oceny własnego procesu uczenia się
- uświadomienie dzieciom satysfakcji z uczenia się tradycyjnej angielskiej gry
- uświadomienie dzieciom, że opowiadanie o zabawie podczas przerwy szkolnej może sprawić przyjemność
- wzbudzenie zainteresowania uczniów nauką o ulubionych zabawach dzieci z Wielkiej Brytanii, USA i Australii w czasie przerwy i porównaniem ich z ulubionymi zabawami dzieci z Polski

Cele nauczania:

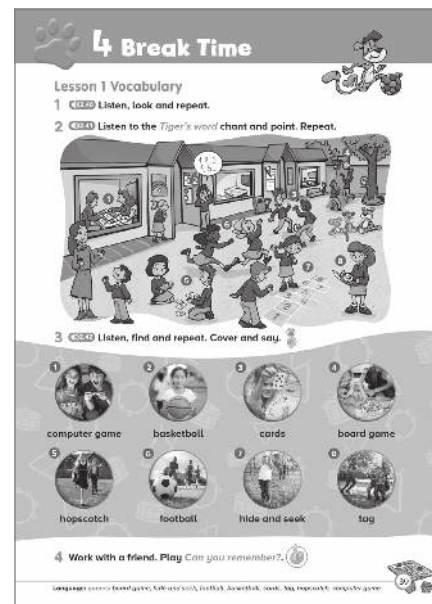
- rozpoznawanie i nazywanie gier i zabaw
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw gier i zabaw
- stuchanie i mówienie rymowanki *Tiger's word*

Główne słownictwo i struktury:

- board game, hide and seek, football, basketball, cards, tag, hopscotch, computer game*
- What's the game? It's (a board game).*

Materiały:

- kartki z kryteriami sukcesu i kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- plyta CD 2
- karty obrazkowe: gra planszowa, gra w chowanego, piłka nożna, koszykówka, karty, berek, klasy, gra komputerowa
- karty wyrazowe: *board game, hide and seek, football, basketball, cards, tag, hopscotch, computer game*
- łapy Tygrysa
- czyste kartki (po jednej na parę)



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z kryteriami sukcesu (NaCoBeZu – na co będziemy zwracać uwagę) i kartkę z celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Omówcie materiały.



Rozpoczęcie

- Unieś pacynkę Tygrysa i powiedz: **Hello. How are you?** Dzieci odpowiadają: *Hello, Tiger! I'm fine, thank you.*
- Odtwórz piosenkę **Can I come in?** Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).
- Powiedz dzieciom, że nauczą się teraz rymowanki **Hat, T-shirt, shorts and shoes** na powitanie. Zapytaj: **Do you know the song Head, shoulders, knees and toes?** Jeśli dzieci znają tę piosenkę, wyjaśnij, że wykonają jej inną wersję – z nazwami ubrań zamiast części ciała. Odtwórz nagranie. Odegrajcie treść rymowanki (opis na s. 89). Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, popatrzcie i powtórzcie.

- (książki zamknięte) Zapytaj dzieci, w co zwykle bawią się podczas przerwy. Zapytaj, które gry i zabawy potrafią nazwać po angielsku. Jeśli dana gra lub zabawa występuje na którejś z kart obrazkowych, umieść tę kartę na tablicy. Na koniec wprowadź nazwy tych gier i zabaw z kart, których dzieci nie wymieniły.
- Umieść na tablicy karty obrazkowe z grami i zabawami w takiej kolejności, w jakiej ich nazwy występują w nagraniu. Powiedz: **Listen, look and repeat.** Odtwórz nagranie i wskazuj kolejne karty. Dzieci słuchają i powtarzają.
- Odtwórz nagranie ponownie. Poproś dzieci o powtarzanie wyrazów na różne sposoby, np. głośno/cicho, szybko/wolno, jak robot, myszka lub śpiewaczka operowa.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w grę z kartami obrazkowymi, np. **Pass the flashcard** lub **Memory test** (patrz: *Bank gier* na s. 12).

2 Posłuchajcie rymowanki *Tiger's word* i wskażcie. Powtórzcie.

- Zdejmij z tablicy karty obrazkowe.
- Powiedz dzieciom, że ich zadaniem będzie zapamiętanie kolejności, w jakiej gry i zabawy wymienione są w rymowance. Odtwórz nagranie.
- Po wysłuchaniu nagrania pytaj dzieci kolejno: **What's number one/two/...?** Dzieci odpowiadają: *It's (a board game).* Umieszczaj karty ze wskazanymi grami i zabawami na tablicy.
- Odtwórz nagranie raz jeszcze, zatrzymując je po każdej nazwie gry lub zabawy. Sprawdźcie odpowiedzi.
- (książki otwarte) Wskaż ilustrację w św. 2. Powiedz: **Look! Sue, Jay and Li are at school. It's break time.** Zapytaj: **What game is Jay playing?** (football); **What game is Sue playing?** (tag); **What game is Li playing?** (cards).
- Powiedz: **Let's say the Tiger's word chant and point.** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci mówią rymowankę i wskazują w książkach właściwe ilustracje.

3 Posłuchajcie, znajdźcie i powtórzcie. Zakryjcie i powiedzcie.

- Poproś dzieci, żeby popatrzyły na zdjęcia gier i zabaw z św. 3. Nazwijcie kolejne gry i zabawy. Następnie powiedz dzieciom, że w nagraniu usłyszą nazwy tych gier i zabaw w innej kolejności. Zadaniem dzieci jest jak najszybciej odnaleźć właściwe zdjęcie, wskazać je i powtórzyć usłyszaną nazwę. Odtwórz pierwszą część nagrania. Dzieci wykonują zadanie.
- Potasuj karty obrazkowe. Zapytaj dzieci, czy pamiętają, w jakiej kolejności nazwy gier i zabaw pojawiły się w nagraniu. Umieść karty na tablicy w kolejności zaproponowanej przez uczniów. Następnie odtwórz ponownie pierwszą część nagrania, zatrzymując je po każdej nazwie gry/zabawy. Sprawdźcie odpowiedzi.
- Powiedz dzieciom, że teraz usłyszą drugą część nagrania, w której nazwy gier i zabaw będą wymieniane różną liczbę razy. Zadaniem dzieci jest powtórzyć chórem nazwę każdej gry/zabawy tyle razy, ile powtórzeń będzie w nagraniu. Odtwórz drugą część nagrania, zatrzymując je po każdej nazwie gry/zabawy. Dzieci wykonują zadanie.
- Rozdaj dzieciom łapy Tygrysa lub poproś, aby wyjęły je z teczek. Wyjaśnij, że teraz zadaniem dzieci jest zakrycie łapą Tygrysa wskazanego przez ciebie zdjęcia w św. 3. Powiedz: **Cover (tag).** Dzieci zakrywają zdjęcie (berka) i powtarzają

nazwę wskazanej gry/zabawy. Powtórz procedurę z innymi grami/zabawami, zwiększając tempo wydawania poleceń. Ochotnicy przejmują twoją rolę.

- Dzieci kontynuują zabawę w parach, na zmianę podając nazwy gier i zabaw i zakrywając wskazane zdjęcia.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w *Tiger's numbers* (patrz: s. 12).

- Przygotuj karty wyrazowe z nazwami gier i zabaw. Kolejno pokazuj karty dzieciom. Odczytuj wyrazy zapisane na kartach i proś dzieci o powtarzanie ich chórem.
- Ponumeruj karty obrazkowe umieszczone na tablicy. Potasuj karty wyrazowe i kolejno pokazuj je uczniom. Ochotnicy odczytują wyrazy. Poprawiaj błędy w wymowie. Następnie dzieci podają numer karty obrazkowej odpowiadającej danej karcie wyrazowej. Umieszczaj karty wyrazowe na tablicy obok właściwych kart obrazkowych.
- Zdejmij z tablicy karty wyrazowe i potasuj je. Pokazuj karty wybranym rzędem, prosząc dzieci o odczytanie wyrazów.

4 Pracujcie w parach. Zagrajcie w *Can you remember?*

- (książki zamknięte) Pod kartą obrazkową nr 1 napisz nazwę przedstawionej na niej gry bez ostatniej litery (*card_*). Poproś ochotnika o dopisanie brakującej litery.
- Połącz dzieci w pary i wręcz każdej parze czystą kartkę. Poproś, żeby uczniowie przedzielili kartkę na pół pionową linią i żeby każdy z nich podpisał swoją połowę kartki. Uczeń A pisze numer karty i wyraz-zagadkę na połowie kartki ucznia B, uczeń B uzupełnia wyraz i pisze numer karty i wyraz-zagadkę na połowie kartki ucznia A. Uczeń A uzupełnia wyraz. Uczniowie kontynuują, aż każdy z nich uzupełni cztery wyrazy-zagadki. Żaden wyraz nie może się powtórzyć. Po rozegraniu całej rundy uczniowie mogą otworzyć podręcznik na s. 39. i sprawdzić odpowiedzi. Za każdy dobrze napisany wyraz uczeń zdobywa punkt. Przed rozpoczęciem gry zetrzyj z tablicy zapisany na niej przykład.
- Po zakończonym ćwiczeniu zapytaj, komu udało się poprawnie uzupełnić 4 wyrazy, 3 wyrazy itd., za każdym razem bijąc brawo.
- (opcjonalnie) Rozegrajcie drugą rundę, w której w wyrazach-zagadkach brakuje dowolnych dwóch liter (np.: *c_rd_*). Sprawdźcie wyniki tak samo, jak po pierwszej rundzie.

Zakończenie

- Pokaż dzieciom kolejno karty obrazkowe z grami i zabawami i zapytaj: ***What games can you name in English?***
- Zapytaj dzieci po polsku, która część lekcji podobała się im najbardziej i co było dla nich najtrudniejsze. Czy było to trudne do zapamiętania, zapisania czy wymówienia?
-  Powiedz dzieciom, że nauczą się dziś rymowanki ***Everyone, play*** na zakończenie lekcji. Odtwórz nagranie. Odegrajcie treść rymowanki.
- Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść.
-  Dzieci śpiewają piosenkę ***Tick tock*** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 71).

CD2
38

Opening routine: *Hat, T-shirt, shorts and shoes*

Hat, T-shirt, shorts and shoes, shorts and shoes. (dzieci dotykają swojej głowy, ramion, ud i butów)
Hat, T-shirt, shorts and shoes, shorts and shoes. (jw.)
A coat, a shirt, a jumper and a skirt. (dzieci udają, że narzucają płaszcz na ramiona, zapinają guzik koszuli i zakładają sweter przez głowę, a następnie dotykają ud)
Hat, T-shirt, shorts and shoes, shorts and shoes. (dzieci dotykają swojej głowy, ramion, ud i butów)

CD2
39

Closing routine: *Everyone, play*

Everyone, play a computer game! (dzieci udają, że przyciskają guziki na konsoli)
Everyone, play tag! (dzieci biegną w miejscu)
Everyone, play basketball! (dzieci udają, że kozłują piłkę)
Everyone, play cards! (dzieci udają, że rozdają karty)
Everyone, play football! (dzieci udają, że kopią piłkę)
Ooops! Everyone, say 'sorry'. (dzieci zakrywają usta dłońmi)

CD2
40

hopscotch, football, cards, basketball, computer game, board game, tag, hide and seek

CD2
41

Tiger's word

Tiger, Tiger, what do you know?
Answer the questions, here we go!
Number 1. What's the game? A board game!
Number 2. What's the game? Hide and seek!
Number 3. What's the game? Football!
Number 4. What's the game? Basketball.
Number 5. What's the game? Cards!
Number 6. What's the game? Tag!
Number 7. What's the game? Hopscotch!
Number 8. What's the game? A computer game!

CD2
42

cards, hide and seek, computer game, tag, hopscotch, basketball, board game, football
Now be careful!
cards (x3), hide and seek (x1), computer game (x1), tag (x3), hopscotch (x2), basketball (x2), board game (x1), football (x2)

Cele nauczania:

- słuchanie historyjki ze zrozumieniem
- nazywanie gier i zabaw występujących w historyjce
- rozpoznawanie wartości związanych z historyjką
- wykonywanie minikart
- odczytywanie prostych struktur (patrz poniżej)

Główne słownictwo i struktury:

- *board game, hide and seek, football, basketball, cards, tag, hopscotch, computer game*
- *Do you want to play (cards)?*
- *I want to play (football).*
- *(We) don't want to play (cards).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyta CD 2
- karty obrazkowe: gry i zabawy
- karty wyrazowe: gry i zabawy
- karty obrazkowe do historyjki 4.
- gotowe minikarty do rozdziału 4.
- szablon minikart do rozdziału 4. (jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*)
- czyste kartki i kredki (jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*)
- nożyczki



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



VIDEO 8



Rozpoczęcie

- **cp2 13** Odtwórz piosenkę *Can I come in?*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).
- **cp2 38** Odtwórz rymowankę *Hat, T-shirt, shorts and shoes*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 89).
- Pokazuj dzieciom fragmenty kart obrazkowych, zastępując część ilustracji podręcznikiem. Dzieci zgadują nazwy gier i zabaw. Umieszczaj kolejne karty obrazkowe na tablicy w jednym rzędzie. Następnie pokazuj kolejno karty wyrazowe, prosząc dzieci o odczytywanie zapisanych na nich nazw. Przesuwaj każdą kartę wyrazową pod kolejnymi kartami obrazkowymi. Dzieci mówią: *stop*, gdy wyraz znajdzie się pod właściwą kartą obrazkową. Wówczas umieść kartę wyrazową pod odpowiadającą jej kartą obrazkową.
- **cp2 41** Rozdaj różnym dzieciom karty obrazkowe i wyrazowe. Odtwórz rymowankę *Tiger's word* (opis na s. 89). Klasa mówi rymowankę. Dzieci stojące na środku sali unoszą właściwą kartę po usłyszeniu nazwy gry/zabawy widniejącej na tej karcie.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie historyjki. Pomachajcie.

- (książki otwarte) Wskaż postaci ukazane na obrazku 1. (w podręczniku lub na karcie do historyjki) i zapytaj: **Who's this?** (*Sue, Jay, Li, Tiger*). Powiedz: **It's break time at school. Sue, Jay, Li and Tiger play a game together.** Zapytaj: **Which game do they play?**. Dzieci zgadują.
- **cp2 43** Powiedz: **Listen to the story and check.** Odtwórz nagranie i powtórz pytanie. Dzieci odpowiadają (*cards*).
- Zapytaj: **Which games do the children and Tiger want to play?**. Powiedz: **Listen to the story and wave.** Wyjaśnij, że dzieci mają pomachać ręką, ilekroć usłyszą słowo: *play*.
- Odtwórz nagranie ponownie lub wykorzystaj w tym celu wideoklip do animowanej wersji historyjki. Ilekroć dzieci pomachają, zatrzymaj nagranie. Dzieci powtarzają całe zdania z nazwami gier i pokazują te gry za pomocą gestów.

- Pokazuj karty obrazkowe z grami i zabawami. Dzieci mówią, które z gier i zabaw postacie wymieniają w historyjce (*football, computer game, cards, basketball, board game*).

2 Odpowiedzcie na pytania. Zagrajcie w *Who says?*

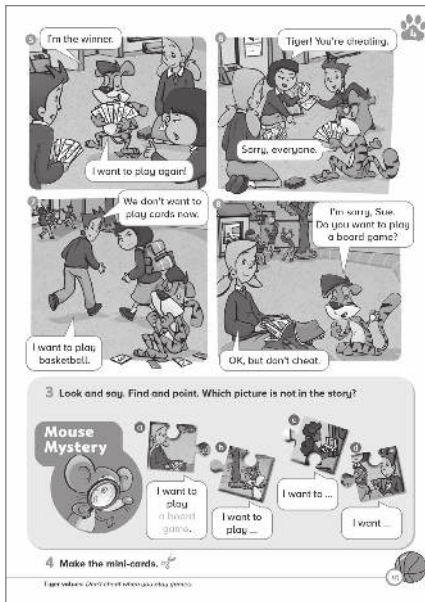
- **cp2 43** Odtwórz nagranie historyjki, zatrzymując je po każdym obrazku i zadając pytania na jego temat, np.:
 Obrazek 1.: **Where are Sue, Jay and Li?** (*at school, in the classroom*); **Is it time for a lesson or break time?** (*break time*); **What does Tom want to play?** (*football*); **What does Anna want to play?** (*a computer game*); **Who are Sue and Jay going to play cards with?** (*Li and Tiger*)
 Obrazek 2.: **How many cards has everyone got?** (*seven*)
 Obrazek 3.: **It's Jay's turn. What card does he want?** (*a four*)
 Obrazek 4.: **It's Tiger's turn. What cards does he want?** (*a six and a seven*); **Has Sue got a six?** (*Yes, she has.*); **Has Li got a seven?** (*Yes, she has.*)
 Obrazek 5.: **Why is Tiger happy?** (*He's the winner.*); **Does he like this game?** (*Yes, he does.*)
 Obrazek 6.: **Why is Li angry?** (*Tiger is cheating.*); **How is Tiger cheating?** (*He's got extra cards under his foot.*)
 Obrazek 7.: **Do Jay and Li want to play cards now?** (*no*); **What does Jay/Li want to play?** (*basketball*)
 Obrazek 8.: **What are Sue and Tiger going to play?** (*a board game*); **Do you think Tiger is going to cheat?**
- Zapytaj: **Do you like the story?**
- (książki zamknięte) Powiedz: **Let's play Who says?**. Pytaj w przypadkowej kolejności o zdania zapisane w dymkach, np.: **Who says: 'Sorry, everyone'?** (*Tiger*). Dzieci odpowiadają. Ochotnicy przejmują twoją rolę.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w **Draw and match** (patrz: s. 12).

Tiger Values

Wskaż obrazek 6. i zapytaj: **Are the children happy?** (*no*); **Why?** (*Tiger is cheating.*); **Is that right?** (*no*). Wskaż obrazek 7. i zapytaj: **Do the children want to play cards with Tiger now?** (*no*). Porozmawiajcie o tym, dlaczego to ważne, by nie oszukiwać w grach.



*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w *Say who* (patrz: s. 15).

3 Popatrzcie i powiedzcie. Znajdźcie i wskaźcie. Którego obrazka nie ma w historyjce?

- (książki otwarte) Wskaż puzzle z fragmentami ilustracji z historyjki. Wskaż puzzle „a” i poproś dzieci o dokończenie zapisanego pod nim zdania. Następnie zachęć dzieci, by przyjrzały się pozostałym puzzlom i powtórzyły ćwiczenie. Sprawdźcie odpowiedzi (a *I want to play a board game.*, b *I want to play hide and seek.*, c *I want to play a computer game.*, d *I want to play cards.*).
- Poproś dzieci, żeby na obrazkach historyjki odnalazły fragmenty ilustracji przedstawione na puzzlach. Zaznacz, że jedna z ilustracji na puzzlach nie pochodzi z historyjki. Wskaż puzzle „a” i zapytaj dzieci, czy widzą ten fragment obrazka w historyjce. Po chwili zapytaj: **What number is it?** (8). Zapytaj dzieci, jaką grę lub zabawę widzą na obrazku (a board game). Powtórz ćwiczenie z pozostałymi fragmentami (a – 8: a board game, c – 1: a computer game, d – 2: cards). Jeden puzzle nie pochodzi z historyjki (b – hide and seek).

4 Wykonajcie minikarty.

- (książki zamknięte) Pokaż dzieciom minikarty i powiedz: **Let's make the mini-cards.**
- CD2 45 Jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wydrukuj z niego szablon i wycinaj minikarty. Jeśli nie, wykonuj minikarty samodzielnie, rysując symbole gier na małych kartkach i wycinając wydrukowane przez nauczyciela wyrazy. Odtwórz w tle piosenkę *I want to play* z lekcji 3.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w grę z minikartami, np. *Wild dance* (patrz: *Bank gier* na ss. 13–14).

- Dzieci podpisują swoje minikarty. Zbierz minikarty albo poproś dzieci o schowanie ich do teczek.

Zakończenie

- Zapytaj: **What game do Sue, Jay, Li and Tiger play in the story?** (cards); **What game do Sue and Tiger play at the end of the story?** (a board game).
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej i co było dla nich najtrudniejsze. Czy było to trudne do zapamiętania, zapisania czy wymówienia?
- CD2 39 Odtwórz rymowankę **Everyone, play**. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 89).
- CD2 14 Dzieci śpiewają piosenkę **Tick tock** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 71).

CD2 43 CD2 44 Story: Break Time

Obrazek 1.

Narrator: Sue, Jay and Li are at school.

Tom: It's break time. I want to play football.

Anna: I want to play a computer game.

Sue: Do you want to play cards?

Jay: Good idea, Sue. Let's play cards with Li and Tiger.

Obrazek 2.

Sue: Has everyone got seven cards?

Tiger, Jay & Li: Yes. Yes. Yes.

Sue: Good. Let's play. Jay, you can start.

Obrazek 3.

Jay: Li, have you got a four?

Li: No, I haven't.

Jay: Oh.

Sue: Tiger, it's your turn.

Obrazek 4.

Tiger: Sue, have you got a six?

Sue: Yes, I have.

Tiger: Oh, good! Li, have you got a seven?

Li: Yes, I have.

Obrazek 5.

Tiger: I'm the winner. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7!

Jay: That's incredible!

Sue: Wow!

Li: Well done, Tiger!

Tiger: I like this game. I want to play again!

Obrazek 6.

Narrator: The children and Tiger play again.

Sue: Jay, have you got a two?

Jay: Yes, I have.

Li: Tiger! You're cheating.

Tiger: No, I'm not.

Li: Yes, you are. You've got extra cards under your foot.

Sue: Oh, Tiger!

Jay: Tiger, that's not fair!

Tiger: Sorry, everyone.

Obrazek 7.

Jay: We don't want to play cards now. I want to play basketball.

Li: I want to play basketball, too.

Sue: Oh, Tiger. Now, they don't want to play with you.

Tiger: You're right. I'm sorry.

Obrazek 8.

Tiger: I'm sorry, Sue. Do you want to play a board game?

Sue: OK, but don't cheat.

Tiger: No, OK.

Cele nauczania:

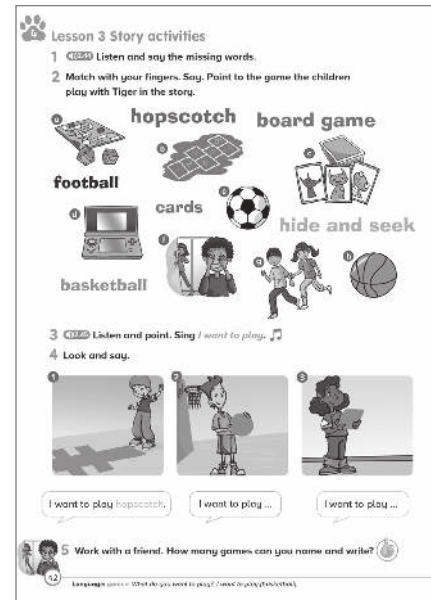
- słuchanie historyjki i uzupełnianie brakujących słów
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw gier i zabaw
- dopasowywanie wyrazów do ilustracji
- słuchanie i śpiewanie piosenki *I want to play*
- mówienie, w jaką grę chce się zagrać

Główne słownictwo i struktury:

- *board game, hide and seek, football, basketball, cards, tag, hopscotch, computer game*
- *What do you want to play? I want to play (basketball).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyta CD 2
- karty obrazkowe: gry i zabawy
- karty wyrazowe: gry i zabawy
- karty obrazkowe do historyjki 4.
- minikarty do rozdziału 4.
- czyste kartki (po jednej na parę)



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- **CP2 13** Odtwórz piosenkę *Can I come in?*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).
- **CP2 38** Odtwórz rymowankę *Hat, T-shirt, shorts and shoes*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 89).

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zapytaj: **Which games are ball games?**. Wyjaśnij, że w tego typu grach używa się piłki. Pokazuj kolejno karty obrazkowe, mówiąc: **What is it? Is it a ball game?**. Dzieci podają nazwę odpowiedniej gry lub zabawy. Jeśli używa się w niej piłki, mówią: *Yes!*, jeśli nie, mówią: *No!* (*ball games – basketball, football*). Powtórz ćwiczenie, wykorzystując karty wyrazowe. Zapytaj dzieci, czy znają jeszcze jakieś inne gry, w których używa się piłki (np.: *tennis, table tennis, volleyball*). Jeśli uczniowie odpowiadają po polsku, podaj im angielskie odpowiedniki polskich nazw gier.

- Rozdaj uczniom wszystkie karty obrazkowe i wyrazowe po jednej na osobę lub parę. Dzieci chodzą po klasie, trzymając karty obrazkiem/napisem do siebie. Mijając inne dziecko/inną parę, uczniowie mówią, w co chcą się pobawić zgodnie z treścią kart, np. Uczeń A: *I want to play a computer game.* – Uczeń B: *I want to play hopscotch.* Jeśli karty są różne, dzieci idą dalej. Jeśli karty pasują do siebie, dzieci pokazują sobie karty, żeby sprawdzić poprawność odpowiedzi, i razem stają pod tablicą. Gdy wszystkie pary zajmą swoje miejsce pod tablicą, dzieci po kolei unoszą w górę pary kart, chórem wypowiadając nazwy przedstawionych na nich gier i zabaw.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zaproś ośmioro dzieci na środek klasy i wręcz każdemu jedną kartkę do historyjki. Reszta klasy wydaje dzieciom polecenia, jak mają się ustawić, aby karty były ułożone w odpowiedniej kolejności, zgodnie z treścią historyjki.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie i powiedzcie brakujące słowa.

- (książki zamknięte) Zapytaj: **Do you remember the story?** **Who says: 'Do you want to play cards?'** (Sue); **Who says: 'I want to play again?'** (Tiger). Pytaj o wypowiedzi różnych postaci umieszczone w dymkach na stronach z historyjką.
- (książki otwarte na ss. 40–41) Powiedz: **Find the picture of Sue with a board game.** Dzieci znajdują właściwy obrazek (picture 8). Zadawaj pytania o gry i zabawy przedstawione na różnych obrazkach.
- **CD2 gapped 44** Powiedz: **Listen to the story and say the missing words.** Odtwórz dialog do obrazka 1. i zatrzymaj nagranie po pierwszej pauzie. Dzieci podają brakujące słowo. Odtwórz w ten sposób resztę historyjki (odpowiedzi zaznaczono w scenariuszu nagrania historyjki na s. 91).

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Połącz uczniów w pary. Każde dziecko w tajemnicy zapisuje w zeszycie nazwę gry, w którą chciałoby zagrać. Dzieci na zmianę zgadują, którą grę wybrał partner, mówiąc: *You want to play (basketball)*, i odpowiadają: *Yes* lub: *No* zgodnie z prawdą. Osoba, która odgadnie grę partnera jako pierwsza, wygrywa. Rozegraj próbną rundę z ochotnikami, aby zademonstrować zasady gry.

2 Połączcie palcami. Powiedzcie. Wskażcie grę, w którą dzieci grają z Tygrysem w historyjce.

- (książki otwarte na s. 42) Proś kolejnych uczniów o odczytywanie nazw gier i zabaw lub odczytujcie je całą klasą. Po odczytaniu każdego wyrazu dzieci łączą palcami ten wyraz z odpowiadającą mu ilustracją (*hopscotch – b, board game – a, football – e, cards – c, hide and seek – f, basketball – h*). Aby sprawdzić odpowiedzi, pytaj: **What colour is the word (hopscotch)?** (*blue*); **Which picture is it?** (picture *b*).
- Zwróć uwagę dzieci na to, że obrazków jest więcej niż wyrazów. Poproś dzieci, żeby znalazły dodatkowe obrazki i nazwały przedstawione na nich gry i zabawy (*d – computer game, g – tag*).
- Zapytaj: **What game do the children play with Tiger?** **Point and say.** Dzieci wskazują obrazek oznaczony literą „c” i mówią: *cards*.

3 Posłuchajcie i wskażcie. Zaśpiewajcie piosenkę *I want to play*.

- (CD2 45) (książki zamknięte) Umieść z boku tablicy karty obrazkowe przedstawiające gry i zabawy. Powiedz: **Let's listen to the *I want to play* song.** Poproś dzieci, żeby zapamiętały, jakie nazwy gier i w jakiej kolejności pojawiły w piosence. Odtwórz nagranie.
- Zapytaj: **Which games are in the song?** (*basketball, hopscotch, tag, a computer game, a board game, cards*). Poproś ochotników o wybranie kart obrazkowych ukazujących te gry i zabawy i umieszczenie ich na środku tablicy w odpowiedniej kolejności. Usuń z tablicy pozostałe karty. Zapytaj: **Which game do Sue, Jay, Li and Tiger play in the story?** (*cards*); **Which game do Sue and Tiger play together?** (*a board game*).
- Rozdaj dzieciom minikarty lub poproś, aby wyjęły je z teczek. Wyjaśnij, że podczas drugiego słuchania piosenki dzieci mają wskazać minikartę przedstawiającą tę grę/zabawę, której nazwę właśnie usłyszą w piosence. Odtwórz nagranie. Dzieci wykonują zadanie.
- (CD2 guided 46) (CD2 karaoke 47) Powiedz: **Sing the song.** Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z metodą „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 11). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść za pomocą gestów.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w *Happy families*. Dzieci pracują w grupach czteroosobowych. Każde dziecko przygotowuje swoje minikarty obrazkowe, a następnie jedna osoba tasuje wszystkie minikarty i rozdaje każdemu po osiem sztuk. Celem gry jest zdobyć jak najwięcej kompletów czterech identycznych kart, np. czterech kart przedstawiających grę w koszykówkę. W tym celu dzieci po kolei pytają siebie nawzajem: *Have you got (basketball)?*. Jeśli zapytana osoba ma daną kartę, mówi: *Yes, I have* i podaje ją osobie pytającej, która następnie kontynuuje zadawanie pytań. Jeśli zapytana osoba nie ma danej karty, mówi: *No, I haven't* i sama zadaje pytanie dowolnemu uczniowi w grupie. Gra kończy się, kiedy wszystkie komplety kart zostaną zdobyte. Pamiętaj, żeby po skończonej grze dzieci skompletowały swoje zestawy minikart.

- Poproś dzieci o odłożenie minikart na bok – będą potrzebne podczas oceniania kształtującego.

4 Popatrzcie i powiedzcie.

- (książki otwarte) Wskaż postać na obrazku 2. i zapytaj: **Who's this?** (*Jay*). Wskaż postać na obrazku 1. i powiedz: **This is Jay's friend Tom.** Wskaż postać na obrazku 3. i powiedz: **This is Jay's friend Anna.**
- Zapytaj: **What is Tom saying?** i wskaż przykład. Ochotnicy odpowiadają (*1 I want to play hopscotch.*). Powtórz pytania o postaci ukazane na obrazkach: 2. i 3., zachęcając dzieci, aby dokończyły wypowiedzi zapisane w dymkach nazwami gier (*2 I want to play basketball.; 3 I want to play a computer game.*).

5 Pracujcie w parach. Ile gier i zabaw umiecie nazwać? Ile ich nazw umiecie zapisać?



- (książki zamknięte) Poproś uczniów, żeby w parach sprawdzili, czy pamiętają już wszystkie nazwy gier i zabaw i czy potrafią je zapisać. Rozdaj uczniom czyste kartki, po jednej na parę. Poproś, żeby uczniowie przygotowali minikarty i postavili między sobą na ławce przegrodę (np. książkę, plecak), żeby nie widzieli nawzajem, co robią.

Uczeń A rozkłada przed sobą minikarty obrazkowe i nazywa przedstawione na nich gry i zabawy, uczeń B zapisuje nazwy na kartce.

- (książki otwarte) Gdy uczeń A wymieni już wszystkie nazwy gier i zabaw, a uczeń B je zapisze, uczniowie liczą wyrazy zapamiętane przez ucznia A i zapisują wynik. Następnie sprawdzają poprawność zapisu wyrazów przez ucznia B na s. 39. podręcznika lub na minikartach wyrazowych, poprawiają błędy i liczą wyrazy zapisane poprawnie.
- Uczniowie zamieniają się rolami i powtarzają ćwiczenie. Poproś dzieci, by korzystały z czystej strony kartki.
- Po zakończonym ćwiczeniu zapytaj, komu udało się nazwać 8 gier i zabaw, 7 gier i zabaw itd., za każdym razem bijąc brawo. Następnie zapytaj, komu udało się poprawnie napisać 8 wyrazów, 7 wyrazów itd. Powtórz wcześniejszą procedurę.

Zakończenie

- Pokaż karty obrazkowe przedstawiające gry i zabawy i zapytaj: **Which games are in the song?** (*basketball, hopscotch, tag, a computer game, a board game, cards*).
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobata się im najbardziej i co było dla nich najtrudniejsze. Czy było to trudne do zapamiętania, zapisania czy wymówienia?
- (CD2 39) Odtwórz rymowankę **Everyone, play.** Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 89).
- (CD2 14) Dzieci śpiewają piosenkę **Tick tock** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 71).

CD2
45

CD2
guided
46

CD2
karaoke
47

I want to play

It's the break, (dzieci unoszą ręce)

it's time to play. (dzieci klaszczą)

What do you want to play today? (dzieci rozkładają ręce w geście pytającym)

I want to play basketball and hopscotch, too. (dzieci pokazują odpowiednie minikarty lub udają, że kołtują piłkę oraz skaczą jak w grze w klasy)

I want to play tag with you. (dzieci pokazują odpowiednią minikartę lub biegną w miejscu)

I want to play a computer game and a board game. (dzieci pokazują odpowiednie minikarty lub udają, że grają na konsoli oraz przesuwają pionki na planszy)

I want to play cards with you. (dzieci pokazują odpowiednią minikartę lub udają, że rozdają karty)

It's the break, (dzieci unoszą ręce)

it's time to play. (dzieci klaszczą)

What do you want to play today? (dzieci rozkładają ręce w geście pytającym)

Let's play cards! (dzieci udają, że rozdają karty)

Yes, let's play cards! (jw.)

Cele nauczania:

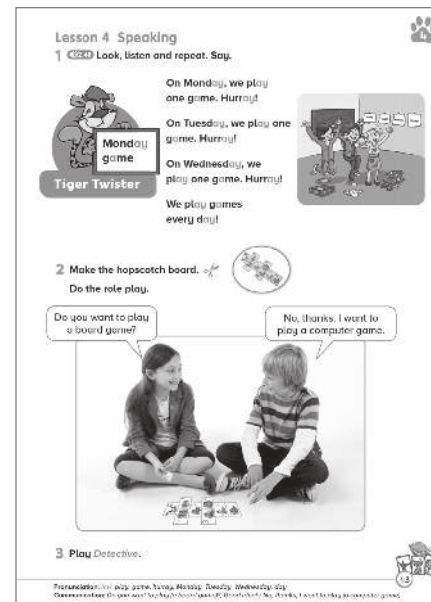
- ćwiczenie wymowy dwugłoski /eɪ/
- wykonywanie planszy do gry w klasy i odgrywanie scenki
- wyrażanie chęci do zabawy
- zapraszanie kogoś do zabawy i odpowiadanie na takie zaproszenie

Główne słownictwo i struktury:

- *board game, hide and seek, football, basketball, cards, tag, hopscotch, computer game*
- *Do you want to play (a board game)? Good idea. / No, thanks. I want to play (a computer game).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyta CD 2
- karty obrazkowe: gry i zabawy
- karty wyrazowe: gry i zabawy
- minikarty do rozdziału 4.
- gotowa plansza do gry w klasy
- szablon planszy do gry w klasy (jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*)
- kartki A4 (po jednej dla każdego ucznia), ołówki, kredki
- nożyczki
- mała kulka z papieru



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- **CD 13** Odtwórz piosenkę *Can I come in?*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).
- **CD 38** Odtwórz rymowankę *Hat, T-shirt, shorts and shoes*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 89).
- Pokaż dzieciom karty obrazkowe przedstawiające gry i zabawy. Zapytaj: *Do you remember the I want to play song? Is (basketball) in the song?*. Dzieci odpowiadają: *Yes* albo: *No* (*yes – basketball, hopscotch, tag, a computer game, a board game, cards; no – hide and seek, football*). Umieść karty obrazkowe z grami i zabawami z piosenki po jednej stronie tablicy, a pozostałe – po drugiej stronie.
- Rozdaj ochotnikom karty wyrazowe z nazwami gier i zabaw, aby umieścili je pod odpowiadającymi im kartami obrazkowymi.
- **CD 47** Odtwórz nagranie karaoke piosenki *I want to play*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 93).

Główna część lekcji

1 Popatrzcie, posłuchajcie i powtórzcie. Powiedzcie.

- (książki otwarte) Wskaż ilustrację w podręczniku. Zapytaj: *Where are the children? (at school); Is it break time? (yes); What can you see on the floor? (games); What games can you see? (a board game, cards, a computer game)*. Zapytaj: *Are the children happy? (yes); Why?*. Pomóż dzieciom odpowiedzieć po angielsku (*They want to play games. / They can play games now.*).
- Powiedz dwugłoskę /eɪ/, a następnie słowa: *Monday, Tuesday, Wednesday, play, game, hurray, day*, wyraźnie akcentując dwugłoskę /eɪ/. Poproś dzieci o ich powtórzenie. Zapytaj, jaki wspólny dźwięk zawierają te słowa (/eɪ/). Pokaż dzieciom, jakie litery reprezentują ten dźwięk w rymowance *Tiger Twister* z ćw. 1.

- **CD 48** Powiedz: *Listen and say how many times you hear /eɪ/*. Odtwórz dwukrotnie pierwszą część nagrania. Sprawdź odpowiedzi (15: *Monday, play (x4), game (x3), hurray (x3), Tuesday, Wednesday, games, day*).
- Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają łamaniec językowy, wskazując odpowiednie elementy ilustracji znajdującej się w podręczniku (gry na podłodze, nazwy dni tygodnia na ścianie).
- Na koniec uczniowie trzy razy mówią wierszyk razem z nagraniem. Zwróć uwagę na to, że przy ostatnim powtórzeniu będą znikać słowa, a zadaniem dzieci będzie mówienie pełnego wierszyka.

2 Wykonajcie planszę do gry w klasy. Odegrajcie scenkę.

- (książki zamknięte) Pokaż wcześniej przygotowaną planszę do gry w klasy i powiedz: *Let's make the hopscotch board*.
- Jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wyjmują z niego szablon planszy do gry w klasy. Pokaż dzieciom, jak wyciąć planszę z szablonu.
- Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wykonują planszę samodzielnie. Na kartce formatu A4 dzieci rysują planszę do gry w klasy z ośmioma polami i na każdym polu rysują symbol gry lub zabawy albo zapisują jej nazwę.
- Poproś dzieci o podpisanie prac na odwrocie.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

- **CD 43** Poproś uczniów o użycie planszy do odgrywania historyjki. Odtwórz nagranie. Poproś uczniów, żeby, słuchając nagrania, „skakali” palcami na pola z tymi grami, których nazwy pojawiają się w historyjce.
- Powiedz: *Do the role play*. Upuść kulkę z papieru na planszę z wysokości ok. 10 cm. Zapytaj ochotnika o grę lub zabawę z pola, na które spadła kulka: *Do you want to play (hide and seek)?*. Dziecko upuszcza kulkę z papieru na swoją planszę. Jeśli kulka spadnie na pole z tą samą grą lub zabawą, dziecko odpowiada: *Good idea*. Jeśli spadnie na pole z inną grą lub zabawą, dziecko mówi: *No, thanks. I want to play (football)*. Następnie zamieńcie się rolami.
- Dzieci odgrywają scenki w parach, na zmianę zadając pytania i udzielając odpowiedzi.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Połącz dzieci w pary. Powiedz im, żeby położyły na ławce przed sobą swoje plansze do gry w klasy, a między sobą ustawiły przegrodę (np. plecak, książkę). Poproś, żeby każde dziecko położyło mały przedmiot (np. gumkę) na wybranym przez siebie polu na planszy. Dzieci odgrywają scenki. Uczeń A pyta: *Do you want to play (tag)?*. Jeśli uczeń B położył (gumkę) na tym samym polu, co uczeń A, mówi: *Good idea*, a jeśli nie, mówi: *No, thanks*. Po tej wymianie dzieci usuwają książkę i sprawdzają, czy odpowiedziły prawidłowo. Dzieci zamieniają się rolami. Kontynuuj zabawę, aż dzieci rozegrają trzy rundy.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zaproś ochotnika z własną planszą na środek klasy. Ochotnik upuszcza kulkę z papieru na swoją planszę i pyta klasę: *Do you want to play (football)?*. Pozostali uczniowie upuszczają kulki na swoje plansze. Dzieci, których kulka spadła na pole z tą samą grą lub zabawą, o którą pyta ochotnik, mówią: *Good idea*. Pozostali uczniowie milczą. Ochotnik liczy osoby i zapisuje ich liczbę – łącznie ze sobą – na tablicy. Zaproś pojedynczo kilkoro ochotników na środek klasy i powtórz ćwiczenie. Wygrywa ten ochotnik, któremu uda się „zachęcić” do wspólnej gry najwięcej osób.

- Zbierz plansze do gry w klasy lub poproś uczniów, aby schowali je do teczek.

3 Zagrajcie w *Detective*.

- Powiedz: **Let's play a game**. Zaproś troje ochotników na środek klasy. Pierwszy ochotnik w tajemnicy losuje kartę obrazkową z zestawu z grami i zabawami i mówi zdanie zgodne z kartą lub nie np.: *I want to play (hopsotch)*. Reszta klasy wstaje i poprzez pokazanie kciuków skierowanych w górę lub w dół zgaduje, czy uczeń powiedział zdanie zgodne z obrazkiem, czy nie. Następnie ochotnik pokazuje obrazek klasie. Osoby, które nie odgadły prawidłowo, siadają i nie uczestniczą w dalszej części zabawy.
- Powtórz zabawę z drugim i trzecim ochotnikiem. Dzieci, które będą stały do końca zabawy, wygrywają. Rozegrajcie w ten sposób kilka rund.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w *Bingo*. Rozdaj dzieciom minikarty lub poproś, aby dzieci wyjęły je z teczek. Dzieci zakrywają cztery wybrane minikarty obrazkowe pasującymi do nich minikartami wyrazowymi, a pozostałe cztery minikarty obrazkowe pozostawiają odkryte. Wylosuj kartę obrazkową z zestawu z grami i zabawami i powiedz zdanie zgodne z obrazkiem: **I want to play (basketball)**. Jeśli dana minikarta obrazkowa nie jest jeszcze zakryta, dzieci zakrywają ją pasującą minikartą wyrazową. Kontynuuj losowanie kart i mówienie zdań. Pierwsza osoba, która zakryje wszystkie minikarty, woła: *Bingo!* i wygrywa. Rozegrajcie kilka rund.

Zakończenie

- Wskaż ilustrację z ćw. 1. i zapytaj: **Can you remember the sound in the Tiger Twister?** (/eɪ/); **Can you say the tongue twister?**. Zachęć dzieci, aby przypomnieli, jak mówimy pełnym zdaniem, że chcemy w coś zagrać, i jak pytamy o to, czy ktoś chce w coś zagrać, oraz jakich odpowiedzi możemy udzielić.
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej i co było dla nich najtrudniejsze. Czy było to trudne do zapamiętania, zapisania czy wymówienia?
-  Odtwórz rymowankę **Everyone, play**. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 89).
-  Dzieci śpiewają piosenkę **Tick tock** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 71).

Extra Vocabulary – dodatkowe słownictwo

Możesz wprowadzić dodatkowe słownictwo związane z tematyką rozdziału, wykorzystując sekcję **Extra Vocabulary** na s. 89. podręcznika. Scenariusz lekcji znajduje się na s. 104. *Książki nauczyciela*.

CD2
48

On Monday we play one game. Hurray!
On Tuesday we play one game. Hurray!
On Wednesday we play one game. Hurray!
We play games every day!
(dzieci mówią rymowankę razem z nagraniem)

On Monday we play one game. Hurray! [pauza]
On Tuesday we play one game. Hurray! [pauza]
On Wednesday we play one game. Hurray! [pauza]
We play games every day! [pauza]
(w czasie pauzy dzieci powtarzają poprzedzający ją wers)

On Monday we play one game. Hurray!
On Tuesday we play one game. Hurray!
On Wednesday we play one game. Hurray!
We play games every day!
(dzieci mówią rymowankę, uzupełniając brakujące słowa)

Cele nauczania:

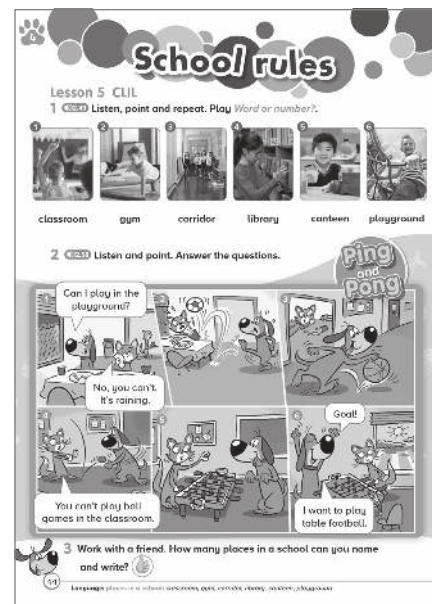
- rozpoznawanie i nazywanie miejsc w szkole
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw miejsc w szkole
- sluchanie historyjki ze zrozumieniem
- odgrywanie historyjki

Główne słownictwo i struktury:

- classroom, gym, corridor, library, canteen, playground*
- board game, hide and seek, football, basketball, cards, tag, hopscotch, computer game*
- You can/can't play (ball games) in the (classroom).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- plyty CD 2 i CD 4
- karty obrazkowe: gry i zabawy; klasa, sala gimnastyczna, korytarz, biblioteka, stołówka, plac zabaw
- karty wyrazowe: *classroom, gym, corridor, library, canteen, playground*
- czyste kartki (po jednej na parę)
- minutnik



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- CP2 13** Odtwórz piosenkę *Can I come in?*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).
- CP2 38** Odtwórz rymowankę *Hat, T-shirt, shorts and shoes*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 89).
- CD4 40** **CD4 41** (opcjonalnie) Jeśli dzieci poznały słownictwo z sekcji **Extra Vocabulary**, odtwórz rymowankę *Let's play*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 104).
- Zaproś ochotnika na środek klasy i w tajemnicy wręcz mu kartę obrazkową przedstawiającą np. koszykówkę. Poproś, żeby wyobraził sobie, że chce zagrać w grę ukazaną na karcie. Zadaniem pozostałych uczniów jest zgadnąć, w co ochotnik chce się pobawić. Kolejni uczniowie pytają: *Do you want to play (a board game)?*, a ochotnik odpowiada: *No, thanks* do momentu, kiedy ktoś poda właściwą nazwę gry. Wówczas ochotnik odpowiada: *Good idea!*, a osoba, której udało się zgadnąć, przechodzi na środek klasy i otrzymuje inną kartę obrazkową. Powtórz zabawę kilkakrotnie.
- Powyższą zabawę można również przeprowadzić w wersji drużynowej. Podziel klasę na dwie drużyny (A i B) i zapraszaj pojedynczo ochotników (raz z drużyny A, raz z drużyny B) na środek klasy. Drużyny na zmianę zadają ochotnikom pytania i wygrywają karty, jeśli prawidłowo odgadną. Wygrywa drużyna z większą liczbą kart.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, wskażcie i powtórzcie. Zagrajcie w *Word or number?*.

- (książki zamknięte) Pokazuj karty obrazkowe i pytaj, czy dzieci potrafią nazwać przedstawione na nich miejsca w szkole po angielsku. Umieszczaj karty obrazkowe na tablicy w kolejności z ćw. 1., podając angielskie nazwy przedstawionych na nich miejsc. Ponumeruj karty od 1 do 6.

- CP2 49** (książki otwarte) Powiedz: **Listen, point and repeat.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania, wskazując w ćw. 1. właściwe zdjęcia i powtarzają słowa. Wskaż podpisy i zachęć dzieci, aby odczytały je razem z tobą.
- Powiedz: **Let's play Word or number?**. Wymieniaj na zmianę numery zdjęć i nazwy miejsc. Dzieci podają odpowiednio: pasujące do zdjęć słowa lub numery zdjęć z podręcznika odpowiadające nazwom, np.: **four** (*library*); **gym** (*two*). Stopniowo zwiększaj tempo gry. Kiedy dzieci opanują zasady, ochotnicy przejmują twoją rolę.
- Pokazuj kolejno karty wyrazowe z nazwami miejsc w szkole. Dzieci odczytują chórem każdy wyraz, a ochotnicy umieszczają karty wyrazowe na tablicy pod odpowiadającymi im kartami obrazkowymi.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Dzieci stają w kręgu. Nastaw minutnik na 20 sekund i podaj kartę obrazkową przedstawiającą salę gimnastyczną wybranemu dziecku, mówiąc: **gym**. Dziecko powtarza słowo i podaje kartę kolejnej osobie, która także powtarza słowo i podaje kartę dalej. Uczniowie próbują jak najszybciej pozbyć się karty. Dziecko trzymające kartę, kiedy zadzwoni alarm, przegrywa i musi wykonać trzy przysiady. Kontynuuj zabawę z kolejnymi kartami obrazkowymi przedstawiającymi miejsca w szkole.

2 Posłuchajcie i wskażcie. Odpowiedzcie na pytania.

- Wskaż historyjkę. Powiedz: **Ping and Pong are at school. Pong learns where he can play ball games in a school.** Zapytaj: **Where can Pong play ball games?** (*in the gym/playground*); **Where can't Pong play ball games?** (*in the classroom/library/corridor/canteen*). Jeśli to konieczne, wyjaśnij znaczenie pytań. Zachęć dzieci, aby odgadły, co wydarzy się w historyjce.
- CP2 50** Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują w historyjce kolejne obrazki. Powiedz im, aby podnosiły ręce, ilekroć usłyszą nazwy miejsc w szkole.
- Powtórz pytanie o miejsca, w których Pong może grać w piłkę, i zachęć dzieci do odpowiedzi (*Pong can play ball games in the playground/gym. Pong can't play ball games in the canteen/corridor/classroom/library.*). Zapytaj: **What game can't Pong play in the classroom?** (*Pong can't*

play football in the classroom.); **What game can Pong play in the classroom?** (Pong can play table football.).

- Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdym obrazku i zadając pytania na jego temat:
Obrazek 1.: **Where are Ping and Pong?** (at school, in the canteen); **Can Pong play outside?** (no); **Why?** (It's raining.)
Obrazek 2.: **Where are Ping and Pong?** (in the canteen); **What is Pong playing?** (football); **Can he play football in the canteen?** (no)
Obrazek 3.: **Where is Pong?** (in the corridor); **What is Pong playing?** (basketball); **Can he play basketball in the corridor?** (no); **Can he run in the corridor?** (no)
Obrazek 4.: **Where are Ping and Pong?** (in the classroom); **Can Pong play ball games in the classroom/library?** (no); **Can Pong play ball games in the playground?** (yes); **Can he play now?** (no); **Why?** (It's raining.)
Obrazek 5.: **Are Ping and Pong in the classroom?** (yes); **What game are they playing?** (table football)
Obrazek 6.: **Can Pong play football in the playground now?** (yes); **Why?** (It's sunny.); **Does Pong want to play outside?** (no); **What does he want to play?** (table football)
- Zapytaj: **Do you like the story? Is it funny?**
- Porozmawiaj z dziećmi o tym, jak oceniają zachowanie Ponga w szkole. Poproś, aby doradziły, gdzie w szkole Pong może bawić się piłką (in the playground and in the gym).

*DODATKOWE ĆWICZENIE

 Wykonajcie ćwiczenie **Finger Ping, Finger Pong** (opis na s. 41).

*DODATKOWE ĆWICZENIE

 Podziel klasę na grupę Ponga i grupę Ping. Odtwórz nagranie i zatrzymuj je po każdej kwestii danej postaci. Odpowiednia grupa powtarza wypowiedź. Następnie grupy zamieniają się rolami.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Dzieci przyglądają się historyjce przez 30 sekund, starając się zapamiętać szczegóły obrazków. Następnie dzieci zamykają książki. Zadawaj pytania o szczegóły obrazków z historyjki, np.: **Where are Ping and Pong in picture 1?** **What colour is the ball in picture 4?** **What colour is the classroom?** Dzieci odpowiadają z pamięci.

3 Pracujcie w parach. Ile miejsc w szkole umiecie nazwać? Ile ich nazw umiecie zapisać?



- (książki zamknięte) Poproś uczniów, żeby w parach sprawdzili, czy pamiętają już wszystkie nazwy miejsc w szkole i czy potrafią je zapisać. Rozdaj uczniom czyste kartki, po jednej na parę. Uczeń A mówi nazwy miejsc w szkole z pamięci, a uczeń B zapisuje je na kartce.
- (książki otwarte) Gdy uczeń A wymieni już wszystkie nazwy miejsc w szkole, a uczeń B je zapisze, uczniowie liczą wyrazy zapamiętane przez ucznia A i zapisują wynik. Następnie otwierają książki na s. 44., sprawdzają poprawność zapisu wyrazów przez ucznia B, poprawiają błędy i liczą wyrazy zapisane poprawnie.
- Uczniowie zamieniają się rolami i powtarzają ćwiczenie. Poproś dzieci, by korzystały z czystej strony kartki.
- Na koniec zapytaj, komu udało się nazwać 6 miejsc w szkole, 5 miejsc w szkole itd., za każdym razem bijąc brawo. Następnie zapytaj, komu udało się poprawnie napisać 6 wyrazów, 5 wyrazów itd. Powtórz wcześniejszą procedurę.

Zakończenie

- Zapytaj: **Where can Pong play ball games?** (in the playground/gym); **Where can't Pong play ball games?** (in the classroom/corridor/library/canteen).
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej i co było dla nich najtrudniejsze. Czy było to trudne do zapamiętania, zapisania czy wymówienia?
-  Odtwórz rymowaną **Everyone, play**. Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (opis na s. 89).
-  Dzieci śpiewają piosenkę **Tick tock** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 71).



1 classroom 2 gym 3 corridor 4 library 5 canteen
6 playground



Obrazek 1.

Pong: Ping, can I play outside? Can I play in the playground?
Ping: No, you can't. It's raining. Play a game inside.

Obrazek 2.

Ping: No, Pong! Not football. You can't play football in the canteen!

Obrazek 3.

Ping: No, Pong! You can't play basketball in the corridor. And don't run!

Obrazek 4.

Ping: Pong! Stop! You can't play ball games in the classroom. Not in the canteen. Not in the corridor. Not in the classroom.

Pong: Can I play ball games in the library?

Ping: No, Pong. We play ball games in the playground.

Pong: Good.

Ping: But not now. It's raining!

Pong: Huh-uh. I want to play football.

Ping: Hmm ... I've got an idea!

Obrazek 5.

Ping: Let's play... table football!

Ping: Table football. Fantastic!

Obrazek 6.

Pong: Goal! I want to play again.

Ping: Look, Pong! It's sunny now. You can play outside. You can play football in the playground.

Pong: No, I don't want to play outside. I like this game. I want to play table football.

Cele nauczania:

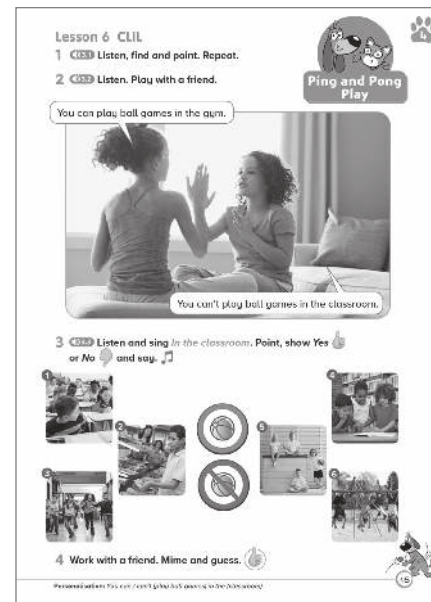
- opisywanie, w których miejscach w szkole można grać w piłkę, a w których nie
- śłuchanie i śpiewanie piosenki *In the classroom*
- opisywanie zasad zachowania w różnych miejscach w szkole

Główne słownictwo i struktury:

- classroom, gym, corridor, library, canteen, playground*
- board game, hide and seek, football, basketball, cards, tag, hopscotch, computer game*
- You can/can't (play ball games) in the (classroom).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- plyty CD 2, CD 3 i CD 4
- karty obrazkowe: gry i zabawy; miejsca w szkole
- karty wyrazowe: miejsca w szkole
- czyste kartki (po jednej na parę)
- czyste kartki A3, ołówki, kredki, flamastry



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- CD2 13** Odtwórz piosenkę *Can I come in?*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).
- CD2 38** Odtwórz rymowankę *Hat, T-shirt, shorts and shoes*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 89).
- CD4 40** **CD4 karaoke 41** (opcjonalnie) Jeśli dzieci poznały słownictwo z sekcji **Extra Vocabulary**, odtwórz rymowankę *Let's play*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 104).
- Pokaż historyjkę o Ping i Pongu na s. 44. podręcznika. Zapytaj: **What does Pong play in the story?** (*ball games/football, basketball and table football*); **Where does he play football/basketball/table football?** (*in the canteen/corridor/classroom*); **Can he play ball games in the classroom/corridor/library/canteen?** (*no*); **What game can he play in the classroom?** (*table football*).
- CD2 50** Odtwórz nagranie historyjki. Dzieci próbują mówić kwestie postaci razem z nagraniem. Dzieci mogą wcześniej narysować uszy Ping i Ponga na palcach wskazujących obu dłoni i unosić odpowiednie palce podczas wypowiedzi poszczególnych postaci.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, znajdźcie i wskaźcie. Powtórzcie.

- (książki zamknięte) Pokazuj kolejno karty obrazkowe przedstawiające miejsca w szkole. Dzieci nazywają miejsca przedstawione na kartach. Umieść na tablicy karty obrazkowe i pokaż kolejno karty wyrazowe. Dzieci odczytują wyrazy, a ochotnicy umieszczają karty wyrazowe pod odpowiadającymi im kartami obrazkowymi.
- (książki otwarte) Poproś dzieci o wskazywanie kolejnych zdjęć 1–6 w ćw. 3. i nazywanie ukazanych na nich miejsc (*1 classroom, 2 canteen, 3 corridor, 4 library, 5 gym, 6 playground*).
- CD3 1** Powiedz: **Listen, find and point**. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Dzieci wskazują

w ćw. 3. właściwe zdjęcia (1 – 5: *gym*, 2 – 1: *classroom*, 3 – 6: *playground*, 4 – 2: *canteen*).

- Powiedz: **Listen and repeat**. Odtwórz nagranie ponownie i zatrzymuj je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdania. Po każdej wypowiedzi pytaj dzieci, czy ta sama zasada obowiązuje w ich szkole: **Is it the same in our school?**

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w **Stand up if it's true** (patrz: s. 12).

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Pokazuj kolejno karty obrazkowe przedstawiające miejsca w szkole. Dzieci wymieniają wszystkie słowa, które kojarzą im się z danym miejscem, np. **classroom** (*table/desk, chair, board, pen, pencil, school bag*).

2 Posłuchajcie. Zagrajcie w parach.

- Powiedz dzieciom, że za chwilę wysłuchają nagrania, a ich zadaniem będzie zapamiętanie, jakie nazwy miejsc w szkole i w jakiej kolejności pojawiły się w nagraniu.
- CD3 2** Odtwórz nagranie. Dzieci podają nazwy miejsc w szkole w kolejności z nagrania (*gym, classroom*). Umieście na tablicy karty obrazkowe z tymi miejscami w szkole w odpowiedniej kolejności.
- Poproś uczniów, żeby z pamięci podali nazwy pozostałych miejsc w szkole (*canteen, corridor, library, playground*). Umieść na tablicy odpowiednie karty obrazkowe. Narysuj symbol ✓ lub ✗ przy każdej karcie w zależności od tego, czy w danym miejscu można grać w piłkę (✓ – *gym, playground*; ✗ – *classroom, canteen, corridor, library*).
- Powiedz dzieciom, że teraz zagrają w „klaskankę”. Zaproś jedno dziecko na środek, żeby razem z nim zademonstrować, w jaki sposób grać, klaszcząc w swoje dłonie i dłonie partnera:
w swoje dłonie (**YOU CAN**) w prawe (**PLAY**)
w swoje (**BALL**) w lewe (**GAMES**)
w swoje (**IN**) w prawe (**THE**) w swoje (**GYM**).
w lewe (chwila przerwy) itd.
- Zachęć dzieci do grania w „klaskankę” w parach, najpierw z nagraniem, a następnie bez, korzystając z kart obrazkowych umieszczonych na tablicy jako podpowiedzi co do kolejności wymieniania nazw miejsc w szkole. Zaproś chętne dzieci na środek klasy do zaprezentowania „klaskanek”.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Dzieci mogą wymyślić własne formy klaskania (np. w grupach trzyosobowych, stojąc na jednej nodze itp.) i powtórzyć zabawę w ten sposób.

3 Posłuchajcie i zaśpiewajcie piosenkę *In the classroom*. Wskażcie, pokażcie: **yes** lub: **no** i powiedzcie.

- CD3 3 Powiedz dzieciom, że nauczą się teraz nowej piosenki. Powiedz: **Listen, point and show Yes or No**. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują w ćw. 3 odpowiednie zdjęcia. Jeśli w danym miejscu można grać w piłkę, dzieci pokazują kciuk skierowany w górę, a jeśli nie można – kciuk skierowany w dół (1 – X, 2 – X, 3 – X, 4 – X, 5 – ✓, 6 – ✓).
- Umieść karty obrazkowe na tablicy w kolejności z ćw. 3. Odtwórz nagranie i zatrzymuj je po każdej nazwie miejsca w szkole. Proś ochotników o oznaczanie poszczególnych kart znakiem X, jeśli nie można tam grać w piłkę, lub znakiem ✓, jeśli można tam grać w piłkę.
- CD3 guided 4 CD3 karaoke 5 Powiedz: **Sing the song**. Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z metodą „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 11). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.
- Wskaż jedną z kart obrazkowych i powiedz pasujące do niej zdanie, np.: **You can't play ball games in the classroom**, pokazując kciuk skierowany w dół. Powiedz: **Point and say**. Poproś ochotników, żeby wskazywali kolejne karty, pokazywali kciuk zwrócony w górę/dół i mówili zdania.
- Uczniowie kontynuują ćwiczenie w parach, wskazując zdjęcia z ćw. 3.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Podziel klasę na sześć grup i wręcz każdej z nich kartę obrazkową przedstawiającą inne miejsce. Dzieci przygotowują ilustrowany plakat z zasadami obowiązującymi w danym miejscu w ich szkole. Pomóż grupom podpisać ilustracje zasad pełnymi zdaniami.

4 Pracujcie w parach. Pokazujcie za pomocą gestów i zgadujcie.



- (książki zamknięte) Umieść na tablicy karty obrazkowe przedstawiające miejsca w szkole i ponumeruj je od 1 do 6. Z boku umieść karty obrazkowe przedstawiające gry i zabawy. Napisz na tablicy zdanie: *You can/can't play (?) in the (?)*. Połącz dzieci w pary i wręcz każdej parze czystą kartkę. Poproś, żeby uczniowie przedzielili kartkę na pół pionową linią i żeby każdy z nich podpisał swoją połowę kartki. Uczeń A podaje uczniowi B numer karty obrazkowej (np. 1 – library) i pokazuje za pomocą gestów wybraną grę/zabawę (np. tag), a uczeń B mówi pełne zdanie, korzystając ze wzoru zapisanego na tablicy, np.: *You can't play (tag) in the (library)*. Za podanie poprawnej reguły uczeń B dostaje punkt. Uczniowie kontynuują do ostatniego miejsca, po czym zamieniają się rolami.
- Po zakończonym ćwiczeniu zapytaj, komu udało się zdobyć 6 punktów, 5 punktów itd., za każdym razem bijąc brawo.

Zakończenie

- Zapytaj: **Where can/can't you play ball games at school? What can you do in the (classroom)?**
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej i co było dla nich najtrudniejsze. Czy było to trudne do zapamiętania, zapisania czy wymówienia?
- CD2 39 Odtwórz rymowankę **Everyone, play**. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 89).
- CD2 14 Dzieci śpiewają piosenkę **Tick tock** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 71).

CD3
1

- 1 You can play ball games in the gym.
- 2 You can't play ball games in the classroom.
- 3 You can play ball games in the playground.
- 4 You can't play ball games in the canteen.

CD3
2

You can play ball games in the gym.
You can't play ball games in the classroom.

CD3
3

CD3
guided
4

CD3
karaoke
5

In the classroom

You can't play ball games in the classroom,
in the classroom, (dzieci udają, że kołtują piłkę, kręcą
przecząco głową, a następnie naśladują pisanie)
no, no, no. (dzieci kiwają palcem przecząco)

You can't play ball games in the canteen,
in the canteen, (dzieci udają, że kołtują piłkę, kręcą
przecząco głową i naśladują jedzenie)
no, no, no. (jw.)

You can't play ball games in the corridor,
in the corridor, (dzieci udają, że kołtują piłkę, kręcą
przecząco głową i naśladują chodzenie)
no, no, no. (jw.)

You can't play ball games in the library,
in the library, (dzieci udają, że kołtują piłkę, kiwają
przecząco głową i udają, że otwierają książkę)
no, no, no. (jw.)

You can play ball games in the gym,
in the gym, (dzieci udają, że kołtują piłkę, kiwają
twierdząco głową i przeciągają się, jakby rozciągali
mięśnie)
yes, yes, yes. (dzieci pokazują kciuk zwrócony w górę)

You can play ball games in the playground,
in the playground, (dzieci udają, że kołtują piłkę, kiwają
twierdząco głową i biegną w miejscu)
yes, yes, yes. (jw.)

Cele nauczania:

- powtórzenie materiału z rozdziału 4.
- pytanie, czy ktoś ma ochotę na robienie czegoś, i udzielanie odpowiedzi

Główne słownictwo i struktury:

- nazwy gier i zabaw oraz miejsc w szkole
- *I want to play (basketball).*
- *You can/can't play (ball games) in the (canteen).*
- *Do you want to (sing a song)?*
Yes. Good idea. / Yes, please. / Yes, OK. / No, thanks.

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyty CD 2 i CD 3
- karty obrazkowe: gry i zabawy; miejsca w szkole
- karty wyrazowe: gry i zabawy; miejsca w szkole
- łapy Tygrysa



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- **CD2 13** Odtwórz piosenkę *Can I come in?*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).
- **CD3 karaoke 5** Pokaż karty obrazkowe z miejscami w szkole i zapytaj: **Which places are in the In the classroom song?**. Poproś dzieci, aby pomogły ci umieścić karty na tablicy w kolejności, w jakiej odpowiadające im nazwy miejsc występują w piosence (*classroom, canteen, corridor, library, gym, playground*). Pokazuj kolejno karty wyrazowe. Proś dzieci o odczytanie każdego wyrazu, a następnie przesuwaj każdą kartę pod rzędem kart obrazkowych. Dzieci mówią: *stop!*, kiedy karta wyrazowa znajdzie się pod odpowiadającą jej kartą obrazkową. Odtwórz nagranie karaoke piosenki. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 99).

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, połączcie palcami i powiedzcie. Wybierzcie 5 wyrazów i zapiszcie je w zeszytach.

- (książki otwarte) Zwróć uwagę dzieci na to, że w ćw. 1. znajdują się dwa zbiory wyrazów: w niebieskich ramkach zapisane są wyrazy określające gry i zabawy, a w czerwonych ramkach – wyrazy określające miejsca w szkole. Obrazki a–h przedstawiają Tygrysa bawiącego się w różne gry i zabawy, a na obrazkach i–n ukazane są dzieci w różnych miejscach w szkole.
- Poproś dzieci, by wskazywały kolejne obrazki (a–n) i mówiły, co one przedstawiają.
- **CD3 6** Odtwórz nagranie. Zadaniem dzieci jest wskazywanie wymienionych w nagraniu gier i zabaw oraz miejsc w szkole i zapamiętanie, w jakiej kolejności pojawiły się w nagraniu (*1f – football, 2g – hide and seek, 3a – basketball, 4c – a board game, 5e – a computer game, 6l – gym, 7k – corridor, 8m – library*). Umieść karty obrazkowe na tablicy w kolejności, jaką zaproponują dzieci. Odtwórz nagranie ponownie. Sprawdźcie odpowiedzi.

- Powiedz: **Match with your fingers**. Poproś dzieci o odczytywanie chórem kolejnych wyrazów zapisanych w ramkach i łączenie ich palcami z odpowiednimi obrazkami (*board game – c, computer game – e, cards – d, tag – h, hopscotch – b, football – f, hide and seek – g, basketball – a; playground – n, corridor – k, gym – l, canteen – i, library – m, classroom – j*).
- Połącz dzieci w pary. Uczeń A czyta dowolny wyraz, a uczeń B wskazuje odpowiadający mu obrazek, mówiąc pełne zdanie, np.: Uczeń A: *Board game.* – Uczeń B: *I want to play a board game.* / Uczeń A: *Gym.* – Uczeń B: *You can play ball games in the gym.* Uczniowie zamieniają się rolami po każdym wyrazie.
- Poproś, żeby każde dziecko wybrało 5 wyrazów, które uważa za najtrudniejsze, i zapisało je w zeszycie. Uczniowie mogą te wyrazy odpowiednio zilustrować.

2 Zagrajcie w True or False?

- Przeczytaj zdanie wypowiedziane przez Pongę: **Look here! I want to play cards**, wskazując obrazek b z ćw. 1. Poproś uczniów, aby powiedzieli, czy to zdanie jest prawdziwe czy fałszywe dla wskazanej ilustracji (*false* – wg obrazka Pong chce grać w klasy). Następnie przeczytaj zdanie wypowiedziane przez Ping: **We can play ball games in the playground**, wskazując obrazek n. Powtórz wcześniejszą procedurę (*true* – obrazek przedstawia szkolny plac zabaw).
- Połącz dzieci w pary. Uczeń A mówi zdanie, wskazując wybraną ilustrację, a uczeń B stwierdza, czy zdanie jest prawdziwe (*true*) czy fałszywe (*false*). Uczeń A potwierdza trafność odpowiedzi, a jeśli odpowiedź jest błędna – podaje poprawną wersję.
- Po 2–3 minutach poproś, żeby dzieci zamieniły się rolami.

3 Czy potraficie zrobić to po angielsku? Wybierzcie i wskażcie.



- W tym ćwiczeniu dzieci zastanowią się, w jakim stopniu opanowały wiadomości z rozdziału 4. Powiedz im, że to jest informacja zarówno dla nich samych, jak i dla nauczyciela. Omówcie, co oznaczają poszczególne symbole.
- Wskaż „sukcesomierz” i poproś dzieci, aby przez chwilę samodzielnie zastanowiły się nad oceną swojej wiedzy i swoich umiejętności i wskazywały palcem ich poziom na „sukcesomierzu”.



- Następnie poproś dzieci, żeby każde z nich wyciągnęło przed siebie prawą rękę i zgięło ją w łokciu tak, by dłoń położona była na wysokości lewego ramienia. Ugięta ręka ułożona równolegle do podłogi oznacza najniższy poziom opanowania danego zagadnienia, a ręka ułożona prostopadłe do podłogi – poziom najwyższy. Poproś dzieci, żeby, korzystając z podanej skali, pokazały poziom opanowania każdego z zagadnień wymienionych w podręczniku.

4 Posłuchajcie, wskażcie i powtórzcie. Zapytajcie i odpowiedzcie.

- CD3 7 Poproś ochotnika o odczytanie treści dymka widocznego na zdjęciu. Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają trzech dialogów i wskazują kolejne zdjęcia.
- Powiedz: **Repeat.** Podziel klasę na dwie grupy: A i B. Odtwórz nagranie. W obu dialogach grupa A powtarza kwestie nauczyciela, a grupa B – dziecka. Następnie grupy zamieniają się rolami.
- Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je przed każdą wypowiedzią. Dzieci podają z pamięci kolejną kwestię.
- Powiedz: **Ask and answer.** Unieś kredę/pisak i przysuń ją/ go do tablicy. Zachęć dzieci, aby zgadły, jakie pytanie chcesz zadać (*Do you want to write on the board?*). Zadaż to pytanie ochotnikowi, który odpowiada: *Yes, please / Yes, OK / Good idea* lub: *No, thanks*. Powtórz ćwiczenie z różnymi pytaniami, pokazując za pomocą gestów, co masz na myśli.
- Zapraszaj ochotników na środek klasy, aby zadawali pytania różnym uczniom, którzy mają odpowiednio reagować. Dzieci mogą kontynuować zadanie w parach.
- Zachęć dzieci, żeby od tej pory, będąc w klasie, pytały w języku angielskim o to, czy kolega/koleżanka ma ochotę coś zrobić.

Słowniczek obrazkowy strona 83

- Poproś dzieci, aby otworzyły podręczniki na stronie z *Picture Dictionary*. Powiedz: **Point and say.** Dzieci wskazują zdjęcia z rozdziału 4. i nazywają przedstawione na nich gry i zabawy oraz miejsca w szkole.
- Wskaż podpisy pod zdjęciami i poproś o ich odczytanie.
- Umieść na tablicy karty obrazkowe przedstawiające gry i zabawy oraz miejsca w szkole. Pokazuj pojedynczo karty wyrazowe. Dzieci odczytują wyrazy. Ochotnicy umieszczają karty wyrazowe pod odpowiadającymi im kartami obrazkowymi.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

(książki otwarte na s. 83) Zagrajcie w **Cover, match, go!**. Dzieci grają w parach. Na zmianę wydają polecenia drugiemu graczowi, np.: *Cover (the library) / Match (football) and (the playground) / Go to (the canteen)*. Drugi gracz ma za zadanie odpowiednio zakryć łapą Tygrysa wskazane zdjęcie, połączyć palcami podane dwa zdjęcia lub „pójść” palcami do wskazanego zdjęcia. Wydający polecenia stopniowo zwiększa tempo do pierwszej pomyłki partnera. Uczniowie zamieniają się rolami.

Zakończenie

- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej i co było dla nich najtrudniejsze. Czy było to trudne do zapamiętania, zapisania czy wymówienia?
- Porozmawiaj z dziećmi o tym, czego nauczyły się w tym rozdziale. Zapytaj, jakie pytania i odpowiedzi w języku angielskim dzieci mogą stosować, kiedy pytają kogoś, czy ma na coś ochotę.
- Poproś dzieci o otwarcie zeszytów na stronie z kryteriami sukcesu do rozdziału 4. Poproś, aby oceniły swoje osiągnięcia w każdym z kryteriów: w dwóch pierwszych punktach wpisując liczbę zapamiętanych wyrazów, w kolejnych zaś zakreślając wybraną buźkę.
- CD2 39 Odtwórz rymowankę **Everyone, play**. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 89).
- CD2 14 Dzieci śpiewają piosenkę **Tick tock** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 71).

CD3
6

- A:** *Do you want to play a game?*
B: *Yes, I do. I want to play football.*
- A:** *Do you want to play a game?*
B: *Yes, I do. I want to play hide and seek.*
- A:** *Do you want to play a game?*
B: *Yes, I do. I want to play basketball.*
- A:** *Do you want to play a game?*
B: *Yes, I do. I want to play a board game.*
- A:** *Do you want to play a game?*
B: *Yes, I do. I want to play a computer game.*
- You can play ball games in the gym.*
- You can't play ball games in the corridor.*
- You can't play ball games in the library.*

CD3
7

- A:** *Do you want to sing a song?*
B: *Yes. Good idea. Let's sing.*
- A:** *Do you want to write on the board?*
B: *Yes, please.*
- A:** *Do you want to listen to a story?*
B: *Yes, OK.*

Cele nauczania:

- granie w tradycyjną angielską grę *Rock, paper, scissors*
- nazywanie gier, w które dzieci z Wielkiej Brytanii, USA i Australii grają podczas przerw w szkole
- rysowanie siebie samego w czasie zabawy na przerwie

Główne słownictwo i struktury:

- nazwy gier i zabaw oraz miejsc w szkole
- *paper, rock, scissors, win, draw*
- *marbles, dodgeball, skipping games*
- *I go / My (cousin) goes to school in (the USA). At break time, I play / (he) plays (dodgeball).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyty CD 2 i CD 3
- karty obrazkowe: gry i zabawy; miejsca w szkole
- karty wyrazowe: gry i zabawy; miejsca w szkole
- karty obrazkowe do historyjki 4.
- mapa świata



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- **CD2 13** Odtwórz piosenkę *Can I come in?*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).
- **CD2 38** Odtwórz rymowankę *Hat, T-shirt, shorts and shoes*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 89).

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Podziel klasę na dwie drużyny, np. *Cards* i *Canteens*. Zrób quiz z zadaniami dotyczącymi materiału z rozdziału:

1. Umieść na tablicy karty obrazkowe z grami i zabawami oraz z miejscami w szkole. Zadawaj pytania członkom przeciwnych drużyn: **What game is it? What place is it?**
2. Wręcz każdej drużynie połowę kart wyrazowych z grami i zabawami oraz z miejscami w szkole w celu dopasowania ich do kart obrazkowych umieszczonych na tablicy. Poproś dzieci o odczytanie wyrazów.
3. Umieść na tablicy karty obrazkowe do historyjki 4. w przypadkowej kolejności, prosząc na przemian członków obu drużyn o umieszczenie kolejnej karty tak, aby wszystkie karty były ułożone we właściwej kolejności.
4. Pokazuj karty obrazkowe do historyjki 4. i zadawaj na przemian drużynom pytania na ich temat, np.: **Where are the children? Who says: ('I want to play basketball')? What does (Anna) want to play?**
5. Pokazuj karty obrazkowe do historyjki 4. i mów zdania, które dzieci mają uzupełnić, np.: **Do you want to play a board game? Tiger! You're cheating!**
6. Pokazuj gry i zabawy oraz miejsca w szkole i obowiązujące w nich zasady za pomocą gestów i poproś dzieci o odgadywanie, co pokazujesz.

Wyznaczaj różnych przedstawicieli obu drużyn do udzielania odpowiedzi. Za prawidłowe odpowiedzi dzieci mogą zdobywać punkty dla swoich drużyn. Możesz też wyznaczyć liczbę punktów do zdobycia wspólnie przez obie drużyny w celu uzyskania nagrody dla całej klasy (patrz s. 17).

- Przypomnij, że każdy rozdział kończy się lekcją kulturową, w czasie której dzieci poznają tradycyjne piosenki, rymowanki i gry oraz życie codzienne krajów anglojęzycznych.

- Wyjaśnij, że na lekcji dzieci dowiedzą się, w co bawią się ich rówieśnicy z Wielkiej Brytanii, USA i Australii podczas przerw w szkole.
- (opcjonalnie) Pokaż mapę świata i poproś, aby dzieci spróbowały odnaleźć na niej Wielką Brytanię, USA i Australię.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie i zagrajcie w tradycyjną grę *Rock, paper, scissors*.

- (książki otwarte) Wskaż zdjęcia dłoni i zapytaj, czy dzieci znają polską nazwę przedstawionej na nich gry („papier, kamień, nożyce”). Wyjaśnij, że na tej lekcji nauczą się grać w tę grę po angielsku.
- Przypomnij zasady gry: dwoje graczy odlicza do trzech i pokazuje jeden z trzech gestów widocznych na zdjęciach (*rock, paper* lub *scissors*). Mów kolejno: **rock/paper/scissors**, a dzieci niech pokazują odpowiednie gesty. Z pomocą dzieci przypomnij wyniki: *rock and paper* – wygrywa papier, bo może owinać kamień; *paper and scissors* – wygrywają nożyce, bo mogą przeciąć papier; *scissors and rock* – wygrywa kamień, bo może stępić nożyce. Jeśli dwoje graczy pokaże ten sam gest, np. *paper – paper*, to jest remis (*a draw*).
- Wyjaśnij, że dziewczynki widoczne na zdjęciu grają w *Rock, paper, scissors*. Wskaż dłonie dziewczynek i zapytaj: **What's this?** (*rock on the left, scissors on the right*); **Who's the winner?** (*rock*).
- **CD3 8** Powiedz: **Listen**. Odtwórz nagranie audio lub wideo. Zatrzymaj nagranie po każdej wypowiedzi: *And the winner is ...* (przed podaniem zwycięzcy). Proś dzieci, żeby same podały zwycięzcę. Odtwórz dalszy ciąg nagrania, żeby dzieci sprawdziły odpowiedzi (*1 scissors, 2 paper, 3 rock, 4 a draw*).



VIDEO 9



- Powiedz: **Play Rock, paper, scissors**. Zaproś parę ochotników na środek klasy do zaprezentowania gry. Zachęć pozostałych uczniów, aby podali wynik: (*Kuba*) **wins!**. Następnie wszystkie dzieci grają w parach i zbierają punkty za każdą wygraną. Po pięciu rundach poproś, aby dzieci powtórzyły grę w innych parach.

***DODATKOWE ĆWICZENIE**

Zagrajcie w Marynarza po angielsku. Zaproś parę ochotników na środek klasy i ustalcie, od którego zaczniesz się odliczanie. Następnie ochotnicy chowają obie ręce za siebie, a na hasło: **Start!** wyciągają obie ręce przed siebie, pokazując dowolną liczbę palców. Poproś klasę, aby zsumowała pokazane palce, a następnie odliczając tę sumę razem z klasą, wskazując na przemian ochotników w parze, zaczynając od ustalonego wcześniej zawodnika. Uczeń, na którego wypadnie liczba równa sumie palców, wygrywa grę. Dzieci kontynuują zabawę w parach.

2 Posłuchajcie, znajdźcie i wskażcie. Przeczytajcie i powiedzcie.

- Wyjaśnij, że zdjęcia zamieszczone w podręczniku ukazują dzieci z Wielkiej Brytanii, Stanów Zjednoczonych i Australii grające w różne gry podczas przerwy między lekcjami. Poproś uczniów o odczytanie imion dzieci. Przeczytaj wyrazy zapisane pod zdjęciami, prosząc uczniów o ich powtórzenie. Sprawdź, czy uczniowie rozumieją znaczenie wszystkich wyrazów.
-  Wyjaśnij, że uczniowie wysłuchają wypowiedzi dzieci o tym, w co bawią się podczas szkolnych przerw. Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują odpowiednie zdjęcia (1b, 2c, 3a).
- Zapytaj: **Who plays marbles?** (Clare's friend/the children in picture a); **What game do the children in picture b play at break time?** (dodgeball); **Where do the children in picture c play the skipping game?** (in the playground).
- Przeczytaj tekst zapisany w dymku, pomijając lukę oznaczoną znakiem zapytania. Powiedz, że tekst pochodzi z jednego z nagrań. Zapytaj, którego dziecka i którego zdjęcia dotyczy ten opis (Ellie, picture c). Odtwórz nagranie ponownie. Sprawdźcie odpowiedzi.
- Poproś dzieci, żeby przeczytały chórem opis zapisany w dymku, tym razem uzupełniając tekst nazwą zabawy, o której mówi Ellie (skipping games). Poproś ochotnika o odczytanie pełnego tekstu.

***DODATKOWE ĆWICZENIE**

Zagrajcie w *Chain* (patrz: s. 16).

3 Narysujcie w zeszytach grę, w którą gracie lub zabawę, w którą się bawicie podczas przerw. Pokażcie i powiedzcie.

- Porozmawiaj z dziećmi o tym, w co grają lub bawią się dzieci z Polski podczas przerw między lekcjami. Następnie zapytaj kilkoro dzieci: **What do you play at break time?** Wysłuchaj odpowiedzi dzieci.
- Powiedz: **Draw** i wskaż przykład. Wyjaśnij, że dzieci powinny narysować w zeszytach siebie podczas zabawy na przerwie.
- Kiedy dzieci skończą rysować, powiedz: **Write.** Poproś, aby opisały swoje rysunki, wzorując się na tekście zapisanym w dymku. Jeśli dane dziecko nie gra w żadną grę, może opisać inne czynności, które wykonuje podczas przerwy lub też opisać znajomą osobę, jak Nasim i Clare.
- Dzieci pojedynczo pokazują swoje rysunki i opowiadają o nich: *I go to school in Poland. At break time, I play (hopsotch) with my friends / in the playground/corridor.* W dużej klasie dzieci mogą wykonać to zadanie w grupach lub w parach.

***DODATKOWE ĆWICZENIE**



Rozłóż na podłodze rysunki dzieci w kształcie węża lub okręgu. Dzieci spacerują jedno za drugim wzdłuż rysunków. Odtwórz w tle nagranie karaoke piosenki **I want to play.** Kiedy zatrzymasz nagranie, dzieci podnoszą rysunek, który leży najbliżej nich. Wybierz kilkoro dzieci, aby powiedziały zdanie pasujące do rysunku, np.: *At break time, I play (tag) in the (playground).* Wszyscy mogą także zgadywać, czy to rysunek. Wznów odtwarzanie nagrania i powtórz zabawę, prosząc inne dzieci o opisanie rysunków.

Zakończenie

- Zapytaj: **What traditional game can you play?** (rock, paper, scissors); **What do children in the UK/ the USA/Australia play at break time?** (skipping games/dodgeball/marbles).
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej i co było dla nich najtrudniejsze. Czy było to trudne do zapamiętania, zapisania czy wymówienia?
-  Odtwórz rymowankę **Everyone, play.** Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 89).
-  Dzieci śpiewają piosenkę **Tick tock** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 71).



Rock, paper, scissors

Children: 1, 2, 3.

Child 1: Scissors.

Child 2: Paper.

Child 3: And the winner is ... scissors.

Children: 1, 2, 3.

Child 1: Rock.

Child 2: Paper.

Child 3: And the winner is ... paper.

Children: 1, 2, 3.

Child 1: Scissors.

Child 2: Rock.

Child 3: And the winner is ... rock.

Children: 1, 2, 3.

Child 1: Paper.

Child 2: Paper.

Child 3: And it's a draw!



1 Nasim: *My cousin goes to school in the USA. At break time, he plays dodgeball in the playground. Dodgeball is a ball game.*

2 Ellie: *I go to school in the UK. At break time, I play skipping games with my friends. We've got a skipping rope and we skip together.*

3 Clare: *My friend goes to school in Australia. At break time, she plays marbles in the playground. Marbles are very small glass balls.*

Cele nauczania:

- rozpoznawanie i nazywanie czynności sportowych
- opisywanie, jakie czynności sportowe chce się wykonywać
- mówienie rymowanki *Let's play*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyty CD 2 i CD 4

Główne słownictwo i struktury:

- play ice hockey, play volleyball, play tennis, go swimming, go hiking, go skiing*
- I want to (play ice hockey).*

Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- CD2 13 Odtwórz piosenkę *Can I come in?*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, wskażcie i powtórzcie. Powiedzcie.

- (książki zamknięte) Pokazuj czynności sportowe za pomocą gestów. Dzieci zgadują, co pokazujesz.
- CD4 39 (książki otwarte) Powiedz: **Listen, point and repeat.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania, wskazują zdjęcia i powtarzają zwroty (1b – *play volleyball*, 2f – *go skiing*, 3c – *play tennis*, 4d – *go swimming*, 5a – *play hockey*, 6e – *go hiking*). Wyjaśnij, że słowo *play* łączy się z grami, także zespołowymi, a z innymi aktywnościami ruchowymi często łączy się słowo *go*.
- Poproś dzieci o odczytanie podpisów pod zdjęciami.
- Powiedz: **Look and say.** Wskaż przykład w dymku. Wskazuj zdjęcia w kolejności i proś dzieci o podawanie pełnych zdań według wzoru: *I play (ice hockey). I go (hiking).*
- Połącz dzieci w pary. Uczeń A wskazuje zdjęcie (a–f), a uczeń B mówi pełne zdanie w odpowiedzi. Po minucie uczniowie zamieniają się rolami.
- Poproś ochotników, aby powiedzieli pełnym zdaniem, które ze sportów widocznych na zdjęciach uprawiają.

2 Przeczytajcie i połączcie palcami. Powiedzcie.

- Poproś dzieci, by podały nazwy sportów widocznych na obrazkach 1–6. Zapytaj, które z tych wyrazów łączą się z *play*, a które z *go* (*play: volleyball, tennis, ice hockey; go: skiing, swimming, hiking*).
- Powiedz: **Read and match with your fingers.** Ochotnicy odczytują kolejne zdania w dymkach, a pozostali uczniowie łączą je palcami z obrazkami (a4, b1, c5, d2, e6, f3).
- Powiedz: **Say.** Wskaż przykład zapisany w dymku. Ochotnicy mówią według wzoru, na jakie aktywności mają ochotę. Dzieci kontynuują ćwiczenie w parach.

3 Posłuchajcie, wskażcie i powiedzcie rymowankę *Let's play*.

- CD4 40 Powiedz dzieciom, że nauczą się rymowanki *Let's play*. Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci wskazują odpowiednie czynności sportowe w ćw. 1.

4 Extra Vocabulary

1 Listen, point and repeat. Say.

Example: I play ice hockey.

2 Read and match with your fingers. Say.

Example: I want to go skiing.

3 Listen, point and say the Let's play chant.

Sample: sport, sport, sport is good, sport is good for you! (dzieci wskazują rękami przed siebie)

- Powiedz: **Listen and mime.** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci odgrywają treść rymowanki razem z tobą.
- CD4 41 Powiedz: **Say the rhyme.** Dzieci mówią rymowankę razem z nagraniem, a następnie z podkładem karaoke, i odgrywają jej treść.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w *Action train* (patrz: s. 15).

Zakończenie

- Zapytaj: **What sports activities do you know?**
- CD2 14 Dzieci śpiewają piosenkę *Tick tock* razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 71).

CD4 39

1 play volleyball 2 go skiing 3 play tennis 4 go swimming
5 play ice hockey 6 go hiking

CD4 40

CD4 41

Let's play

Do you want to play ice hockey? (dzieci „odbijają krążek”)
Yes, let's play! (dzieci kiwają głową zachęcająco)

Do you want to play tennis? (dzieci „odbijają piłkę rakieta”)
Yes, let's play! (jw.)

Do you want to play volleyball? (dzieci „odbijają piłkę”)
Yes, let's play! (jw.)

Sport, sport, sport is good, (dzieci wyrzucają ręce do góry)
sport is good for you! (dzieci wskazują rękami przed siebie)

Do you want to go skiing? (dzieci „jadą na nartach”)
Yes, let's go! (dzieci kiwają głową zachęcająco)

Do you want to go hiking? (dzieci maszerują w miejscu)
Yes, let's go! (jw.)

Do you want to go swimming? (dzieci „pływają”)
Yes, let's go! (jw.)

Sport, sport, sport is good, (dzieci wyrzucają ręce do góry)
sport is good for you! (dzieci wskazują rękami przed siebie)

Cele nauczania:

- powtórzenie materiału z rozdziałów 3. i 4.
- słuchanie i czytanie historyjki ze zrozumieniem

Główne słownictwo i struktury:

- nazwy ubrań, pór roku, gier i zabaw
- *I'm wearing (a shirt and trousers).*
- *It's (spring).*
- *Do you want to play (tag)? / Come and play (tag)! Yes, please. / No, I don't. / No, thanks/thank you.*

- *What do you want to play? I want to play (cards).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyty CD 2 i CD 3
- karty obrazkowe: ubrania, pory roku, gry i zabawy
- pacynki Tygrysa, Małpki i Myszy

Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

-  Odtwórz rymowankę ***Hat, T-shirt, shorts and shoes.*** Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 89).

Główna część lekcji

1 Jakie gry i zabawy lubicie?

- (książki zamknięte) Umieść na tablicy karty obrazkowe z grami i zabawami. Wskazując odpowiednie karty, powiedz: ***I like to play (hopsotch) and (tag), but my favourite game is (hide and seek).*** Zapisz przykład na tablicy w ten sposób: *I like to play (?) and (?), but my favourite game is (?).*
- Zapytaj: ***What games do you like to play?*** Ochotnik odpowiada i zadaje pytanie kolejnej osobie. Kontynuuj ćwiczenie, aż wypowiedzą się wszystkie dzieci.
- Dzieci chodzą po klasie i pytają się nawzajem o ulubione zabawy. Jeśli uczniowie lubią tę samą zabawę, dalej chodzą po klasie razem. Po 3–4 minutach pytaj kolejno uczniów/grupy: ***What games do you like to play?*** Na koniec ustalcie, która zabawa jest najpopularniejsza.
- Powiedz: ***Write.*** Dzieci w zeszytach opisują wg wzoru swoje ulubione zabawy. Poproś kilka osób o odczytanie zdań.

2 Posłuchajcie historyjki i wskażcie.

- (książki otwarte) Zapytaj: ***Who can you see in pictures 1–5? (Tiger, Monkey, Mouse).*** Odczytajcie wspólnie zdania zapisane w dymkach na obrazkach 1. i 3. Zapytaj: ***Who can you see in picture 6? (Sue, Jay); Are they happy? (no).*** Zapytaj, co zdaniami dzieci wydarzy się w historyjce.
-  Powiedz: ***Listen to the story and point.*** Odtwórz nagranie audio lub wideo, zachęcając dzieci do słuchania historyjki i wskazywania odpowiednich obrazków.

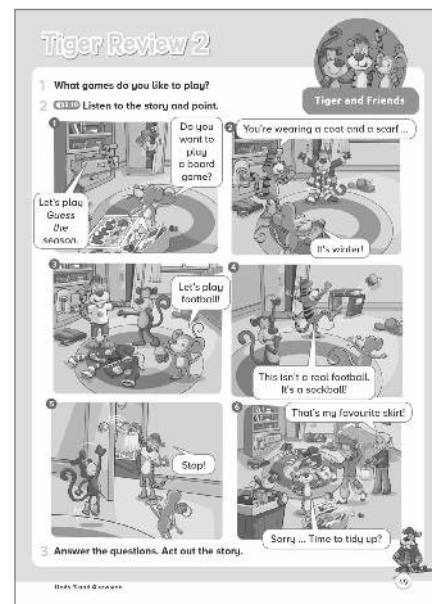


VIDEO 10



3 Odpowiedzcie na pytania. Odegrajcie historyjkę.

- Zadawaj dzieciom pytania nt. poszczególnych obrazków: Obrazek 1.: ***Who can you see? (Tiger, Monkey, Mouse); What game do they want to play? ('Guess the season')***



Obrazek 2.: ***What is Monkey wearing? (a coat and a scarf); What season is it? (It's winter.); What other clothes can you see? (a jumper, trousers, socks, a hat)***

Obrazek 3.: ***What is Tiger wearing? (shorts and a T-shirt); What season is it? (It's summer.); What game do they want to play? (football)***

Obrazek 4.: ***Is it real football? (No, it's sockball.)***

Obrazek 5.: ***What game are they playing? (basketball)***

Obrazek 6.: ***Who comes into the room? (Sue and Jay); Are they happy/sad/angry?***

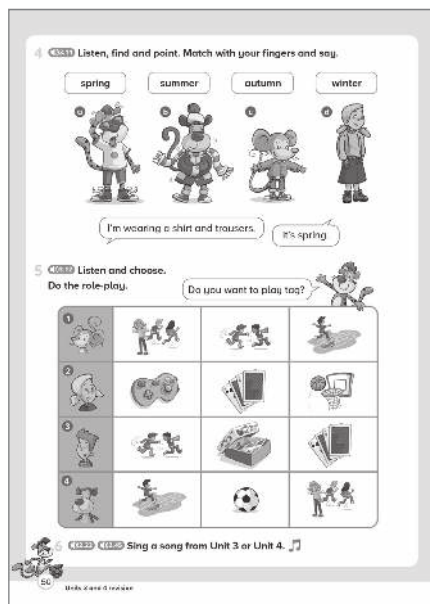
- Rozdaj dzieciom ołówkowe pacynki Tygrysa, Małpki i Myszy lub poproś o wyjęcie ich z teczek. Połącz dzieci w trójki i przydziel im role Tygrysa, Małpki i Myszy. Odtwórz nagranie i zatrzymuj je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdania swoich bohaterów, unosząc jednocześnie pacynki.

4 Posłuchajcie, znajdźcie i wskażcie. Połączcie palcami i powiedzcie.

- Pokazuj uczniom karty obrazkowe przedstawiające ubrania i pory roku i proś o ich nazywanie.
- Wskaż ilustrację i zapytaj: ***What is (Tiger) wearing?*** Dzieci odpowiadają. Posępuj tak samo z kolejnymi postaciami.
-  Powiedz: ***Listen, find and point.*** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej wypowiedzi. Dzieci wskazują postać, której dotyczy wypowiedź (1c, 2d, 3b, 4a).
- Powiedz: ***Listen and match with your fingers.*** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci łączą palcami postacie a–d z nazwami pór roku (*a summer, b winter, c spring, d autumn*).
- Połącz dzieci w pary. Powiedz: ***Say.*** Uczeń A opisuje ubiór wybranej postaci, a uczeń B nazywa postać, np.: Uczeń A: *I'm wearing a brown jumper, a blue skirt and red shoes.* – Uczeń B: *You're Sue.* Następnie dzieci zamieniają się rolami.
- Połącz dzieci w nowe pary. Uczeń A opisuje ubiór wybranej postaci, a uczeń B nazywa porę roku, do której pasuje ten strój. Następnie dzieci zamieniają się rolami.

5 Posłuchajcie i wybierzcie. Odegrajcie scenkę.

- Poproś dzieci o nazwanie gier i zabaw z tabeli.
-  Powiedz dzieciom, że wysłuchają czterech dialogów, a ich zadaniem będzie ustalić, w którą z podanych w tabeli trzech gier chce zagrać dana postać. Powiedz: ***Listen and choose.*** Odtwórz nagranie i zatrzymuj je po każdym dialogu. Dzieci wykonują zadanie (1 tag, 2 a computer game, 3 a board game, 4 football).



- Zapytaj dzieci, jak pytamy, czy ktoś ma ochotę się w coś bawić (*Do you want to play (cards)? What do you want to play?*). Następnie zapytaj, jak zaprasza się kogoś do wspólnej zabawy (*Come and play (tag).*). Zapisz zdania na tablicy.
- Poproś dzieci, żeby przypomniaty, jak postacie w nagraniu reagowały na te pytania i zdania (*No, I don't. / No, thank you. / No, thanks. / Yes, please. / I want to play (cards).*) Zapisz te warianty odpowiedzi na tablicy.
- Połącz dzieci w trójki w składzie: Tygrys, Małpka, Mysz. Korzystając z pacynek i zwrotów zapisanych na tablicy, dzieci pytają się nawzajem, czy chcą się w coś pobawić. Zaprosz chętne grupy do odegrania dialogów przed klasą.

6 Zaśpiewajcie piosenkę z rozdziału 3. lub 4.

- **CD2 22** **CD2 45** Zapytaj dzieci, czy na zakończenie wolą zaśpiewać piosenkę *I'm wearing a coat* czy *I want to play*. Dzieci śpiewają wybraną piosenkę i odgrywają jej treść (opis na ss. 75 i 93).
- **CD2 30** **CD3 3** Jeżeli uczniowie wyjątkowo polubili inną piosenkę (*What's your favourite season?* lub *In the classroom*), dodaj ją do propozycji (opis na ss. 81 i 99).

Zakończenie

- **CD2 39** Odtwórz rymowanąkę *Everyone, play*. Dzieci mówią rymowanąkę i odgrywają jej treść (opis na s. 89).

CD3 10

Obrazek 1.

Narrator: Tiger, Monkey and Mouse are in the bedroom.

Tiger: Blue socks, green trousers ...

Mouse: I want to play! Do you want to play a board game?

Tiger: No, thank you, Mouse.

Monkey: No, thanks, Mouse. But I've got an idea. Let's dress up and play a guessing game.

Tiger: Brilliant! Let's play 'Guess the season'.

Mouse: Yay!

Obrazek 2.

Monkey: Ta-da! What season is it?

Tiger: Mmm ... Well, you're wearing a coat and a scarf.

Mouse: I know! It's winter!

Monkey: Yes! Well done, Mouse! Your turn, Tiger!

Obrazek 3.

Tiger: Look at me! I'm wearing a T-shirt and shorts. What season is it?

Monkey: I know. It's summer.

Tiger: Yes! Well done, Monkey!

Mouse: Now let's play a different game. Let's play football!

Monkey: OK.

Tiger: Great idea!

Obrazek 4.

Tiger: Goal! Hurray!

Mouse: Very good, Tiger! Do you like football?

Tiger: Yes, I do! But this isn't a real football. It's a ... a sockball!

Monkey: I want to play basketball with the sockball!

Mouse: Yay! Fun!

Obrazek 5.

Mouse: Look, this skirt is a funny basket!

Monkey: Yes!

Monkey, Mouse & Tiger: Yay! Hurray!

Tiger: Uh-oh. Listen. Stop!

Monkey: It's Sue and Jay. Come on, Mouse! Sorry, Tiger!

Obrazek 6.

Narrator: Sue and Jay come into the bedroom.

Sue: Oh, no!

Jay: Look at all the clothes and toys!

Sue: That's my favourite skirt! Tiger!

Tiger: Sorry ... Time to tidy up?

Sue: Yes!

Jay: We can tidy up together.

Tiger: Okay, thank you. Sorry, Sue. Sorry, Jay! Tidy up, tidy up, tidy up again!

CD3 11

1 I'm wearing a shirt and trousers. It's spring.

2 I'm wearing a jumper, a skirt and boots. It's autumn.

3 I'm wearing a scarf, a coat and trousers. It's winter.

4 I'm wearing a T-shirt and shorts. It's summer.

CD3 12

1 **Tiger:** Hi, Mouse! Do you want to play hide and seek?

Mouse: No, I don't.

Tiger: Do you want to play hopscotch?

Mouse: No, thank you.

Tiger: Do you want to play tag?

Mouse: Yes, please!

2 **Tiger:** Sue, come and play basketball.

Sue: No, thanks, Tiger.

Tiger: Do you want to play cards?

Sue: No, I don't. I want to play a computer game.

3 **Tiger:** Do you want to play tag, Jay?

Jay: No, I don't. Thanks.

Tiger: Do you want to play cards?

Jay: No, thank you.

Tiger: What do you want to play?

Jay: I want to play a board game.

4 **Tiger:** Hi, Monkey! Come and play hopscotch!

Monkey: No, thank you, Tiger.

Tiger: Do you want to play hide and seek?

Monkey: No, I don't. I want to play football.



Cele nauczania:

- nazywanie dolegliwości i zdrowych nawyków
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw dolegliwości i zdrowych nawyków
- udział w grach i zabawach
- słuchanie historyjki ze zrozumieniem
- rozpoznawanie wartości związanych z historyjką
- przypominanie i opowiadanie historyjki
- śpiewanie piosenek i recytowanie rymowanek
- ćwiczenie wymowy dwugłoski /əʊ/
- wykonywanie minikart i torby lekarskiej
- odgrywanie scenek
- pytanie o to, co komuś dolega, i udzielanie odpowiedzi
- pytanie o to, czy ktoś wykonuje codziennie daną czynność, i udzielanie odpowiedzi
- opisywanie zdrowych nawyków
- używanie kluczowego słownictwa w zdaniach
- zapisywanie kluczowego słownictwa
- reagowanie na zwroty używane w klasie
- powtarzanie materiału i analiza własnego procesu uczenia się

Główne słownictwo i struktury:

Słownictwo:

- *toothache, headache, cough, cut, earache, cold, tummy ache, sore throat*
- *drink water, wash, do exercise, eat well, play, sleep well*
- **Kids' Culture:** *go hiking, go sailing, work in the garden*
- **Extra Vocabulary:** *angry, tired, hungry, thirsty, hot, cold*

Struktury:

- *What's the matter? I'm feeling (ill). I've got (a headache).*
- *Have you got (a cut)? Yes, I have. / No, I haven't. I've got (a cold).*
- *I (do exercise) every day.*
- *Do you (play) every day? Yes, I do. / No, I don't.*
- *You need to (sleep well).*
- *What's the matter? I'm/(He)'s feeling ill/hot/thirsty/tired.*

Słownictwo i struktury powtarzane:

- *fruit, vegetables*
- *What has (he) got? (He)'s got (a cold).*

Język bierny:

- *I'm (not) scared.; Don't be scared.*
- *When I touch my (head), it hurts.*
- *You've got a broken finger.*
- **Tiger Values:** *Don't be scared of the doctor.*

Integracja treści – Edukacja zdrowotna:

Zachowania prozdrowotne.

Zagadnienia społeczno-kulturowe:

- zachęcenie dzieci do poznania nazw dolegliwości i zdrowych nawyków
- uświadomienie dzieciom, że poznanie historyjki o wizycie u lekarza może sprawić przyjemność
- uświadomienie dzieciom, że nie należy się bać lekarza
- kształtowanie postawy szacunku do rozmówcy
- wyrabianie w dzieciach postawy zainteresowania samopoczuciem innych osób
- wyrabianie w dzieciach gotowości do czekania na swoją kolej i chęci zamieniania się rolami
- wzmacnianie w dzieciach pewności siebie w komunikowaniu się w języku angielskim
- uświadomienie dzieciom przyjemności z rozpoznania humoru w historyjce
- uświadomienie dzieciom, co należy robić, aby być zdrowym
- zachęcenie dzieci do powtarzania materiału i oceny własnego procesu uczenia się
- uświadomienie dzieciom satysfakcji z uczenia się tradycyjnego angielskiego dowcipu
- wzbudzenie zainteresowania dzieci nauką o zdrowych nawykach mieszkańców Wielkiej Brytanii, USA i Kanady i porównaniem ich ze zdrowymi nawykami mieszkańców Polski

Cele nauczania:

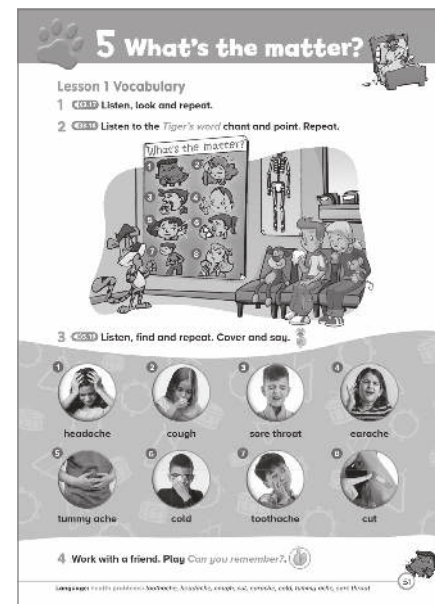
- rozpoznawanie i nazywanie dolegliwości zdrowotnych
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw dolegliwości zdrowotnych
- stuchanie i mówienie rymowanki *Tiger's word*

Główne słownictwo i struktury:

- toothache, headache, cough, cut, earache, cold, tummy ache, sore throat*
- What has he/she got? He's/She's got (a cold).*

Materiały:

- kartki z kryteriami sukcesu i kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyta CD 3
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; ból zęba, ból głowy, kaszel, skaleczenie, ból ucha, przeziębienie, ból brzucha, ból gardła
- karty wyrazowe: *toothache, headache, cough, cut, earache, cold, tummy ache, sore throat*
- sylwetka Li
- łapy Tygrysa
- czyste kartki (po jednej na parę)



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z kryteriami sukcesu (NaCoBeZu – na co będziemy zwracać uwagę) i kartkę z celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Omówcie materiały.



Rozpoczęcie

- Unieś pacynkę Tygrysa i powiedz: **Hello**. Zachęć dzieci, aby odpowiedziały: *Hello, Tiger. How are you?* Odpowiedz: **I'm fine. Thank you.**
-  **CP3 13** Powiedz dzieciom, że nauczą się teraz piosenki **Everyone, say** na powitanie. Odtwórz nagranie. Odegrajcie treść piosenki (opis na s. 109). Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.
-  **CP3 15** Powiedz dzieciom, że nauczą się teraz rymowanki **It's time for English** na powitanie. Odtwórz nagranie. Odegrajcie treść rymowanki (opis na s. 109). Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, popatrzcie i powtórzcie.

- (książki zamknięte) Zapytaj dzieci, jakie problemy ze zdrowiem mają najczęściej. Zapytaj, które z nich dzieci potrafią nazwać po angielsku. Jeśli dana dolegliwość występuje na którejś z kart obrazkowych, umieść tę kartę na tablicy. Na koniec wprowadź nazwy tych dolegliwości z kart, których dzieci nie wymieniły.
-  **CP3 17** Umieść na tablicy karty obrazkowe z dolegliwościami w takiej kolejności, w jakiej ich nazwy występują w nagraniu. Powiedz: **Listen, look and repeat**. Odtwórz nagranie i wskazuj kolejne karty. Dzieci słuchają i powtarzają.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w grę z kartami obrazkowymi, np. **Where's the flashcard?** lub **Mime and guess** (patrz: *Bank gier* na s. 12).

2 Posłuchajcie rymowanki *Tiger's word* i wskażcie. Powtórzcie.

- Zdejmij z tablicy karty obrazkowe.

-  **CP3 18** Powiedz dzieciom, że ich zadaniem będzie zapamiętanie kolejności, w jakiej dolegliwości wymienione są w rymowance. Odtwórz nagranie.
- Po wystłuchaniu nagrania pytaj dzieci kolejno: **What's number one/two/...?** Dzieci odpowiadają: *It's (toothache)*. Umieszczaj karty ze wskazanymi dolegliwościami na tablicy.
- Odtwórz nagranie raz jeszcze, zatrzymując je po każdej nazwie dolegliwości. Sprawdźcie odpowiedzi.
- (książki otwarte) Wskaż ilustrację w ćw. 2. Powiedz: **Look! Tiger is looking at a poster that shows health problems. And look at Sue and Jay. They aren't OK.**
- Powiedz: **Let's say the Tiger's word chant and point**. Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci mówią rymowankę i wskazują w książkach właściwe ilustracje.

3 Posłuchajcie, znajdźcie i powtórzcie. Zakryjcie i powiedzcie.

-  **CP3 19** Poproś dzieci, żeby popatrzyły na zdjęcia dolegliwości z ćw. 3. Nazwijcie kolejne dolegliwości. Następnie powiedz dzieciom, że w nagraniu usłyszą nazwy tych dolegliwości w innej kolejności. Zadaniem dzieci jest jak najszybciej odnaleźć właściwe zdjęcie, wskazać je i powtórzyć usłyszaną nazwę. Odtwórz pierwszą część nagrania. Dzieci wykonują zadanie.
- Potasuj karty obrazkowe. Zapytaj dzieci, w jakiej kolejności nazwy dolegliwości pojawiły się w nagraniu. Umieść karty na tablicy w kolejności zaproponowanej przez uczniów i odtwórz pierwszą część nagrania, zatrzymując je po każdej nazwie. Sprawdźcie odpowiedzi.
- Powiedz dzieciom, że teraz usłyszą drugą część nagrania, w której nazwy dolegliwości będą wymieniane różną liczbę razy. Zadaniem dzieci jest powtórzyć chórem nazwę każdej dolegliwości tyle razy, ile powtórzeń będzie w nagraniu. Odtwórz drugą część nagrania, zatrzymując je po każdej nazwie dolegliwości. Dzieci wykonują zadanie.
- Rozdaj dzieciom łapy Tygrysa lub poproś, aby wyjęły je z teczek. Wyjaśnij, że teraz zadaniem dzieci jest zakrycie łapą Tygrysa wskazanego przez ciebie zdjęcia z ćw. 3. Powiedz: **Cover the (headache)**. Dzieci zakrywają zdjęcie (ból głowy) i powtarzają nazwę wskazanej dolegliwości. Powtórz procedurę z innymi dolegliwościami, zwiększając tempo wydawania poleceń. Ochotnicy przejmują twoją rolę.
- Dzieci kontynuują zabawę w parach.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w *Tiger's numbers* (patrz: s. 12).

- Przygotuj karty wyrazowe z nazwami dolegliwości. Kolejno pokazuj karty dzieciom. Odczytuj wyrazy zapisane na kartach i proś dzieci o powtarzanie ich chórem.
- Potasuj karty wyrazowe i kolejno pokazuj je uczniom. Ochotnicy odczytują wyrazy i umieszczają karty wyrazowe na tablicy obok właściwych kart obrazkowych. Poprawiaj błędy w wymowie.
- Zdejmij z tablicy karty wyrazowe i potasuj je. Pokazuj karty wybranym rzędem, prosząc dzieci o odczytanie wyrazów.

4 Pracujcie w parach. Zagrajcie w *Can you remember?*



- (książki zamknięte) Ponumeruj karty obrazkowe umieszczone na tablicy. Pod kartą nr 1 napisz nazwę przedstawionej na niej dolegliwości bez dowolnych dwóch liter (np. c_u_g_). Poproś ochotnika o ich dopisanie.
- Połącz dzieci w pary i wręcz każdej parze czystą kartkę. Poproś, żeby uczniowie przedzielili kartkę na pół i podpisali swoje połowy kartki. Uczeń A pisze numer karty i wyraz-zagadkę na połowie kartki ucznia B, uczeń B uzupełnia wyraz i pisze numer karty i wyraz-zagadkę na połowie kartki ucznia A. Uczeń A uzupełnia wyraz. Uczniowie kontynuują pracę, aż każdy z nich uzupełni cztery wyrazy-zagadki. Żaden wyraz nie może się powtórzyć. Po rozegraniu całej rundy uczniowie sprawdzają odpowiedzi na s. 51. podręcznika. Za każdy dobrze napisany wyraz uczeń zdobywa punkt. Przed rozpoczęciem gry zetrzyj z tablicy zapisany na niej przykład.
- Na koniec zapytaj, komu udało się poprawnie uzupełnić 4 wyrazy, 3 wyrazy itd., za każdym razem bijąc brawo.

Zakończenie

- Pokaż dzieciom kolejno karty obrazkowe przedstawiające dolegliwości i zapytaj: **What health problems can you name in English?** Zapytaj dzieci po polsku, które z poznanych słów są łatwe, a które trudne. Przypomnij różne sposoby na zapamiętanie nowego słownictwa.
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze i dlaczego.
-  **16** Powiedz dzieciom, że nauczą się dziś rymowanki *I'm OK* na zakończenie lekcji. Odtwórz nagranie. Odegrajcie treść rymowanki. Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść.
-  **14** Wyjaśnij, że dzieci zakończą dziś lekcję nową piosenką *No more English for today*. Odtwórz nagranie. Odegrajcie treść piosenki. Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

13 Units 5–6 & Goodbye, Sue and Jay!

hello song: *Everyone, say*

It's time for English. (dzieci wskazują na nadgarstek)
Everyone, say 'Hello'! (dzieci unoszą ręce)
Everyone, say 'Here we go'! (dzieci spacerują w miejscu)
Everyone, say '3, 2, 1'. (dzieci odliczają)
Everyone, say 'Let's have fun'! (dzieci klaszczą)
It's time for English, time for English. (jw.)

14 Units 5–6 & Goodbye, Sue and Jay!

goodbye song: *No more English for today*

No more English for today. (dzieci kręcą przecząco głową)
See you, Sue. (dzieci machają Sue na karcie obrazkowej)
See you, Jay. (dzieci machają Jayowi na karcie obrazkowej)
No more English for you and me. (dzieci kręcą głową)
See you, Tiger. (dzieci machają pacyncę Tygrysa)
See you, Li. (dzieci machają papierowej sylwetce Li)
See you! See you! See you! (dzieci machają na pożegnanie)

15 Opening routine: *It's time for English*

It isn't time to play basketball. (dzieci kręcą przecząco głową i udają, że kozłują piłkę)
It isn't time to play football. (dzieci kręcą przecząco głową i udają, że kopią piłkę)
It isn't time to play a computer game. (dzieci kręcą przecząco głową i udają, że grają na konsoli)
It isn't time to play a board game. (dzieci kręcą przecząco głową i udają, że przesuwają pionki na planszy)
But we can play games in English. (dzieci unoszą ręce)
It's time for English! (dzieci podskakują)

16 Closing routine: *I'm OK*

I haven't got toothache or tummy ache. (dzieci kręcą głową i łapią się za policzek, a następnie za brzuch)
I'm OK! Let's play! (dzieci unoszą kciuk do góry i klaszczą)
I haven't got a cough, a cut or a cold. (dzieci kręcą głową i udają, że kaszlą, łapią się za palec, wycierają nos)
I'm OK! Let's play! (jw.)
I haven't got a headache or sore throat. (dzieci kręcą przecząco głową i łapią się za głowę, a następnie za gardło)
I'm OK! Let's play! (jw.)

17

cold, cough, cut, earache, headache, sore throat, toothache, tummy ache

18 Tiger's word

Tiger, Tiger, what do you know?
Answer the questions, here we go!
Number 1. What has he got? He's got toothache!
Number 2. What has she got? She's got a headache!
Number 3. What has he got? He's got a cough!
Number 4. What has he got? He's got a cut!
Number 5. What has she got? She's got earache!
Number 6. What has she got? She's got a cold!
Number 7. What has he got? He's got tummy ache!
Number 8. What has she got? She's got a sore throat!

19

cough, tummy ache, headache, cut, toothache, cold, earache, sore throat
Now be careful!
cough (x3), tummy ache (x1), headache (x3), cut (x3), toothache (x1), cold (x3), earache (x2), sore throat (x1)

Cele nauczania:

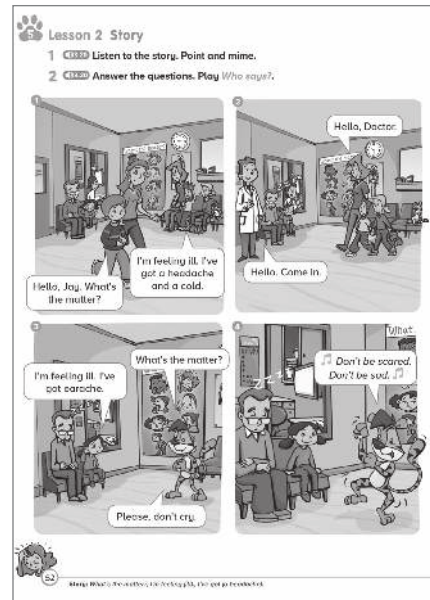
- słuchanie historyjki ze zrozumieniem
- nazywanie dolegliwości, o których mowa w historyjce
- rozpoznawanie wartości związanych z historyjką
- wykonywanie minikart
- odczytywanie prostych struktur (patrz poniżej)

Główne słownictwo i struktury:

- *toothache, headache, cough, cut, earache, cold, tummy ache, sore throat*
- *What's the matter? I'm feeling (ill). I've got (a headache).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyta CD 3
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; dolegliwości
- karty wyrazowe: dolegliwości
- karty obrazkowe do historyjki 5.
- sylwetka Li
- gotowe minikarty do rozdziału 5.
- szablon minikart do rozdziału 5. (jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*)
- czyste kartki i kredki (jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*)
- nożyczki



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



VIDEO 11



Rozpoczęcie

-  Odtwórz piosenkę **Everyone, say**. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).
-  Odtwórz rymowankę **It's time for English**. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).
-  Zaprosz ośmioro dzieci na środek klasy i rozdaj im karty obrazkowe z ilustracjami dolegliwości. Odtwórz rymowankę **Tiger's word** (opis na s. 109). Klasa mówi rymowankę. Dzieci stojące na środku sali unoszą właściwą kartę po usłyszeniu nazwy dolegliwości widniejącej na tej karcie. Rozdaj karty wyrazowe innym dzieciom i poproś, aby stanęły obok osób z odpowiednimi kartami obrazkowymi.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie historyjki. Wskażcie i pokażcie za pomocą gestów.

- (książki otwarte) Wskaż postaci ukazane na obrazku 1. (w podręczniku lub na karcie do historyjki) i zapytaj: **Who's this?** (*Sue, Jay, their mum, Tiger*); **Where are they?** (*at the doctor's*); **Why are they at the doctor's?** Zapytaj dzieci, co ich zdaniem wydarzy się w historyjce.
-  Zapytaj: **What's the matter with Jay/Sue?**. Dzieci zgadują. Powiedz: **Listen to the story and check**. Odtwórz nagranie i powtórz pytanie. Dzieci odpowiadają (*Jay has got a headache and a cold. Sue has got a sore throat and a cough.*).
- Powiedz: **Listen to the story again. Point and mime**. Wyjaśnij, że dzieci mają wskazywać kolejne obrazki i pokazywać za pomocą gestów dolegliwości wymieniane przez postaci. Pokaż karty obrazkowe przedstawiające dolegliwości, o których mowa w historyjce i przypomnij ilustrujące je gesty (opis w scenariuszu rymowanki *I'm OK* na s. 109). Wprowadź gest ilustrujący ból ucha.
- Odtwórz nagranie ponownie lub wykorzystaj w tym celu wideoklip do animowanej wersji historyjki. Dzieci słuchają historyjki, wskazują poszczególne postaci i pokazują ich dolegliwości za pomocą gestów.

- Zapytaj: **Who is scared?** (*Sophie*); **Who makes Sophie happy?** (*Tiger*).

2 Odpowiedzcie na pytania. Zagrajcie w **Who says?**

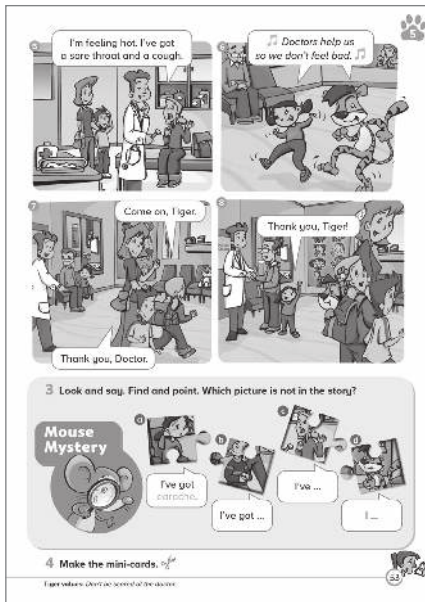
-  Odtwórz nagranie historyjki, zatrzymując je po każdym obrazku i zadając pytania na jego temat, np.:
Obrazek 1.: **Where are Sue and Jay?** (*at the doctor's*); **What's the matter with Jay?** (*He's got a headache and a cold.*); **What's the matter with Tom?** (*He's got tummy ache.*)
Obrazek 2.: **Who says 'hello' to Sue and Jay?** (*the doctor*)
Obrazek 3.: **What's the little girl's name?** (*Sophie*); **What's the matter with Sophie?** (*She's got earache.*); **Is she sad or happy?** (*sad*); **Does she like doctors?** (*no*)
Obrazek 4.: **What does Tiger do to make Sophie feel better?** (*He sings and dances.*)
Obrazek 5.: **Is Sue feeling cold?** (*No, she's feeling hot.*); **Has she got toothache?** (*No, she's got a sore throat and a cough.*)
Obrazek 6.: **Is Sophie sad or happy?** (*happy*)
Obrazek 7.: **What does the doctor say to Sue and Jay?** (*no school, no football and lots of sleep*)
Obrazek 8.: **Is Sophie scared?** (*no*)
- Zapytaj: **Do you like the story?**
- (książki zamknięte) Powiedz: **Let's play Who says?**. Pytaj w przypadkowej kolejności o zdania zapisane w dymkach, np. **Who says: 'I'm feeling hot'?** (*Sue*). Dzieci odpowiadają. Ochotnicy przejmują twoją rolę.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w **Draw and match** (patrz: s. 12).

Tiger Values

Wskaż obrazek 3. i zapytaj: **Why is Sophie crying?** (*She's got earache and she's scared of the doctor.*). Wskaż obrazek 4. i zapytaj: **Is Sophie crying?** (*no*); **Why not?** (*Tiger sings and dances.*). Zapytaj różne dzieci: **Are you scared of the doctor?**. Porozmawiajcie o tym, dlaczego niektórzy boją się lekarza. Zapytaj dzieci, jak przełamać strach przed wizytą u lekarza i dlaczego to ważne, żeby słuchać zaleceń lekarza i dbać o swoje zdrowie.



*DODATKOWE ĆWICZENIE

Poproś do siebie czworo uczniów i w tajemnicy daj każdemu kartę wyrazową z nazwą dolegliwości. Uczniowie pokazują dolegliwości za pomocą gestów. Zadawaj pytania o dolegliwości pokazywane przez uczniów: **What's the matter with (Konrad)?**. Dzieci odpowiadają z pamięci. Powtórz zadanie z nową czwórką ochotników i pozostałymi kartami wyrazowymi.

3 Popatrzcie i powiedzcie. Znajdźcie i wskażcie. Którego obrazka nie ma w historyjce?

- (książki otwarte) Wskaż puzzle z fragmentami ilustracji z historyjki. Pokaż puzzle „a” i poproś dzieci o dokończenie zapisanego pod nim zdania. Następnie zachęć dzieci, by przyjrzały się pozostałym puzzlom i powtórzyły ćwiczenie. Sprawdźcie odpowiedzi (a I've got earache, b I've got tummy ache, c I've got a sore throat, d I've got a cut).
- Poproś dzieci, żeby na obrazkach historyjki odnalazły fragmenty ilustracji przedstawione na puzzlach. Zaznacz, że jedna z ilustracji na puzzlach nie pochodzi z historyjki. Wskaż puzzle „a” i zapytaj dzieci, czy widzą ten fragment obrazka w historyjce. Po chwili zapytaj: **What number is it?** (3). Zapytaj dzieci, jaką dolegliwość widzą na obrazku (earache). Powtórz ćwiczenie z pozostałymi fragmentami (a – 3: earache, b – 1: tummy ache, c – 5: a sore throat). Jeden puzzle nie pochodzi z historyjki (d – a cut).

4 Wykonajcie minikarty.

- (książki zamknięte) Pokaż dzieciom minikarty i powiedz: **Let's make the mini-cards.**
- CD3 22 Jeśli dzieci korzystają z Zeszytu ćwiczeń, wydrukuj z niego szablon i wycinają minikarty. Jeśli nie, wykonują minikarty samodzielnie, rysując symbole dolegliwości na małych kartkach i wycinając wydrukowane przez nauczyciela wyrazy. Odtwórz w tle piosenkę *I'm feeling ill* z lekcji 3.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w grę z minikartami, np. **Have you got ...?** (patrz: *Bank gier* na ss. 13–14).

- Dzieci podpisują swoje minikarty. Zbierz minikarty albo poproś dzieci o schowanie ich do teczek.

Zakończenie

- Zapytaj: **In the story, what's the matter with Sophie?** (She's feeling ill. She's got earache.); **Does she want to see the doctor?** (no); **Why not?** (She's scared.).
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze i dlaczego.
- CD3 16 Odtwórz rymowankę *I'm OK*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).
- CD3 14 Dzieci śpiewają piosenkę *No more English for today* razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 109).

CD3 20 CD3 21 Story: What's the matter?

Obrazek 1.

Narrator: Sue and Jay and their mum are at the doctor's. They are waiting to see the doctor.

Tom: Hello, Jay.

Jay: Hi, Tom.

Tom: What's the matter?

Jay: I'm feeling ill. I've got a headache and a cold. How about you?

Tom: I've got tummy ache.

Obrazek 2.

Mum: Hello, Doctor.

Doctor: Hello. Hello, Sue. Hello, Jay. Come in.

Obrazek 3.

Tiger: Hello. What's your name?

Sophie: Sophie.

Tiger: What's the matter, Sophie?

Sophie: I'm feeling ill. I've got earache and I'm scared of the doctor.

Tiger: Don't be scared. Please, don't cry.

Obrazek 4.

Tiger: Don't be scared. Don't be sad. Doctors help us, so we don't feel bad.

Obrazek 5.

Doctor: What's the matter, Sue?

Sue: I'm feeling hot. I've got a sore throat and a cough.

Doctor: Oh dear. Let me see. Open your mouth, please. Say aaahh!

Sue: Aaahh!

Obrazek 6.

Tiger & Sophie: Don't be scared. Don't be sad. Doctors help us, so we don't feel bad.

Obrazek 7.

Sue: Come on, Tiger. It's time to go home.

Doctor: Now remember: no school, no football and lots of sleep.

Mum: Thank you, Doctor.

Jay: Yes, thank you very much.

Obrazek 8.

Sophie: Bye bye and thank you, Tiger. I'm not scared now.



Cele nauczania:

- słuchanie historyjki i uzupełnianie brakujących słów
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw dolegliwości
- dopasowywanie wyrazów do zdjęć
- słuchanie i śpiewanie piosenki *I'm feeling ill*
- opisywanie dolegliwości

Główne słownictwo i struktury:

- *toothache, headache, cough, cut, earache, cold, tummy ache, sore throat*
- *What's the matter? I'm feeling ill. I've got (a sore throat).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyta CD 3
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; dolegliwości
- karty wyrazowe: dolegliwości
- karty obrazkowe do historyjki 5.
- sylwetka Li
- minikarty do rozdziału 5.
- czyste kartki (po jednej na parę)
- spinacze biurowe

Lesson 3 Story activities

- 1** **CD 3** Listen and say the missing words.
- 2** Find and match with your fingers. Say: *What's the matter with Sue and Jay in the story?*
b d e a r a c h e t f g c u t s x n z h e a d a c h e p p
- 3** **CD 3** Listen and point. Sing *I'm feeling ill*.
- 4** Look and read. Choose the correct words. Say:

I'm feeling ill. I've got earache / a sore throat.
I'm feeling ill. I've got toothache / a cold.
I'm feeling ill. I've got tummy ache / a cut.
- 5** Work with a friend. How many health problems can you name and write?

Language health problems: What's the matter? earache, toothache, cold, tummy ache, cut

Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- **CD 3 13** Odtwórz piosenkę *Everyone, say*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).
- **CD 3 15** Odtwórz rymowankę *It's time for English*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).
- Pokaż kartę obrazkową przedstawiającą ból gardła i powiedz: **What's the matter?**. Dzieci pokazują ból gardła za pomocą gestów i mówią: *I've got a sore throat*, takim głosem, jakby bolało je gardło. Kontynuuj zabawę z pozostałymi kartami obrazkowymi. Dzieci pokazują dolegliwość za pomocą gestów, mówiąc zdania odpowiednim głosem (przez nos, kaszląc itp.). Powtórz ćwiczenie, wykorzystując karty wyrazowe.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zaproś ośmioro dzieci na środek klasy i wręcz każdemu jedną kartę do historyjki. Reszta klasy wydaje dzieciom polecenia, jak mają się ustawić, aby karty były ułożone w odpowiedniej kolejności, zgodnie z treścią historyjki.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie i powiedzcie brakujące słowa.

- (książki zamknięte) Zapytaj: **Do you remember the story? Who says: 'Thank you, Doctor'?** (Mum); **Who says: 'I've got earache'?** (Sophie). Pytaj o wypowiedzi różnych postaci umieszczone w dymkach na stronach z historyjką.
- (książki otwarte na ss. 52–53) Powiedz: **Find the picture of Tiger saying: 'What's the matter?'**. Dzieci wskazują właściwy obrazek (picture 3). Zadawaj pytania o inne obrazki, na których postaci mówią, co im dolega.
- **CD 3 gapped 21** Powiedz: **Listen to the story and say the missing words**. Odtwórz dialog do obrazka 1. i zatrzymaj nagranie po pierwszej pauzie. Dzieci podają brakujące słowo. Odtwórz w ten sposób resztę historyjki (odpowiedzi zaznaczono w scenariuszu nagrania historyjki na s. 111).

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Podziel klasę na dwie drużyny. Zapisz na tablicy nazwę wybranej dolegliwości, zastępując litery kreskami. Drużyny na zmianę podają litery, które ich zdaniem znajdują się w wyrazie. Zapisuj litery w odpowiednich miejscach. Jeśli dana drużyna poda literę, której nie ma w wyrazie, wręcz jej spinacz biurowy. Drużyna, która zbierze trzy spinacze, traci kolejkę, po czym wraca do gry. Przedstawiciele drużyn mogą w dowolnym momencie zgłosić się, aby odgadnąć nazwę dolegliwości zapisanej na tablicy. Za poprawną odpowiedź drużyna otrzymuje punkt, a za niepoprawną – spinacz. Powtórz zabawę z kolejnymi czterema nazwami dolegliwości. Nagrońdzie obie drużyny brawami.

2 Znajdźcie i połączcie palcami. Powiedzcie. Co dolega Sue i Jayowi w historyjce?

- (książki otwarte na s. 54) Powiedz: **Point and name the health problems**. Dzieci wskazują kolejno dolegliwości widoczne na zdjęciach 1–8 i nazywają je. Możesz prosić o to całą klasę lub wyznaczać poszczególnych uczniów do udzielenia odpowiedzi.
- Wskaż węże wyrazowe i powiedz: **Find the words. Match with your fingers**. Dzieci wskazują kolejne nazwy dolegliwości, odczytują je na głos i łączą wyrazy z odpowiednimi zdjęciami. Proś kolejne dzieci o udzielanie odpowiedzi (*earache* – 4, *cut* – 1, *headache* – 2, *cough* – 6, *toothache* – 7, *cold* – 5).
- Zapytaj dzieci, które spośród dolegliwości widocznych na zdjęciach nie znajdują się w węzach wyrazowych (3 – *sore throat*, 8 – *tummy ache*).
- Zapytaj: **What's the matter with Sue and Jay in the story?** (*Sue is feeling hot. She's got a sore throat and a cough.*; *Jay is feeling ill. He's got a headache and a cold.*). Uczniowie mogą zapisać w zeszycie nazwy tych dolegliwości i narysować ich symbole.

3 Posłuchajcie i wskażcie. Zaśpiewajcie piosenkę *I'm feeling ill*.

- **CD 3 22** (książki zamknięte) Umieść z boku tablicy karty obrazkowe przedstawiające dolegliwości. Powiedz: **Let's listen to the I'm feeling ill song**. Poproś dzieci, żeby zapamiętały, jakie nazwy dolegliwości pojawiły w piosence. Odtwórz nagranie.

- Po wysłuchaniu piosenki zapytaj: **Which health problems are in the song?** (*a sore throat, a bad cough, a headache, a bad cold*). Poproś ochotników o wybranie kart obrazkowych ukazujących te dolegliwości i umieszczenie ich na środku tablicy. Usuń z tablicy pozostałe karty. Zapytaj: **Which problems has Sue got?** (*a sore throat, a bad cough*); **Which problems has Jay got?** (*a headache, a bad cold*).
- Rozdaj dzieciom minikarty lub poproś, by wyjęły je z teczek. Wyjaśnij, że podczas drugiego słuchania piosenki dzieci mają wskazać minikartę przedstawiającą tę dolegliwość, której nazwę właśnie usłyszą w piosence. Dzieci wykonują zadanie.
-   Powiedz: **Sing the song.** Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z metodą „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 11). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść, wykorzystując minikarty.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w **Cards in order** (patrz: s. 13).

- Poproś dzieci o odłożenie minikart na bok – będą potrzebne podczas oceniania kształtującego.

4 Popatrzcie i przeczytajcie. Wybierzcie właściwe słowa. Powiedzcie.

- (książki otwarte) Poproś uczniów, żeby popatrzyli na obrazki 1–3 i nazwali widoczne na nich postacie (1 *Sue*, 2 *Tiger*, 3 *Jay*). Powiedz uczniom, żeby przeczytali zdania zapisane pod rysunkami. Poproś, żeby zdecydowali, który wyraz w każdym dymku 1–3 poprawnie uzupełnia zdanie (1 *earache*, 2 *a cold*, 3 *tummy ache*).
- Podziel uczniów na trzy grupy: Sue, Tiger i Jay. Każda grupa chórem czyta wypowiedź swojej postaci uzupełnioną właściwym wyrazem. Następnie grupy zamieniają się rolami i czytają chórem właściwe wypowiedzi takim głosem, jakby naprawdę były chore. Następnie grupy zamieniają się rolami po raz ostatni, czytają chórem właściwe wypowiedzi takim głosem, jakby naprawdę były chore i pokazują za pomocą gestów, co im dolega.
- Zaproś ochotników na środek klasy, żeby przeczytali wypowiedzi z odpowiednią ekspresją.
- Zaproś na środek innych ochotników, żeby powtórzyli ćwiczenie z pozostałymi dolegliwościami (*a sore throat, toothache, headache, a cough, a cut*).

5 Pracujcie w parach. Ile dolegliwości umiecie nazwać? Ile ich nazw umiecie zapisać?



- (książki zamknięte) Poproś uczniów, żeby w parach sprawdzili, czy pamiętają już wszystkie nazwy dolegliwości i czy potrafią je zapisać. Rozdaj uczniom czyste kartki, po jednej na parę. Poproś, żeby uczniowie przygotowali minikarty i postawili między sobą na ławce przegrodę (np. książkę, plecak), żeby nie widzieli nawzajem, co robią. Uczeń A rozkłada przed sobą minikarty obrazkowe i nazywa przedstawione na nich dolegliwości, a uczeń B zapisuje nazwy na kartce.
- (książki otwarte) Gdy uczeń A wymieni już wszystkie nazwy dolegliwości, a uczeń B je zapisze, uczniowie liczą wyrazy zapamiętane przez ucznia A i zapisują wynik. Następnie sprawdzają poprawność zapisu wyrazów przez ucznia B na s. 51. podręcznika lub na minikartach wyrazowych, poprawiają błędy i liczą wyrazy zapisane poprawnie.
- Uczniowie zamieniają się rolami i powtarzają ćwiczenie. Poproś dzieci, by korzystały z czystej strony kartki.

- Po zakończonym ćwiczeniu zapytaj, komu udało się nazwać 8 dolegliwości, 7 dolegliwości itd., za każdym razem bijąc brawo. Następnie zapytaj, komu udało się poprawnie napisać 8 wyrazów, 7 wyrazów itd. Powtórz wcześniejszą procedurę.

Zakończenie

- Pokaż karty obrazkowe z dolegliwościami i zapytaj: **Which health problems are in the song?** (*a sore throat, a bad cough, a headache, a bad cold*).
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze i dlaczego.
-  Odtwórz rymowankę **I'm OK**. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).
-  Dzieci śpiewają piosenkę **No more English for today** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 109).



I'm feeling ill

What's the matter? (dzieci rozkładają pytająco ręce)

How are you today? (dzieci wskazują przed siebie)

I'm feeling ill, (dzieci opuszczają ramiona i robią smutną minę)

so I can't play, (dzieci kręcą przecząco głową)

I can't go to school for two or three days. (dzieci kręcą przecząco głową i pokazują dwa, a następnie trzy palce)

I've got a sore throat (dzieci pokazują odpowiednią minikartę lub łapią się za gardło)

and a bad cough, (dzieci pokazują odpowiednią minikartę lub zakrywają usta ręką, jakby kaszlały)

a sore throat, (jw.)

and a bad, bad cough. (jw.)

What's the matter? (jw.)

How are you today? (jw.)

I'm feeling ill, (jw.)

so I can't play, (jw.)

I can't go to school for two or three days. (jw.)

I've got a headache, (dzieci pokazują odpowiednią minikartę lub łapią się za głowę)

and a bad cold, (dzieci pokazują odpowiednią minikartę lub udają, że wycierają nos)

a headache, (jw.)

and a bad, bad cold. (jw.)

Cele nauczania:

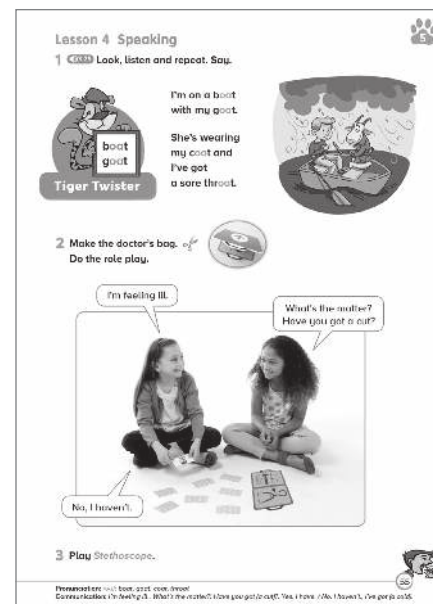
- ćwiczenie wymowy dwugłoski /əʊ/
- wykonywanie papierowej torby lekarskiej i odgrywanie scenki
- granie w *Stethoscope*

Główne słownictwo i struktury:

- *toothache, headache, cough, cut, earache, cold, tummy ache, sore throat*
- *I'm feeling ill.*
- *What's the matter? Have you got (a cut)? Yes, I have. / No, I haven't. I've got (a cold).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyta CD 3
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; dolegliwości
- karty wyrazowe: dolegliwości
- gotowa papierowa torba lekarska
- sylwetka Li
- szablon torby lekarskiej (jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*)
- kartki A4, nożyczki, klej, kredki (jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*)
- minikarty do rozdziału 5.
- prawdziwy lub zabawkowy stetoskop albo zdjęcie stetoskopu



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- **CD 13** Odtwórz piosenkę *Everyone, say*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).
- **CD 15** Odtwórz rymowankę *It's time for English*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).
- Pokaż zestaw kart obrazkowych przedstawiających problemy zdrowotne. Zapytaj: **Do you remember the I'm feeling ill song? Which health problems are in the song?** (*sore throat, cough, headache, cold*). Umieść karty obrazkowe przedstawiające te dolegliwości na jednej stronie tablicy, a pozostałe karty na drugiej stronie tablicy. Rozdaj ochotnikom karty wyrazowe z nazwami dolegliwości, aby umieścili je pod odpowiednimi kartami obrazkowymi.
- **CD 24** Odtwórz nagranie karaoke piosenki *I'm feeling ill*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 113).

Główna część lekcji

1 Popatrzcie, posłuchajcie i powtórzcie. Powiedzcie.

- (książki otwarte) Wskaż obrazek i poproś dzieci, żeby nazywały po angielsku widoczne na nim elementy. Jeśli dzieci nie znają jakiegoś słówka, wprowadź je. Zapytaj: **What can you see in the picture?** (*a boy, a goat, a boat, the sea, wind, rain*); **Where are the boy and the goat?** (*in a boat, on the sea*); **Are they warm?** (*no*); **Are they cold?** (*yes*); **What is the goat wearing?** (*a coat*); **Is the boy wearing a coat too?** (*no*); **What is he wearing?** (*a jumper, trousers and shoes*); **How is the boy feeling?** / **What's the matter with the boy?** (*He's got a sore throat*).
- Powiedz dwugłoskę /əʊ/, a następnie słowa: **boat, goat, coat, throat**, wyraźnie akcentując dwugłoskę /əʊ/. Pokaż, jak ułożone są usta przy wymawianiu tego dźwięku. Pokaż dzieciom, jakie litery reprezentują ten dźwięk w rymowance *Tiger Twister* z ćw. 1.

- **CD 25** Powiedz: **Listen and say how many times you hear /əʊ/**. Odtwórz dwukrotnie pierwszą część nagrania. Sprawdź odpowiedzi (4: *boat, goat, coat, throat*).
- Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają łamaniec językowy, wskazując odpowiednie elementy ilustracji znajdującej się w podręczniku.
- Na koniec uczniowie trzy razy mówią wierszyk razem z nagraniem. Zwróć uwagę na to, że przy ostatnim powtórzeniu będą znikać słowa, a zadaniem dzieci będzie mówienie pełnego wierszyka.

2 Wykonajcie torbę lekarską. Odegrajcie scenkę.

- (książki zamknięte) Pokaż wcześniej przygotowaną papierową torbę lekarską i powiedz: **Let's make the doctor's bag**.
- Jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wyjmują z niego szablon torby lekarskiej. Pokaż, jak wyciąć torbę z szablonu. Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wykonują torbę lekarską samodzielnie. Dzieci wycinają dwie rączki torby z kawałka papieru. Następnie składają kartkę A4 na pół i dokleją rączki torby, po jednej do każdej połówki kartki. Z obu stron torby dzieci rysują równoramienny czerwony krzyż – symbol opieki medycznej.
- Poproś dzieci o podpisanie prac na odwrocie.
- Rozdaj dzieciom minikarty obrazkowe przedstawiające dolegliwości lub poproś, aby wyjęły je z teczek. Powiedz: **Do the role play**. Zaproś ochotnika z torbą lekarską na środek klasy. Powiedz: **You're a doctor**. Wylosuj jedną z minikart, nie pokazując jej ochotnikowi. Zachęć go, żeby zapytał: **What's the matter?**. Powiedz ze smutną miną: **I'm feeling ill**. Zachęć dziecko odgrywające rolę lekarza, aby zgadywało, co ci dolega: **Have you got (earache)?**. Odpowiadaj zgodnie z obrazkiem na karcie: **Yes, I have** lub **No, I haven't**, dopóki dziecko nie poda właściwej nazwy dolegliwości. Wtedy lekarz udaje, że wyjmuje z torby lekarstwo, podaje ci je i mówi: **Here you are**.
- Poproś dzieci, żeby odegrały scenkę w parach. Jedno dziecko odgrywa rolę lekarza, a drugie – pacjenta. Następnie dzieci zamieniają się rolami i powtarzają scenkę.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zaproś troje ochotników na środek klasy: jednego z minikartami, a dwoje z torbami lekarskimi. Ochotnik losuje minikartę przedstawiającą jakąś dolegliwość, a dwoje dzieci odgrywających role lekarzy na zmianę zadaje mu pytania, próbując odgadnąć, co mu dolega. Wygrywa osoba, która jako pierwsza zdiagnozuje problem, czyli zada właściwe pytanie. Dzieci kontynuują zabawę w grupach trzyosobowych, zamieniając się rolami, aby każdy mógł odegrać rolę pacjenta.

- Zbierz wycinanki i minikarty lub poproś uczniów, aby schowali je do teczek.

3 Zagrajcie w *Stethoscope*.

- Powiedz: **Let's play a game**. Pokaż dzieciom prawdziwy lub zabawkowy stetoskop albo zdjęcie stetoskopu. Wskaż półkolistą część stetoskopu ze słuchawkami i powiedz, że teraz dzieci ustawią się w półokręgu, udając część stetoskopu. Szepnij nazwę jednej dolegliwości do lewej „słuchawki”, czyli do ucha pierwszego ucznia po twojej lewej stronie, i nazwę innej dolegliwości do prawej „słuchawki”, czyli do ucha pierwszego ucznia po twojej prawej stronie. Ci uczniowie następnie szepczą do ucha kolejnej osoby nazwę dolegliwości usłyszaną od ciebie. Dzieci kolejno przekazują sobie szeptem słowa. Gdy słowa dotrą do dzieci stojących w środku półokręgu, te mówią na głos nazwy usłyszanych dolegliwości.
- Powtórz zabawę kilka razy, wymieniając nazwy różnych dolegliwości i zmieniając uczniów na pierwszej pozycji.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w *Chinese whispers 2.0* (patrz: s. 15).

CD3
25

I'm on a boat with my goat.

She's wearing my coat

And I've got a sore throat.

(dzieci mówią rymowankę razem z nagraniem)

I'm on a boat with my goat. [pauza]

She's wearing my coat

And I've got a sore throat. [pauza]

(w czasie pauzy dzieci powtarzają poprzedzające ją wersy)

I'm on a boat with my goat.

She's wearing my coat

And I've got a sore throat.

(dzieci mówią rymowankę, uzupełniając brakujące słowa)

Zakończenie

- Wskaż ilustrację z ćw. 1. i zapytaj: **Can you remember the sound in the Tiger Twister?** (ʌʊ); **Can you say the tongue twister?** Zachęć dzieci, aby przypomniały, jak pytamy o to, czy coś komuś dolega (*Have you got (a cut)?*) oraz o to, co komuś dolega (*What's the matter?*).
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze i dlaczego.
-  Odtwórz rymowankę *I'm OK*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).
-  Dzieci śpiewają piosenkę *No more English for today* razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 109).

Extra Vocabulary – dodatkowe słownictwo

Możesz wprowadzić dodatkowe słownictwo związane z tematyką rozdziału, wykorzystując sekcję **Extra Vocabulary** na s. 90. podręcznika. Scenariusz lekcji znajduje się na s. 124. *Książki nauczyciela*.

Cele nauczania:

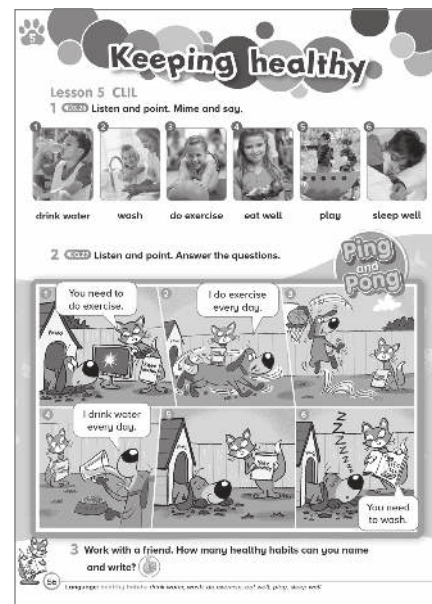
- rozpoznawanie i nazywanie zdrowych nawyków
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw zdrowych nawyków
- stuchanie historyjki ze zrozumieniem
- odgrywanie historyjki

Główne słownictwo i struktury:

- drink water, wash, do exercise, eat well, play, sleep well*
- I (do exercise) every day.*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- plyty CD 3 i CD 4
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; dolegliwości; pić wodę, myć się, ćwiczyć, dobrze się odżywiać, bawić się, wysypiać się
- karty wyrazowe: *drink water, wash, do exercise, eat well, play, sleep well*
- sylwetka Li
- czyste kartki (po jednej na parę)



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- CD3 13** Odtwórz piosenkę *Everyone, say*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).
- CD3 15** Odtwórz rymowankę *It's time for English*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).
- CD4 43** **CD4 44** (opcjonalnie) Jeśli dzieci poznały słownictwo z sekcji **Extra Vocabulary**, odtwórz rymowankę *What's the matter?*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 124).
- Zaproś ochotnika na środek klasy i w tajemnicy wręcz mu kartę obrazkową przedstawiającą ból ucha. Wyjaśnij, że dziecko cierpi na pewną dolegliwość, a reszta klasy musi zgadnąć, co mu dolega. Zapytaj: **Have you got a cut?**. Dziecko odpowiada: *No, I haven't*. Zachęć ochotników do zadawania pytań. Kiedy ktoś odgadnie właściwą dolegliwość, ochotnik odpowiada: *Yes, I have*, a uczeń, który zgadł, otrzymuje inną kartę obrazkową i przejmuje jego rolę. Powtórz zabawę kilkakrotnie.
- Powyższą zabawę można również przeprowadzić w wersji drużynowej. Podziel klasę na dwie drużyny (A i B) i zapraszaj pojedynczo ochotników (raz z drużyny A, raz z drużyny B) na środek klasy. Drużyny na zmianę zadają ochotnikom pytania i, jeśli odpowiedzą na nie prawidłowo, zdobywają karty. Wygrywa drużyna z większą liczbą kart.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie i wskażcie. Pokażcie za pomocą gestów i powiedzcie.

- (książki zamknięte) Pokazuj karty obrazkowe, podając angielskie nazwy przedstawionych na nich dobrych nawyków. Umieszczaj karty na tablicy w kolejności z ćw. 1. Ponumeruj karty od 1 do 6. Podawaj nazwy zdrowych nawyków w dowolnej kolejności. Dzieci powtarzają wyrazy i podają odpowiadające im numery kart.

- CD3 26** (książki otwarte) Powiedz: **Listen, point and repeat**. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania, wskazują w ćw. 1. właściwe zdjęcia i powtarzają zwroty. Wskaż podpisy i zachęć dzieci, aby odczytały je razem z tobą.
- Powiedz: **Mime and say**. Dzieci razem z tobą pokazują zdrowe nawyki za pomocą gestów i nazywają je (opis gestów w scenariuszu piosenki *Keep healthy* na s. 119). Następnie wykonuj gesty w milczeniu. Dzieci naśladują twoje ruchy i mówią odpowiadające gestom zwroty.
- Pokazuj kolejno karty wyrazowe z nazwami zdrowych nawyków. Dzieci odczytują chórem każdy zwrot, a ochotnicy umieszczają karty wyrazowe na tablicy pod odpowiadającymi kartami obrazkowymi.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Wymawiaj określenia zdrowych nawyków bezgłośnie. Dzieci próbują wyczytać zwroty z ruchu twoich warg i mówią na głos zwrot, którego się domyślają. Rób to dopóty, dopóki ktoś nie poda prawidłowej odpowiedzi. Następnie dzieci kontynuują zabawę w parach, na zmianę bezgłośnie mówiąc zwroty i odgadując je.

2 Posłuchajcie i wskażcie. Odpowiedzcie na pytania.

- Wskaż historyjkę. Powiedz: **In today's story, Ping teaches Pong about keeping healthy**. Zapytaj: **Is Pong a healthy dog?**. Jeśli to konieczne, wyjaśnij znaczenie pytania po polsku. Zachęć dzieci, aby odgadły, co wydarzy się w historyjce.
- CD3 27** Powiedz: **Listen and point**. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują w historyjce kolejne obrazki. Powiedz dzieciom, aby podnosiły ręce, kiedy usłyszą nazwy zdrowych nawyków.
- Powtórz pytanie: **Is Pong healthy?**. Dzieci mogą odpowiadać po polsku (*Yes. He plays, does exercise, drinks water, eats well and sleeps well, but he doesn't always wash.*).
- Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdym obrazku i zadając pytania na jego temat:
Obrazek 1.: **Where are Ping and Pong?** (*in the garden*); **Does Pong want to do exercise?** (*No. He wants to watch TV.*); **Do you need to do exercise to keep healthy?** (*yes*)
Obrazek 2.: **Does Pong do exercise every day?** (*yes*); **What does he do?** (*He runs.*)

Obrazek 3.: **Does Pong play every day?** (yes); **What does he do?** (He plays with a ball. / He plays basketball.); **What else do you need to do to keep healthy?** (drink water, eat well)

Obrazek 4.: **Does Pong drink water / eat well every day?** (yes); **What else do you need to do to keep healthy?** (sleep well)

Obrazek 5.: **Does Pong sleep well every day?** (yes); **How many hours does he sleep?** (eight); **What else do you need to do to keep healthy?** (wash)

Obrazek 6.: **To keep healthy, do you need to wash your body and face every day?** (yes); **Does Pong wash his face and body every day?** (no)

- Zapytaj: **Do you like the story? Is it funny?**
- Porozmawiaj z dziećmi o konieczności częstego mycia rąk oraz codziennego mycia buzi i ciała.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

 Wykonajcie ćwiczenie **Finger Ping, Finger Pong** (opis na s. 41).

*DODATKOWE ĆWICZENIE

 Podziel klasę na grupę Ponga i grupę Ping. Odtwórz nagranie i zatrzymuj je po każdej kwestii danej postaci. Odpowiednia grupa powtarza wypowiedź. Następnie grupy zamieniają się rolami.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Dzieci przyglądają się historyjce przez 30 sekund, starając się zapamiętać szczegóły obrazków. Następnie zamykają książki. Zadawaj pytania o obrazki z historyjki, np.: **What colour is Pong's food bowl? What colour is the ball in picture 3? What game is Pong playing in picture 3?** Dzieci odpowiadają z pamięci.

3 Pracujcie w parach. Ile zdrowych nawyków umiecie nazwać? Ile ich nazw umiecie zapisać?



- (książki zamknięte) Poproś uczniów, żeby w parach sprawdzili, czy pamiętają już wszystkie zwroty związane ze zdrowymi nawykami i czy potrafią je zapisać. Rozdaj uczniom czyste kartki, po jednej na parę. Uczeń A mówi nazwy zdrowych nawyków z pamięci, a uczeń B zapisuje je na kartce.
- (książki otwarte) Gdy uczeń A wymieni już wszystkie nazwy zdrowych nawyków, które pamięta, a uczeń B je zapisze, dzieci liczą wyrazy zapamiętane przez ucznia A i zapisują wynik. Następnie otwierają książki na stronie 56., sprawdzają poprawność zapisu wyrazów przez ucznia B, poprawiają błędy i liczą wyrazy zapisane poprawnie.
- Uczniowie zamieniają się rolami i powtarzają ćwiczenie. Poproś dzieci, by korzystały z czystej strony kartki.
- Na koniec zapytaj, komu udało się wymienić z pamięci 6 zwrotów, 5 zwrotów itd., za każdym razem bijąc brawo. Następnie zapytaj, komu udało się poprawnie napisać 6 zwrotów, 5 zwrotów itd. Powtórz wcześniejszą procedurę.

Zakończenie

- Zapytaj: **What does Pong learn in the story?** (He learns how to keep healthy.); **What do you need to do every day to keep healthy?** (You need to do exercise, play, drink water, eat well, sleep well and wash.); **What does Pong do to keep healthy?** (He does exercise, plays, drinks water, eats well and sleeps well, but he does not wash every day.).
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze i dlaczego.
-  Odtwórz rymowankę **I'm OK**. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).
-  Dzieci śpiewają piosenkę **No more English for today** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 109).



1 drink water 2 wash 3 do exercise 4 eat well 5 play
6 sleep well



Obrazek 1.

Pong: Ohh! Pii-iiing!

Ping: Come on, Pong. To keep healthy, you need to do exercise.

Obrazek 2.

Pong: I do exercise every day, Ping. Look, I run.

Ping: Good, Pong, very good. To keep healthy, you need to play, too.

Obrazek 3.

Pong: I play every day, Ping. Look, I play with my ball.

Ping: Good, Pong, very good. To keep healthy, you need to drink water, too. And eat well.

Obrazek 4.

Pong: I drink water every day, Ping. Look! I eat well, too.

Ping: Good, Pong, very good. To keep healthy, you need to sleep well every day, too.

Obrazek 5.

Pong: I sleep eight hours every day, Ping. Look!

Ping: Good, Pong, very good. To keep healthy, you need to wash, too.

Obrazek 6.

Ping: Pong! To keep healthy, you need to wash. You need to wash your face and body every day. ... Oh, Pong.

Cele nauczania:

- pytanie o zdrowe nawyki rozmówcy i udzielanie odpowiedzi
- sluchanie i spiewanie piosenki *Keep healthy*
- mówienie o tym, co należy robić, aby być zdrowym

Główne słownictwo i struktury:

- drink water, wash, do exercise, eat well, play, sleep well*
- I (play) every day.*
- Do you (play) every day?*
Yes, I do. / No, I don't.
- You need to (sleep well).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- plyty CD 3 i CD 4
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; zdrowe nawyki
- karty wyrazowe: zdrowe nawyki
- sylwetka Li
- czyste kartki (po jednej na parę)



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- CD3 13** Odtwórz piosenkę *Everyone, say*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).
- CD3 15** Odtwórz rymowankę *It's time for English*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).
- CD4 43** **CD4 44** (opcjonalnie) Jeśli dzieci poznały słownictwo z sekcji **Extra Vocabulary**, odtwórz rymowankę *What's the matter?*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 124).
- Pokaż historyjkę o Ping i Pongu na s. 56. podręcznika. Zapytaj: **What does Pong do to keep healthy?** (*He does exercise/runs, eats well, drinks water, sleeps well and plays.*); **What doesn't he do every day?** (*He doesn't wash every day.*).
- CD3 27** Odtwórz nagranie historyjki. Dzieci próbują mówić kwestie postaci razem z nagraniem. Dzieci mogą wcześniej narysować uszy Ping i Ponga na palcach wskazujących obu dłoni i unosić odpowiednie palce podczas wypowiedzi poszczególnych postaci. Zapytaj: **What's your favourite moment in the story?**. Dzieci mogą odpowiadać po polsku.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, znajdźcie i wskażcie. Powtórzcie.

- (książki zamknięte) Pokazuj kolejno karty obrazkowe przedstawiające dobre nawyki. Dzieci nazywają nawyki i pokazują je za pomocą gestów. Umieść na tablicy karty obrazkowe i pokaż kolejno karty wyrazowe. Dzieci odczytują wyrazy, a ochotnicy umieszczają karty wyrazowe pod właściwymi kartami obrazkowymi.
- (książki otwarte) Poproś dzieci o wskazywanie kolejnych zdjęć 1–6 w ćw. 3. i nazywanie ukazanych na nich dobrych nawyków (*1 eat well, 2 wash, 3 play, 4 sleep well, 5 do exercise, 6 drink water*).

- CD3 28** Powiedz: **Listen, find and point**. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym dialogu. Dzieci wskazują w ćw. 3. właściwe zdjęcia (1 – 6: *drink water*; 2 – 2: *wash*; 3 – 3: *play*; 4 – 1: *eat well*; 5 – 5: *do exercise*; 6 – 4: *sleep well*).
- Podziel klasę na dwie grupy: A i B. Powiedz: **Listen and repeat**. Odtwórz nagranie ponownie i zatrzymuj je po każdej wypowiedzi. Grupa A powtarza pytania, a grupa B – odpowiedzi. Następnie grupy zamieniają się rolami.
- Odtwórz nagranie ponownie. Poproś, aby tylko te dzieci, które faktycznie wykonują daną czynność codziennie, odpowiadały: *Yes, I do* razem z nagraniem.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w **Stand up if it's true** (patrz: s. 12).

2 Posłuchajcie. Zagrajcie w parach.

- Powiedz dzieciom, że za chwilę wysłuchają nagrania, a ich zadaniem będzie zapamiętanie, jakie nazwy zdrowych nawyków i w jakiej kolejności pojawiły się w nagraniu.
- CD3 29** Odtwórz nagranie. Dzieci podają zwroty związane ze zdrowymi nawykami w kolejności z nagrania (*drink water, wash, play*). Umieśćcie na tablicy karty obrazkowe z tymi zdrowymi nawykami w odpowiedniej kolejności.
- Poproś uczniów, żeby z pamięci podali nazwy pozostałych dobrych nawyków (*eat well, do exercise, sleep well*). Umieszczaj na tablicy odpowiednie karty obrazkowe.
- Powiedz dzieciom, że teraz zagrają w „klaskankę”. Zaproś jedno dziecko na środek, żeby razem pokazać, w jaki sposób grać, klaszcząc w swoje dłonie i dłonie partnera: w swoje dłonie (**DO YOU**) w prawe (**DRINK**) w swoje i w lewe (**WATER**) w swoje i w prawe (**EVERY**) w swoje (**DAY?**) w lewe (chwila przerwy) w swoje i w prawe (**YES,**) w swoje i w lewe (**I**) w swoje i w prawe (**DO.**) w swoje i lewe (chwila przerwy) itd.
- Zachęć dzieci do grania w „klaskankę” w parach, najpierw z nagraniem, a następnie bez, korzystając z kart obrazkowych umieszczonych na tablicy jako odpowiedzi co do kolejności wymienienia nazw dobrych nawyków. Zaproś chętne dzieci na środek do zaprezentowania „klaskanek”.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Dzieci mogą wymyślić własne formy klaskania (np. w grupach trzyosobowych, stojąc na jednej nodze itp.) i powtórzyć zabawę w ten sposób.

3 Posłuchajcie i zaśpiewajcie piosenkę *Keep healthy*. Wskażcie, powiedzcie i pokażcie: **yes** lub: **no**.

- CD3 30 Powiedz dzieciom, że nauczą się nowej piosenki.
CD3 30 Powiedz: **Listen and point**. Odtwórz nagranie. Poproś uczniów o wskazywanie zdjęć zgodnie z tym, w jakiej kolejności poszczególne dobre nawyki wymienione są w nagraniu.
- CD3 31 CD3 32 Powiedz: **Sing the song**. Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z metodą „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 11). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.
- Po zaśpiewaniu piosenki wskaż rysunek doktora i powiedz: **You need to drink water**. Zapisz zdanie na tablicy jako wzór. Proś dzieci kolejno o wskazywanie zdjęć i mówienie, co należy robić, żeby być zdrowym. Dzieci mówią zdania i, jeśli same tak postępują, pokazują kciuk skierowany w górę, a jeśli tak nie postępują – pokazują kciuk skierowany do dołu (1 *You need to eat well*.; 2 *You need to wash*.; 3 *You need to play*.; 4 *You need to sleep well*.; 5 *You need to do exercise*.; 6 *You need to drink water*.).

4 Pracujcie w parach. Pokazujcie za pomocą gestów i pytajcie.



- (książki zamknięte) Umieść na tablicy karty obrazkowe przedstawiające zdrowe nawyki i ponumeruj je od 1 do 6. Napisz na tablicy zdanie: **Do you (?) every day?** oraz odpowiedzi: *Yes, I do* i *No, I don't*. Połącz dzieci w pary i daj każdej parze czystą kartkę. Poproś, żeby uczniowie przedzielili kartkę na pół pionową linią i żeby każdy z nich podpisał swoją połowę kartki oraz zapisał na niej jeden pod drugim numery od 1 do 6. Uczeń A pokazuje w dowolnej kolejności czynności sprzyjające zdrowiu za pomocą gestów, a uczeń B zgaduje, co to za czynność: *Do you (wash) every day?*. Jeśli uczeń B zapyta o właściwą czynność, uczeń A odpowiada: *Yes, I do* i zapisuje na połowie kartki ucznia B plus przy odpowiednim numerze. Jeśli nie, uczeń A odpowiada: *No, I don't* i mówi, jaką czynność rzeczywiście wykonywał: *I (play) every day*. Kiedy uczeń A pokaże za pomocą gestów wszystkie dobre nawyki, uczniowie zamieniają się rolami.
- Po zakończonym ćwiczeniu zapytaj, komu udało się zdobyć 6 punktów, 5 punktów itd., za każdym razem bijąc brawo.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w inną wersję gry z ćw. 4. Zamiast pokazywania zdrowych nawyków za pomocą gestów uczniowie rysują ich symbole na tablicy (np. *eat well* – widelec) lub wydają kojarzące się z nimi dźwięki (np. *sleep well* – chrapanie). Klasa zadaje pytania, a ochotnik udziela odpowiedzi zgodnie z prawdą.

Zakończenie

- Zapytaj: **What do you do to keep healthy? Do you (play) every day?**
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze i dlaczego.
- CD3 16 Odtwórz rymowankę *I'm OK*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).
- CD3 14 Dzieci śpiewają piosenkę *No more English for today* razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 109).

CD3 28

1 A: *Do you drink water every day?*

B: *Yes, I do.*

2 A: *Do you wash every day?*

B: *Yes, I do.*

3 A: *Do you play every day?*

B: *Yes, I do.*

4 A: *Do you eat well every day?*

B: *Yes, I do.*

5 A: *Do you do exercise every day?*

B: *Yes, I do.*

6 A: *Do you sleep well every day?*

B: *Yes, I do.*

CD3 29

Do you drink water every day? Yes, I do.

Do you wash every day? Yes, I do.

Do you play every day? ...

CD3 30

CD3 31

CD3 32

Keep healthy

Come on everyone, (dzieci kiwają ręką zachęcająco)
keep healthy, keep healthy. (dzieci unoszą ręce)

Come on everyone, (jw.)

keep healthy. (jw.)

You need to drink water, (dzieci udają, że piją wodę)
you need to eat well, too. (dzieci udają, że podnoszą jedzenie do ust)

You need to play and do exercise, (dzieci klaszczą i robią przysiad)

it's good for you. (dzieci pokazują kciuk zwrócony w górę)

Come on everyone, (dzieci kiwają ręką zachęcająco)
keep healthy, keep healthy. (dzieci unoszą ręce)

Come on everyone, (jw.)

keep healthy. (jw.)

You need to wash your body, (dzieci udają, że myją się gąbką)

you need to sleep well, too. (dzieci przechylają głowę i kładą ją na złożonych dłoniach)

You need to play and do exercise, (dzieci klaszczą i robią przysiad)

it's good for you. (dzieci pokazują kciuk zwrócony w górę)

Cele nauczania:

- powtórzenie materiału z rozdziału 5.
- pytanie o to, co komuś dolega, i udzielanie odpowiedzi

Główne słownictwo i struktury:

- nazwy dolegliwości i zdrowych nawyków
- *What's the matter?*
I've got (toothache)
- *Do you (play) every day?*
Yes, I do. / No, I don't.
- *I (do exercise) every day.*
- *What's the matter?*
I'm feeling ill/hot/thirsty/tired.

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyta CD 3
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; dolegliwości; zdrowe nawyki
- karty wyrazowe: dolegliwości; zdrowe nawyki
- sylwetka Li
- lapy Tygrysa



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- Odtwórz piosenkę **Everyone, say**. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).
- Pokaż karty obrazkowe przedstawiające zdrowe nawyki i zapytaj: **What healthy activities are there in the Keep healthy song?**. Poproś dzieci, aby pomogli ci umieścić karty na tablicy w kolejności występowania nazw zdrowych nawyków w piosence (*drink water, eat well, play, do exercise, wash, sleep well*). Odtwórz nagranie karaoke. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 119). Na koniec zdejmij karty z tablicy.
- Rozdaj uczniom wszystkie karty obrazkowe i wyrazowe z ilustracjami dolegliwości. Jeden uczeń z kartą obrazkową wstaje i pokazuje kartę ją dzieciom. Uczeń, który ma pasującą kartę wyrazową, także wstaje. Klasa mówi nazwę dolegliwości ukazanej na kartach, a uczniowie umieszczają swoje karty na tablicy jedna pod drugą. Na koniec zdejmij wszystkie karty z tablicy.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, połączcie palcami i powiedzcie. Wybierzcie 5 wyrazów i zapiszcie je w zeszytach.

- (książki otwarte) Zwróć uwagę dzieci na to, że w ćw. 1. znajdują się dwa zbiory wyrazów: w niebieskich ramkach zapisane są nazwy dolegliwości, a w czerwonych ramkach – zwroty określające dobre nawyki. Obrazki a–h przedstawiają dzieci mające różne problemy zdrowotne, a na zdjęciach i–n ukazane są różne zdrowe nawyki.
- Poproś dzieci, by wskazywały kolejne obrazki i zdjęcia (a–n) i mówiły, co one przedstawiają.
- Odtwórz nagranie. Zadaniem dzieci jest wskazywanie wymienionych w nagraniu dolegliwości i dobrych nawyków oraz zapamiętanie, w jakiej kolejności pojawiły się one w nagraniu (1f – *sore throat*, 2h – *tummy ache*, 3c – *a cut*, 4d – *earache*, 5g – *toothache*, 6l – *drink water*, 7j – *eat well*, 8m – *play*). Umieść karty obrazkowe

na tablicy w kolejności, jaką zaproponują dzieci. Odtwórz nagranie ponownie. Sprawdźcie odpowiedzi.

- Powiedz: **Match with your fingers**. Poproś dzieci o odczytywanie kolejnych wyrazów zapisanych w ramkach i łączenie ich palcami z odpowiednimi obrazkami i zdjęciami (*earache* – d, *tummy ache* – h, *cut* – c, *cough* – b, *headache* – e, *cold* – a, *toothache* – g, *sore throat* – f; *drink water* – l, *do exercise* – k, *play* – m, *sleep well* – i, *wash* – n, *eat well* – j).
- Połącz dzieci w pary. Uczeń A czyta dowolny wyraz, a uczeń B wskazuje odpowiadający mu obrazek, mówiąc pełne zdanie, np. Uczeń A: *Earache*. – Uczeń B: *I've got earache*. / Uczeń A: *Wash*. – Uczeń B: *I wash every day*. Uczniowie zamieniają się rolami po każdym wyrazie.
- Poproś, żeby każde dziecko wybrało 5 wyrazów, które uważa za najtrudniejsze, i zapisało je w zeszytach. Uczniowie mogą te wyrazy odpowiednio zilustrować.

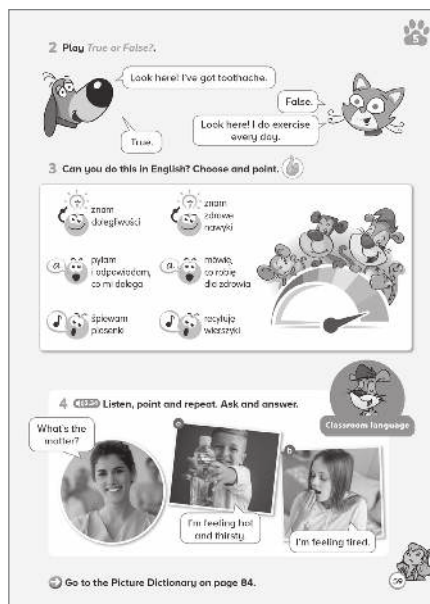
2 Zagrajcie w True or False?

- Przeczytaj zdanie wypowiedziane przez Ponga: **Look here! I've got toothache**, wskazując obrazek e z ćw. 1. Poproś uczniów, żeby powiedzieli, czy to zdanie jest prawdziwe czy fałszywe dla wskazanej ilustracji (*false* – wg obrazka Ponga boli głowa). Następnie przeczytaj zdanie wypowiedziane przez Ping: **Look here! I do exercise every day**, wskazując zdjęcie k. Powtórz wcześniejszą procedurę (*true* – zdjęcie przedstawia dzieci w trakcie ćwiczeń).
- Połącz dzieci w pary. Uczeń A mówi zdanie, wskazując wybraną ilustrację lub wybrane zdjęcie, a uczeń B stwierdza, czy zdanie jest prawdziwe czy fałszywe. Jeśli zdanie jest fałszywe, uczeń B podaje poprawną wersję. Po 2–3 minutach poproś, żeby dzieci zamieniły się rolami.

3 Czy potraficie zrobić to po angielsku? Wybierzcie i wskażcie.



- W tym ćwiczeniu dzieci zastanowią się, w jakim stopniu opanowały wiadomości z rozdziału 5.
- Wskaż „sukcesomierz” i poproś dzieci, aby przez chwilę samodzielnie zastanowiły się nad oceną swojej wiedzy i swoich umiejętności i wskazywały palcem ich poziom na „sukcesomierzu”.



- Następnie poproś dzieci, żeby każde z nich wyciągnęło przed siebie prawą rękę i zgięło ją w łokciu tak, by dłoń położona była na wysokości lewego ramienia. Ugięta ręka ułożona równolegle do podłogi oznacza najniższy poziom opanowania danego zagadnienia, a ręka ułożona prostopadłe do podłogi – poziom najwyższy. Poproś dzieci, żeby, korzystając z podanej skali, pokazały poziom opanowania każdego z zagadnień wymienionych w podręczniku.

4 Posłuchajcie, wskażcie i powtórzcie. Zapytajcie i odpowiedzcie.

- Poproś ochotnika o odczytanie treści pierwszego dymka widocznego na zdjęciu. Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają dwóch dialogów i wskazują odpowiadające im zdjęcia (1b, 2a).
- Powiedz: **Repeat.** Podziel klasę na dwie grupy: A i B. Odtwórz nagranie. W obu dialogach grupa A powtarza kwestie lekarki, a grupa B – dziecka. Następnie grupy zamieniają się rolami.
- Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je przed każdą wypowiedzią. Dzieci podają z pamięci kolejną kwestię.
- Napisz na tablicy: A: *What's the matter?* – B: *I'm feeling hot/thirsty/tired/ill.* – A: *You need to drink water/sleep well/go to the doctor.* Wpólnie odczytajcie poszczególne kwestie. Zaproś ochotników do odegrania mini-dialogu przed klasą. Następnie poproś, żeby dzieci wstały i, chodząc po klasie, pytały kolegów/koleżanki o samopoczucie, odpowiadały na pytania i udzielały rad.
- Zachęć dzieci, żeby od tej pory, będąc w klasie, pytały w języku angielskim o przyczyny czyjegoś złego samopoczucia i odpowiednio reagowały na takie pytania.

Słowniczek obrazkowy strona 84

- Poproś dzieci, aby otworzyły podręczniki na stronie z *Picture Dictionary*. Powiedz: **Point and say.** Dzieci wskazują zdjęcia z rozdziału 5. i nazywają przedstawione na nich dolegliwości i dobre nawyki.
- Wskaż podpisy pod zdjęciami i poproś o ich odczytanie.
- Umieść na tablicy karty obrazkowe przedstawiające dolegliwości i dobre nawyki. Pokazuj pojedynczo karty wyrazowe. Dzieci odczytują wyrazy. Ochotnicy umieszczają karty wyrazowe pod właściwymi kartami obrazkowymi.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

(książki otwarte na s. 84) Zagrajcie w **Cover, match, go!**. Dzieci pracują w parach. Na zmianę wydają polecenia drugiemu graczowi, np.: *Cover (the cough)* / *Match (eat well)* and *(drink well)* / *Go to (the sore throat)*. Drugi gracz ma za zadanie odpowiednio zakryć łapą Tygrysa wskazane zdjęcie, połączyć palcami podane dwa zdjęcia lub „pójść” palcami do wskazanego zdjęcia. Wydający polecenia stopniowo zwiększa tempo do pierwszej pomyłki partnera. Uczniowie zamieniają się rolami.

Zakończenie

- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobala się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze i dlaczego.
- Porozmawiaj z dziećmi o tym, czego nauczyły się w tym rozdziale. Dowiedz się, jak zapytać kogoś po angielsku o przyczyny złego samopoczucia i jak odpowiedzieć na takie pytanie.
- Poproś dzieci o otworenie zeszytów na stronie z kryteriami sukcesu do rozdziału 5. Poproś, aby oceniły swoje osiągnięcia w każdym z kryteriów: w dwóch pierwszych punktach wpisując liczbę zapamiętanych wyrazów, w kolejnych zaś zakreślając wybraną buźkę.
- Dzieci śpiewają piosenkę **No more English for today** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 109).

33

1 A: *What's the matter?*
B: *I'm feeling ill. I've got a sore throat.*

2 A: *What's the matter?*
B: *I'm feeling ill. I've got tummy ache.*

3 A: *What's the matter?*
B: *Oh. I've got a cut. Look!*

4 A: *What's the matter?*
B: *I'm feeling ill. I've got earache.*

5 A: *What's the matter?*
B: *Oh. I've got toothache.*

6 A: *Do you drink water every day?*
B: *Yes, I do.*

7 A: *Do you eat well every day?*
B: *Yes, I do.*

8 A: *Do you play every day?*
B: *No, I don't.*

34

1 A: *What's the matter?*
B: *I'm feeling tired.*

2 A: *What's the matter?*
B: *I'm feeling hot and thirsty.*

Cele nauczania:

- słuchanie i odgrywanie dowcipu *Doctor, doctor*
- opisywanie zdrowych nawyków mieszkańców Wielkiej Brytanii, USA i Kanady
- rysowanie siebie wykonującego czynność, która sprzyja zdrowiu

Główne słownictwo i struktury:

- nazwy dolegliwości, zdrowych nawyków i części ciała
- *go hiking, go sailing, work in the garden*
- *(I) live in (the UK). (I) like to keep healthy. Every weekend (I) (work in the garden).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyta CD 3
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; dolegliwości; zdrowe nawyki
- karty wyrazowe: dolegliwości; zdrowe nawyki
- karty obrazkowe do historyjki 5.
- sylwetka Li
- mapa świata



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- **CD 13** Odtwórz piosenkę *Everyone, say*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).
- **CD 15** Odtwórz rymowankę *It's time for English*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Podziel klasę na dwie drużyny, np. *Earache* i *Play*. Zrób quiz z zadaniami dotyczącymi materiału z rozdziału:

1. Umieść na tablicy karty obrazkowe z dolegliwościami i dobrymi nawykami. Zadawaj pytania członkom przeciwnych drużyn: **What health problem is it? What healthy habit is it?**
2. Wręcz każdej drużynie połowę kart wyrazowych z dolegliwościami i dobrymi nawykami w celu dopasowania ich do kart obrazkowych umieszczonych na tablicy. Poproś dzieci o odczytanie wyrazów.
3. Umieść na tablicy karty obrazkowe do historyjki 5. w przypadkowej kolejności, prosząc na przemian członków obu drużyn o umieszczenie kolejnej karty tak, aby wszystkie karty były ułożone we właściwej kolejności.
4. Pokazuj karty obrazkowe do historyjki 5. i zadawaj na przemian drużynom pytania na ich temat, np.: **Who says: ('Hello. Come in.')**? **What problem has (Sue) got in picture 5?**
5. Pokazuj karty obrazkowe do historyjki 5. i mów zdania, które dzieci mają uzupełnić, np.: **Please, don't cry; Doctors help us so we don't feel bad.**
6. Pokazuj dolegliwości i zdrowe nawyki za pomocą gestów i poproś dzieci o odgadywanie, co pokazujesz.

Wyznaczaj różnych przedstawicieli obu drużyn do udzielania odpowiedzi. Za prawidłowe odpowiedzi dzieci mogą zdobywać punkty dla swoich drużyn. Możesz też wyznaczyć liczbę punktów do zdobycia wspólnie przez obie drużyny w celu uzyskania nagrody dla całej klasy (patrz s. 17).

- Przypomnij, że każdy rozdział kończy się lekcją kulturową, w czasie której dzieci poznają tradycyjne piosenki, rymowanki i gry oraz życie codzienne krajów anglojęzycznych.
- Wyjaśnij, że na lekcji dzieci dowiedzą się, co robią dla zdrowia ich rówieśnicy oraz członkowie ich rodzin mieszkający w Kanadzie, USA i Wielkiej Brytanii.
- (opcjonalnie) Pokaż mapę świata i poproś, aby dzieci spróbowały odnaleźć na niej Wielką Brytanię, Kanadę i USA.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie dowcipu. Odegrajcie go.

- (książki otwarte) Wskaż zdjęcie dziewczynki i zapytaj: **Who's this? (a doctor)**. Wyjaśnij, że dziewczynka ze zdjęcia odgrywa rolę lekarza w dowcipie. Powiedz, że dowcip zaczyna się od słów: *Doctor, doctor*, jak wiele angielskich dowcipów z cyklu „u doktora”. Wyjaśnij, że na lekcji dzieci poznają jeden z brytyjskich dowcipów.
- (opcjonalnie) Zapytaj, jakie są początki popularnych dowcipów w Polsce i czy ktoś chciałby opowiedzieć (po polsku) jakiś dowcip.
- Wskaż rysunek ukazujący pacjenta i zapytaj: **What's the matter with the patient? Has he got (a headache)?**. Zachęć dzieci, aby spróbowały zgadnąć odpowiedź. Zapytaj: **Has he got a broken (leg)?**. Wyjaśnij znaczenie słowa *broken*, np. udając, że łamiesz ołówek na pół.
- **CD 35** Powiedz: **Listen and check**. Odtwórz nagranie audio lub wideo i poproś dzieci, aby znalazły odpowiedzi na pytania. Aby pomóc dzieciom zrozumieć dowcip, powtórz kwestie pacjenta i dotykaj różnych swoich części ciała palcem, krzywiąc się z bólu. Zapytaj, dlaczego pacjenta boli, kiedy dotyka różnych części ciała.



VIDEO 12



- Odtwórz nagranie ponownie i zachęć dzieci, aby wysłuchały diagnozy lekarza. Sprawdź zrozumienie dowcipu poprzez zadawanie pytania, np.: **Why does it hurt when he touches his (head)? (He's got a broken finger.)**.
- Powiedz: **Act out the joke**. Dzieci odgrywają dowcip w parach. Zachęć parę ochotników do odegrania dowcipu przed całą klasą.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zachęć klasę do odegrania kilku innych dowcipów z serii:

Doctor, doctor, np.:

1. *Doctor, doctor. I feel like a dog! – Sit!*

2. *Doctor, doctor. I think I need glasses. – Yes, you do.*

This is a restaurant.

3. *Doctor, doctor. I feel like a sheep! – That's baaaaaad!*

Upewnij się, że dzieci rozumieją znaczenie wszystkich wypowiedzi.

2 Posłuchajcie, znajdźcie i wskażcie. Przeczytajcie i powiedzcie.

- Zwróć uwagę dzieci na zdjęcia zamieszczone w podręczniku. Wyjaśnij, że ukazują one zdrowe nawyki ich rówieśników i członków ich rodzin mieszkających w Kanadzie, USA i Wielkiej Brytanii. Przeczytaj zwroty zapisane pod zdjęciami, prosząc uczniów o ich powtórzenie. Sprawdź, czy uczniowie rozumieją znaczenie wszystkich zwrotów.
-  Wyjaśnij, że uczniowie wysłuchają wypowiedzi dzieci o zdrowych nawykach w ich rodzinach. Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują odpowiednie zdjęcia (1c, 2a, 3b).
- Zapytaj: **What are the children's names?** (Ben, Nasim, Clare); **Who lives in the UK?** (Clare); **What does she do to be healthy?** (She has got a garden. Clare and her mum work in the garden. They have got fruit and vegetables/healthy food.); **Whose aunt and uncle live in Canada?** (Ben's); **What do they do to keep healthy?** (They go hiking.); **Where are Nasim's cousins from?** (the USA); **What do they do to keep healthy?** (They go sailing. They swim very well too.).
- Przeczytaj tekst zapisany w dymku, pomijając lukę oznaczoną znakiem zapytania. Powiedz, że tekst pochodzi z jednego z nagrań. Zapytaj, którego dziecka i którego zdjęcia dotyczy ten opis (Clare, picture c). Odtwórz nagranie ponownie. Sprawdźcie odpowiedzi.
- Poproś dzieci, żeby przeczytały chórem opis zamieszczony w dymku, tym razem uzupełniając tekst odpowiednim zwrotem (work in the garden). Poproś ochotnika o odczytanie pełnego tekstu.
- Połącz dzieci w pary. Powiedz, że teraz dzieci będą się wcielać w bohaterów ćwiczenia. Jeden uczeń mówi, co on lub jego rodzina robią dla zdrowia, a drugi uczeń zgaduje jego imię, np.: Uczeń A: *My cousins go sailing every weekend.* – Uczeń B: *You're Nasim.* Uczniowie wykonują zadanie. Następnie zamieniają się rolami.

3 Narysujcie w zeszytach, co robicie w weekend dla zdrowia. Pokażcie i powiedzcie.

- Porozmawiaj z dziećmi o tym, jakie zdrowe nawyki mają dzieci z Polski. Następnie zapytaj kilkoro dzieci: **What do you do to keep healthy?** Wysłuchaj odpowiedzi.
- Powiedz: **Draw.** Wyjaśnij, że uczniowie mają narysować w zeszytach siebie samych w trakcie wykonywania jakiejś czynności korzystnej dla zdrowia.
- Kiedy dzieci skończą rysować, powiedz: **Write.** Poproś, aby opisały swoje rysunki, wzorując się na tekście zapisanym w dymku.
- Dzieci pojedynczo pokazują swoje rysunki i opowiadają o nich, np.: *I live in Poland. I like to keep healthy. I eat fruit and vegetables every day. Every weekend I go swimming.* W dużej klasie dzieci mogą wykonać to zadanie w grupach lub w parach.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w **Chain** (patrz: s. 16).

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Dzieci stoją w kręgu. Wręcz jednemu dziecku pacynkę Tygrysa i poproś, aby pełnym zdaniem opisało swój zdrowy nawyk, np.: *I do exercise every Tuesday and Thursday.* Następnie dziecko przekazuje pacynkę kolejnej osobie stojącej po jego prawej stronie, która mówi własne zdanie, np.: *I eat fruit every day.* Jednocześnie poproś dzieci, aby starały się zapamiętać, jaki nawyk wymieniła osoba, której przekazały pacynkę. Kiedy pacynka wróci do pierwszego dziecka, powiedz, aby podało zdanie, które wcześniej powiedziało drugie dziecko (*I eat fruit every day.*) i przekazało mu pacynkę. Druga osoba przypomina zdanie trzeciej itd.

Zakończenie

- Zapytaj: **Can you say a joke in English? What do people in other countries do to keep healthy?**
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze i dlaczego.
-  Odtwórz rymowankę **I'm OK.** Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).
-  Dzieci śpiewają piosenkę **No more English for today** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 109).

CD3
35

Patient: *Doctor, Doctor!*

When I touch my foot, it hurts.

When I touch my leg, it hurts.

When I touch my arm, it hurts.

When I touch my nose, it hurts.

Doctor, what's the matter with me?

Doctor: *Hmmm. You've got a broken finger.*

CD3
36

1 Clare: *I live in the UK. I like to keep healthy. Every weekend I work in the garden with my mum. We've got flowers, fruit and vegetables in our garden.*

2 Ben: *These are my aunt and uncle. They live in Canada. They like to keep healthy. Every weekend they go hiking. It's fun.*

3 Nasim: *These are my cousins from the USA. They like to keep healthy. Every weekend they go sailing. They swim very well too.*

Cele nauczania:

- rozpoznawanie i nazywanie stanów i emocji
- mówienie o swoim samopoczuciu
- mówienie rymowanki *What's the matter?*

Główne słownictwo i struktury:

- angry, tired, hungry, thirsty, hot, cold*
- I'm / (He)'s feeling (thirsty).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyty CD 3 i CD 4
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*
- sylwetka Li
- łapy Tygrysa

Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- CD3 13 Odtwórz piosenkę *Everyone, say*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, wskażcie i powtórzcie. Powiedzcie.

- (książki zamknięte) Pokazuj stany i uczucia za pomocą gestów i wyrazów twarzy. Dzieci starają się odgadnąć (po polsku), co pokazujesz. Jak tylko usłyszysz poprawną odpowiedź, przerwij pokazywanie i zapytaj uczniów, czy potrafią nazwać ten stan/tę emocję po angielsku. Możesz dla ułatwienia podać pierwszą głoskę, a potem kolejną, np. dla wyrazu *cold*: /k/, /kəʊ/, /kəʊl/, /kəʊld/.
- CD4 42 (książki otwarte) Powiedz: **Listen, point and repeat.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania, wskazują zdjęcia i powtarzają słowa (1b – *tired*, 2e – *hot*, 3a – *angry*, 4d – *thirsty*, 5f – *cold*, 6c – *hungry*).
- Poproś dzieci o odczytanie podpisów pod zdjęciami.
- Powiedz: **Look and say.** Wskaż przykład w dymku. Wskazuj zdjęcia w kolejności i proś dzieci o podawanie pełnych zdań według wzoru: *(He)'s feeling (angry)*. Dzieci powtarzają zadanie w parach.
- Poproś ochotników, aby mówili zdania w pierwszej osobie, np.: *I'm feeling angry*. Wszystkie dzieci, które się tak czują, podnoszą rękę i powtarzają zdanie.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Rozdaj dzieciom łapy Tygrysa lub poproś o wyjęcie ich z teczek. Podawaj nazwy odczuć. Dzieci zakrywają zdjęcia.

2 Przeczytajcie i znajdźcie. Powiedzcie i pokażcie za pomocą gestów.

- Poproś dzieci, żeby odczytały imiona postaci ukazanych na obrazku i powiedziały, jak czuje się każda z nich (*Max – angry, Sue – cold, Jay – hot, Li – thirsty, Tom – hungry, Anna – tired*).
- Powiedz: **Read and find.** Wyjaśnij, że dzieci powinny przeczytać zdania 1–6 i znaleźć na obrazku pasujące do nich postacie (1 *Tom*, 2 *Jay*, 3 *Max*, 4 *Anna*, 5 *Sue*, 6 *Li*). Ochotnicy odczytują kolejne zdania, a reszta uczniów podaje imiona postaci.
- Powiedz: **Say and mime.** Wskaż przykład w dymku. Ochotnicy wskazują postacie, mówią pełnym zdaniem,

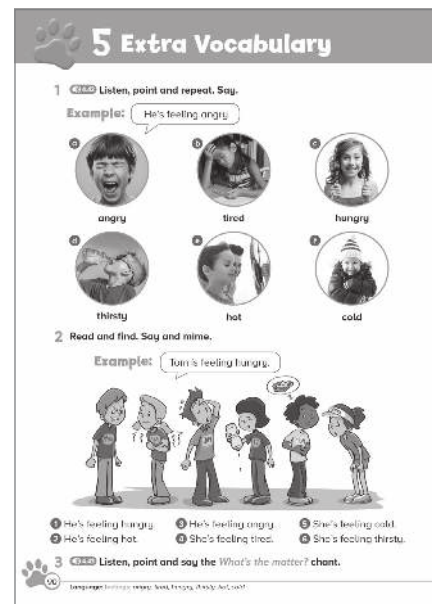
jak one się czują, i pokazują dany nastrój za pomocą gestów. Dzieci powtarzają zadanie w parach.

3 Posłuchajcie, wskażcie i powiedzcie rymowankę *What's the matter?*

- CD4 43 Powiedz dzieciom, że nauczą się rymowanki *What's the matter?*. Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci wskazują odpowiednie postacie na obrazku z ćw. 2.
- Powiedz: **Listen and mime.** Odtwórz nagranie ponownie. Odegrajcie treść rymowanki.
- CD4 44 Powiedz: **Say the rhyme.** Dzieci mówią rymowankę razem z nagraniem, a następnie z podkładem karaoke, i odgrywają jej treść.

Zakończenie

- Zapytaj: **What feelings do you know?**
- CD3 14 Dzieci śpiewają piosenkę *No more English for today* razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 109).



CD4
42

1 tired 2 hot 3 angry 4 thirsty 5 cold 6 hungry

CD4
43

CD4
karaoke
44

What's the matter?

What's the matter? What's the matter? (dzieci ze smutną miną rozkładają pytająco ręce)

I'm feeling tired. (dzieci podpierają głowę ręką, pokazując zmęczenie)

He's feeling angry. (dzieci marszczą brwi, pokazując złość)

She's feeling thirsty. (dzieci wystawiają język i trzymają się za gardło, pokazując pragnienie)

What's the matter? What's the matter? (jw.)

I'm feeling hungry. (dzieci łapią się za brzuch)

He's feeling hot. (dzieci ocierają pot z czoła)

She's feeling cold. (dzieci obejmują się ramionami)

What a bad day! (dzieci robią smutną minę)



Cele nauczania:

- nazywanie miejsc odwiedzanych na wakacjach i zasad bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw miejsc odwiedzanych na wakacjach i zasad bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię
- udział w grach i zabawach
- słuchanie historyjki ze zrozumieniem
- rozpoznawanie wartości związanych z historyjką
- przypominanie i opowiadanie historyjki
- śpiewanie piosenek i recytowanie rymowanek
- ćwiczenie wymowy dwugłoski /eə/
- wykonywanie minikart i planu miasta
- odgrywanie scenek
- pytanie o to, czy dane miejsce znajduje się w mieście, i udzielanie odpowiedzi
- mówienie, jakie miejsca znajdują się w danym mieście
- mówienie, jakie miejsce chce się odwiedzić
- rozpoznawanie i opisywanie zasad bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię
- wydawanie instrukcji i zakazów dotyczących bezpiecznych zachowań pieszych na jezdni
- używanie kluczowego słownictwa w zdaniach
- zapisywanie kluczowego słownictwa
- reagowanie na zwroty używane w klasie
- powtarzanie materiału i analiza własnego procesu uczenia się

Główne słownictwo i struktury:

Słownictwo:

- *beach, water park, zoo, funfair, aquarium, park, ice rink, swimming pool*
- *stop, stand on the pavement, look left, look right, listen, cross the road*
- **Kids' Culture:** *science centre, national park, castle*
- **Extra Vocabulary:** *sports centre, cinema, theatre, restaurant, stadium, museum*

Struktury:

- *There's (an ice rink).*
- *Is there (a park)? Yes, there is. / No, there isn't.*
- *(I) want to go to the (beach).*
- *In (our) town, there's (a zoo).*
- *Don't (cross the road).*

Słownictwo i struktury powtarzane:

- *lion, tiger*
- *What's this? It's (a beach).*
- *Can I have (a pencil), please? There's (a pencil) in the cupboard.*

Język bierny:

- *sailor, the bottom of the deep blue sea*
- *I've got an idea.; Can you (help us)?*
- **Tiger Values:** *Make decisions together with your friends.*

Integracja treści – Edukacja społeczna:

Zasady bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię.

Zagadnienia społeczno-kulturowe:

- zachęcenie dzieci do poznania nazw miejsc odwiedzanych na wakacjach i zasad bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię
- uświadomienie dzieciom, że poznanie historyjki o wizycie w wesołym miasteczku może sprawić przyjemność
- uświadomienie dzieciom, że decyzje dotyczące kilku osób należy podejmować wspólnie
- kształtowanie postawy szacunku do rozmówcy
- wyrabianie w dzieciach gotowości do czekania na swoją kolej i chęci zamieniania się rolami
- wzmacnianie w dzieciach pewności siebie w komunikowaniu się w języku angielskim
- uświadomienie dzieciom przyjemności z rozpoznania humoru w historyjce
- uświadomienie dzieciom, jak bezpiecznie przejść przez jezdnię
- zachęcenie dzieci do powtarzania materiału i oceny własnego procesu uczenia się
- uświadomienie dzieciom satysfakcji z uczenia się tradycyjnej angielskiej rymowanki
- uświadomienie dzieciom, że opowiadanie o tym, jakie ciekawe miejsca znajdują się w okolicy może sprawić przyjemność
- wzbudzenie zainteresowania dzieci poznaniem miejsc chętnie odwiedzanych przez dzieci w Anglii, Szkocji i Australii i porównaniem ich z miejscami chętnie odwiedzanymi przez dzieci w Polsce

Cele nauczania:

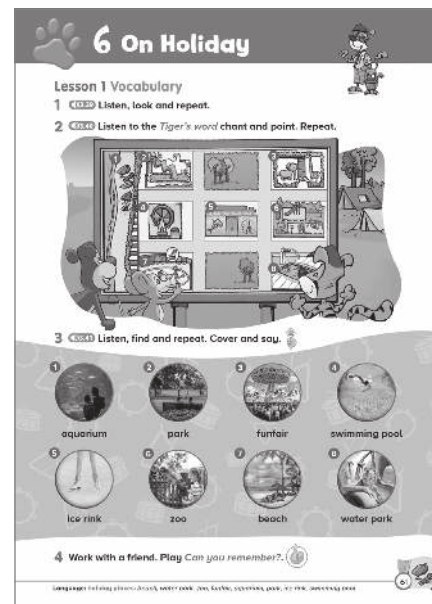
- rozpoznawanie i nazywanie miejsc odwiedzanych na wakacjach
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw miejsc odwiedzanych na wakacjach
- sluchanie i mówienie rymowanki *Tiger's word*

Główne słownictwo i struktury:

- beach, water park, zoo, funfair, aquarium, park, ice rink, swimming pool*
- What's this? It's (a beach).*

Materiały:

- kartki z kryteriami sukcesu i kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- plyta CD 3
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; plaża, aquapark, zoo, wesołe miasteczko, oceanarium, park, lodowisko, basen
- karty wyrazowe: *beach, water park, zoo, funfair, aquarium, park, ice rink, swimming pool*
- sylwetka Li
- łapy Tygrysa
- czyste kartki (po jednej na parę)



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z kryteriami sukcesu (NaCoBeZu – na co będziemy zwracać uwagę) i kartkę z celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Omówcie materiały.



Rozpoczęcie

- Unieś pacynkę Tygrysa i powiedz: **Hello**. Zachęć dzieci, żeby powiedziały: *Hello, Tiger. How are you?*. Odpowiedz: **I'm fine. Thank you.**
- Odtwórz piosenkę **Everyone, say**. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywiają jej treść (opis na s. 109).
- Powiedz dzieciom, że nauczą się teraz rymowanki **I'm feeling fantastic** na powitanie. Odtwórz nagranie. Odegrajcie treść rymowanki (opis na s. 127). Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci mówią rymowankę i odgrywiają jej treść.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, popatrzcie i powtórzcie.

- (książki zamknięte) Zapytaj dzieci po polsku, jakie atrakcje turystyczne odwiedzają w czasie wakacji. Zapytaj, które z nich dzieci potrafią nazwać po angielsku. Jeśli dana atrakcja występuje na którejś z kart obrazkowych, umieść tę kartę na tablicy. Na koniec wprowadź nazwy tych atrakcji z kart, których dzieci nie wymieniły.
- Umieść na tablicy karty obrazkowe z atrakcjami turystycznymi w takiej kolejności, w jakiej ich nazwy występują w nagraniu. Powiedz: **Listen, look and repeat**. Odtwórz nagranie i wskazuj kolejne karty. Dzieci słuchają nagrania i powtarzają nazwy.
- Odtwórz nagranie ponownie. Poproś dzieci o powtarzanie wyrazów na różne sposoby, np. głośno/cicho, wolno/szybko, jak robot, myszka lub śpiewaczka operowa.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w grę z kartami obrazkowymi, np. **What have I got here?** lub **Pass the flashcard** (patrz: *Bank gier* na s. 12).

2 Posłuchajcie rymowanki *Tiger's word* i wskażcie. Powtórzcie.

- Zdejmij z tablicy karty obrazkowe.
- Powiedz dzieciom, że ich zadaniem będzie zapamiętanie kolejności, w jakiej atrakcje turystyczne wymienione są w rymowance. Odtwórz nagranie.
- Po wysłuchaniu nagrania pytaj dzieci kolejno: **What's number one/two/...?**. Dzieci odpowiadają: *It's (a beach)*. Umieszczaj karty ze wskazanymi miejscami na tablicy.
- Odtwórz nagranie raz jeszcze, zatrzymując je po każdej nazwie atrakcji turystycznej. Sprawdźcie odpowiedzi.
- (książki otwarte) Wskaż ilustrację w ćw. 2. Powiedz: **Look! Monkey, Mouse and Tiger are looking at a map that shows holiday places.**
- Powiedz: **Let's say the Tiger's word chant and point**. Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci mówią rymowankę i wskazują w książkach właściwe ilustracje.

3 Posłuchajcie, znajdźcie i powtórzcie. Zakryjcie i powiedzcie.

- Poproś dzieci, żeby popatrzyły na zdjęcia miejsc z ćw. 3. Nazwijcie kolejne miejsca. Następnie powiedz dzieciom, że w nagraniu usłyszą nazwy tych miejsc w innej kolejności. Zadaniem dzieci jest jak najszybciej odnaleźć właściwe zdjęcie, wskazać je i powtórzyć usłyszaną nazwę. Odtwórz pierwszą część nagrania. Dzieci wykonują zadanie.
- Potasuj karty obrazkowe. Zapytaj dzieci, czy pamiętają, w jakiej kolejności nazwy miejsc pojawiły się w nagraniu. Umieść karty na tablicy w kolejności zaproponowanej przez uczniów i odtwórz ponownie pierwszą część nagrania, zatrzymując je po każdej nazwie miejsca. Sprawdźcie odpowiedzi.
- Powiedz dzieciom, że teraz usłyszą drugą część nagrania, w której nazwy miejsc będą wymieniane różną liczbę razy. Zadaniem dzieci jest powtórzyć chórem nazwę każdego miejsca tyle razy, ile powtórzeń będzie w nagraniu. Odtwórz drugą część nagrania, zatrzymując je po każdej nazwie miejsca. Dzieci wykonują zadanie.
- Rozdaj dzieciom łapy Tygrysa lub poproś, aby wyjęły je z teczek. Wyjaśnij, że teraz zadaniem dzieci jest zakrycie łapą Tygrysa wskazanego przez ciebie zdjęcia w ćw. 3. Powiedz: **Cover the (aquarium)**. Dzieci zakrywają zdjęcie (oceanarium) i powtarzają nazwę wskazanego miejsca.

Powtórz procedurę z innymi miejscami, zwiększając tempo wydawania poleceń. Ochotnicy przejmują twoją rolę.

- Dzieci kontynuują zabawę w parach, na zmianę podając nazwy miejsc i zakrywając wskazane zdjęcia.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w *Tiger's numbers* (patrz: s. 12).

- Przygotuj karty wyrazowe z nazwami atrakcji turystycznych. Kolejno pokazuj karty dzieciom. Odczytuj wyrazy zapisane na kartach i proś dzieci o powtarzanie ich chórem.
- Potasuj karty wyrazowe i kolejno pokazuj je uczniom. Ochotnicy odczytują wyrazy i umieszczają karty wyrazowe na tablicy obok właściwych kart obrazkowych.
- Zdejmij z tablicy karty wyrazowe i potasuj je. Pokazuj karty wybranym rzędem, prosząc dzieci o odczytanie wyrazów.

4 Pracujcie w parach. Zagrajcie w *Can you remember?*



- (książki zamknięte) Ponumeruj karty obrazkowe umieszczone na tablicy. Pod kartą nr 1 napisz nazwę przedstawionego na niej miejsca bez dowolnych dwóch liter (np. *f_nfai_*). Poproś ochotnika o ich dopisanie.
- Połącz dzieci w pary i wręcz każdej parze czystą kartkę. Poproś, żeby uczniowie przedzielili kartkę na pół pionową linią i podpisali swoje połowy kartki. Uczeń A pisze numer karty i wyraz-zagadkę na połowie kartki ucznia B, uczeń B uzupełnia wyraz i pisze numer karty i wyraz-zagadkę na połowie kartki ucznia A. Uczeń A uzupełnia wyraz. Uczniowie kontynuują pracę, aż każdy z nich uzupełni cztery wyrazy-zagadki. Żaden wyraz nie może się powtórzyć. Po rozegraniu całej rundy uczniowie sprawdzają odpowiedzi na s. 61. podręcznika. Za każdy dobrze napisany wyraz uczeń zdobywa punkt. Przed rozpoczęciem gry zetrzyj z tablicy zapisany na niej przykład.
- Na koniec zapytaj, komu udało się poprawnie uzupełnić 4 wyrazy, 3 wyrazy itd., za każdym razem bijąc brawo.

Zakończenie

- Pokaż dzieciom kolejno karty obrazkowe przedstawiające atrakcje turystyczne i zapytaj: **What holiday places can you name in English?** Zapytaj dzieci po polsku, które z poznanych słów są łatwe, a które trudne. Przypomnij różne sposoby na zapamiętanie nowego słownictwa.
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze i dlaczego.
-  **38 Listen!** na zakończenie lekcji. Odtwórz nagranie. Odegrajcie treść rymowanki. Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść.
-  **14** Dzieci śpiewają piosenkę **No more English for today** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 109).

CD3
37

Opening routine: I'm feeling fantastic

I'm feeling good. (dzieci pokazują kciuk zwrócony w górę)
I'm feeling happy. (dzieci dotykają palcami kącików ust, pokazując szeroki uśmiech)
I'm feeling absolutely fantastic! (dzieci radośnie unoszą ręce)

I'm feeling good. (jw.)

I'm feeling happy. (jw.)

I'm feeling ready for English! (dzieci radośnie unoszą ręce)

CD3
38

Closing routine: Listen!

Listen! Is that the beach or the zoo? – The zoo. (dzieci przykładają rękę do ucha, wskazują odpowiednie karty obrazkowe i odpowiadają)

Listen! Is that the swimming pool or the park? – The swimming pool. (jw.)

Listen! Is that the water park or the funfair? – The funfair. (jw.)

Listen! Is that the ice rink or the aquarium? – The ice rink. (jw.)

Listen! Is that the beginning or the end of the lesson? – The end. (dzieci przykładają rękę do ucha i odpowiadają)

CD3
39

aquarium, beach, ice rink, swimming pool, zoo, water park, funfair, park

CD3
40

Tiger's word

Tiger, Tiger, what do you know?

Answer the questions, here we go!

Number 1. What's this? It's a beach!

Number 2. What's this? It's a water park!

Number 3. What's this? It's a zoo!

Number 4. What's this? It's a funfair!

Number 5. What's this? It's an aquarium!

Number 6. What's this? It's a park!

Number 7. What's this? It's an ice rink!

Number 8. What's this? It's a swimming pool!

CD3
41

funfair, park, swimming pool, aquarium, zoo, water park, beach, ice rink

Now be careful!

funfair (x1), park (x3), swimming pool (x1), aquarium (x2), zoo (x3), water park (x2), beach (x3), ice rink (x1)

Cele nauczania:

- słuchanie historyjki ze zrozumieniem
- nazywanie miejsc w historyjce
- rozpoznawanie wartości związanych z historyjką
- wykonywanie minikart
- odczytywanie prostych struktur (patrz poniżej)

Główne słownictwo i struktury:

- *beach, water park, zoo, funfair, aquarium, park, ice rink, swimming pool*
- *There's (an ice rink).*
- *Is there (an aquarium)?*
Yes, there is. / No, there isn't.
- *I want to go to the (beach).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyta CD 3
- karty obrazkowe: *Sue, Jay, atrakcje turystyczne*
- karty wyrazowe: atrakcje turystyczne
- karty obrazkowe do historyjki 6.
- sylwetka Li
- gotowe minikarty do rozdziału 6.
- szablon minikart do rozdziału 6. (jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*)
- czyste kartki i kredki (jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*)
- nożyczki



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- **CD3 13** Odtwórz piosenkę *Everyone, say*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).
- **CD3 37** Odtwórz rymowankę *I'm feeling fantastic*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 127).
- **CD3 40** Zaproś ośmioro dzieci na środek klasy i rozdaj im karty obrazkowe z ilustracjami atrakcji turystycznych. Odtwórz rymowankę *Tiger's word* (opis na s. 127). Klasa mówi rymowankę. Dzieci stojące na środku sali unoszą właściwą kartę po usłyszeniu nazwy atrakcji widniejącej na tej karcie. Rozdaj karty wyrazowe z tego samego zestawu innym dzieciom i poproś, aby stanęły obok osób z odpowiednimi kartami obrazkowymi.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie historyjki. Powiedzcie: *stop!*

- (książki otwarte) Wskaż postaci ukazane na obrazku 1. (w podręczniku lub na karcie do historyjki) i zapytaj: **Who's this?** (*Sue, Jay, Tiger, Li*). Powiedz: **In today's story, Sue, Jay, Li and Tiger are on holiday. They are deciding where to go for the day.** Zapytaj dzieci (po polsku), co ich zdaniem wydarzy się w historyjce.
- **CD3 42** Zapytaj: **Where do they decide to go together?** Dzieci zgadują. Powiedz: **Listen to the story and check.** Odtwórz nagranie i powtórz pytanie. Dzieci odpowiadają po angielsku (*They decide to go to the funfair*).
- Powiedz: **Which places are in the story? Listen and say: 'stop!'** Wyjaśnij po polsku, że dzieci mają mówić: *stop!*, ilekroć w historyjce padnie nazwa jakiejś atrakcji turystycznej.
- Odtwórz nagranie ponownie lub wykorzystaj w tym celu wideoklip do animowanej wersji historyjki. Kiedy dzieci zawołają: *stop!*, zatrzymaj nagranie. Dzieci powtarzają całe zdania z nazwami miejsc.



2 Odpowiedzcie na pytania. Zagrajcie w *Who says?*

- **CD3 42** Odtwórz nagranie historyjki, zatrzymując je po każdym obrazku i zadając pytania na jego temat, np.:
Obrazek 1.: **What are the children looking at?** (*a map*); **Is there a swimming pool/a park/an ice rink?** (*Yes, there is.*); **Does Li like ice rinks?** (*yes*)
Obrazek 2.: **Where does Sue want to go?** (*to the beach*); **Where does Jay want to go?** (*to the water park*)
Obrazek 3.: **Is there an aquarium/a zoo?** (*Yes, there is.*); **Where does Tiger want to go?** (*to the zoo*); **What does Tiger want to see?** (*lions and tigers*)
Obrazek 4.: **What's the problem?** (*They all want to go to different places.*); **Who's got an idea?** (*Sue*)
Obrazek 5.: **What has Sue got?** (*pieces of paper with the names of different holiday places*); **What does Mum's piece of paper say?** (*funfair*)
Obrazek 6.: **Where is everyone?** (*at the funfair*); **Why is Tiger unhappy?** (*He wants to go to the zoo.*); **Why does he want to go to the zoo?** (*to see lions and tigers*)
Obrazek 7.: **What can Sue and Li see?** (*a lion and a tiger*); **Is it a real lion/tiger?** (*No. It's a person in a costume.*)
Obrazek 8.: **Is Tiger happy?** (*yes*); **Does he like the funfair?** (*yes*)
- Zapytaj: **Do you like the story?**
- (książki zamknięte) Powiedz: **Let's play Who says?** Pytaj w przypadkowej kolejności o zdania zapisane w dymkach, np. **Who says: 'Let's go to the beach'?** (*Sue*). Dzieci odpowiadają. Ochotnicy przejmują twoją rolę.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w **Draw and match** (patrz: s. 12).

Tiger Values

Wskaż dymki na obrazkach 1–3 w historyjce. Zapytaj dzieci: **Where do Sue, Jay, Li and Tiger want to go?** (*They all want to go to different places.*); **Do they listen to each other?** (*yes*). Wskaż obrazki 4–5 i zapytaj: **How do they decide where to go together?** (*Sue puts the names of all the places on pieces of paper and her mum takes one at random.*). Dzieci mogą odpowiadać po polsku. Zapytaj dzieci: **Was it a good idea?** Porozmawiajcie po polsku o tym, dlaczego należy słuchać siebie nawzajem oraz jak można wspólnie podejmować decyzje: ciągnąc losy, głosując, realizując wszystkie pomysły po kolei itp.



*DODATKOWE ĆWICZENIE

Podziel dzieci na dwie drużyny i poproś, aby ustawiły się w rzędach (jedno dziecko za drugim). Na tablicy umieść centralnie karty obrazkowe z atrakcjami turystycznymi. Powiedz: **I want to go to the ... ice rink**. Pierwsze dziecko z każdej drużyny podbiega do tablicy i stara się jak najszybciej dotknąć właściwej karty. Osoba, której pierwszej się to uda, zdobywa punkt dla swojej drużyny. Dzieci wracają na koniec kolejki. Powtórz ćwiczenie z kolejnymi dwójkami uczniów. Wygrywa drużyna, która zdobędzie więcej punktów.

3 Popatrzcie i powiedzcie. Znajdźcie i wskażcie. Którego obrazka nie ma w historyjce?

- (książki otwarte) Wskaż puzzle z fragmentami ilustracji z historyjki. Pokaż puzzle „a” i poproś dzieci o dokończenie zapisanego pod nim zdania. Następnie zachęć dzieci, by przyjrzały się pozostałym puzzlom i powtórzyły ćwiczenie. Sprawdźcie odpowiedzi (*a There's a swimming pool, b There's an ice rink, c I want to go to the water park, d I want to go to the beach*).
- Poproś dzieci, żeby na obrazkach historyjki odnalazły fragmenty ilustracji przedstawione na puzzlach. Zaznacz, że jedna z ilustracji na puzzlach nie pochodzi z historyjki. Wskaż puzzle „a” i zapytaj dzieci, czy widzą ten fragment obrazka w historyjce. Po chwili zapytaj: **What number is it?** (1). Zapytaj dzieci, jakie miejsce widzą na obrazku (*swimming pool*). Powtórz ćwiczenie z pozostałymi fragmentami (*a – 1: swimming pool, b – 1: ice rink, c – 2: water park*). Jeden puzzle nie pochodzi z historyjki (*d – beach*).

4 Wykonajcie minikarty.

- (książki zamknięte) Pokaż dzieciom minikarty i powiedz: **Let's make the mini-cards**.
- CD3 44 Jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wydrukuj z niego szablon i wycinają minikarty. Jeśli nie, wykonują minikarty samodzielnie, rysując miejsca na małych kartkach i wycinając wydrukowane przez nauczyciela wyrazy. Odtwórz w tle nagranie piosenki *In this town* z lekcji 3.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w grę z minikartami, np. **Memory** (patrz: *Bank gier* na ss. 13–14).

- Dzieci podpisują swoje minikarty. Zbierz minikarty albo poproś dzieci o schowanie ich do teczek.

Zakończenie

- Zapytaj: **In the story, where does Sue/Jay/Li/Tiger want to go?** (*to the beach/water park/ice rink/zoo*); **Where do they go together?** (*to the funfair*).
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze i dlaczego.
- CD3 38 Odtwórz rymowankę **Listen!** na zakończenie lekcji. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 127).
- CD3 14 Dzieci śpiewają piosenkę **No more English for today** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 109).



Story: On Holiday

Obrazek 1.

Jay: Look! There's a swimming pool. There's a park.
Li: There's an ice rink, too. I like ice rinks.

Obrazek 2.

Sue: Let's go to the beach. We can swim in the sea.
Jay: No. I want to go to the water park.

Obrazek 3.

Li: Where do you want to go, Tiger?
Tiger: Is there an aquarium?
Jay: Yes, there is.
Tiger: Mmm ... Is there a zoo?
Jay: Yes, there is.
Tiger: Let's go to the zoo. We can see lions and tigers.

Obrazek 4.

Li: Oh, dear. We all want to go to different places.
Sue: No problem. I've got an idea. Look! Here are the names of eight places.

Obrazek 5.

Sue: Mum! Can you help us, please?
Mum: Yes, of course.
Sue: Can you take a piece of paper?
Mum: It says 'funfair'.
Sue: OK. Let's go to the funfair.

Obrazek 6.

Dad: This is the funfair.
Jay: It's fantastic!
Sue: It's great!
Li: It's amazing! Wow.
Tiger: Hmph! I want to see lions and tigers at the zoo.

Obrazek 7.

Funfair Lion: Hello, everyone! Welcome to the funfair!
Funfair Tiger: Hello. Welcome to the funfair.
Sue: Look, Tiger. There's a lion.
Li: And there's a tiger.

Obrazek 8.

Funfair Lion & Funfair Tiger: Hello, everyone. Welcome to the funfair.
Tiger: Hello. Welcome to the funfair.
Jay: Tiger! Look at us.
Tiger: Hi, Jay. Hi, Sue. Hi, Li. I like the funfair. It's fun.



Cele nauczania:

- słuchanie historyjki i uzupełnianie brakujących słów
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw atrakcji turystycznych
- dopasowywanie wyrazów do ilustracji
- słuchanie i śpiewanie piosenki *In this town*
- mówienie, jakie atrakcje turystyczne znajdują się w mieście

Główne słownictwo i struktury:

- *beach, water park, zoo, funfair, aquarium, park, ice rink, swimming pool*
- *In (our) town, there's (a zoo).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyta CD 3
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; atrakcje turystyczne
- karty wyrazowe: atrakcje turystyczne
- karty obrazkowe do historyjki 6.
- sylwetka Li
- minikarty do rozdziału 6.
- minutnik
- miękka piłeczka lub gazeta zgnieciona w kulę
- czyste kartki (po jednej na parę)

Lesson 3 Story activities

- 1 Listen and say the missing words.**
- 2 Find and match with your fingers. Say. Point to the place where the children go in the story.**

- 3 Listen and point. Sing in this town.**
- 4 Listen, find and point. Say.**

5 Work with a friend. How many holiday places can you name and write?

Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- **CD3 13** Odtwórz piosenkę *Everyone, say*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).
- **CD3 37** Odtwórz rymowankę *I'm feeling fantastic*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 127).
- Przygotuj karty obrazkowe z ilustracjami Sue i aquaparku. Zastłoń kartę przedstawiającą aquapark kartą z Sue i pokaż karty uczniom tak, aby widzieli tylko obrazek z postacią. Zapytaj: **Where does Sue want to go?** Dzieci zgadują: *She wants to go to the (zoo)*. Odpowiadaj: **No** dopóki dzieci nie odgadną, dokąd Sue chce się wybrać. Wówczas powiedz: **Yes, Sue wants to go to the water park** i odkryj kartę z miejscem. Powtórz zabawę z innym miejscem i kartą z wizerunkiem Jaya.
- Powtórz zabawę, wykorzystując karty wyrazowe z nazwami miejsc. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zaproś ośmioro dzieci na środek klasy i wręcz każdemu jedną kartę do historyjki. Reszta klasy wydaje dzieciom polecenia, jak mają się ustawić, aby karty były ułożone w odpowiedniej kolejności, zgodnie z treścią historyjki.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie i powiedzcie brakujące słowa.

- (książki zamknięte) Zapytaj: **Do you remember the story? Who says: 'I want to see lions and tigers at the zoo'?** (*Tiger*); **Who says: 'I've got an idea'?** (*Sue*). Pytaj o wypowiedzi różnych postaci umieszczone w dymkach na stronach z historyjką.
- (książki otwarte na ss. 62–63) Powiedz: **Find the picture of everyone next to the car.** Dzieci wskazują właściwy obrazek (*picture 5*). Zadawaj pytania o postacie oraz miejsca widoczne na pozostałych obrazkach.

- **CD3 gapped 43** Powiedz: **Listen to the story and say the missing words.** Odtwórz dialog do obrazka 1. i zatrzymaj nagranie po pierwszej pauzie. Dzieci podają brakujące słowo. Odtwórz w ten sposób resztę historyjki (odpowiedzi zaznaczono w scenariuszu nagrania historyjki na s. 129).

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Połącz uczniów w pary. Każde dziecko w tajemnicy zapisuje w zeszycie nazwę miejsca, które w tej chwili najbardziej chciałoby odwiedzić. Dzieci na zmianę zgadują, jakie miejsca wybrali ich partnerzy: *Is it (a funfair)?* i odpowiadają: *Yes, it is* lub: *No, it isn't*.

2 Znajdźcie i połączcie palcami. Powiedzcie. Wskażcie miejsce, do którego wybierają się dzieci w historyjce.

- (książki otwarte na s. 64) Powiedz: **Point and name the holiday places.** Dzieci wskazują kolejno miejsca 1–8 widoczne na ilustracji i nazywają je.
- Powiedz: **Find and match with your fingers.** Wyjaśnij, że dzieci mają wskazywać kolejne ilustracje 1–8, odszukiwać na mapie nazwy ukazanych na nich atrakcji turystycznych i łączyć je ze sobą palcami. Uprzedź dzieci, że na mapie brakuje nazw dwóch miejsc. Sprawdźcie odpowiedzi (*1 zoo, 2 beach, 3 park, 4 funfair, 7 water park, 8 aquarium*).
- Zapytaj dzieci, których dwóch wyrazów brakuje na mapie (*5 swimming pool, 6 ice rink*).
- Następnie uczniowie wskazują miejsce, do którego wybierają się wszyscy bohaterowie historyjki i wymawiają na głos jego nazwę (*funfair*). Uczniowie mogą zapisać nazwę w zeszycie i zilustrować wyraz.

3 Posłuchajcie i wskażcie. Zaśpiewajcie piosenkę *In this town*.

- **CD3 44** (książki zamknięte) Umieść z boku tablicy karty obrazkowe przedstawiające atrakcje turystyczne w przypadkowej kolejności. Powiedz: **Listen to the In this town song. Which places are in the song?** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym wersie. Proś ochotników o wybranie karty z właściwym miejscem i umieszczenie jej na tablicy w kolejności występowania nazw miejsc w piosence (*ice rink, zoo, beach, swimming pool, funfair, water park, park, an aquarium*).

- Rozdaj dzieciom minikarty lub poproś, aby wyjęły je z teczek. Poproś dzieci, aby rozłożyły minikarty przed sobą. Wyjaśnij, że podczas drugiego słuchania piosenki dzieci mają wskazać minikartę przedstawiającą to miejsce, którego nazwę właśnie usłyszą w piosence. Odtwórz nagranie. Dzieci wykonują zadanie.
-   Powiedz: **Sing the song.** Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z metodą „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 11). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.
- Poproś dzieci o odłożenie minikart na bok – będą potrzebne podczas oceniania kształtującego.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Dzieci stają w kręgu. Rzuć miękką piłeczkę lub gazetę zgniecioną w kulkę do jednego z uczniów i zapytaj: **Do you want to go to the zoo?** Dziecko odpowiada zgodnie z prawdą: *Yes, I do* lub: *No, I don't* i rzuca piłeczkę lub zgniecioną gazetę do innego ucznia, zadając pytanie o inne miejsce. Kontynuuj grę, prosząc dzieci o zwiększanie tempa. Możesz nastawić minutnik. Osoba, która trzyma piłeczkę/zgniecioną gazetę w chwili, gdy zadzwoni alarm, musi wykonać trzy przysiady.

4 Posłuchajcie, znajdźcie i wskażcie. Powiedzcie.

-  (książki otwarte) Wskaż postaci na obrazkach i zapytaj: **Who's this?** (1 *Sue*, 2 *Jay*, 3 *Li*). Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie i zatrzymaj je po pierwszym zdaniu. Dzieci odnajdują i wskazują właściwy obrazek oraz podają imię odpowiedniej postaci (1 – 2: *Jay*, 2 – 1: *Sue*, 3 – 3: *Li*).
- Wskaż przykład i zapytaj: **What is Sue saying?** Dzieci odpowiadają: *In our town, there's a park and a zoo.* Powtórz pytania o postaci ukazane na obrazkach 2. i 3. oraz zachęć dzieci, żeby uzupełniły wypowiedzi w dymkach nazwami miejsc (2 *In our town, there's a swimming pool.*; 3 *In our town, there's an ice rink and an aquarium.*).

5 Pracujcie w parach. Ile atrakcji umiecie nazwać? Ile ich nazw umiecie zapisać?



- (książki zamknięte) Poproś uczniów, żeby w parach sprawdzili, czy pamiętają już wszystkie nazwy atrakcji turystycznych i czy potrafią je zapisać. Rozdaj uczniom czyste kartki, po jednej na parę. Poproś, żeby uczniowie przygotowali minikarty i postawili między sobą na ławce przegrodę (np. książkę, plecak), żeby nie widzieli nawzajem, co robią. Uczeń A rozkłada przed sobą minikarty obrazkowe i nazywa przedstawione na nich miejsca, a uczeń B zapisuje nazwy na kartce.
- (książki otwarte) Gdy uczeń A wymieni już wszystkie nazwy miejsc, a uczeń B je zapisze, dzieci liczą wyrazy zapamiętane przez ucznia A i zapisują wynik. Następnie sprawdzają poprawność zapisu wyrazów przez ucznia B na s. 61. podręcznika lub na minikartach wyrazowych, poprawiają błędy i liczą wyrazy zapisane poprawnie.
- Uczniowie zamieniają się rolami i powtarzają ćwiczenie. Poproś dzieci, by korzystały z czystej strony kartki.
- Po zakończonym ćwiczeniu zapytaj, komu udało się nazwać 8 miejsc, 7 miejsc itd., za każdym razem bijąc brawo. Następnie zapytaj, komu udało się poprawnie napisać 8 wyrazów, 7 wyrazów itd. Powtórz wcześniejszą procedurę.

Zakończenie

- Pokaż karty obrazkowe z atrakcjami turystycznymi i zapytaj: **Where does everyone go in the song?** (*to the funfair*).
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze i dlaczego.
-  Odtwórz rymowankę **Listen!**. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 127).
-  Dzieci śpiewają piosenkę **No more English for today** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 109).



In this town

In this town, (dzieci wskazują podłogę)
there's a lot to do. (dzieci wyciągają ręce na boki)
There's an ice rink and a zoo. (dzieci unoszą minikarty przedstawiające lodowisko i zoo)
There's a very long beach, (dzieci unoszą minikartę przedstawiającą plażę)
a swimming pool and a funfair, too. (dzieci unoszą minikarty przedstawiające basen i wesołe miasteczko)
Let's go to the ... funfair! (dzieci kiwają zachęcająco ręką i unoszą minikartę przedstawiającą wesołe miasteczko)

In this town, (jw.)
there's a lot to do. (jw.)
There's a water park and a zoo. (dzieci unoszą minikarty przedstawiające aquapark i zoo)
There's a very big park, (dzieci unoszą minikartę przedstawiającą park)
an aquarium and a funfair, too. (dzieci unoszą minikarty przedstawiające oceanarium i wesołe miasteczko)
Let's go to the ... funfair! (dzieci kiwają zachęcająco ręką i unoszą minikartę przedstawiającą wesołe miasteczko)



Who says: 'In our town, there's a swimming pool'?
Who says: 'In our town, there's a park and a zoo'?
Who says: 'In our town, there's an ice rink and an aquarium'?

Cele nauczania:

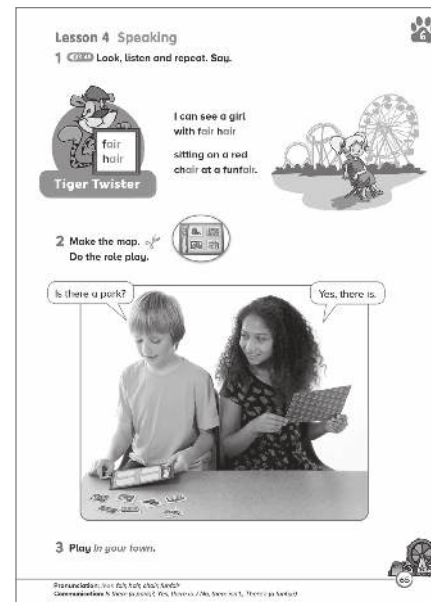
- ćwiczenie wymowy dwugłoski /eə/
- wykonywanie planu miasta i odgrywanie scenki
- pytanie o to, czy dane miejsce znajduje się w mieście, i udzielanie odpowiedzi

Główne słownictwo i struktury:

- *beach, water park, zoo, funfair, aquarium, park, ice rink, swimming pool*
- *Is there (a park)? Yes, there is. / No, there isn't.*
- *There's (a funfair).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyta CD 3
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; atrakcje turystyczne
- karty wyrazowe: atrakcje turystyczne
- sylwetka Li
- gotowy plan miasta
- szablon planu miasta (jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*)
- czyste kartki A4, kredki (jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*)
- minikarty do rozdziału 6.



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- **CD3 13** Odtwórz piosenkę *Everyone, say*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).
- **CD3 37** Odtwórz rymowankę *I'm feeling fantastic*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 127).
- Umieść na tablicy karty obrazkowe przedstawiające atrakcje turystyczne. Zapytaj: **Do you remember the In this town song? Which holiday places are in the song?** Dzieci wymieniają wszystkie miejsca. Poproś dzieci, aby pomogły ci uszeregować je w takiej kolejności, w jakiej nazwy miejsc pojawiają się w piosence po raz pierwszy (*ice rink, zoo, beach, swimming pool, funfair, water park, park, aquarium*).
- Rozdaj ochotnikom karty wyrazowe z nazwami miejsc, aby umieścili je pod odpowiednimi kartami obrazkowymi.
- **CD3 46** Dzieci śpiewają piosenkę *In this town* z podkładem karaoke i odgrywają jej treść.

Główna część lekcji

1 Popatrzcie, posłuchajcie i powtórzcie. Powiedzcie.

- (książki otwarte) Wskaż obrazek i poproś dzieci, żeby nazywały po angielsku widoczne na nim elementy. Jeśli dzieci nie znają jakiegoś słówka, wprowadź je. Zapytaj: **Who can you see in the picture? (a girl); What colour is her hair? (fair); What colour is the chair? (red); Where is she? (at a funfair); What is she doing? (She's sitting on a chair).**
- Powiedz dwugłoskę /eə/, a następnie słowa: **fair, hair, chair, funfair**, wyraźnie akcentując dwugłoskę /eə/. Pokaż, jak ułożone są usta przy wymawianiu tego dźwięku. Pokaż dzieciom, jakie litery reprezentują ten dźwięk w rymowance *Tiger Twister* z ćw. 1.

- **CD3 48** Powiedz: **Listen and say how many times you hear /eə/**. Odtwórz dwukrotnie pierwszą część nagrania. Sprawdź odpowiedzi (4: *fair, hair, chair, funfair*).
- Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają łamaniec językowy, wskazując odpowiednie elementy ilustracji znajdującej się w podręczniku.
- Na koniec uczniowie trzy razy mówią wierszyk razem z nagraniem. Zwróć uwagę na to, że przy ostatnim powtórzeniu będą znikać słowa, a zadaniem dzieci będzie mówienie pełnego wierszyka.

2 Wykonajcie plan miasta. Odegrajcie scenkę.

- Rozdaj dzieciom minikarty do rozdziału 6. lub poproś, aby wyjęły je z teczek. Pokaż wcześniej przygotowany plan miasta i powiedz: **Let's make the map.**
- Jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wyjmują z niego szablon planu miasta. Pokaż, jak wyciąć plan z szablonu.
- Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wykonują plan samodzielnie. Na kartce formatu A4 dzieci rysują cztery prostokąty, obrysowując jedną ze swoich minikart. W miejscach poza prostokątami dzieci mogą narysować elementy krajobrazu miejskiego, np. drzewa, ławki, fontanny itp.
- Poproś dzieci o podpisanie prac na odwrocie.
- Powiedz: **Do the role play**. Usiądź naprzeciw ucznia z pierwszej ławki i odgrodźcie swoje plany książką, abyście ich nie widzieli. Uczeń wybiera ze swojego zestawu cztery minikarty i umieszcza je na prostokątach na swoim planie. Wyjaśnij, że spróbujesz stworzyć taki sam plan. Zapytaj: **Is there (a park)?** Uczeń odpowiada zgodnie z prawdą: *Yes, there is* lub: *No, there isn't*. Układaj na swoim planie odpowiednie minikarty w zależności od odpowiedzi ucznia. Na koniec usuńcie książkę i porównajcie plany. Zadanie zostało wykonane prawidłowo, jeśli na obu planach są te same minikarty (mogą być w różnej kolejności). Powiedzcie, w które miejsca umieszczone na planie chcecie się udać: **I want to go to the (ice rink).**
- Dzieci odgrywają podobną scenkę w parach: jedno dziecko umieszcza na planie minikarty, a drugie odgaduje miejsca. Następnie dzieci zamieniają się rolami.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Poproś dzieci, aby wybrały cztery minikarty obrazkowe przedstawiające miejsca i ułożyły je na planie miasta. Zaproś ochotnika, aby usiadł przy biurku i ułożył swoje minikarty na planie tak, aby pozostali uczniowie ich nie widzieli. Dzieci zadają ochotnikowi pytania o jego plan: *Is there (an aquarium)?*. Ochotnik odpowiada zgodnie z prawdą: *Yes, there is* lub: *No, there isn't*. Za każdym razem, gdy odpowie: *Yes, there is*, uczniowie, którzy mają minikartę z tym samym miejscem na swoim planie, odwracają ją grzbietem do góry. Kiedy klasa odgadnie cztery minikarty ochotnika, dowiedz się, kto miał na swoim planie najwięcej minikart wspólnych z planem ochotnika. W kolejnej rundzie możesz utrudnić grę. Zamiast odwracać minikartę grzbietem do góry, uczniowie mogą kłaść na minikarcie obrazkowej odpowiadającą jej minikartę wyrazową.

- Zbierz plany miasta i minikarty lub poproś uczniów, aby schowali je do teczek.

3 Zagrajcie w *In your town*.

- Powiedz: **Let's play a game**. Narysuj kontury planu miasta na tablicy i powiedz: **This is my town**. Wybierz cztery karty obrazkowe przedstawiające atrakcje turystyczne i każdą z nich pokaż uczniom przez sekundę. Następnie umieść karty obrazkami do tablicy wewnątrz konturów planu. Uczniowie zgłaszają się i z pamięci mówią, jakie miejsca znajdują się w twoim mieście: *In your town, there's (a beach)*. Z każdą poprawną odpowiedzią odwracaj odpowiednie karty obrazkiem do klasy. Ochotnicy przejmują twoją rolę. Zamiast kart obrazkowych możesz wykorzystać karty wyrazowe z nazwami miejsc.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w inną wersję *In your town*. Połącz dzieci w pary. Uczniowie stawiają między sobą przegrodę (np. książkę). Uczeń A rozkłada przed sobą cztery minikarty obrazkowe jedna obok drugiej, resztę odkładając na bok. Następnie usuwa przegrodę, pozwalając uczniowi B przez 5 sekund przyrzeć się układowi minikart, i ponownie je zasłania. Uczeń B z pamięci odtwarza ten układ, wykorzystując własne minikarty. Następnie mówi kolejno, jakie miejsca znajdują się w mieście ucznia A, uzupełniając zdanie: *In your town, there's ...*, po czym usuwa przegrodę i sprawdza odpowiedź. Jeśli jest poprawna, otrzymuje punkt. W kolejnej rundzie grę rozpoczyna uczeń B. Wyznacz limit czasu na granie, np. 3 minuty.

-  Dzieci śpiewają piosenkę *No more English for today* razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 109).

Extra Vocabulary – dodatkowe słownictwo

Możesz wprowadzić dodatkowe słownictwo związane z tematyką rozdziału, wykorzystując sekcję **Extra Vocabulary** na s. 91. podręcznika. Scenariusz lekcji znajduje się na s. 142. *Książki nauczyciela*.

CD3
48

*I can see a girl with fair hair
sitting on a red chair at a funfair.*
(dzieci mówią rymowankę razem z nagraniem)

*I can see a girl with fair hair [pauza]
sitting on a red chair at a funfair. [pauza]*
(w czasie pauzy dzieci powtarzają poprzedzające ją wersy)

*I can see a girl with fair hair
sitting on a red chair at a funfair.*
(dzieci mówią rymowankę, uzupełniając brakujące słowa)

Zakończenie

- Wskaż ilustrację z ćw. 1. i zapytaj: **Can you remember the sound in the Tiger Twister?** (/eə/); **Can you say the tongue twister?**. Zachęć dzieci, aby przypomnieli, jak pytamy, czy coś się znajduje w danym mieście, i jak odpowiadamy na takie pytanie.
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze i dlaczego.
-  Odtwórz rymowankę **Listen!**. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 127).

Cele nauczania:

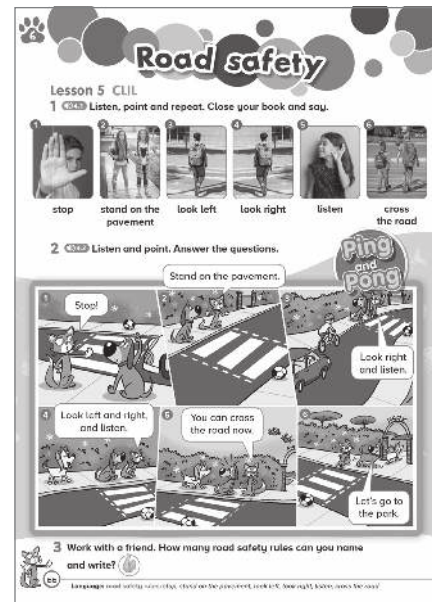
- rozpoznawanie i nazywanie zasad bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię
- rozpoznawanie zapisu słownego zwrotów związanych z zasadami bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię
- sluchanie historyjki ze zrozumieniem
- odgrywanie historyjki

Główne słownictwo i struktury:

- stop, stand on the pavement, look left, look right, listen, cross the road*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- plyty CD 3 i CD 4
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; atrakcje turystyczne; zatrzymaj się, stój na chodniku, spójrz w lewo, spójrz w prawo, słuchaj, przejdź przez jezdnię
- karty wyrazowe: *stop, stand on the pavement, look left, look right, listen, cross the road*
- sylwetka Li
- czyste kartki (po jednej na parę)



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- CD3 13** Odtwórz piosenkę *Everyone, say*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).
- CD3 37** Odtwórz rymowankę *I'm feeling fantastic*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 127).
- CD4 46** **CD4 47** (opcjonalnie) Jeśli dzieci poznały słownictwo z sekcji **Extra Vocabulary**, odtwórz rymowankę *I like my town*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 142).
- Na tablicy narysuj chmurkę myślową. Zaproś ochotnika na środek klasy i pokaż mu w tajemnicy przed innymi kartę obrazkową przedstawiającą park. Następnie umieść tę kartę wewnątrz chmurki myślowej obrazkiem do tablicy. Zapytaj: **Do you want to go to the (aquarium)?**. Dziecko odpowiada: *No, I don't*. Zachęć uczniów do zadawania pytań. Kiedy ktoś odgadnie właściwe miejsce, ochotnik mówi: *Yes, I do* i zamienia się miejscem z dzieckiem, które odpowiedziało poprawnie. Powtórz zabawę kilkakrotnie.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, wskażcie i powtórzcie. Zamknijcie książki i powiedzcie.

- (książki zamknięte) Porozmawiajcie po polsku o tym, jak należy bezpiecznie przechodzić przez jezdnię. Pokazuj kolejno karty obrazkowe przedstawiające zasady bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię i zapytaj, czy dzieci potrafią nazwać je po angielsku. Umieszczaj karty na tablicy w kolejności z ćw. 1., podawaj odpowiadające im zdania i proś dzieci o powtórzenie ich za tobą.
- Wymieniaj kolejne zasady bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię i pokazuj je za pomocą gestów ukazanych na zdjęciach 1–6 w podręczniku. Dzieci naśladują twoje gesty. Następnie wymieniaj zasady w dowolnej kolejności, a dzieci niech powtarzają tekst zasad i wykonują odpowiednie gesty. Stopniowo zwiększaj tempo ćwiczenia.
- CD4 1** (książki otwarte) Powiedz: **Listen, point and repeat**. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania, wskazują

w ćw. 1. właściwe zdjęcia i powtarzają zwroty. Wskaż podpisy i zachęć dzieci, aby odczytały je razem z tobą.

- (książki zamknięte) Powiedz: **Close your book and say**. Dzieci zamykają książki i z pamięci chórem wymieniają zasady w takiej kolejności, w jakiej występują one w podręczniku.
- Dzieci kontynuują zadanie w parach. Jedno dziecko wymienia zwroty z pamięci, a drugie sprawdza odpowiedzi w swojej książce. Potem dzieci zamieniają się rolami.
- Pokazuj kolejno karty wyrazowe z zasadami bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię. Dzieci odczytują chórem każdy zwrot, a ochotnicy umieszczają karty wyrazowe na tablicy pod odpowiadającymi im kartami obrazkowymi.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Weź do ręki Pacynkę Tygrysa. Powiedz, że Tygrys spróbuje podać zasady przechodzenia przez jezdnię we właściwej kolejności. Jeśli Tygrys się pomyli, tj. wymieni dany zwrot w niewłaściwej kolejności (np.: *Stop. Stand on the pavement. Look right.*) lub poda zwrot niebędący częścią zasad bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię (np. *Stop. Stand on the pavement. Jump.*), dzieci mówią: *No!*, a ochotnik podaje właściwą zasadę (np. *Look left.*).

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w *Say who* (patrz: s. 15).

2 Posłuchajcie i wskażcie. Odpowiedzcie na pytania.

- (książki otwarte) Wskaż historyjkę. Powiedz: **In today's story, Ping teaches Pong about crossing the road safely**. Zapytaj: **Can Pong cross the road safely?**. Jeśli to konieczne, wyjaśnij znaczenie pytania po polsku. Zachęć dzieci, aby odgadły, co wydarzy się w historyjce.
- CD4 2** Powiedz: **Listen and point**. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują w historyjce kolejne obrazki. Powiedz im, aby podnosiły ręce, kiedy usłyszą zasady z ćw. 1.
- Powtórz pytanie: **Can Pong cross the road safely?** (*At the beginning he can't, but now he knows how to cross the road safely.*). Dzieci mogą odpowiadać po polsku.
- Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdym obrazku i zadając pytania na jego temat: Obrazek 1.: **Where are Ping and Pong? (on the street);**

What is on the other side of the road? (a ball); Can Pong cross the road now? (no)

Obrazek 2.: **Where must Pong stand? (on the pavement);**

What must he remember to do? (look left)

Obrazek 3.: **What must Pong do now? (look right and listen); What can he see? (a car and a bike)**

Obrazek 4.: **What must Pong do? (look left, look right and listen); Is there a car/bike? (no)**

Obrazek 5.: **Can Pong cross the road now? (yes); Can he get the ball now? (yes); What can Pong see?**

(another dog); Does Pong like the dog? (yes)

Obrazek 6.: **Does Pong cross the road? (no); Why not? (He likes the other dog.); Where does Pong want to go now? (to the park)**

- Zapytaj: **Do you like the story? Is it funny?**
- Porozmawiaj z dziećmi po polsku o tym, że, aby przejść bezpiecznie przez jezdnię, powinny spojrzeć w lewo, w prawo i ponownie w lewo, oraz sprawdzić, czy nic nie jedzie, patrząc i nasłuchując. Wyjaśnij też, że w Wielkiej Brytanii samochody jeżdżą po lewej stronie, jak widać na obrazkach: 1. i 3. z historyjki. Dlatego rozglądając się tam przed przejściem na jezdni dwukierunkowej, na końcu pieszy powinien patrzeć w prawo, podczas gdy w Polsce w lewo. Możesz także powiedzieć dzieciom, że w Wielkiej Brytanii przy przejściach dla pieszych często jest informacja przypominająca, w którą stronę powinni patrzeć.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

 Wykonajcie ćwiczenie **Finger Ping, Finger Pong** (opis na s. 41).

*DODATKOWE ĆWICZENIE

 Podziel dzieci na grupę Ponga i grupę Ping. Odtwórz nagranie i zatrzymuj je po każdej kwestii danej postaci. Odpowiednia grupa powtarza wypowiedź. Następnie grupy zamieniają się rolami.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Dzieci przyglądają się historyjce przez 30 sekund, starając się zapamiętać szczegóły obrazków. Następnie zamykają książki. Zadawaj pytania o obrazki z historyjki, np.: **What colour is the ball? What colour is the car in picture 1/3? What colour is the man's T-shirt in picture 3?** Dzieci odpowiadają z pamięci.

3 Pracujcie w parach. Ile zasad bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię umiecie nazwać? Ile ich określić umiecie zapisać?



- (książki zamknięte) Poproś uczniów, żeby w parach sprawdzili, czy pamiętają już wszystkie zwroty związane z bezpiecznym przechodzeniem przez jezdnię i czy potrafia je zapisać. Rozdaj uczniom czyste kartki, po jednej na parę. Uczeń A wymienia z pamięci zasady bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię, a uczeń B zapisuje je na kartce.
- (książki otwarte) Gdy uczeń A wymieni już wszystkie zasady, które pamięta, a uczeń B je zapisze, dzieci liczą zwroty zapamiętane przez ucznia A i zapisują wynik. Następnie otwierają książki na stronie 66., sprawdzają poprawność zapisu wyrazów przez ucznia B, poprawiają błędy i liczą wyrazy zapisane poprawnie.
- Uczniowie zamieniają się rolami i powtarzają ćwiczenie. Poproś dzieci, by korzystały z czystej strony kartki.

- Na koniec zapytaj, komu udało się wymienić z pamięci 6 zwrotów, 5 zwrotów itd., za każdym razem bijąc brawo. Następnie zapytaj, komu udało się poprawnie napisać 6 zwrotów, 5 zwrotów itd. Powtórz wcześniejszą procedurę.

Zakończenie

- Zapytaj: **What does Pong learn in the story? (He learns how to cross the road safely.); How do you cross the road safely? (stop, stand on the pavement, look left, look right, listen, cross the road).**
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze i dlaczego.
-  Odtwórz rymowankę **Listen!**. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 127).
-  Dzieci śpiewają piosenkę **No more English for today** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 109).



1 stop 2 stand on the pavement 3 look left 4 look right 5 listen 6 cross the road



Obrazek 1.

Pong: Look, Ping, there's a ball.

Ping: Stop, Pong! Don't cross the road!

Obrazek 2.

Ping: You can cross the road here, Pong. Stand on the pavement.

Pong: Stand on the pavement.

Ping: Remember to look left.

Pong: Remember to look left.

Obrazek 3.

Ping: Look right and listen.

Pong: Look right and listen.

Ping: Good, Pong. Very good. Is there a car?

Pong: Yes. There's a bike, too.

Obrazek 4.

Ping: Look left and right, and listen.

Pong: Look left and right, and listen.

Ping: Good, Pong. Is there a car?

Pong: No.

Ping: Is there a bike?

Pong: No.

Obrazek 5.

Ping: Pong! You can cross the road now and get the ball.

Obrazek 6.

Ping: Pong!

Pong: Let's go to the park, Ping. Come on!



Cele nauczania:

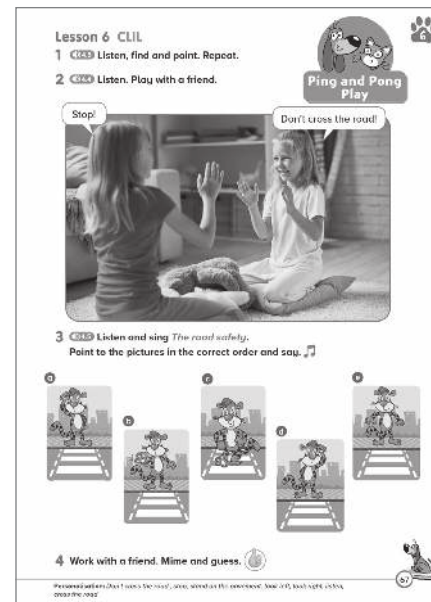
- rozpoznawanie i nazywanie zasad bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię
- rozpoznawanie zapisu słownego zwrotów związanych z zasadami bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię
- stuchanie i śpiewanie piosenki *The road safety*

Główne słownictwo i struktury:

- stop, stand on the pavement, look left, look right, listen, cross the road*
- Don't cross the road.*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- plyty CD 3 i CD 4
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; atrakcje turystyczne; zasady bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię
- karty wyrazowe: zasady bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię
- sylwetka Li
- minutnik
- długi sznurek
- czyste kartki (po jednej na parę)



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- CD3 13 Odtwórz piosenkę *Everyone, say*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).
- CD3 37 Odtwórz rymowankę *I'm feeling fantastic*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 127).
- CD4 46 CD4 karaoke 47 (opcjonalnie) Jeśli dzieci poznały słownictwo z sekcji **Extra Vocabulary**, odtwórz rymowankę *I like my town*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 142).
- Pokaż historyjkę o Ping i Pongu na s. 66. podręcznika. Zapytaj: **What does Pong learn in the story?** (*how to cross the road safely*); **How do you cross the road safely?** (*stop, stand on the pavement, look left, look right, listen, cross the road*).
- CD4 2 Odtwórz nagranie historyjki. Dzieci próbują mówić kwestie postaci razem z nagraniem. Dzieci mogą wcześniej narysować uszy Ping i Ponga na palcach wskazujących obu dłoni i unosić odpowiednie palce podczas wypowiedzi poszczególnych postaci. Zapytaj: **What's your favourite moment in the story?**. Dzieci mogą odpowiadać po polsku.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, znajdźcie i wskaźcie. Powtórzcie.

- (książki zamknięte) Pokazuj kolejno karty obrazkowe przedstawiające zasady bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię. Dzieci nazywają zasady i ilustrują je za pomocą gestów. Umieść na tablicy karty obrazkowe i pokazuj kolejno karty wyrazowe. Dzieci odczytują wyrazy, a ochotnicy umieszczają karty wyrazowe pod właściwymi kartami obrazkowymi.
- (książki otwarte) Poproś dzieci o wskazywanie kolejnych obrazków a–e w ćw. 3. i nazywanie ukazanych na nich zasad bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię (*a look right, b stop, c cross the road, d look left, e stand on the pavement*).

- CD4 3 Powiedz: **Listen, find and point**. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Dzieci wskazują w ćw. 3. właściwe obrazki (*1b, 2e, 3d, 4a, 5d, 6c*).
- Powiedz: **Listen and repeat**. Odtwórz nagranie ponownie i zatrzymuj je po każdej wypowiedzi. Dzieci powtarzają zdania.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Umieść na tablicy w przypadkowej kolejności karty obrazkowe przedstawiające zasady bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię. Zaproś parę ochotników do tablicy, aby ułożyli karty we właściwej kolejności, zgodnie z tym, jak powinno się przechodzić przez jezdnię. Po wykonaniu zadania te same osoby wymieniają kolejne zasady. Zmierz czas wykonania zadania. Powtórz zadanie, zapraszając innych ochotników i sprawdzając, czy uda im się wykonać to zadanie w krótszym czasie.

2 Posłuchajcie. Zagrajcie w parach.

- Powiedz dzieciom, że za chwilę wysłuchają nagrania, a ich zadaniem będzie zapamiętanie, jakie zasady bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię i w jakiej kolejności pojawiły się w nagraniu.
- CD4 4 Odtwórz nagranie. Dzieci podają zasady w kolejności z nagrania (*stop, stand on the pavement, look left*). Umieśćcie na tablicy karty obrazkowe z tymi zasadami w odpowiedniej kolejności.
- Poproś uczniów, żeby z pamięci podali pozostałe zasady (*look right, listen, cross the road*). Umieszczaj na tablicy odpowiednie karty obrazkowe.
- Powiedz dzieciom, że teraz zagrają w „klaskankę”. Zaproś jedno dziecko na środek, żeby razem pokazać, w jaki sposób grać, klaszcząc w swoje dłonie i dłonie partnera: w swoje *(STOP!)* w prawe (pauza) w swoje *(DON'T)* w lewe (*CROSS*). w swoje *(THE ROAD!)* w prawe (chwila przerwy) w swoje *(STAND)* w lewe (*ON THE*) w swoje *(PAVEMENT!)* w prawe (pauza) w swoje *(DON'T)* w lewe (*CROSS*). w swoje *(THE ROAD!)* w prawe (chwila przerwy) itd.
- Zachęć dzieci do grania w „klaskankę” w parach, najpierw z nagraniem, a następnie bez, korzystając z kart obrazkowych umieszczonych na tablicy jako podpowiedzi co do kolejności wymieniania zasad bezpiecznego

przechodzenia przez jezdnię. Zaproś chętne dzieci na środek sali do zaprezentowania „klaskanek”.

DODATKOWE ĆWICZENIE

Dzieci mogą wymyślić własne formy klaskania (np. w grupach trzyosobowych, stojąc na jednej nodze itp.) i powtórzyć zabawę w ten sposób.

3 Posłuchajcie i zaśpiewajcie piosenkę *The road safety*. Wskażcie obrazki w poprawnej kolejności i powiedzcie.

-  Powiedz dzieciom, że nauczą się nowej piosenki.
 Powiedz: **Listen and point**. Odtwórz nagranie.
Poproś uczniów o wskazywanie obrazków zgodnie z tym, w jakiej kolejności poszczególne zasady pojawiają się w nagraniu.
-   Powiedz: **Sing the song**. Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z metodą „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 11). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.
- Podziel klasę na dwie grupy: A i B. Powiedz, że za chwilę odtworzysz nagranie piosenki. Poproś, żeby grupa A śpiewała o zasadach, ilustrując je gestami, a grupa B powtarzała zasady jak echo i ilustrowała tymi samymi gestami. Po zaśpiewaniu w ten sposób całej piosenki grupy zamieniają się rolami.
- Wskazuj kolejne obrazki (w ćw. 3 lub na tablicy) w kolejności zgodnej z zasadami bezpiecznego przechodzenia przez ulicę i proś uczniów o podawanie odpowiadających im zasad. Powiedz: **Point and say**. Poproś uczniów, żeby w parach jedno dziecko wskazywało obrazki z ćw. 3 we właściwej kolejności, a drugie mówiło pasujące do obrazków zdania (*1b – Stop!, 2e – Stand on the pavement!, 3d – Look left!, 4a – Look right!, 5d – Look left!, 6c – Cross the road!*). Następnie uczniowie zamieniają się rolami.

DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w *Road safety rules*. Na środku klasy wyznacz jezdnię, np. za pomocą sznurka lub linijek. Udawaj, że pacynka Tygrysa chce przejść przez jezdnię, ale popełnia różne błędy. Poproś dzieci o pomoc. Wykonuj różne nieprawidłowe ruchy pacynką, np. pacynka staje na jezdni, kołtuje piłkę na jezdni, przechodzi bez rozglądania się na boki. Zachęć dzieci, aby poinstruowały pacynkę, jak powinna się zachować, np. *Stand on the pavement. / Don't stand in the road., Don't run., Look left, right and left.*

DODATKOWE ĆWICZENIE

Na środku klasy wyznacz jezdnię, np. za pomocą sznurka lub linijek. Zaproś czworo ochotników na środek klasy. Wydawaj polecenia, np.: **Stop! Cross the road. Look left.** Uczniowie odpowiednio reagują, wykorzystując wyznaczoną jezdnię. Jeśli się pomylą, dostają „mandat” i muszą wykonać trzy przysiady. Powtórz zabawę z innymi ochotnikami.

4 Pracujcie w parach. Pokazujcie za pomocą gestów i zgadujcie.



- (książki zamknięte) Umieść na tablicy karty obrazkowe przedstawiające zasady bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię i ponumeruj je od 1 do 6. Połącz dzieci w pary i daj każdej parze czystą kartkę. Poproś, żeby

uczniowie przedzielili kartkę na pół pionową linią i żeby każdy z nich podpisał swoją połowę kartki oraz zapisał na niej jeden pod drugim numery od 1 do 6. Uczeń A pokazuje zasady bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię za pomocą gestów w dowolnej kolejności, a uczeń B zgaduje, co to za zasada. Jeśli uczeń B ją zgadnie, uczeń A zapisuje plus na połowie kartki ucznia B przy odpowiednim numerze. Kiedy uczeń A pokaże za pomocą gestów wszystkie zasady, uczniowie zamieniają się rolami.

- Po zakończonym ćwiczeniu zapytaj, komu udało się zdobyć 6 punktów, 5 punktów itd., za każdym razem bijąc brawo.

Zakończenie

- Zapytaj: **What can't you do when you cross the road? How do you cross the road?**
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze i dlaczego
-  Odtwórz rymowaną **Listen!**. Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (opis na s. 127).
-  Dzieci śpiewają piosenkę **No more English for today** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 109).



- 1 Stop! Don't cross the road!
- 2 Stand on the pavement! Don't cross the road!
- 3 Look left! Don't cross the road!
- 4 Look right! Don't cross the road!
- 5 Look left! Don't cross the road!
- 6 Cross the road now!



Stop! Don't cross the road!
Stand on the pavement! Don't cross the road!
Look left. Don't ...



The road safety

Do you want to cross the road? (dzieci rozkładają pytająco ręce)

Yes, I want to cross the road. (dzieci maszerują w miejscu)

Stop. (x2) (dzieci wyciągają rękę na znak stop)

Stand on the pavement. (x2) (dzieci podnoszą najpierw jedną, potem drugą nogę i stają nieruchomo)

Look left. (x2) (dzieci patrzą w odpowiednią stronę)

Look right. (x2) (jw.)

Look left. (x2) (jw.)

Look right. (x2) (jw.)

No cars. (x2) (dzieci udają, że trzymają kierownicę samochodu i kręcą głową)

No bikes. (x2) (dzieci udają, że trzymają kierownicę roweru i kręcą przecząco głową)

You can cross the road now. (dzieci maszerują w miejscu)

I can cross the road now. (jw.)



Cele nauczania:

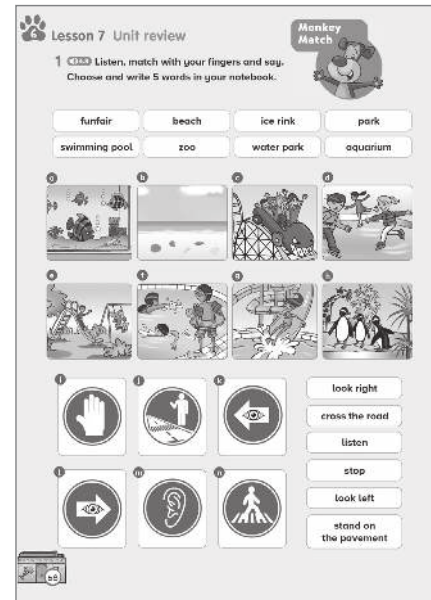
- powtórzenie materiału z rozdziału 6.
- wyrażanie prośby o jakiś przedmiot i odpowiadanie na prośbę

Główne słownictwo i struktury:

- nazwy atrakcji turystycznych i zasady bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię
- *There's (a beach).*
- *Can I have (a pencil), please?*
- *There's (a pencil) in the (cupboard).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyty CD 3 i CD 4
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; atrakcje turystyczne; zasady bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię
- karty wyrazowe: atrakcje turystyczne; zasady bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię
- sylwetka Li
- lapy Tygrysa



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- **CD3 13** Odtwórz piosenkę **Everyone, say**. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).
- Pokaż karty obrazkowe z zasadami bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię i poproś dzieci, aby podały zasady i umieściły karty na tablicy we właściwej kolejności (*stop, stand on the pavement, look left, look right, listen, cross the road*).
- **CD4 7** Odtwórz piosenkę **The road safety** z podkładem karaoke. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 137).

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, połączcie palcami i powiedzcie. Wybierzcie 5 wyrazów i zapiszcie je w zeszytach.

- (książki otwarte) Zwróć uwagę dzieci na to, że w ćw. 1 znajdują się dwa zbiory wyrazów: w niebieskich ramkach zapisane są wyrazy nazywające atrakcje turystyczne, a w czerwonych ramkach – zwroty związane z bezpiecznym przechodzeniem przez jezdnię. Obrazki a–h przedstawiają dzieci w różnych miejscach, a na obrazkach i–n ukazane są różne zasady.
- Poproś dzieci, by wskazywały kolejne obrazki i zdjęcia (a–n) i mówiły, co one przedstawiają.
- **CD4 8** Odtwórz nagranie. Zadaniem dzieci jest wskazywanie wymienionych w nagraniu atrakcji i zasad obowiązujących podczas przechodzenia przez jezdnię oraz zapamiętanie, w jakiej kolejności pojawiły się w nagraniu (*1b – beach, 2c – funfair, 3f – swimming pool, 4a – aquarium, 5d – ice rink, 6j – stand on the pavement, 7k – look left, 8n – cross the road*). Umieść karty obrazkowe na tablicy w kolejności, jaką zaproponują dzieci. Odtwórz nagranie ponownie. Sprawdźcie odpowiedzi.
- Powiedz: **Match with your fingers**. Poproś dzieci o odczytywanie kolejnych wyrazów zapisanych w ramkach i łączenie ich palcami z odpowiednimi obrazkami. Możesz

prosić dzieci o odczytywanie wyrazów chórem lub wskazywać kolejne osoby, prosząc je o odczytanie danego wyrazu, a pozostałe dzieci o wskazanie odpowiedniego obrazka (*funfair – c, beach – b, ice rink – d, park – e, swimming pool – f, zoo – h, water park – g, aquarium – a; look right – l, cross the road – n, listen – m, stop – i, look left – k, stand on the pavement – j*).

- Połącz dzieci w pary. Uczeń A czyta dowolną nazwę atrakcji turystycznej, a uczeń B wskazuje odpowiadający jej obrazek, mówiąc pełne zdanie, np.: Uczeń A: *Funfair*. – Uczeń B: *There's a funfair*. Uczniowie zamieniają się rolami po każdym wyrazie.
- Uczniowie pracują w tych samych parach. Uczeń A wskazuje dowolny obrazek i–n, a uczeń B mówi odpowiadającą mu zasadę. Uczniowie zamieniają się rolami po każdym przykładzie.
- Poproś, żeby każde dziecko wybrało 5 wyrazów, które uważa za najtrudniejsze, i zapisało je w zeszycie. Uczniowie mogą te wyrazy odpowiednio zilustrować.

2 Zagrajcie w True or False?.

- Przeczytaj zdanie wypowiedziane przez Ponga: **Look here! There's a water park**, wskazując obrazek g z ćw. 1. Poproś uczniów, żeby powiedzieli, czy to zdanie jest prawdziwe czy fałszywe dla wskazanej ilustracji (*true* – obrazek przedstawia aquapark). Następnie przeczytaj zdanie wypowiedziane przez Ping: **Look here! Cross the road** i wskaż obrazek j. Powtórz wcześniejszą procedurę (*false* – ilustracja ukazuje postać stojącą na chodniku).
- Połącz dzieci w pary. Uczeń A mówi zdanie, wskazując wybraną ilustrację, a uczeń B stwierdza, czy zdanie jest prawdziwe czy fałszywe. Jeśli zdanie jest fałszywe, uczeń B podaje poprawną wersję. Po 2–3 minutach poproś, żeby dzieci zamieniły się rolami.

3 Czy potraficie zrobić to po angielsku? Wybierzcie i wskażcie.



- W tym ćwiczeniu dzieci zastanowią się, w jakim stopniu opanowały wiadomości z rozdziału 6.
- Wskaż „sukcesomierz” i poproś dzieci, aby przez chwilę samodzielnie zastanowiły się nad oceną swojej wiedzy i swoich umiejętności i wskazywały palcem ich poziom na „sukcesomierzu”.



- Następnie poproś dzieci, żeby każde z nich wyciągnęło przed siebie prawą rękę i zgięło ją w łokciu tak, by dłoń położona była na wysokości lewego ramienia. Ugięta ręka ułożona równolegle do podłogi oznacza najniższy poziom opanowania danego zagadnienia, a ręka ułożona prostopadłe do podłogi – poziom najwyższy. Poproś dzieci, żeby, korzystając z podanej skali, pokazały poziom opanowania każdego z zagadnień wymienionych w podręczniku.

4 Posłuchajcie, wskażcie i powtórzcie. Zapytajcie i odpowiedzcie.

- CD4 9** Poproś ochotnika o odczytanie treści dymka widocznego na zdjęciu. Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają dwóch dialogów i wskazują odpowiadające im zdjęcia (1a, 2b).
- Powiedz: **Repeat.** Podziel klasę na dwie grupy: A i B. Odtwórz nagranie. W obu dialogach grupa A powtarza kwestie jednej osoby, a grupa B – drugiej. Następnie grupy zamieniają się rolami.
- Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je przed każdą wypowiedzią. Dzieci podają z pamięci kolejną kwestię.
- Powiedz: **Ask and answer.** Wybierz dwóch ochotników. Pokaż pierwszemu czerwony długopis. Zachęć ochotnika, aby zapytał: *Can I have a red pen, please?* Schowaj ten przedmiot w piórniku drugiego ochotnika i poproś, aby odpowiedział: *There's a red pen in my pencil case.* Pierwsze dziecko podchodzi do drugiego i odbiera przedmiot. Powtórz zadanie kilkakrotnie z różnymi ochotnikami, pokazując za każdym razem inne przybory szkolne i kładąc je w miejscach, które uczniowie potrafią nazwać po angielsku, np.: *on the desk, next to the chair, under the book, behind the door, in the schoolbag.*
- Dzieci kontynuują zadanie w parach, na zmianę prosząc o różne przedmioty i odpowiadając na prośby.
- Zachęć dzieci, żeby od tej pory, będąc w klasie, prosiły w języku angielskim o różne przedmioty i wyjaśniały, gdzie te przedmioty się znajdują.

Słowniczek obrazkowy strona 85

- Poproś dzieci, aby otworzyły podręczniki na stronie z *Picture Dictionary*. Powiedz: **Point and say.** Dzieci wskazują zdjęcia z rozdziału 6. i nazywają atrakcje turystyczne i zasady bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię.
- Wskaż podpisy pod zdjęciami i poproś o ich odczytanie.

- Umieść na tablicy karty obrazkowe przedstawiające atrakcje turystyczne i zasady bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię. Pokazuj pojedynczo karty wyrazowe. Dzieci odczytują wyrazy. Ochotnicy umieszczają karty wyrazowe pod odpowiadającymi im kartami obrazkowymi.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

(książki otwarte na s. 85) Zagrajcie w **Cover, match, go!**. Dzieci pracują w parach. Na zmianę wydają polecenia drugiemu graczowi, np.: *Cover (the ice rink) / Match (the zoo) and (the aquarium) / Go to (cross the road)*. Drugi gracz ma za zadanie odpowiednio zakryć tapą Tygrysa wskazane zdjęcie, połączyć palcami podane dwa zdjęcia lub „pójść” palcami do wskazanego zdjęcia. Wydający polecenia stopniowo zwiększa tempo do pierwszej pomyłki partnera. Uczniowie zamieniają się rolami.

*DODATKOWE MATERIAŁY

W pakiecie materiałów do kopiowania *Teacher's Resource File* (do pobrania ze strony www.staffroom.pl) znajdują się dodatkowe karty pracy **Revision Worksheets**, które pozwolą usystematyzować wiedzę zdobytą przez uczniów w ciągu całego roku szkolnego. Karty pracy obejmują słownictwo, funkcje językowe i struktury gramatyczne.

Zakończenie

- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze i dlaczego.
- Porozmawiaj z dziećmi o tym, czego nauczyły się w tym rozdziale. Dowiedz się, jak po angielsku poprosić o jakiś przedmiot i jak odpowiedzieć na taką prośbę.
- Poproś dzieci o otworzenie zeszytów na stronie z kryteriami sukcesu do rozdziału 6. Poproś, aby oceniły swoje osiągnięcia w każdym z kryteriów: w dwóch pierwszych punktach wpisując liczbę zapamiętanych wyrazów, w kolejnych zaś zakreślając wybraną buźkę.
- CD3 14** Dzieci śpiewają piosenkę **No more English for today** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 109).

CD4 8

- 1 Look! There's a beach.
- 2 Look! There's a funfair.
- 3 Look! There's a swimming pool.
- 4 Look! There's an aquarium.
- 5 Look! There's an ice rink.
- 6 Stand on the pavement.
- 7 Look left.
- 8 Cross the road.

CD4 9

- 1 A: Can I have a pencil, please?
B: There's a pencil in the cupboard.
- 2 A: Can I have a blue crayon, please?
B: There's a blue crayon in my bag.

Cele nauczania:

- słuchanie i odgrywanie tradycyjnej rymowanki *A sailor goes to sea*
- nazywanie miejsc chętnie odwiedzanych przez dzieci w Anglii, Szkocji i Australii
- rysowanie siebie w chętnie odwiedzanym miejscu

Główne słownictwo i struktury:

- nazwy atrakcji turystycznych, zasady bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię
- *science centre, national park, castle*
- *I'm on holiday in (England).*
- *I'm in a (science centre). There are (computers and robots) here.*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyty CD 3 i CD 4
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*; atrakcje turystyczne; zasady bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię
- karty wyrazowe: atrakcje turystyczne; zasady bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię
- karty obrazkowe do historyjki 6.
- sylwetka Li
- mapa świata



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- **CD3 13** Odtwórz piosenkę *Everyone, say*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).
- **CD3 37** Odtwórz rymowankę *I'm feeling fantastic*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 127).

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Podziel klasę na dwie drużyny, np. *Aquariums* i *Funfairs*. Zrób quiz z zadaniami dotyczącymi materiału z rozdziału:

1. Umieść na tablicy karty obrazkowe z atrakcjami i zasadami bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię. Zadawaj pytania członkom przeciwnych drużyn: **What holiday place is it? What do you need to do?**
2. Wręcz każdej drużynie połowę kart wyrazowych z atrakcjami i zasadami przechodzenia przez jezdnię w celu dopasowania ich do kart obrazkowych umieszczonych na tablicy. Poproś dzieci o odczytanie wyrazów.
3. Umieść na tablicy karty obrazkowe do historyjki 6. w przypadkowej kolejności, prosząc na przemian członków obu drużyn o umieszczenie kolejnej karty tak, aby wszystkie karty były ułożone we właściwej kolejności.
4. Pokazuj karty obrazkowe do historyjki 6. i zadawaj na przemian drużynom pytania na ich temat, np.: **Where does (Jay) want to go in picture (2)? Who wants to go to the (ice rink)? Who says: ('I like the funfair')?**
5. Pokazuj karty obrazkowe do historyjki 6. i mów zdania, które dzieci mają uzupełnić, np.: **Look! There's a swimming pool. I've got an idea.**, w razie potrzeby wskazując odpowiednie elementy ilustracji.
6. Pokazuj zasady bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię za pomocą gestów i poproś dzieci o odgadywanie, co pokazujesz.

Wyznaczaj różnych przedstawicieli obu drużyn do udzielania odpowiedzi. Za prawidłowe odpowiedzi dzieci mogą zdobywać punkty dla swoich drużyn. Możesz też wyznaczyć liczbę punktów do zdobycia wspólnie przez obie drużyny w celu uzyskania nagrody dla całej klasy (patrz s. 17).

- Przypomnij, że każdy rozdział kończy się lekcją kulturową, w czasie której dzieci poznają tradycyjne piosenki, rymowanki i gry oraz życie codzienne krajów anglojęzycznych.
- Wyjaśnij, że na lekcji dzieci dowiedzą się, jakie miejsca odwiedzają w czasie wakacji ich rówieśnicy w Anglii, Australii i Szkocji.
- (opcjonalnie) Pokaż mapę świata i poproś, aby dzieci spróbowały odnaleźć Anglię, Szkocję i Australię.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie i powiedzcie tradycyjną rymowankę *A sailor goes to sea*. Odegrajcie ją.

- (książki otwarte) Wskaż zdjęcie i wyjaśnij, że dzieci mówią tradycyjną angielską rymowankę. Wskaż obrazek po prawej stronie podręcznika i zapytaj: **Who is the rhyme about? A doctor or a sailor? (a sailor)**. Poproś dzieci o przetłumaczenie słowa: *sailor* na język polski. Wskaż obrazek i zapytaj: **Is the sailor happy? What can he see?**. Dzieci mogą zgadywać po polsku.
- **CD4 10** Powiedz: **Listen**. Odtwórz nagranie audio lub wideo. Sprawdźcie odpowiedzi (*the sea, the bottom of the (deep blue) sea*).



VIDEO 14



- Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdej linijce i prosząc dzieci o jej powtórzenie. Dzieci mogą na początek powtarzać tekst jako rymowankę, żeby opanować słowa, a następnie śpiewać razem z nagraniem.
- Powiedz: **Say the rhyme**. Odtwórz nagranie dwukrotnie. Dzieci śpiewają rymowankę i odgrywają jej treść razem z tobą (opis na s. 141).
- **CD4 11** Kiedy dzieci opanują słowa, zaśpiewajcie rymowankę z podkładem karaoke.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Poproś dzieci, by narysowały w zeszytach różne rzeczy, które marynarz mógłby zobaczyć przez lunetę, np. rekin, delfina, okręt, wyspę itp. Pomóż dzieciom podpisać rysunki po angielsku. Ochotnicy unoszą swoje rysunki i opowiadają o nich: *The sailor can see (a shark)*.

2 Posłuchajcie, znajdźcie i wskażcie. Przeczytajcie i powiedzcie.

- Zwróć uwagę dzieci na zdjęcia zamieszczone w podręczniku. Wyjaśnij, że ukazują one różne miejsca, które dzieci chętnie odwiedzają podczas wakacji w Anglii, Szkocji i Australii. Następnie odczytaj wyrazy zapisane pod zdjęciami i poproś dzieci o ich powtórzenie. Sprawdź, czy uczniowie rozumieją znaczenie wszystkich wyrazów.
-  Wyjaśnij, że uczniowie wysłuchają wypowiedzi dzieci opowiadających o swoich ulubionych miejscach wakacyjnych. Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują odpowiednie zdjęcia (1c, 2a, 3b).
- Zapytaj: **Where is Eilean Donan castle?** (on an island, in Scotland); **What is there in a science centre?** (computers and robots); **What animals live in Kakadu National Park?** (crocodiles, bats, lizards and snakes).
- Przeczytaj tekst zapisany w dymku, pomijając lukę oznaczoną znakiem zapytania. Powiedz, że tekst pochodzi z jednego z nagrań. Zapytaj, którego dziecka i którego zdjęcia dotyczy ten opis (Nasim, picture a). Odtwórz nagranie ponownie. Sprawdźcie odpowiedzi.
- Poproś dzieci, żeby przeczytały chórem opis zamieszczony w dymku, tym razem uzupełniając tekst odpowiednią nazwą miejsca (science centre). Poproś ochotnika o odczytanie pełnego tekstu.
- Połącz dzieci w pary. Powiedz, że teraz dzieci będą się wcielać w bohaterów ćwiczenia. Uczeń A mówi, gdzie jest na wakacjach lub co się znajduje tam, gdzie spędza wakacje, a uczeń B zgaduje jego imię lub miejsce pobytu, np.: Uczeń A: *I'm on holiday in Australia.* – Uczeń B: *You're Ellie.* / Uczeń A: *There are lakes and mountains here.* – Uczeń B: *You're Ben.* / *You're in Scotland.* Uczniowie wykonują zadanie. Następnie zamieniają się rolami.

3 Narysujcie w zeszytach interesujące miejsce w Polsce. Pokażcie i powiedzcie.

- Porozmawiaj z dziećmi o tym, jakie miejsca w Polsce chciałyby odwiedzić podczas wakacji. Następnie zapytaj: **Where in Poland is it? What can you see there? Why do you want to go there?**
- Powiedz: **Draw.** Wyjaśnij, że uczniowie mają narysować w zeszytach siebie samych w miejscu, które chcieliby odwiedzić.
- Kiedy dzieci skończą rysować, powiedz: **Write.** Poproś, aby opisały swoje rysunki, wzorując się na tekście zapisanym w dymku.
- Dzieci pojedynczo pokazują swoje rysunki i opowiadają o nich, np.: *I want to go on holiday to Malbork. There is a castle. It's beautiful.* W dużej klasie mogą wykonać to zadanie w grupach lub w parach.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w **Chain** (patrz: s. 16).

Zakończenie

- Zapytaj: **What traditional rhyme can you say?** (A sailor goes to sea); **Where do some children in England/Scotland/Australia like to go on holiday?** (science centre, castle, national park); **What words do you remember?**
- Zapytaj dzieci, która część lekcji podobała się im najbardziej oraz co było dla nich najtrudniejsze i dlaczego.
-  Odtwórz rymowankę **Listen!**. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 127).
-  Dzieci śpiewają piosenkę **No more English for today** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 109).

CD4
10

CD4
karaoke
11

A sailor goes to sea

A sailor goes to sea, sea, sea (dzieci w parach klaszczą naprzemiennie w dłoń lewą i prawą kolegi/koleżanki, a następnie pokazują dłońmi morskie fale)
to see what he can see, see, see. (dzieci w parach klaszczą naprzemiennie w swoje dłonie, a następnie robią daszek z dłoni i rozglądają się)
But all that he can see, see, see (jw.)
is the bottom of the deep, blue sea, sea, sea. (dzieci w parach klaszczą naprzemiennie w swoje dłonie, a następnie pokazują dłońmi morskie fale)

CD4
12

1 Ben: *I'm on holiday in Scotland. There are lakes and mountains here. I'm in a castle. It's called Eilean Donan. It's on an island. It isn't big, but it's beautiful.*

2 Nasim: *I'm on holiday in England. I'm in a science centre. There are computers and robots here. You can touch and play with everything!*

3 Ellie: *I'm on holiday in Australia. I'm in a national park. It's called Kakadu National Park. There are crocodiles, bats, lizards and snakes. You can go hiking here, or go by boat on the river.*

Cele nauczania:

- rozpoznawanie i nazywanie miejsc w mieście
- opisywanie, co znajduje się w danym mieście
- mówienie rymowanki *I like my town*

Główne słownictwo i struktury:

- sports centre, cinema, theatre, restaurant, stadium, museum*

- There's a (restaurant). There isn't a (cinema).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- plyty CD 3 i CD 4
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*
- sylwetka Li
- łapy Tygrysa

Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- CD3 13 Odtwórz piosenkę **Everyone, say**. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, wskażcie i powtórzcie. Powiedzcie.

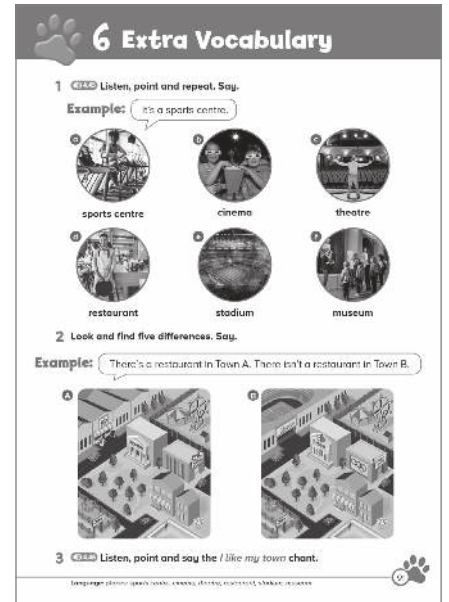
- CD4 45 (książki otwarte) Powiedz: **Listen, point and repeat**. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania, wskazują zdjęcia i powtarzają słowa (1d – *restaurant*, 2a – *sports centre*, 3b – *cinema*, 4c – *theatre*, 5f – *museum*, 6e – *stadium*).
- Poproś dzieci o odczytanie podpisów pod zdjęciami.
- Powiedz: **Look and say**. Wskaż przykład zapisany w dymku. Wskazuj zdjęcia w kolejności i proś dzieci o podawanie pełnych zdań według wzoru: *It's a (sports centre)*. Dzieci powtarzają zadanie w parach.
- Zapytaj dzieci: **Which places are in your town?** Dzieci odpowiadają. Jeśli mieszkają w małej miejscowości, opisują najbliższe miasto.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Rozdaj dzieciom łapy Tygrysa lub poproś o wyjęcie ich z teczek. Podawaj nazwy miejsc. Dzieci zakrywają zdjęcia.

2 Popatrzcie i znajdźcie pięć różnic. Powiedzcie.

- Wskaż obrazki, mówiąc: **This is town A and this is town B**. Wyjaśnij, że w mieście A są trzy miejsca, których nie ma w mieście B (i odwrotnie). Wskaż restaurację na obrazku A i zapytaj: **What's this?** (*a restaurant*). Wskaż to samo miejsce na obrazku B i zapytaj: **Is there a restaurant?** (*no*). Powiedz: **Look and find five differences**. Wyjaśnij, że dzieci powinny znaleźć pozostałe pięć miejsc, którymi różnią się miasta A i B.
- Powiedz: **Say**. Poproś ochotnika o przeczytanie zdań zapisanych w dymku. Ochotnicy zgłaszają się i w podobny sposób podają odnalezione różnice między obrazkami (1/2 *There is a museum/cinema in Town A. There isn't a museum/cinema in Town B.* 3/4/5 *There is a stadium/theatre/sports centre in Town B. There isn't stadium/theatre/sports centre in Town A.*).
- Następnie dzieci wykonują ćwiczenie w parach, wskazując różnice i opisując je pełnymi zdaniami.



- Zapytaj różne dzieci: **Which town do you want to go to? Why?** Możesz zapisać na tablicy wzór zdania: *I want to go to town A/B because*

3 Posłuchajcie, wskażcie i powiedzcie rymowankę *I like my town*.

- CD4 46 Powiedz dzieciom, że nauczą się rymowanki **I like my town**. Powiedz: **Listen and point**. Odtwórz nagranie. Dzieci wskazują odpowiednie miejsca na zdjęciach z ćw. 1.
- Powiedz: **Listen and mime**. Odtwórz nagranie ponownie. Odegrajcie treść rymowanki.
- CD4 47 Powiedz: **Say the rhyme**. Dzieci mówią rymowankę razem z nagraniem, a następnie z podkładem karaoke, i odgrywają jej treść.

Zakończenie

- Zapytaj: **What places in a town do you know? Where do you like to go?**
- CD3 14 Dzieci śpiewają piosenkę **No more English for today** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 109).

CD4 45

1 restaurant 2 sports centre 3 cinema 4 theatre 5 museum
6 stadium

CD4 46

CD4 47 **I like my town**

There's a stadium in my town. (dzieci „kopią piłkę”)
There's a sports centre in my town. (dzieci „podnoszą ciężarki”)
People go there every day. (dzieci maszerują w miejscu)
There's a theatre in my town. (dzieci „zakładają maskę”)
There's a cinema in my town. (dzieci rysują ekran w powietrzu)
My town is great. (dzieci radośnie unoszą ręce)
There's a museum in my town. (dzieci rozglądają się, jakby podziwiali ekspozycje)
There's a restaurant in my town. (dzieci „jedzą nożem i widelcem”)
I like my town. It's fun. (dzieci radośnie unoszą ręce)

Cele nauczania:

- powtórzenie materiału z rozdziałów 5. i 6.
- słuchanie i czytanie historyjki ze zrozumieniem

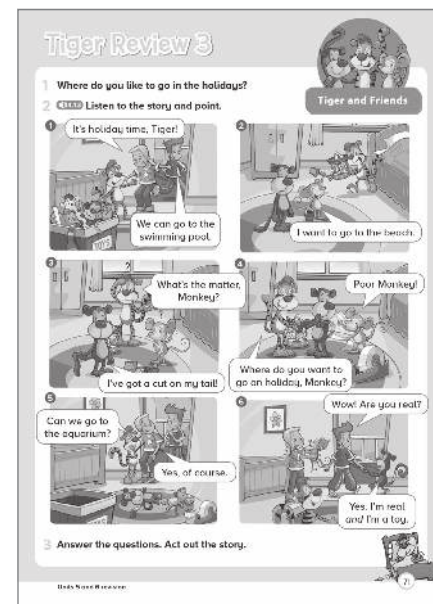
Główne słownictwo i struktury:

- nazwy dolegliwości i atrakcji turystycznych
- *What's the matter? I've got (a cut).*
- *Is there (a zoo)? Yes, there is. / No, there isn't.*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyty CD 3 i CD 4
- karty obrazkowe: dolegliwości, atrakcje turystyczne
- karty wyrazowe: dolegliwości, atrakcje turystyczne
- minikarty do rozdziałów 5. i 6.
- sylwetka Li
- ołówkowe pacynki Tygrysa, Małpki i Myszy

Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- Odtwórz rymowankę *I'm feeling fantastic*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 127).

Główna część lekcji

1 Jakie miejsca lubicie odwiedzać w wakacje?

- (książki zamknięte) Umieść na tablicy karty obrazkowe przedstawiające atrakcje turystyczne. Powiedz: **In the holidays, I like to go to (the beach)**. Zapisz to zdanie na tablicy jako przykład.
- Zapytaj: **Where do you like to go in the holidays?**. Poproś ochotnika o odpowiedź wg wzoru. Następnie ochotnik zadaje to samo pytanie kolejnej osobie. Kontynuujcie, aż wypowiedzą się wszyscy uczniowie. Przypomnij, że dzieci mogą używać słownictwa z sekcji **Extra Vocabulary**.
- Poproś dzieci, żeby chodziły po klasie i zadawały sobie nawzajem pytania o miejsca, jakie lubią odwiedzać w wakacje. Po 3–4 minutach przerwij ćwiczenie i zapytaj dzieci, czy znalazły kogoś, kto lubi te same miejsca.
- Powiedz: **Write**. Dzieci w zeszytach opisują wg wzoru swoje ulubione miejsca. Poproś kilkoro dzieci o odczytanie zdań.

2 Posłuchajcie historyjki i wskażcie.

- (książki otwarte) Powiedz dzieciom, żeby przyjrzały się historyjce. Zapytaj: **What holiday places do Jay, Mouse and Tiger talk about? Find and read** (Jay – swimming pool, Mouse – beach, Tiger – aquarium). Zapytaj dzieci, co ich zdaniem wydarzy się w historyjce.
- Powiedz: **Listen to the story and point**. Odtwórz nagranie audio lub wideo, zachęcając dzieci do słuchania historyjki i wskazywania odpowiednich obrazków.



VIDEO 15



3 Odpowiedzcie na pytania. Odegrajcie historyjkę.

- Zadawaj dzieciom pytania nt. poszczególnych obrazków: Obrazek 1.: **Who can you see?** (Sue, Jay, Tiger, Mouse, Monkey); **Where do Sue and Jay want to go in the holidays?** (the swimming pool, the water park, the zoo) Obrazek 2.: **Where do Tiger and Mouse want to go?** (the beach, the funfair); **Does Monkey want to go to**

the beach? (no); **Can Monkey go with them?** (no)

Obrazek 3.: **What's the matter with Monkey?** (He's got a cut on his tail.)

Obrazek 4.: **Who helps Monkey?** (Tiger and Mouse); **Can Monkey go with them now?** (yes); **Where does Monkey want to go?** (to the aquarium)

Obrazek 5.: **Where do Sue, Jay, Tiger, Mouse and Monkey go together?** (to the aquarium)

Obrazek 6.: **Why are Sue and Jay surprised?** (Mouse and Monkey can speak. / Mouse and Monkey are real.)

- Rozdaj dzieciom ołówkowe pacynki Tygrysa, Małpki i Myszy lub poproś o wyjęcie ich z teczek. Połącz dzieci w trójki i przydziel im role Tygrysa, Małpki i Myszy. Odtwórz nagranie i zatrzymuj je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdania swoich bohaterów, jednocześnie unosząc pacynki.
- Powiedz dzieciom, że teraz odegracie historyjkę, czytając tekst z dymków. Podziel dzieci na pięć grup: Sue, Jaya, Tygrysa, Małpki i Myszy. Przejdźcie razem przez tekst historyjki ze s. 71. podręcznika. Czytaj zdania zapisane w dymkach, a dzieci z odpowiedniej grupy niech powtarzają je za tobą. Następnie połącz dzieci w piątki, aby poćwiczyły czytanie historyjki z podziałem na role. Na koniec poproś pięcioro ochotników o przeczytanie historyjki przed klasą.

4 Połączcie palcami i powiedzcie. Zapytajcie i odpowiedzcie.

- Przypomnijcie, jak zapytać, co komuś dolega i jak odpowiedzieć (*What's the matter? I've got (a cold).*).
- Ochotnicy odczytują nazwy dolegliwości zapisane w ramkach.
- Powiedz: **Match with your fingers and say**. Wyjaśnij, że uczniowie mają łączyć palcami postacie z nazwami dolegliwości i mówić nazwy na głos (1 *sore throat*, 2 *tummy ache*, 3 *earache*, 4 *cold*, 5 *cough*, 6 *toothache*).
- Napisz na tablicy jedno pod drugim: *Tiger, Monkey, Mouse*. Pytaj kolejno: **What's the matter with Tiger/Monkey/Mouse?** Dzieci odpowiadają. Umieszczaj na tablicy odpowiednie karty wyrazowe przy imionach bohaterów (*Tiger: tummy ache, cold, toothache; Monkey: sore throat, cough; Mouse: earache*).
- Zapytaj ochotnika: **What's the matter?** Ochotnik podaje jedną z dolegliwości, np.: *I've got earache*. Sprawdź na tablicy, kto cierpi na tę dolegliwość i powiedz: *You're Mouse*. Dzieci kontynuują ćwiczenie w parach.
- Połącz dzieci w grupy trzyosobowe w składzie: Tygrys, Małpka, Mysz. Wskaż dialog zapisany w dymkach i poproś,



żeby dzieci w trójkach odegrały podobne scenki. Tygrys i Małpka narzekają na wszystkie swoje dolegliwości. Dzieci dwukrotnie zamieniają się rolami i powtarzają ćwiczenie. Zaproś chętnie trójki do odegrania scenek przed klasą.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Zagrajcie w *On my back* (patrz: s. 14).

5 Posłuchajcie i pokażcie: yes lub: no. Zapytajcie i odpowiedzcie.

- **CD4 14** Wyjaśnij, że dzieci wysłuchają rozmowy Małpki i Sue na temat wakacji. Jeśli dane miejsce znajduje się tam, dokąd się wybierają, dzieci pokazują kciuk skierowany w górę, a jeśli nie – w dół. Odtwórz nagranie. Dzieci wykonują zadanie (yes – beach, zoo, park, funfair, swimming pool, water park; no – ice rink).
- Poproś dzieci, żeby zapamiętały, w jakiej kolejności miejsca ukazane na obrazkach a–d wymienione są w nagraniu i odtwórz nagranie (1b, 2c, 3d, 4a). Zapytaj, które z miejsc wymienionych w nagraniu nie zostały ukazane na obrazkach a–d (beach, park, swimming pool).
- Połącz dzieci w pary i przydziel im role Małpki oraz Sue/Jaya. Poproś, żeby dzieci odgrywały w parach minidialogi w oparciu o wzór zapisany w dymkach. Kiedy Małpka zada już wszystkie pytania, uczniowie zamieniają się rolami.

6 Zaśpiewajcie piosenkę z rozdziału 5. lub 6.

- **CD3 22** **CD3 44** Zapytaj dzieci, czy na zakończenie wolą zaśpiewać piosenkę *I'm feeling ill* czy *In this town*. Dzieci śpiewają wybraną piosenkę i odgrywają jej treść (opis ss. 113 i 131).
- **CD3 30** **CD4 5** Jeżeli uczniowie wyjątkowo polubili inną piosenkę (*Keep healthy* lub *The road safety*), dodaj ją do propozycji (opis na ss. 119 i 137).

Zakończenie

- **CD3 37** Odtwórz rymowaną *Listen!*. Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (opis na s. 127).

CD4
13

Obrazek 1.

Narrator: Sue and Jay are excited. It's holiday time.

Sue: It's holiday time, Tiger!

Tiger: Great!

Jay: Yes! We can do lots of things! We can go to the swimming pool.

Sue: Yes! And there's the water park, and the zoo!

Mum: Sue! Jay! Breakfast time!

Jay: Coming!

Obrazek 2.

Tiger: Ooh! Monkey and Mouse! It's holiday time!

Mouse: Fantastic! I want to go to the beach.

Tiger: Yes! And we can go to the funfair!

Mouse: Brilliant! Do you want to go to the funfair, Monkey?

Monkey: Uh ... No, I can't.

Tiger & Mouse: Oh?

Obrazek 3.

Tiger: What's the matter, Monkey? Have you got a headache?

Monkey: No.

Tiger: Have you got a sore throat?

Monkey: No.

Mouse: Have you got earache?

Monkey: No.

Mouse: Have you got tummy ache?

Monkey: No.

Tiger & Mouse: What's the matter?

Monkey: I've got a cut on my tail!

Obrazek 4.

Tiger: Oh yes, your tail!

Mouse: Poor Monkey!

Tiger: We can help you.

Mouse: There you are, Monkey!

Tiger: All better!

Monkey: Thank you, Mouse. Thank you, Tiger!

Tiger: Where do you want to go on holiday, Monkey?

Monkey: Hmmm. I like fish. I want to go to the aquarium.

Obrazek 5.

Sue: Tiger, do you want to go to the zoo?

Jay: Yes – come on! Let's go, Tiger!

Tiger: Umm. Can we go to the aquarium?

Jay: Great idea, Tiger!

Tiger: And ... Can Monkey and Mouse come, too?

Sue: Yes, of course.

Obrazek 6.

Monkey & Mouse: Yay! The aquarium!

Jay & Sue: Wow!

Jay: Are you real?

Monkey: Yes. I'm real and I'm a toy. My name's Monkey!

Sue: And is your name ... Mouse?

Mouse: Yes! Well done, Sue!

Sue: Fantastic! Let's all go to the aquarium!

CD4
14

Monkey: Hey, Sue! Where are we going on holiday?

Sue: We're going to the beach, Monkey!

Monkey: Great! Is there a zoo?

Sue: Yes, there is.

Monkey: I love animals! Is there a park?

Sue: Yes, of course! And in the park, there's a great funfair!

Monkey: Is there a swimming pool?

Sue: Well, there's a swimming pool in the big water park.

Monkey: Wow, a water park! Is there an ice rink?

Sue: No, there isn't. It's summer time, Monkey!

Monkey: Haha, okay. Brilliant! Let's go!

Cele nauczania

- nazywanie dni tygodnia, pomieszczeń, elementów wyposażenia, zwierząt, ubrań, roślin, pór roku, gier i zabaw, zdrowych nawyków, atrakcji turystycznych, zabawek oraz przyborów szkolnych
- znajdowanie na ilustracji określonych informacji
- odpowiadanie na pytania o: położenie przedmiotów i osób, ubiór postaci, dzień tygodnia, posiadane przedmioty, umiejętność grania w daną grę i chęć zrobienia czegoś
- zadawanie pytań na temat obrazka
- recytowanie rymowanki
- współpraca z rówieśnikami w trakcie nauki
- przypomnienie sobie materiału poznanego w poprzednich rozdziałach

Główne słownictwo i struktury:

Słownictwo i struktury powtarzane:

- nazwy dni tygodnia, pomieszczeń, elementów wyposażenia, zwierząt, ubrań, roślin, pór roku, gier i zabaw, zdrowych nawyków, atrakcji turystycznych, zabawek oraz przyborów szkolnych
- *(Sue) is wearing (a red T-shirt).*
- *The (hamster) is (on) the (bed).*
- *There is/isn't (a fridge) (in the room).*
- *(Sue) has/hasn't got (a scooter).*
- *(Jay) can (play cards).*
- *(They) want to (go to the Tiger Street Club).*

Język bierny:

- *We're going away.*
- *far, far away*
- *We'll be OK.*
- *We'll still learn and play.*

Zagadnienia społeczno-kulturowe:

- uświadomienie dzieciom, jak wiele angielskich słów już znają
- uświadomienie dzieciom, jak ważne jest stosowanie zwrotów grzecznościowych podczas pożegnania
- wyrabianie w dzieciach gotowości do czekania na swoją kolej i chęci zamieniania się rolami
- wzmacnianie w dzieciach pewności siebie w komunikowaniu się w języku angielskim
- uświadomienie dzieciom satysfakcji płynącej z umiejętności grzecznego pożegnania się przed podróżą w języku angielskim
- uświadomienie dzieciom satysfakcji płynącej z dobrego opanowania wcześniejszego materiału i kolejnych postępów w nauce

**Cele nauczania:**

- nazywanie postaci i przedmiotów widocznych na ilustracji
- zadawanie pytań i odpowiadanie na pytania o: położenie przedmiotów, ubiór postaci, posiadane przedmioty, umiejętność grania w daną grę, chęć zrobienia czegoś
- słuchanie i mówienie rymowanki *Goodbye*

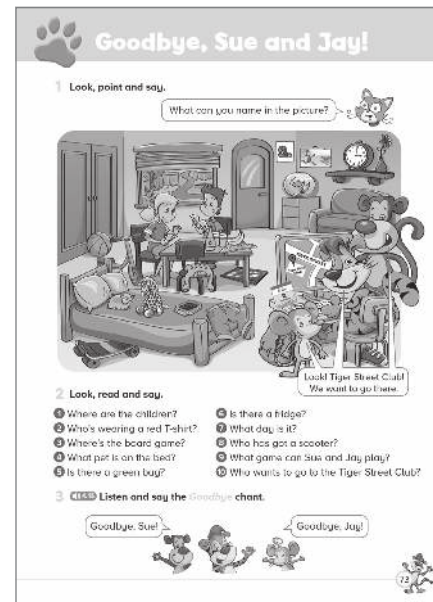
Główne słownictwo i struktury:

- nazwy: dni tygodnia, elementów wyposażenia, zwierząt, ubrań, roślin, pór roku, gier i zabaw, zdrowych nawyków oraz atrakcji turystycznych
- nazwy zabawek i przyborów szkolnych

- *(Sue) is wearing (a red T-shirt).*
- *The (hamster) is (on) the (bed).*
- *There is/isn't (a fridge) (in the room).*
- *(Sue) has/hasn't got (a scooter).*
- *(Jay) can (play cards).*
- *(They) want to (go to the Tiger Street Club).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyty CD 3 i CD 4
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*
- ołówkowe pacynki Tygrysa, Małpki i Myszy
- sylwetka Li



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.

**Rozpoczęcie**

- **CD 3** Odtwórz piosenkę *Everyone say*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).
- Powiedz dzieciom, żeby wyobraziły sobie, że w czasie wakacji poznają kolegę/koleżankę z innego kraju i że mogą się z nim/nią porozumieć tylko w języku angielskim. Poproś, żeby powiedziały, jakie angielskie pytania, zwroty i zdania mogą im się w takiej sytuacji przydać. Pozwól na burzę mózgów i spontaniczne wypowiedzi uczniów po angielsku, np.: *I'm (Ola). I'm from (Poland). I'm (nine). I've got (a brother). Have you got (a dog)? Can I have (an apple)? Do you want to play (football)? Do you want to (go to the zoo)? I like (books).*

Główna część lekcji**1 Popatrzcie, wskażcie i powiedzcie.**

- (książki otwarte) Wskaż ilustrację z ćw. 1. Wyjaśnij, że zadaniem dzieci będzie nazywanie jak największej liczby elementów widocznych na ilustracji. Daj uczniom 2–3 minuty na przyjrzenie się ilustracji i porównanie odpowiedzi w parach. Aby wprowadzić pewien element porządku do tego ćwiczenia, zdecydujcie, czy nazywanie elementów z ilustracji rozpoczniecie od lewej czy prawej strony obrazka. Powiedz: **What can you name in the picture?** **Look, point and say.** Ochotnicy wskazują elementy widoczne na ilustracji i nazywają je po angielsku.

***DODATKOWE ĆWICZENIE**

Zapytaj wybranego ucznia: **What can you see in the picture?** Uczeń odpowiada: *I can see (a ball)*. Następnie uczeń zadaje to samo pytanie kolejnej osobie, która dodaje do zdania nowy element: *I can see (a ball and a hamster)* i zadaje pytanie następnemu uczniowi. Żaden nazwany element nie może się powtórzyć. Jeśli dany uczeń ma problem z wymianieniem kolejnego wyrazu, możesz ukierunkować go, podając informację o wybranym elemencie, np. kolor (*It's red.*), umiejscowienie (*It's under the bed.*), rodzaj elementu (*It's a pet.*) czy związaną z nim czynność (*You can play it.*). Możesz też napisać na tablicy pierwszą literę wyrazu (lub pierwszą literę i pozostałe litery oznaczone kreskami) albo pokazać ten element za pomocą gestów. Zabawa kończy się, kiedy uczniowie nazwą wszystkie elementy ukazane na obrazku.

- Powiedz, że teraz dzieci będą szukać na ilustracji różnych zbiorów elementów: elementów wyposażenia, zwierząt, ubrań itd. Podziel dzieci na czteroosobowe grupy. Zapytaj: **What objects in a house can you see?** Powiedz dzieciom, że mają 10 sekund na znalezienie przedmiotów z tego zbioru wyrazów. Po 10 sekundach zapytaj: **Who's ready?** Ochotnik z pierwszej grupy, która się zgłosi, nazywa elementy wyposażenia widoczne na ilustracji (*bed, clock, sofa, cupboard, chair, table, bookshelf*). Jeśli nie wymieni wszystkich, poproś o odpowiedź ochotnika z drugiej grupy, która się zgłosiła itd. Zapisuj poprawne odpowiedzi na tablicy. Kontynuuj zabawę z kolejnymi zakresami słownictwa, upewniając się, że w ćwiczeniu biorą udział wszyscy uczniowie. Zapytaj: **What pets can you see?** (*hamster, fish*); **What clothes can you see?** (*shirt, T-shirt, skirt, jumper, shoe, trousers*); **What games can you see?** (*cards, board game, computer game*); **What toys can you see?** (*basketball, skateboard, scooter, giraffe, Tiger, Monkey, Mouse*); **What healthy habits can you see?** (*drink water, eat fruit/eat well, do exercise*); **What plants can you see?** (*grass, tree, flower, leaves*); **What holiday places can you see?** (*funfair, beach*); **What school objects can you see?** (*ruler, school bag*). Wskaż wyrazy zapisane na tablicy i uświadom dzieciom, jak wiele słów angielskich już znają.

2 Popatrzcie, przeczytajcie i powiedzcie.

- Powiedz dzieciom, żeby popatrzyły na ilustrację z ćw. 1. i spróbowały zapamiętać, kto/co się na niej znajduje i gdzie, kto co robi oraz co jest jakiego koloru.
- Powiedz, że teraz przeczytacie pytania z ćw. 2. i wspólnie poszukacie odpowiedzi na ilustracji. Po przeczytaniu pytań 1–4 oraz 9. zadaj kilka pytań pomocniczych, które pozwolą powtórzyć słownictwo z danego zakresu tematycznego oraz zasugerują poprawne odpowiedzi. Kiedy dzieci udzielą chórem krótkiej odpowiedzi, poproś ochotnika o odpowiedź pełnym zdaniem.

1. **Where are the children? Are they in the living room/ kitchen/bathroom/...?** (no); **Are they in the bedroom?** (yes; *The children are in the bedroom.*)

2. **Who's wearing a red T-shirt? Is Jay/Tiger/Monkey/ Mouse wearing a red T-shirt?** (no); **Is Sue wearing a red T-shirt?** (yes; *Sue is wearing a red T-shirt.*); **What is Jay wearing?** (Jay is wearing a blue shirt.)

3. **Where's the board game? Is it next to/behind the table?** (no); **Is it under the table?** (yes; *The board game is under the table.*)

4. **What pet is on the bed? Is it a lizard/puppy/fish/...?** (no); **Is it a hamster?** (Yes, it is.; *The hamster is on the bed.*)

5. **Is there a green bag?** (Yes, there is.)

6. **Is there a fridge?** (No, there isn't.)

7. **What day is it?** (It's Tuesday.)

8. **Who has got a scooter?** (Sue has got a scooter.)

9. **What game can Sue and Jay play? Can they play tag/hopscotch/...?** (no); **Can they play cards?** (yes; *Sue and Jay can play cards.*)

10. **Who wants to go to the Tiger Street Club?** (Tiger, Monkey and Mouse; *Tiger, Monkey and Mouse want to go to the Tiger Street Club.*)

- Podziel klasę na dwie grupy: A i B. Powiedz, że dzieci z obu grup będą na przemian zadawać sobie pytania i odpowiadać na nie. Odpowiedzi muszą być zgodne z ilustracją z ćw. 2. Dzieci mogą zadawać pytania z ćw. 2 – ale tylko do wyczerpania pytań. Potem muszą już zadawać pytania tworzone na wzór tych z ćw. 2. Pilnuj, żeby każde dziecko zadało chociaż jedno pytanie. Każda grupa zadaje pytania tę samą liczbę razy. Grajcie przez 5–7 minut. Na koniec zapytaj kilkoro uczniów, na które pytanie było im najłatwiej znaleźć odpowiedź, a na które najtrudniej.

3 Posłuchajcie i powiedzcie rymowankę *Goodbye*.

- Rozdaj dzieciom ołówkowe pacynki Tygrysa, Małpki i Myszy lub poproś, żeby wyjęły z teczek swoją ulubioną pacynkę. Umieść na tablicy karty obrazkowe z wizerunkami Sue i Jaya. Powiedz dzieciom, że za chwilę usłyszą rymowankę *Goodbye* na pożegnanie. Poproś dzieci, żeby na słowo: *goodbye* machały pacynkami Tygrysa, Małpki i Myszy w stronę Sue i Jaya.
-  Odtwórz nagranie. Odegrajcie treść rymowanki.
-  Odtwórz nagranie ponownie. Tym razem dzieci mówią słowa: *Goodbye, Sue! Goodbye, Jay!*, jednocześnie machając do nich pacynkami Tygrysa, Małpki i Myszy.
- Podziel klasę na cztery grupy. Każda grupa będzie mówić jedną linijkę tekstu rymowanki, a słowa: *Goodbye, Sue! Goodbye, Jay!* będą mówić wszyscy razem. Powtórzcie rymowankę w ten sposób jeszcze raz, żeby osiągnąć pełny efekt.

Zakończenie

- Zapytaj, co się dzieciom najbardziej podobało w całym podręczniku: która piosenka, która historyjka i która zabawa.
-  Odtwórz nagranie piosenki *No more English for today*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).

CD4
15

We're going away, (dzieci przykładają do oczu „lunetę” z obu dłoni)

Far, far away. (dzieci patrzą przez „lunetę” w prawo i w lewo)

Goodbye, Sue! (dzieci machają pacynkami w stronę karty obrazkowej z wizerunkiem Sue)

Goodbye, Jay! (dzieci machają pacynkami w stronę karty obrazkowej z wizerunkiem Jaya)

We'll be OK, (dzieci pokazują kciuk zwrócony w górę)

we'll still learn and play. (dzieci udają, że czytają książkę, a następnie, że rzucają piłką do kosza)

Goodbye, Sue! (dzieci machają pacynkami w stronę karty obrazkowej z wizerunkiem Sue)

Goodbye, Jay! (dzieci machają pacynkami w stronę karty obrazkowej z wizerunkiem Jaya)

Podsumowanie rozdziału _____

Po zakończeniu pracy z każdym rozdziałem warto zastanowić się nad sposobami realizacji materiału. Spisane uwagi pozwolą w przyszłości udoskonalić metody pracy na lekcji.

I Podręcznik

Ćwiczenia, które udały się najlepiej:

Ćwiczenia, które powinienem był/powinnam była przeprowadzić inaczej:

Ulubione gry i zabawy językowe dzieci:

II Cele rozdziału

Czy dzieci osiągnęły cele rozdziału?

Które cele dzieci osiągnęły z łatwością?

Z czym dzieci miały największe trudności?

III Dodatkowe materiały, które sprawdziły się najlepiej

Cele nauczania:

- nazywanie zwierząt, postaci i przedmiotów związanych ze świętami Halloween i Bożego Narodzenia oraz z karnawalem
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw zwierząt, postaci i przedmiotów związanych ze świętami Halloween i Bożego Narodzenia oraz z karnawalem
- udział w grach i zabawach
- śpiewanie piosenek i recytowanie rymowanek
- wykonywanie halloweenowego pudełka z kartami, kartki świątecznej i maski karnawałowej
- odgrywanie scenek z wykorzystaniem wycinanek i prac plastycznych
- używanie kluczowego słownictwa w zdaniach
- zapisywanie kluczowego słownictwa
- przepisywanie zdań i uzupełnianie ich kluczowym słownictwem
- reagowanie na zwroty używane w klasie
- powtarzanie materiału i analiza własnego procesu uczenia się

Główne słownictwo i struktury:

Słownictwo:

- *monster, spider, wizard, moon, skeleton*
- *Father Christmas, Christmas card, Christmas stocking, Christmas cake, snowflake*
- *king, pirate, cowboy, queen, clown*

Struktury:

- *I've got a surprise for you.; What is it?; Look in the box.; It's a (monster).; Happy Halloween!*
- *Look! I've got a Christmas card.; What's the picture?; It's (Father Christmas).; Happy Christmas!*
- *It's carnival time. I'm wearing fancy dress. What am I?; You're a (pirate).*

Słownictwo i struktury powtarzane:

- nazwy kolorów, elementów wyposażenia i ubrań
- *bat, black cat, ghost, pumpkin, witch*
- *Christmas tree, present, star, bell*
- *The (ghost) is behind/in/next to/on/under the (clock).*

Język bierny:

- *bright*
- *here, there, everywhere*
- *It's Halloween night.*
- *Where's (the skeleton)?*

Zagadnienia społeczno-kulturowe:

- zachęcenie dzieci do poznania nazw związanych ze świętowaniem w Wielkiej Brytanii Halloween, Bożego Narodzenia i karnawału
- uświadomienie dzieciom, że poznanie słów i tradycji związanych ze świętowaniem w Wielkiej Brytanii Halloween, Bożego Narodzenia i karnawału może sprawić przyjemność
- wyrabianie w dzieciach gotowości do czekania na swoją kolej i chęci zamieniania się rolami
- wzmacnianie w dzieciach pewności siebie w komunikowaniu się w języku angielskim
- uświadomienie dzieciom, że uczenie się i śpiewanie piosenek związanych ze świętami Halloween i Bożego Narodzenia oraz z karnawalem może sprawić przyjemność
- zachęcenie dzieci do powtarzania materiału i oceny własnego procesu uczenia się
- uświadomienie dzieciom satysfakcji z odgrywanych scenek
- uświadomienie dzieciom, że nauka o tradycjach w innych krajach może sprawić przyjemność
- wzbudzenie zainteresowania dzieci poznaniem angielskich tradycji i porównaniem ich z polskimi tradycjami

Cele nauczania:

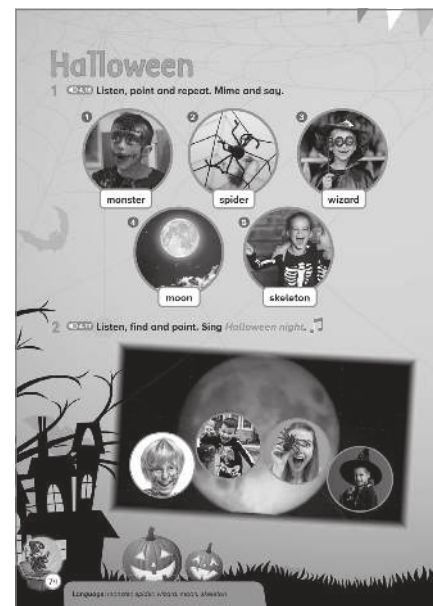
- rozpoznawanie i nazywanie elementów związanych z Halloween
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw elementów związanych z Halloween
- słuchanie i śpiewanie piosenki *Halloween night*
- słuchanie zdań i określanie ich zgodności z obrazkiem
- słuchanie dialogów i łączenie postaci z niespodziankami
- wykonywanie halloweenowego pudełka z kartami i odgrywanie scenki

Główne słownictwo i struktury:

- *monster, spider, wizard, moon, skeleton*
- *I've got a surprise for you.; What is it?; Look in the box.; It's a (monster).; Happy Halloween!*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyty CD 1 i CD 4
- karty obrazkowe: *Sue, Jay*
- gotowe halloweenowe pudełko z kartami
- czyste kartki A4 (po jednej dla każdego ucznia), ołówki, kredki, nożyczki, klej
- czyste karteczki (po jednej dla każdego ucznia)



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



VIDEO 16


Rozpoczęcie

- **CD1** Odtwórz piosenkę *Let's have fun in English*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 23).
- Porozmawiajcie po polsku o obchodach święta Halloween.

Główna część lekcji
1 Posłuchajcie, wskażcie i powtórzcie. Pokażcie za pomocą gestów i powiedzcie.

- (książki zamknięte) Zapytaj dzieci, jakie angielskie słowa związane ze świętem Halloween już znają (*Tiger&Friends 1: cat, witch, ghost, pumpkin, bat*).
- (książki otwarte) Wskazuj kolejne zdjęcia, podając odpowiadające im słowa.
- **CD4** Powiedz: **Listen, point and repeat**. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają, wskazują zdjęcia i powtarzają słowa.
- Powiedz: **Mime and say**. Pokazuj poszczególne elementy związane z Halloween za pomocą gestów (opis w scenariuszu piosenki *Halloween night* na s. 151) i nazywaj je. Dzieci powtarzają gesty i słowa.
- Wymieniaj słowa w przypadkowej kolejności. Dzieci powtarzają je i pokazują ich znaczenie za pomocą gestów. Ochotnik może przejąć twoją rolę.
- Odczytajcie podpisy zamieszczone pod zdjęciami.

2 Posłuchajcie, znajdźcie i wskażcie. Zaśpiewajcie piosenkę *Halloween night*.

- Wskaż zdjęcia w ćw. 2 i powiedz: **Look. It's Halloween. What can you see?** Wskazuj poszczególne elementy widoczne na zdjęciach, a dzieci niech podają ich nazwy.
- **CD4** Powiedz: **Listen, find and point**. Wyjaśnij, że dzieci mają odnaleźć na zdjęciach elementy związane z Halloween i wskazywać je w kolejności zgodnej z nagraniem. Odtwórz nagranie. Dzieci wykonują zadanie.
- Powiedz: **Sing the song**. Wyjaśnij znaczenie słowa: *moonlight*. Odtwórz nagranie audio lub wideo. Dzieci śpiewają piosenkę razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 151).

- **CD4** Dzieci śpiewają piosenkę z podkładem karaoke i odgrywają jej treść.

***DODATKOWE ĆWICZENIE**

Zagrajcie w *Action train* (patrz: s. 15).

3 Posłuchajcie i popatrzcie. Powiedzcie: true albo: false.

- Zapytaj dzieci, które z elementów obrazka związanych z Halloween potrafią nazwać (*pumpkin, witch, spider, cat, monster, moon, skeleton, ghost, wizard*).
- Zapytaj: **Where's the skeleton?** Dzieci odpowiadają: *The skeleton is in the cupboard*. Kontynuuj w ten sposób z pozostałymi elementami, których położenie dzieci potrafią opisać (*The witch is on the bookshelf.; The monster is behind the door.; The wizard is next to the cupboard.; The ghost is behind the clock.; The cat/spider is under the bed.*).
- **CD4** Powiedz: **Listen and say: true or false**. Wyjaśnij, że dzieci usłyszą zdania na temat obrazka. Za każdym razem powinny odnaleźć wspomniany element i powiedzieć: *true*, jeśli zdanie jest prawdziwe, lub: *false*, jeśli jest fałszywe. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Sprawdźcie odpowiedzi (1 true, 2 false, 3 false, 4 true, 5 false, 6 true, 7 true, 8 true).

4 Posłuchajcie, połączcie palcami i powtórzcie.

- Wskaż obrazki 1–4 i zapytaj: **Who's this?** (1 *Sue*, 2 *Jay*, 3 *Tiger*, 4 *Li*). Wyjaśnij, że te postacie przygotowały niespodzianki ukazane na obrazkach a–d. Wytlumacz dzieciom, że niespodzianka wyskakująca z pudełka to tradycyjna brytyjska zabawka o nazwie *jack-in-the-box*. Zapytaj: **What's in the box in picture (a)?** (a – a skeleton, b – a monster, c – a wizard, d – a spider); **Who has got the skeleton/monster/wizard/spider?** Poproś dzieci, aby zgadły, którą niespodziankę przygotowała każda z postaci, ale nie potwierdzaj odpowiedzi dzieci.
- **CD4** Powiedz: **Listen and match with your fingers**. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym dialogu. Dzieci łączą palcami postacie z zabawkami (1b, 2d, 3c, 4a).



- Powiedz: **Repeat**. Podziel klasę na dwie grupy: A i B. Odtwórz nagranie. W każdym dialogu grupa A powtarza kwestie postaci widocznej na obrazku, a grupa B – pozostałe kwestie. Następnie grupy zamieniają się rolami.

5 Wykonajcie halloweenowe pudełko. Odegrajcie scenkę.

- Pokaż wcześniej przygotowane halloweenowe „pudełko” z kartami i powiedz: **Let's make the Halloween box**.
- Rozdaj dzieciom po jednej kartce A4. Dzieci przecinają kartkę na pół wzdłuż dłuższego boku. Jedną połowę kartki zginają na pół i sklejają brzegi, tworząc kopertę – „pudełko”. Drugą połowę kartki dzielą liniami na cztery prostokąty i rozcinają, otrzymując karty. Na każdej karcie rysują inną postać lub zwierzę z ćw. 4. Poproś dzieci o podpisanie prac.
- Powiedz: **Show me the (skeleton)**. Dzieci unoszą właściwe karty. Powtórz zadanie z pozostałymi kartami.
- Powiedz: **Do the role play** i zademonstruj zadanie z udziałem ochotnika. Schowaj w tajemnicy jedną z kart do swojego „pudełka”. Odegrajcie dialog z ćw. 4. Powiedz: **Hello, (Olek)**. – **Hello**. – **I've got a surprise for you**. – **What is it?** – **Look in the box**. Podaj dziecku swoje „pudełko”. Dziecko wyjmie z niego kartę i mówi: **It's a (monster)**. Odpowiedz: **Happy Halloween!**. Następnie zamieńcie się rolami.
- Dzieci odgrywają podobne dialogi w parach. Zaproś 2–3 pary na środek klasy do zaprezentowania dialogów.
- Dzieci chodzą po klasie i odgrywają dialogi z różnymi osobami. Odtwórz w tle piosenkę **Halloween night** w wersji karaoke.

6 Pracujcie w parach. Ile przebrań na Halloween umiecie nazwać?



- (książki zamknięte) Poproś uczniów, żeby w parach sprawdzili, czy pamiętają już wszystkie nazwy przebrań na Halloween (*monster, spider, wizard, skeleton*). Rozdaj dzieciom czyste karteczki. Każde dziecko tasuje swoje karty i wkłada je do „pudełka”. Dzieci wymieniają się „pudełkami”. Uczeń A wyjmie po kolei karty z „pudełka” ucznia B i nazywa widoczne na nich przebrania na Halloween. Uczeń B stawia na kartce plus za każdą poprawną odpowiedź. Następnie uczniowie zamieniają się rolami.

- Na koniec zapytaj, komu udało się zdobyć 4 punkty, 3 punkty itd., za każdym razem bijąc brawo.
- Zbierz „pudełka” lub poproś uczniów, aby schowali je do teczek.

Zakończenie

- Zapytaj: **What Halloween words do you remember? What dialogue can you say?**
- Dzieci śpiewają piosenkę **See you soon!** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 23).



1 monster 2 spider 3 wizard 4 moon 5 skeleton



Halloween night

*It's Halloween night, (dzieci kołysz się w rytm muzyki)
the moon is bright, (dzieci kreślą w powietrzu koło)
can you see a monster (dzieci idą w miejscu z groźnym wyrazem twarzy)
in the moonlight? (dzieci unoszą szeroko ręce)
... can you see a wizard (dzieci udają, że rzucają zaklęcie)
in the moonlight? (jw.)
... can you see a spider (dzieci poruszają palcami jak nogami pająka)
in the moonlight? (jw.)
... can you see a skeleton (dzieci tańczą jak kościotrup)
in the moonlight? (jw.)
Happy Halloween! (dzieci klaszczą)*



- 1 The skeleton is in the cupboard.
- 2 The monster is in the cupboard.
- 3 The monster is under the bed.
- 4 The monster is behind the door.
- 5 The spider is next to the cupboard.
- 6 The spider is under the bed.
- 7 The cat is under the bed.
- 8 The wizard is next to the cupboard.



- | | |
|---|---|
| 1 Child 1: Hello, Sue.
Sue: Hello. I've got a surprise for you.
Child 1: What is it?
Sue: Look in the box.
Child 1: It's a monster.
Sue: Happy Halloween! | 2 Child 2: Hello, Jay.
Jay: Hello. I've got a surprise for you.
Child 2: What is it?
Jay: Look in the box.
Child 2: It's a spider.
Jay: Happy Halloween! |
| 3 Child 3: Hello, Tiger.
Tiger: Hello. I've got a surprise for you.
Child 3: What is it?
Tiger: Look in the box.
Child 3: It's a wizard.
Tiger: Happy Halloween! | 4 Child 4: Hello, Li.
Li: Hello. I've got a surprise for you.
Child 4: What is it?
Li: Look in the box.
Child 4: It's a skeleton.
Li: Happy Halloween! |



Cele nauczania:

- rozpoznawanie i nazywanie postaci i przedmiotów związanych ze świętami Bożego Narodzenia
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw postaci i przedmiotów związanych ze świętami Bożego Narodzenia
- słuchanie i śpiewanie piosenki *Christmas cards everywhere*
- odszukiwanie wyrazów w diagramie
- słuchanie dialogów i łączenie postaci ze świątecznymi kartkami
- wykonywanie świątecznej kartki i odgrywanie scenki

Główne słownictwo i struktury:

- *Father Christmas, Christmas card, Christmas stocking, Christmas cake, snowflake*
- *Look! I've got a Christmas card.; What's the picture?; It's (Father Christmas).; Happy Christmas!*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyty CD2 i CD 4
- gotowa kartka świąteczna
- czyste kartki A4 (po jednej dla każdego ucznia), ołówki, kredki, nożyczki
- czyste karteczki (po jednej dla każdego ucznia)



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- Przywitaj się z dziećmi. Unieś pacynkę Tygrysa i powiedz: **Hello! How are you?** Dzieci odpowiadają: *I'm fine, thank you.*
-  Odtwórz piosenkę **Can I come in?** Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).
- Porozmawiajcie po polsku o obchodach Bożego Narodzenia.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, wskażcie i powtórzcie. Pokażcie za pomocą gestów i powiedzcie.

- (książki zamknięte) Zapytaj dzieci, jakie angielskie słowa związane ze świętami Bożego Narodzenia już znają (*Tiger&Friends 1: Father Christmas, Christmas tree, present, star, bell*).
- (książki otwarte) Wskazuj kolejne zdjęcia, podając odpowiadające im słowa.
-  Powiedz: **Listen, point and repeat.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają, wskazują kolejne zdjęcia i powtarzają słowa.
- Powiedz: **Mime and say.** Pokazuj postacie i przedmioty ukazane na zdjęciach za pomocą gestów (opis w scenariuszu piosenki *Christmas cards everywhere* na s. 153) i nazywaj je. Dzieci powtarzają gesty i słowa.
- Wymieniaj słowa w przypadkowej kolejności. Dzieci powtarzają je i pokazują ich znaczenie za pomocą gestów. Ochotnik może przejąć twoją rolę.
- Odczytajcie podpisy zamieszczone pod zdjęciami.

2 Posłuchajcie, znajdźcie i wskażcie. Zaśpiewajcie piosenkę *Christmas cards everywhere*.

- Wskaż ćw. 2. i powiedz: **What can you see in the pictures?** Dzieci podają odpowiednie nazwy.
-  Powiedz: **Listen, find and point.** Wyjaśnij, że dzieci mają odnaleźć na obrazkach postacie i przedmioty związane ze świętami i wskazywać je w kolejności zgodnej z nagraniem. Odtwórz nagranie. Dzieci wykonują zadanie.

- Powiedz: **Sing the song.** Odtwórz nagranie audio lub video. Dzieci śpiewają piosenkę razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 153).



VIDEO 17



-  Dzieci śpiewają piosenkę z podkładem karaoke i odgrywają jej treść.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

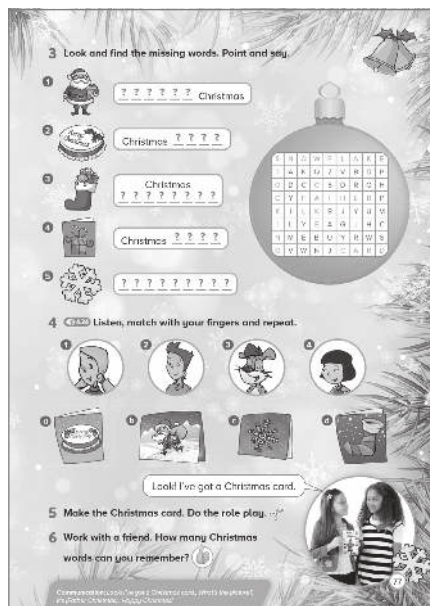
-  Zaśpiewajcie piosenkę z podziałem na role. Podziel klasę na dwie grupy: A i B. Początek piosenki śpiewa i odgrywa cała klasa. Grupa A śpiewa środkową część piosenki, a grupa B odgrywa jej treść. Koniec piosenki śpiewa i odgrywa cała klasa. Odtwórz nagranie. Zaśpiewajcie piosenkę z podziałem na role. Następnie grupy zamieniają się rolami. Zaśpiewajcie piosenkę jeszcze raz.

3 Popatrzcie i znajdźcie brakujące słowa. Wskażcie i powiedzcie.

- Zapytaj, co przedstawiają obrazki 1–5.
- Wskaż bombkę z „magicznym kwadratem”. Powiedz, że są w nim ukryte wyrazy, które pomogą uzupełnić podpisy do obrazków 1–5. Poproś dzieci, żeby znalazły te wyrazy, szukając najpierw poziomo, a potem pionowo. Poproś ochotników o odczytanie wyrazów (poziomo: *snowflake, father, card*; pionowo: *stocking, cake*). Poproś dzieci, żeby dopasowały wyrazy z kwadratu do podpisów obrazków 1–5.
- Sprawdź odpowiedzi, prosząc różne dzieci o odczytanie pełnych haseł 1–5 (1 *Father Christmas*, 2 *Christmas cake*, 3 *Christmas stocking*, 4 *Christmas card*, 5 *snowflake*).

4 Posłuchajcie, połączcie palcami i powtórzcie.

- Wskaż obrazki 1–4 i zapytaj: **Who's this?** (1 *Sue*, 2 *Jay*, 3 *Tiger*, 4 *Li*). Powiedz: **Tiger and the children have got Christmas cards. What can you see in picture (a)?** (a – a *Christmas cake*, b – *Father Christmas*, c – a *snowflake*, d – a *Christmas stocking*).
- Zapytaj: **Which card has Sue/Jay/Tiger/Li got?** Poproś dzieci, aby zgadły, którą kartkę świąteczną ma każda z postaci, ale nie potwierdzaj odpowiedzi dzieci.



- **CD4 24** Powiedz: **Listen and match with your fingers** i wyjaśnij, że dzieci powinny połączyć palcami postacie 1–4 z właściwymi kartkami świątecznymi. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym dialogu. Sprawdźcie odpowiedzi (1d, 2b, 3a, 4c).
- Powiedz: **Repeat**. Podziel klasę na dwie grupy: A i B. Odtwórz nagranie. W każdym dialogu grupa A powtarza kwestie postaci widocznej na obrazku, a grupa B – pozostałe kwestie. Następnie grupy zamieniają się rolami.

5 Wykonajcie kartkę świąteczną. Odegrajcie scenkę.

- Pokaż wcześniej przygotowaną kartkę świąteczną. Zapytaj: **What's the picture?**. Następnie powiedz: **Let's make a Christmas card**.
- Rozdaj dzieciom po jednej kartce A4. Pomóż dzieciom zgiąć kartkę na pół wzdłuż krótszego boku. Dzieci ozdabiają zewnętrzną stronę kartki jednym z elementów z ćw. 4. Zapisz na tablicy życzenia: **Happy Christmas!**. Dzieci przepisują życzenia na wewnętrzną stronę kartki i podpisują się swoim imieniem.
- Powiedz: **Show me the (snowflake)**. Dzieci, które narysowały na kartce wzór (śnieżynki), unoszą swoje kartki. Powtórz zadanie z pozostałymi wzorami.
- Powiedz: **Do the role play** i zademonstruj zadanie z udziałem ochotnika: **Hello! – Hello. Look! I've got a Christmas card. – What's the picture? – It's (a snowflake). – Happy Christmas!**. Zamieńcie się rolami i odegrajcie scenkę raz jeszcze.
- Połącz dzieci w pary, aby odegrały podobny dialog. Następnie zaprosz 2–3 pary na środek sali do zaprezentowania dialogu.
- Zbierz kartki lub poproś uczniów, aby schowali je do teczek.

6 Pracujcie w parach. Ile słów związanych z Bożym Narodzeniem pamiętacie?



- (książki zamknięte) Poproś uczniów, żeby w parach sprawdzili, ile słów związanych ze świętami pamiętają (*Father Christmas, Christmas cake, Christmas stocking, Christmas card, snowflake*). Narysuj na tablicy poszczególne elementy związane ze świętami i ponumeruj rysunki od 1 do 5. Rozdaj dzieciom czyste karteczki i poproś, żeby napisały na nich jedną pod drugą liczby 1–5. Uczeń A podaje w kolejności od 1 do 5 nazwy postaci i przedmiotów z tablicy, a uczeń B zapisuje plusy przy poprawnie nazwanych elementach.

Następnie uczniowie zamieniają się rolami, przy czym uczeń B wymienia wyrazy od 5 do 1.

- Na koniec zapytaj, komu udało się zdobyć 5 punktów, 4 punkty itd., za każdym razem bijąc brawo.
- (opcjonalnie) Dorysuj na tablicy przedmioty związane ze świętami, których nazwy uczniowie poznali w poprzednim roku szkolnym (*Christmas tree, present, star, bell*). Nazwijcie te przedmioty. Ponumeruj wszystkie rysunki tym razem od 1 do 9. Powtórzcie ćwiczenie. Na koniec zapytaj, komu udało się zdobyć 9 punktów, 8 punktów itd., za każdym razem bijąc brawo.

Zakończenie

- Zapytaj: **What Christmas words do you remember? What dialogue can you say?**
- **CD2 14** Dzieci śpiewają piosenkę **Tick tack** razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 71).

CD4 21

1 Father Christmas 2 Christmas card 3 Christmas stocking 4 Christmas cake 5 snowflake

CD4 22

CD4 karaoke 23

Christmas cards everywhere

Christmas cards here,
Christmas cards there, (dzieci udają, że otwierają kartkę)
pictures of Christmas everywhere. (dzieci machają rękami)
A Christmas stocking, (dzieci rysują kształt skarpety)
a Christmas cake, (dzieci udają, że jedzą kawałek ciasta)
Father Christmas, (dzieci układają przy podbródku dłonie w stożek, pokazując długą brodę)
and a snowflake. (dzieci opuszczają dłoń, ruszając palcami)
Christmas cards here, (jw.)
Christmas cards there, (jw.)
pictures of Christmas everywhere. (jw.)

CD4 24

1 Boy: Hello, Sue.
Sue: Hello. Look! I've got a Christmas card.
Boy: What's the picture?
Sue: It's a Christmas stocking.
Boy: Happy Christmas.

2 Girl: Hello, Jay.
Jay: Hello. Look! I've got a Christmas card.
Girl: What's the picture?
Jay: It's Father Christmas.
Girl: Happy Christmas.

3 Girl: Hello, Tiger.
Tiger: Hello. Look! I've got a Christmas card.
Girl: What's the picture?
Tiger: It's a Christmas cake.
Girl: Happy Christmas.

4 Boy: Hello, Li.
Li: Hello. Look! I've got a Christmas card.
Boy: What's the picture?
Li: It's a snowflake.
Boy: Happy Christmas.

Cele nauczania:

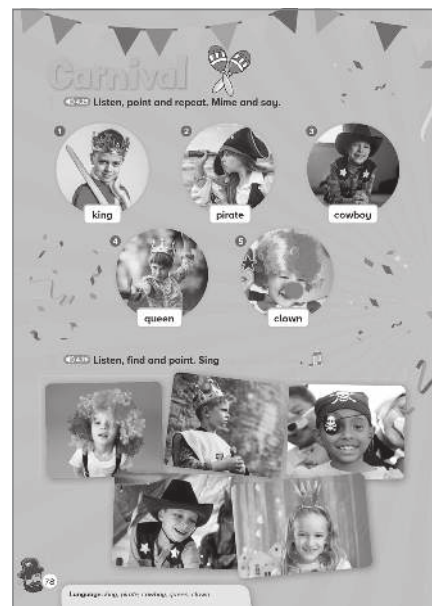
- rozpoznawanie i nazywanie przebrań karnawałowych
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw przebrań karnawałowych
- stuchanie i śpiewanie piosenki *It's carnival time*
- odnajdywanie postaci na obrazku według opisu
- stuchanie dialogów i łączenie postaci ze strojami karnawałowymi
- wykonywanie karnawałowej maski i odgrywanie scenki

Główne słownictwo i struktury:

- king, pirate, cowboy, queen, clown*
- It's carnival time. I'm wearing fancy dress. What am I?; You're a (pirate).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- Pacynka Tygrysa
- płyty CD2 i CD 4
- gotowa maska karnawałowa
- kartki z bloku technicznego A4 (po jednej dla każdego ucznia), ołówki, kredki, nożyczki, wstążki lub elastyczne tasiemki (po dwie dla każdego ucznia)
- czyste karteczki (po jednej dla każdego ucznia)



Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



VIDEO 18



-  Dzieci śpiewają piosenkę z podkładem karaoke i odgrywają jej treść.

Rozpoczęcie

-  Odtwórz piosenkę *Can I come in?*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).
- Porozmawiajcie po polsku o zwyczajach związanych z karnawałem.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Narysuj przedmiot typowy dla wybranego przebrania, np. kowbojski kapelusz. Dzieci zgadują, do jakiej postaci pasuje ten przedmiot. Ochotnicy przejmują twoją rolę.

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, wskaźcie i powtórzcie. Pokażcie za pomocą gestów i powiedzcie.

- (książki zamknięte) Zapytaj dzieci, jakie znają typowe stroje karnawałowe i czy potrafią je nazwać po angielsku.
- (książki otwarte) Wskazuj kolejne zdjęcia, podając odpowiadające im słowa.
-  Powiedz: **Listen, point and repeat.** Odtwórz nagranie. Dzieci stuchają, wskazują kolejne zdjęcia i powtarzają słowa.
- Powiedz: **Mime and say.** Pokaż postaci ze zdjęć za pomocą gestów (opis w scenariuszu piosenki *It's carnival time* na s. 155) i nazywaj je. Dzieci naśladują twoje gesty i mówią słowa razem z tobą.
- Wymieniaj nazwy strojów karnawałowych w przypadkowej kolejności. Dzieci powtarzają je i pokazują ich znaczenie za pomocą gestów. Ochotnik może przejąć twoją rolę.
- Odczytajcie podpisy zamieszczone pod zdjęciami.

2 Posłuchajcie, znajdźcie i wskaźcie. Zaśpiewajcie piosenkę *It's carnival time.*

- Wskaż zdjęcia w ćw. 2. i powiedz: **Look. It's carnival time. The children are wearing fancy dress. What costumes can you see? (clown, king, pirate, cowboy, queen).**
-  Powiedz: **Listen, find and point.** Wyjaśnij, że dzieci mają odnaleźć na zdjęciach postaci wymienione w piosence i wskazywać je w kolejności zgodnej z nagraniem. Odtwórz nagranie. Dzieci wykonują zadanie.
- Powiedz: **Sing the song.** Odtwórz nagranie audio lub wideo. Dzieci śpiewają piosenkę razem z nagraniem i odgrywają jej treść (opis na s. 155).

3 Posłuchajcie, znajdźcie i powiedzcie.

- Wskaż ilustrację w ćw. 3. i poproś dzieci, aby powiedziały, za kogo są przebrane ukazane na niej postacie oraz opisały te elementy ich strojów, które potrafią nazwać (*a – pirate, b – king, c – cowboy, d – clown, e – queen*).
-  Powiedz: **Listen, find and say.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest wysłuchać kolejno zagadek, odnaleźć na obrazku odpowiednie postacie i podać odpowiedzi według wzoru zapisanego w dymku. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej zagadce. Dzieci podają odpowiedzi (*1a – You're a pirate.; 2d – You're a clown.; 3c – You're a cowboy.; 4b – You're a king.; 5e – You're a queen.*).

4 Posłuchajcie, połączcie palcami i powtórzcie.

- Wskaż obrazki 1–4 i zapytaj: **Who's this? (1 Sue, 2 Jay, 3 Tiger, 4 Li).** Powiedz: **Tiger and the children are wearing fancy dress. What masks can you see in the pictures? (a – a pirate, b – a king, c – a clown, d – a cowboy).** Zapytaj: **Which costume is Sue/Jay/Tiger/Li wearing?** Poproś dzieci, aby zgadły, który strój odpowiada której postaci, ale nie potwierdzaj odpowiedzi dzieci.
-  Powiedz: **Listen and match with your fingers.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym dialogu. Dzieci łączą postacie z maskami. Sprawdźcie odpowiedzi (*1c – clown, 2b – king, 3d – cowboy, 4a – pirate*).
- Powiedz: **Repeat.** Podziel klasę na dwie grupy: A i B. Odtwórz nagranie. W każdym dialogu grupa A powtarza kwestie postaci widocznej na obrazku, a grupa B – pozostałe kwestie. Następnie grupy zamieniają się rolami.



5 Wykonajcie karnawałową maskę. Odegrajcie scenkę.

- Załóż wcześniej przygotowaną karnawałową maskę. Zapytaj: **What am I? Can you guess?**. Następnie powiedz: **Let's make a carnival mask**.
- Rozdaj dzieciom kartki z bloku technicznego A4 i pomóż naszkicować na nich otwory na oczy. Dzieci wykonują maski wybranych postaci z ćw. 1. i podpisują je na odwrocie. Na koniec pomóż dzieciom wyciąć otwory na oczy i przymocować taśmki z obu stron maski.
- Powiedz: **Show me the (cowboy)**. Dzieci, które wykonały maskę ze wzorem (kowboja), unoszą ją. Powtórz zadanie z pozostałymi wzorami masek.
- Powiedz: **Do the role play**. Zachęć dzieci, aby wspólnie z tobą odegrały dialog z ćw. 4. Powiedz: **It's carnival time. I'm wearing fancy dress. What am I? – You're a (cowboy). You look fantastic.** Zaproś na środek sali 2–3 ochotników, by przejęli twoją rolę.
- Połącz dzieci w pary, aby odegrały podobny dialog. Następnie zaprosz 2–3 pary ochotników na środek do zaprezentowania dialogu.
- Dzieci chodzą po klasie, udając, że są na balu karnawałowym, i odgrywają podobne dialogi z różnymi osobami. Możesz w tle odtworzyć piosenkę **It's carnival time** w wersji karaoke.
- Zbierz maski lub poproś uczniów, aby schowali je do teczek.

6 Pracujcie w parach. Ile karnawałowych przebrań umiecie nazwać?



- Poproś uczniów, żeby w parach sprawdzili, czy pamiętają już wszystkie nazwy przebrań karnawałowych. Rozdaj dzieciom czyste karteczki i poproś, żeby napisały na nich jedną pod drugą litery a–e. Przed rozpoczęciem ćwiczenia dzieci zakrywają s. 78. podręcznika inną książką.
- Zwróć uwagę dzieci na ćw. 3. na s. 79. Uczeń A mówi litery a–e w dowolnej kolejności, a uczeń B nazywa odpowiadające im przebrania karnawałowe. Za każdą poprawną odpowiedź uczeń A stawia plus przy danej literze. Następnie uczniowie zamieniają się rolami.
- Na koniec zapytaj, komu udało się zdobyć 5 punktów, 4 punkty itd., za każdym razem bijąc brawo.

Zakończenie

- Zapytaj: **What carnival costumes do you remember? What dialogue can you say?**.
- Dzieci śpiewają piosenkę **Tick tock** i odgrywają jej treść (opis na s. 71).

CD4
25

1 king 2 pirate 3 cowboy 4 queen 5 clown

CD4
26

It's carnival time

It's carnival time, it's carnival time! (dzieci tańczą)
It's carnival! (dzieci unoszą ręce w geście radości)

Look! A pirate. (dzieci zakrywają ręką oko)
Look! A clown. (dzieci chwytają się całą dłonią za nos)
Look! A queen, wearing a crown. (dzieci udają, że zakładają koronę i dygają)

It's carnival time, it's carnival time! (dzieci tańczą)
It's carnival! (dzieci unoszą ręce w geście radości)

Look! A cowboy. (dzieci udają, że machają lassem)
Look! A clown. (dzieci chwytają się całą dłonią za nos)
Look! A king, wearing a crown. (dzieci udają, że zakładają koronę i chwytają berto)

It's carnival time, it's carnival time! (dzieci tańczą)

CD4
28

- I'm wearing a black hat and a white shirt.
I'm wearing fancy dress.
I'm wearing a black hat and a white shirt.
What am I? Can you guess?*
- I'm wearing a red hat and yellow socks.
I'm wearing fancy dress.
I'm wearing a red hat and yellow socks.
What am I? Can you guess?*
- I'm wearing a brown hat and green trousers.
I'm wearing fancy dress.
I'm wearing a brown hat and green trousers.
What am I? Can you guess?*
- I'm wearing a yellow crown and a blue coat.
I'm wearing fancy dress.
I'm wearing a yellow crown and a blue coat.
What am I? Can you guess?*
- I'm wearing an orange crown and purple shoes.
I'm wearing fancy dress.
I'm wearing an orange crown and purple shoes.
What am I? Can you guess?*

CD4
29

- Boy:** *Hello, Sue.*
Sue: *It's carnival time! I'm wearing fancy dress. What am I?*
Boy: *You're a clown. You look fantastic.*
- Girl:** *Hello, Jay.*
Jay: *It's carnival time! I'm wearing fancy dress. What am I?*
Girl: *You're a king. You look fantastic.*
- Boy:** *Hello, Tiger.*
Tiger: *It's carnival time! I'm wearing fancy dress. What am I?*
Boy: *You're a cowboy. You look fantastic.*
- Girl:** *Hello, Li.*
Li: *It's carnival time! I'm wearing fancy dress. What am I?*
Girl: *You're a pirate. You look fantastic.*

Miniprzedstawienie teatralne zawiera materiał językowy i słownictwo ze wszystkich rozdziałów głównych podręcznika. Przedstawienie może być odegrane w klasie lub wystawione, np. przed rodzinami uczniów pod koniec roku szkolnego.

Obsada

Wybierz ośmioro uczniów do odegrania głównych ról:

- narratora (*Narrator*),
- Tygrysa (*Tiger*),
- mamy Tygrysa (*Tiger's mum*),
- taty Tygrysa (*Tiger's dad*),
- siostry Tygrysa (*Tiger's sister*),
- chłopca o imieniu Jay (*Jay*),
- dziewczynki o imieniu Sue (*Sue*),
- dziewczynki o imieniu Li (*Li*).

Na wypadek choroby lub nieobecności głównych „aktorów” warto także wybrać dublerów wszystkich postaci. Wyznaczcie też suflera, który w każdej chwili będzie w stanie podpowiedzieć kwestie dzieciom, które zapomniały swojej roli. Możesz też powierzyć jednemu dziecku reżyserię dźwięku, czyli odtwarzanie piosenek w odpowiednich momentach przedstawienia.

Dzieci odgrywające role Tygrysa i członków jego rodziny powinny przygotować odpowiednie maski z papieru i założyć pomarańczowe ubrania w kolorze futra tygrysów. Dzieci odgrywające role Sue, Jaya i Li powinny przypiąć sobie kartki z odpowiednimi imionami. Mogą też założyć peruki w odpowiednim kolorze.

Pozostałe dzieci biorą udział w przedstawieniu, śpiewając i odgrywając piosenki oraz recytując i odgrywając rymowanki. Cała klasa powinna być także zaangażowana w przygotowanie plakatów i rekwizytów. Ponadto dzieci mogą wykonać zaproszenia dla widzów.

Scenografia

Scenografię miniprzedstawienia tworzą dwa plakaty zawieszone obok siebie. Jeden z nich przedstawia pokój dzienny przystrojony z okazji urodzin, a drugi – sypialnię. Aktorzy przesuwają się przed jeden z dwóch plakatów w zależności od tego, gdzie rozgrywana jest dana scena.

Przy poszczególnych miejscach potrzebne będą następujące rekwizyty:

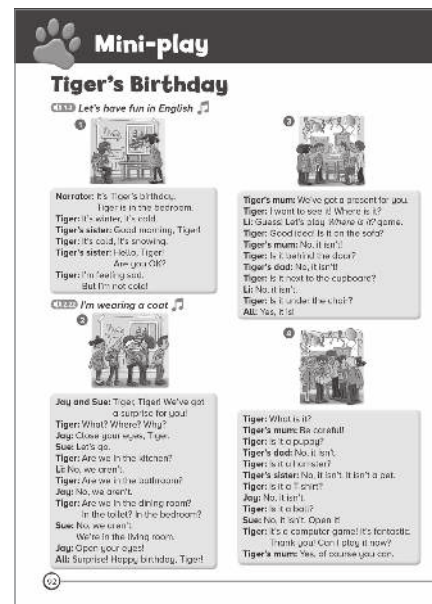
- pokój dzienny: dwa krzesła, balony i inne dekoracje urodzinowe;
- sypialnia: cztery krzesła i stolik.

Ponadto potrzebne są: chustka do zasłonięcia oczu, gra planszowa, karty do gry, małe pudełko z naklejonym „ekranem” (żeby wyglądało jak konsola) włożone do większego pudełka (zapakowanego jak prezent).

Podkład muzyczny do piosenek znajduje się na płytach CD 1 i CD 2.

Przygotowanie

- Jeśli pracujesz z klasą 15-osobową lub mniejszą, przygotuj przed lekcją dwa kartony A0 lub A1 i każdy z nich zatytułuj odpowiednio: *Living room* i *Bedroom*. Jeśli pracujesz z liczniejszą klasą, przygotuj cztery kartony: dwa zatytułowane: *Living room* i dwa zatytułowane: *Bedroom*.
- Wyjaśnij dzieciom, że poznają historyjkę o Tygrysie, a następnie wystawiają ją w klasie. Powiedz, że przygotowanie miniprzedstawienia zaczniecie od zrobienia scenografii. Podziel klasę na dwie grupy (w mniej licznej klasie) lub cztery grupy (w licznej klasie) i daj każdej grupie jeden z kartonów oraz karteczkę z listą przedmiotów, które mają na swoim kartonie narysować:



1) *Living room*: kanapa, szafka, drzwi, stół, tort ze świeczkami, dekoracje urodzinowe (balony, serpentyny, kwiaty w wazonach, napis: *Happy Birthday!*)

2) *Bedroom*: łóżko (z kolorową poduszką i kołderką), lampka na szafce nocnej, samochodzik na półce, półka z książkami, okno z firankami, płatki śniegu (widoczne w oknie), śnieg za oknem.

Możesz przygotować pojemnik z kredkami i flamastrami, żeby dzieciom nie zabrakło ich podczas tworzenia plakatów.

- Dzieci rozkładają kartony np. na podłodze, a następnie każde rysuje na plakacie inny przedmiot czy element scenografii. Kiedy rysunki są gotowe, umieść plakaty na ścianie/tablicy lub zawieś je na sznurku rozciągniętym między dwoma ścianami klasy (np. klamerkami do prania).

Praca z historyjką

- Zachęć dzieci, żeby przyjrzały się rysunkom na wszystkich plakatach i odgadły, co wydarzy się w historyjce.
- Opowiedz historyjkę, czytając kwestie postaci ze scenariusza. Załóż na rękę Pacynkę Tygrysa i nią odgrywaj rolę Tygrysa. Przy innych postaciach odczytuj również imiona/nazwy postaci. Staraj się lekko modulować głos, żeby każdy bohater historyjki był rozpoznawalny po głosie. Dzieci słuchają, patrzą na obrazki i porównują swoje przewidywania z wydarzeniami ukazanymi w historyjce.
- Odczytaj scenariusz ponownie, robiąc przerwę po każdej scenie i zadając dzieciom pytania sprawdzające zrozumienie treści, np.:

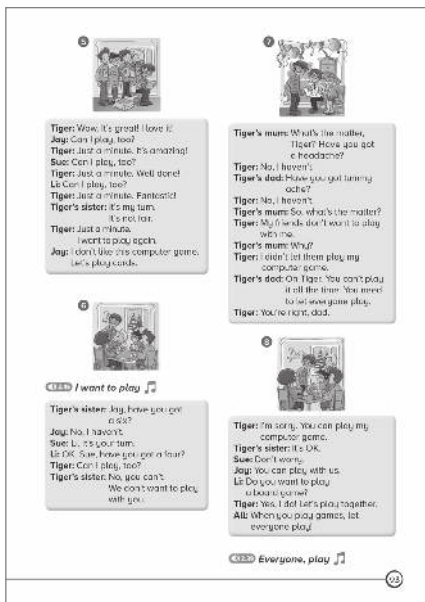
Scena 1.: **Where are Tiger and his sister?** (*in the bedroom*); **Is it summer?** (*No, it's winter.*); **Is it snowing?** (*yes*); **Is it cold?** (*yes*); **Is Tiger happy?** (*no*); **Is he cold?** (*no*)

Scena 2.: **Who's this?** (*Tiger's sister, Sue, Tiger, Li, Jay*); **Are they in the kitchen/bathroom/dining room/toilet?** (*no*); **Where are they?** (*first in the bedroom, then in the living room*); **Can Tiger see where he is?** (*no*); **What do Tiger's friends say?** (*'Surprise! Happy birthday, Tiger!'*)

Scena 3.: **Who's next to Jay?** (*Tiger's mum and dad*); **What have Tiger's family and friends got?** (*a present*); **Is it on the sofa/behind the door/next to the cupboard?** (*no*); **Where is it?** (*under the chair*)

Scena 4.: **Is the present a puppy/hamster/T-shirt/ball?** (*no*); **What is in the box?** (*a computer game*); **Does Tiger like the present?** (*yes*)

Scena 5.: **Who's playing the computer game?** (*Tiger*); **Can Jay/Li/Sue/Tiger's sister play?** (*no*); **Why not?** (*Because*



Tiger doesn't let them play.); Is it fair? (no); Are they happy? (no); What game do they decide to play? (cards)

Scena 6.: *What are the children and Tiger's sister playing? (cards); Does Tiger want to play? (yes); Can he play? (no); Why not? (Because his sister and his friends don't want to play with him.)*

Scena 7.: *Is Tiger happy? (no); Has he got a headache/ tummy ache? (no); What's the matter with Tiger? (His friends don't want to play with him.); Why? (He didn't let them play his computer game.)*

Scena 8.: *What does Tiger say to his sister and his friends? ('I'm sorry.');* *Can he play with them? (yes); What do they decide to play together? (a board game); What do they all say in the end? ('When you play games, let everyone play.')*

- Przydziel dzieciom role (patrz: *Obsada*). Wyznacz drugą obsadę sztuki. Pamiętaj, że dzieci zazwyczaj bardzo chcą dostać rolę w sztuce, a nieotrzymanie jej może być powodem negatywnych emocji u dziecka. Wręcz każdej osobie kopię scenariusza (patrz: ss. 158–159) z zaznaczonymi flamastrem kwestiami, które będzie mówić. Dzieci mogą też korzystać ze scenariusza na ss. 92.–93. *Książki ucznia*.
- Przeczytajcie całość sztuki zdanie po zdaniu. Uczniowie, którzy odgrywają tę samą rolę, czytają swoją rolę chórem.
- Kiedy dzieci dobrze opanują swoje role, pokaż, jakie czynności powinny wykonywać w kolejnych scenach i jak mają wykorzystać poszczególne rekwizyty lub które elementy rysunków na plakatach wskazywać. Szczegółowy opis inscenizacji znajduje się w scenariuszu miniprzedstawienia.
- Powtórz z całą klasą piosenki i rymowanki, które dzieci będą śpiewać/recytować i odgrywać w przedstawieniu: *Let's have fun in English, I'm wearing a coat, I want to play* oraz *Everyone, play*. Kolejność piosenek i rymowanek podano w scenariuszu miniprzedstawienia.
- Poproś uczniów, aby odegrali całe przedstawienie. Cała klasa śpiewa i odgrywa piosenki oraz recytuje i odgrywa rymowanki.
- Poproś dzieci odgrywające główne role, aby nauczyły się swoich kwestii w domu, a całą klasę o powtórzenie i przeciwiczenie piosenek i rymowanek i towarzyszących im gestów. Przeprowadź kilka prób w klasie, zanim zorganizujesz przedstawienie dla widzów.

*DODATKOWE MATERIAŁY

Na s. 168. *Książki nauczyciela* znajdują się materiały do kopiowania pomocne w przygotowaniu miniprzedstawienia.

CD1 2 CD1 guided 3 CD1 karaoke 4 *Let's have fun in English*

Hello, Tiger! How are you? (dzieci machają do dziecka grającego Tygrysa)
I'm fine, thank you. (dzieci pokazują kciuk zwrócony w górę)
Come on, Tiger! (dzieci przywołują dziecko grające Tygrysa gestem ręki)
Let's play, (dzieci unoszą ręce)
you and me, (dzieci wskazują dziecko grające Tygrysa oraz siebie)
Sue and Jay. (dzieci wskazują dzieci grające Sue i Jaya)
Let's play in English! (dzieci unoszą ręce)
Let's speak in English! (dzieci pokazują mówienie za pomocą dłoni)
Let's sing in English! (dzieci udają śpiewanie do mikrofonu)
Let's have fun in English! (dzieci podskakują) (x2)

CD2 22 CD2 guided 23 CD2 karaoke 24 *I'm wearing a coat*

(Podziel klasę na trzy grupy. Grupa 1. trzyma minikarty przedstawiające płaszcz, grupa 2. – sweter, a grupa 3. – krótkie spodenki. Odpowiednie grupy unoszą minikarty przy fragmentach dotyczących ukazanych na nich ubrań.)

*It's snowing today,
but I'm not cold.
No, I'm not cold.
I'm wearing a coat.*

*Under the coat,
I'm wearing a jumper,
and under the coat,
I'm wearing shorts.*

*It's snowing today,
but I'm not cold.
No, I'm not cold.
I'm wearing a coat, a jumper and shorts. (x2)
I'm wearing a coat.*

CD2 45 CD2 guided 46 CD2 karaoke 47 *I want to play*

It's the break, (dzieci unoszą ręce)
it's time to play. (dzieci klaszczą)
What do you want to play today? (dzieci rozkładają ręce w geście pytającym)

I want to play basketball and hopscotch, too. (dzieci „kożlują piłkę” oraz skaczą jak w grze w klasy)
I want to play tag with you. (dzieci biegną w miejscu)
I want to play a computer game and a board game. (dzieci „grają na konsoli” oraz „przesuwają pionki na planszy”)
I want to play cards with you. (dzieci „rozdają karty”)

It's the break, (dzieci unoszą ręce)
it's time to play. (dzieci klaszczą)
What do you want to play today? (dzieci rozkładają ręce w geście pytającym)

Let's play cards! (dzieci „rozdają karty”)
Yes, let's play cards! (jw.)

CD2 39 *Everyone, play*

Everyone, play a computer game! (dzieci „grają na konsoli”)
Everyone, play tag! (dzieci biegną w miejscu)
Everyone, play basketball! (dzieci „kożlują piłkę”)
Everyone, play cards! (dzieci „rozdają karty”)
Everyone, play football! (dzieci „kopią piłkę”)
Oops! Everyone, say 'sorry'. (dzieci zakrywają usta dłońmi)



Let's have fun in English (cała klasa śpiewa piosenkę i odgrywa jej treść)

Scena 1.

(Narrator stoi z boku. W sypialni na krześle siedzi Tygrys ze smutną miną. Jest ciepło ubrany. Do pomieszczenia wchodzi uśmiechnięta siostra Tygrysa.)

Narrator: *It's Tiger's birthday. Tiger is in the bedroom.*

Tiger: *It's winter, it's cold.* (smutny Tygrys patrzy za okno)

Tiger's sister: *Good morning, Tiger!* (siostra Tygrysa ma radosną minę)

Tiger: *It's cold, it's snowing.* (smutny Tygrys nadal patrzy przez okno)

Tiger's sister: *Hello, Tiger! Are you OK?* (siostra Tygrysa macha ręką, próbując zwrócić na siebie uwagę brata)

Tiger: *I'm feeling sad. But I'm not cold!*



I'm wearing a coat (cała klasa śpiewa piosenkę i odgrywa jej treść)

Scena 2.

(Do sypialni wchodzi: Sue, Jay i Li.)

Jay & Sue: *Tiger, Tiger! We've got a surprise for you!*

Tiger: *What? Where? Why?* (Tygrys rozgląda się dookoła)

Jay: *Close your eyes, Tiger.* (Jay zawiązuje Tygrysowi oczy chustką)

Sue: *Let's go.* (Dzieci wstają i razem krążą, prowadząc Tygrysa do pokoju dziennego. Tygrys ma zawiązane oczy.)

Tiger: *Are we in the kitchen?*

Li: *No, we aren't.*

Tiger: *Are we in the bathroom?*

Jay: *No, we aren't.*

Tiger: *Are we in the dining room? In the toilet? In the bedroom?*

Sue: *No, we aren't. We're in the living room.* (dzieci stają w pokoju dziennym)

Jay: *Open your eyes!* (Jay zdejmuję chustkę z oczu Tygrysa)

All: *Surprise! Happy birthday, Tiger!* (dzieci klaszczą)

Scena 3.

(Wszyscy aktorzy stoją razem w pokoju dziennym. Pod jednym z krzeseł ukryty jest prezent.)

Tiger's mum: *We've got a present for you.*

Tiger: *I want to see it! Where is it?* (Tygrys rozgląda się dookoła)

Li: *Guess! Let's play 'Where is it?' game.*

Tiger: *Good idea! Is it on the sofa?* (Tygrys wskazuje na plakacie kanapę)

Tiger's mum: *No, it isn't!*

Tiger: *Is it behind the door?* (Tygrys wskazuje na plakacie drzwi)

Tiger's dad: *No, it isn't!*

Tiger: *Is it next to the cupboard?* (Tygrys wskazuje na plakacie szafkę)

Li: *No, it isn't.*

Tiger: *Is it under the chair?* (Tygrys zagląda pod krzesło)

All: *Yes, it is!*

Scena 4.

(Wszyscy aktorzy nadal są w pokoju dziennym. Tygrys trzyma w łapie pudełko z prezentem.)

Tiger: *What is it?* (Tygrys potrząsa pudełkiem)

Tiger's mum: *Be careful!*

Tiger: *Is it a puppy?*

Tiger's dad: *No, it isn't.*

Tiger: *Is it a hamster?*

Tiger's sister: *No, it isn't. It isn't a pet.*

Tiger: *Is it a T-shirt?*

Jay: *No, it isn't.*

Tiger: *Is it a ball?*

Sue: *No, it isn't. Open it!*

Tiger: *It's a computer game! It's fantastic. Thank you! Can I play it now?* (Tygrys otwiera pudełko i wyjmuję z niego „konsolę”)

Tiger's mum: *Yes, of course you can.*

Scena 5.

(Tygrys siedzi na krześle w sypialni i gra na swojej nowej „konsoli”. Do pomieszczenia wchodzi: Jay, Sue, Li i siostra Tygrysa.)

Tiger: *Wow. It's great! I love it!*

Jay: *Can I play too?*

Tiger: *Just a minute. It's amazing!* (Tygrys nie odwraca głowy od gry)

Sue: *Can I play, too?*

Tiger: *Just a minute. Well done!* (jw.)

Li: *Can I play, too?*

Tiger: *Just a minute. Fantastic!* (jw.)

Tiger's sister: *It's my turn. It's not fair.* (siostra Tygrysa tupie nogą)

Tiger: *Just a minute. I want to play again.* (Tygrys nie odwraca wzroku od gry)

Jay: *I don't like this computer game. Let's play cards.* (Jay odwraca się tyłem do Tygrysa i siada przy stoliku)



I want to play (cała klasa śpiewa piosenkę i odgrywa jej treść)

Scena 6.

(Przy stoliku w sypialni siedzą Jay, Sue, Li i siostra Tygrysa. Grają w karty, ignorując Tygrysa, który stoi za nimi z wyłączoną „konsolą” w łapie.)

Tiger's sister: *Jay, have you got a six?*

Jay: *No, I haven't.*

Sue: *Li, it's your turn.*

Li: *OK. Sue, have you got a four?*

Tiger: *Can I play, too?*

Tiger's sister: *No, you can't. We don't want to play with you.* (siostra Tygrysa ma obrażoną minę)

Scena 7.

(W salonie siedzą: mama i tata Tygrysa. Smutny Tygrys wchodzi do pomieszczenia ze spuszczoną głową, a w łapie trzyma wyłączoną „konsolę”.)

Tiger's mum: *What's the matter, Tiger? Have you got a headache?*

Tiger: *No, I haven't.*

Tiger's dad: *Have you got tummy ache?*

Tiger: *No, I haven't.*

Tiger's mum: *So, what's the matter?*

Tiger: *My friends don't want to play with me.* (Tygrys odpowiada płaczącym tonem)

Tiger's mum: *Why?*

Tiger: *I didn't let them play my computer game.*

Tiger's dad: *Oh, Tiger. You can't play it all the time. You need to let everyone play.*

Tiger: *You're right, dad.*

Scena 8.

(Tygrys wchodzi do sypialni ze skruszoną miną i trzyma swoją „konsolę” pod pachą. Sue, Jay, Li i siostra Tygrysa siedzą przy stole, na którym leżą karty.)

Tiger: *I'm sorry. You can play my computer game.*

Tiger's sister: *It's OK.* (siostra Tygrysa odpowiada z uśmiechem)

Sue: *Don't worry.* (Sue poklepuje Tygrysa po ramieniu)

Jay: *You can play with us.* (Jay uśmiecha się do Tygrysa i kiwnięciem ręki zaprasza go do wspólnej zabawy)

Li: *Do you want to play a board game?*

(Li podnosi pudełko z grą planszową)

Tiger: *Yes, I do! Let's play together.* (Tygrys radośnie wyrzuca ręce do góry)

All: *When you play games, let everyone play!* (dzieci razem patrzą na widzów)



Everyone, play (cała klasa recytuje rymowaną i odgrywa jej treść)

Cele nauczania:

- rozpoznawanie i nazywanie miesięcy
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw miesięcy
- pytanie o to, kiedy ktoś obchodzi urodziny, i udzielanie odpowiedzi
- wykonywanie kalendarza urodzinowego

Główne słownictwo i struktury:

- January, February, March, April, May, June, July, August, September, October, November, December*
- When's your birthday? My birthday is in (April). / It's in (August). / In (June).*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- płyty CD 2 i CD 4
- gotowy czysty kalendarz urodzinowy
- czyste kartki A4 (po trzy dla każdego ucznia), zszywacz, ołówki, kredki lub flamastry, zdjęcia (np. z czasopism) przedstawiające elementy typowe dla każdego miesiąca, nożyczki, klej
- karton A2 z podziałem na 12 miesięcy

Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.

Rozpoczęcie

- CD2 13 Odtwórz piosenkę *Can I come in?*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).

Główna część lekcji

1 Posłuchajcie, wskażcie i powiedzcie rymowaną *Months*. Zakryjcie i zagrajcie w *Word or number?*.

- (książki otwarte) Zwróć uwagę dzieci na listę miesięcy z ćw. 1. Poproś, żeby przyjrzały się ilustracjom. Odczytajcie kolejne nazwy miesięcy, nazwijcie po angielsku przypisane im symbole i omówcie ich znaczenie.
- CD4 48 Wskaż ćw. 1. i powiedz: **Listen and point**. Odtwórz nagranie. Uczniowie słuchają rymowanki *Months* i wskazują kolejne nazwy miesięcy.
- Powiedz: **Let's say the Months chant and point**. Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci mówią rymowankę, wskazując w podręczniku kolejne nazwy miesięcy.
- Powiedz: **Cover (May)**. Dzieci zakrywają (np. ołówkiem) ilustrację i nazwę maja i powtarzają nazwę zakrytego miesiąca. Dzieci kontynuują zabawę w parach.
- Powiedz: **Let's play Word or number?**. Wymieniaj numery lub nazwy miesięcy, a dzieci niech podają odpowiadające numerom nazwy lub odpowiadające nazwom numery, np. **six (June), January (one)**. Stopniowo zwiększaj tempo gry. Dzieci kontynuują zabawę w nowych parach.

2 Posłuchajcie, wskażcie i powtórzcie. Odegrajcie scenkę.

- CD4 49 Wskaż ćw. 2. i powiedz: **Listen and point**. W nagraniu postacie widoczne na zdjęciach a–c mówią, kiedy obchodzą urodziny. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania i wskazują zdjęcia odpowiednich postaci (1c, 2b, 3a).
- Powiedz: **Listen, point and repeat**. Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdej wypowiedzi. Dzieci wskazują postacie i powtarzają ich wypowiedzi.
- Podziel klasę na trzy grupy: Clare, Ellie i Bena. Ochotnik zadaje każdej grupie pytanie o urodziny, a grupy odpowiadają, odczytując tekst z właściwego dymka.
- Podziel klasę na grupy trzyosobowe. Każde dziecko zadaje pytanie o urodziny jednej osobie, która odpowiada zgodnie z prawdą. Poproś, żeby dzieci wykorzystały wszystkie poznane

formy odpowiedzi. Powtórzcie ćwiczenie w nowych grupach. Zaproś trójki ochotników na środek sali do odegrania scenki.

3 Wykonajcie kalendarz urodzinowy.

- Pokaż dzieciom gotowy kalendarz urodzinowy i powiedz: **Let's make a birthday calendar**.
- Daj dzieciom po trzy kartki A4. Poproś, żeby złożyły wszystkie kartki na pół wzdłuż krótszego boku. Zszyj kartki wzdłuż linii zgięcia, aby powstała książeczka. Na górze każdej strony uczniowie piszą (kredką lub flamastrem) nazwę kolejnego miesiąca, rozpoczynając każdy wyraz wielką literą. Dzieci podpisują swoje prace.
- Poproś, żeby dzieci chodziły ze swoimi kalendarzami po klasie, pytały kolegów/koleżanki o ich urodziny i zapisywały ich imiona na odpowiednich stronach. Kontynuujcie ćwiczenie do momentu, aż każdy uzupełni swój kalendarz imionami wszystkich dzieci.
- Na koniec dzieci ozdabiają kalendarze rysunkami lub ilustracjami z magazynów. Zorganizujcie wystawę kalendarzy.

*DODATKOWE ĆWICZENIE

Wykonajcie klasowy *Birthday calendar*. Przygotowany wcześniej karton A2 połóż na podłodze. Dzieci wpisują swoje imiona przy właściwych miesiącach. Powieście kalendarz w klasie i wracajcie do niego przy okazji urodzin dzieci. Jubilaci mogą być twoimi asystentami albo możecie zaśpiewać dla nich piosenkę.

Zakończenie

- Zapytaj: **When's your birthday? What months do you know? What is your favourite month?**
- CD2 14 Odtwórz piosenkę *Tick tock*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).

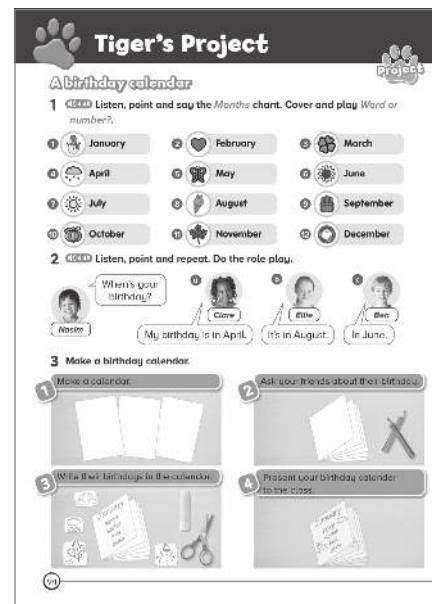


January, February, March, April, May, June, July, August, September, October, November, December



1 *When's your birthday?*
2 *In June.*

3 *It's in August.*
4 *My birthday is in April.*



Cele nauczania:

- rozpoznawanie i nazywanie pełnych godzin
- rozpoznawanie zapisu słownego nazw pełnych godzin
- stuchanie i wskazywanie godzin na zegarze
- pytanie o to, która jest godzina, i udzielanie odpowiedzi
- wykonywanie papierowego zegara

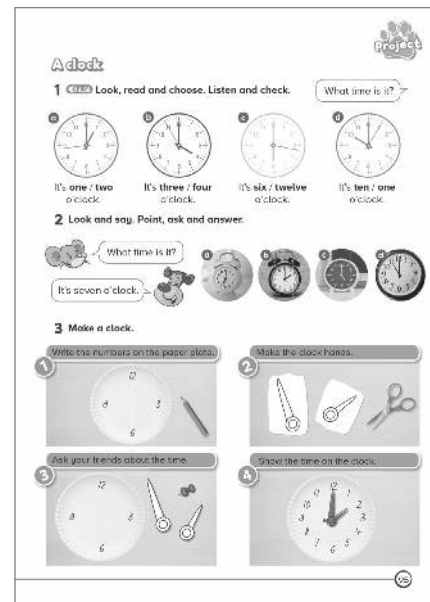
Główne słownictwo i struktury:

- liczby 1–12
- What time is it? It's (seven) o'clock.*

Materiały:

- kartki z celem lekcji
- plyty CD 2, CD 3 i CD 4
- gotowy papierowy zegar
- jednorazowe papierowe talerze (po jednym dla każdego ucznia), kartki A4 z bloku technicznego (po jednej na parę), nożyczki, kredki lub flamastry, pinezki, gumki do ścierania lub kawałki korka

Przed zajęciami przygotuj dla każdego ucznia kartkę z zapisanym celem lekcji. Rozdaj kartki i poproś o wklejenie ich do zeszytów. Wspólnie omówcie cel zajęć.



Rozpoczęcie

- CD3 13 Odtwórz piosenkę *Everyone, say*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 109).

Główna część lekcji

1 Popatrzcie, przeczytajcie i wybierzcie. Posłuchajcie i sprawdźcie.

- (książki otwarte) Wskaż zegary a–d w ćw. 1. Przypomnij dzieciom, że krótsza wskazówka zegara wskazuje godzinę, a jeśli dłuższa wskazówka zegara jest na dwunastce, to znaczy, że zegar pokazuje pełną godzinę. Zapytaj dzieci, czy wiedzą, co wskazuje najdłuższa/najcieńsza wskazówka (sekundy). Poproś, żeby dzieci powiedziały po polsku, którą godzinę wskazuje każdy zegar.
- Zapytaj: *What time is it?* Poproś, żeby dzieci popatrzyły na wskazówki zegara „a”, a następnie na zdanie zapisane pod zegarem. Przeczytaj obie wersje zdania: *It's one o'clock. It's two o'clock.* Poproś dzieci, żeby wskazały poprawne zdanie (a – *It's one o'clock.*). Poproś dzieci o popatrzenie kolejno na zegary b–d, a ochotników o przeczytanie zapisanych pod nimi par zdań. Dzieci wskazują poprawne odpowiedzi (b – *It's four o'clock.*, c – *It's six o'clock.*, d – *It's ten o'clock.*)
- CD4 50 Powiedz, że teraz sprawdzicie odpowiedzi. Odtwórz nagranie, zatrzymując je za każdym razem po pytaniu: *What time is it?* Proś uczniów o podanie godziny. Następnie wznawiaj nagranie tak, żeby dzieci sprawdziły, czy podały poprawną odpowiedź.

2 Popatrzcie i powiedzcie. Wskażcie, zapytajcie i odpowiedzcie.

- Wskaż zegary w ćw. 2. Pytaj wybrane dzieci: *What time is it?* i wskazuj po kolei zegary a–d. Dzieci odpowiadają wg wzoru zapisanego w dymku (a – *It's seven o'clock.*, b – *It's two o'clock.*, c – *It's five o'clock.*, d – *It's eleven o'clock.*).
- Połącz dzieci w pary. Powiedz dzieciom, żeby naprzemiennie zadawały sobie pytanie: *What time is it?*, wskazując zegary w dowolnej kolejności, oraz odpowiadały na pytanie. Zademonstruj ćwiczenie z ochotnikiem.

3 Wykonajcie zegar.

- Pokaż dzieciom gotowy zegar i powiedz: *Let's make a clock.*
- Rozdaj dzieciom jednorazowe papierowe talerze i kartki z bloku technicznego. Powiedz, żeby napisały na talerzach liczby: 12, 3, 6 i 9 – jak na zdjęciu nr 1. Poproś, żeby dzieci przedzieliły kartkę z bloku na pół. Każde z nich na swojej połowie kartki rysuje wskazówki zegara (godzinową i minutową), po czym koloruje je i wycina. Pokaż dzieciom, jak mają ułożyć wskazówki jedna na drugiej i przyłożyć je szerszym końcem do środka talerza. Rozdaj dzieciom pinezki i poproś, żeby ostrożnie przekłuły nimi wskazówki i talerz, a zakończenie pinezki wbiły w gumkę do ścierania lub korek. Na koniec dzieci dopisują na talerzu pozostałe godziny – jak na zdjęciu nr 4. Dzieci podpisują zegary na odwrocie.
- Pokazuj dzieciom na swoim zegarze różne pełne godziny, obracając tylko krótką wskazówką. Pytaj: *What time is it?* Dzieci odpowiadają. Ochotnicy przejmują twoją rolę.
- Połącz dzieci w pary. Powiedz, żeby naprzemiennie ustawiały godzinę na swoim zegarze i zadawały pytania o godzinę oraz udzielały odpowiedzi. Po minucie połącz dzieci w nowe pary. Dzieci kontynuują ćwiczenie.
- Zbierz zegary lub poproś uczniów, aby schowali je do teczek.

Zakończenie

- CD2 14 Odtwórz piosenkę *Tick tock*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (opis na s. 71).

CD4
50

A: *What time is it?*
B: *It's one o'clock.*

A: *What time is it?*
B: *It's four o'clock.*

A: *What time is it?*
B: *It's six o'clock.*

A: *What time is it?*
B: *It's ten o'clock.*

Klucz odpowiedzi do Zeszytu ćwiczeń

How are you?

Lesson 1

ćw. 1.

1 play, f 2 read, d 3 listen, e 4 write, c 5 sing, b
6 count, a

ćw. 2.

1 Let's play. 2 Let's speak. 3 Let's sing.
4 Let's have fun.

Lesson 2

ćw. 1.

1 b, d 2 c, f 3 a, e
a, b, c – What's your name?
d, e, f – How old are you?
odpowiedzi własne uczniów

ćw. 2.

a bike b tree c swing d ice cream

Lesson 3

ćw. 1.

odpowiedzi własne uczniów

ćw. 2.

1 30 2 80 3 100 4 50 5 60 6 40

Lesson 4

ćw. 1.

1 Monday 2 Tuesday 3 Wednesday 4 Thursday
5 Friday 6 Saturday 7 Sunday

ćw. 2.

1 b 2 c 3 a

ćw. 3.

odpowiedzi własne uczniów

Unit 1 – A Surprise

Lesson 1

ćw. 1.

a 2 b 4 c 6 d 1 e 5 f 8 g 3 h 7

ćw. 2.

There are 4 tigers.

in the bedroom, in the dining room, in the living room,
in the kitchen

Lesson 2

ćw. 1.

1 hall ✓ 2 bathroom 3 living room ✓ 4 bedroom ✓
5 toilet 6 kitchen ✓ 7 dining room 8 garage ✓

ćw. 2.

1 c, bedroom ✓ 2 a, hall ✓ 3 b, kitchen

Lesson 3

ćw. 1.

Is she in the hall? – c

Is she next to the table? – e

Is she in the garage? – f

Is she behind the door? – b

Is she in the kitchen? – g

Is she under the window? – a

Li is in the bedroom. – d

ćw. 2.

1 b 2 d 3 c 4 a

Lesson 4

ćw. 1.

cup, rubber, run, under, cupboard, run (x3), fun
brakujący element: biegnąca gumka do ścierania

ćw. 2.

1 No, he isn't. He is under the cupboard.

2 No, he isn't. He is in the cupboard.

3 Yes, he is. He is on the cupboard.

4 No, he isn't. He is next to the cupboard.

5 Yes, he is. He is behind the cupboard.

Lesson 5

ćw. 1.

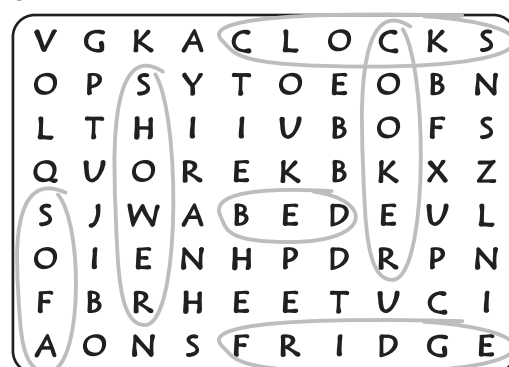
1 shower 2 sofa 3 cooker 4 clock 5 bed 6 fridge

ćw. 2.

1 fridge 2 bed 3 cooker 4 sofa

Lesson 6

ćw. 1.



1 cooker 2 bed 3 shower 4 fridge 5 sofa 6 clocks

Lesson 7

ćw. 1.

1 The fridge is in the kitchen.

2 The bed is in the bedroom.

3 The sofa is in the living room.

4 The shower is in the bathroom.

5 The cooker is in the kitchen.

ćw. 2.

odpowiedzi własne uczniów

Kids' Culture 1

ćw. 1.

1 d 2 b 3 a 4 c

ćw. 2.

1 b 2 a 3 c

EARLY FINISH

ćw. 1.

1 It's the hall. 2 It's the kitchen. 3 It's the bathroom.

4 It's the bedroom. 5 It's the dining room.

6 It's the garage. 7 It's the living room. 8 It's the toilet.

ćw. 2.

rysunki własne uczniów wg opisu

ćw. 3.

1 bed 2 shower 3 clock 4 cooker 5 sofa 6 fridge

ćw. 4.

The sofa is in the toilet.

The fridge is in the bedroom.

The bed is in the garage.

The cooker is in the bathroom.

Unit 2 – A New Pet

Lesson 1

ćw. 1.

a 6 b 2 c 1 d 8 e 7 f 5 g 4 h 3

ćw. 2.

1 lizard 2 fish 3 hamster 4 turtle

Lesson 2

ćw. 1.

1 bird ✓ 2 hamster ✓ 3 fish ✓ 4 kitten ✓

5 lizard ✓ 6 turtle ✓ 7 rabbit ✓ 8 puppy

ćw. 2.

1 hasn't 2 hasn't 3 has

Dzieci kolorują żółwia.

Lesson 3

ćw. 1.

hamster, rabbit, puppy, kitten, turtle

ćw. 2.

1 Li has got a turtle. 2 Sue has got a puppy.

Lesson 4

ćw. 1.

Rita, rabbit, runs, round, room, Ricky, rat, rests

Dzieci kolorują postacie ukazane na ilustracji.

ćw. 2.

1 Has Mary got a fish? No, she hasn't. Mary has got a turtle.

2 Has Joe got a hamster? Yes, he has. Joe has got a hamster.

3 Has Kate got a puppy? No, she hasn't. Kate has got a rabbit.

Lesson 5

ćw. 1.

1 seeds 2 meat 3 fish 4 insects 5 leaves 6 grass

ćw. 2.

1 insects, 18 2 seeds, 31 3 leaves, 13 4 fish, 24

Lesson 6

ćw. 1.

a fish b meat c grass d leaves e insects f seeds g fruit

1 c, d 2 f, g 3 b 4 a, d 5 d, e

ćw. 2.

1 grass, leaves 2 fruit, seeds 3 meat 4 fish, leaves

5 insects, leaves

Lesson 7

ćw. 1.

1 kitten, puppy/dog 2 fish, rabbit 3 lizard, hamster

ćw. 2.

1 meat, fish 2 leaves, insects

ćw. 3.

odpowiedzi własne uczniów

Kids' Culture 2

ćw. 1.

1 Two little dicky birds, sitting on a wall.

2 One named Peter, one named Paul.

3 Fly away, Peter, fly away, Paul.

4 Come back, Peter, come back, Paul.

ćw. 2.

1 hedgehog, insects 2 lizard, leaves

EARLY FINISH

ćw. 1.

1 rabbit 2 kitten 3 turtle 4 hamster

rysunki własne uczniów

ćw. 2.

1 Dzieci rysują szczeniaka zgodnie z opisem.

2 odpowiedzi własne uczniów

ćw. 3.

1 fish 2 insects 3 leaves 4 grass 5 fruit 6 meat 7 seeds

ćw. 4.

1 grass, leaves, rabbit – b

2 insects, leaves, lizard – d

3 meat, fish, cat/kitten – a

Tiger Review 1

ćw. 1.

nazwy pomieszczeń: hall, dining room, kitchen, toilet, bedroom, garage, bathroom, living room

nazwy zwierząt: rabbit, hamster, bird, fish, lizard, puppy, kitten, turtle

ćw. 2.

odpowiedzi na s. 27. *Książki ucznia*

ćw. 3.

1 kitten 2 insects 3 shower 4 hall 5 garage 6 pet

Unit 3 – Where's my coat?

Lesson 1

ćw. 1.

a 5 b 6 c 3 d 4 e 2 f 1 g 7 h 8

ćw. 2.

There are 3 tigers.

poprawne zdanie: 2

Lesson 2

ćw. 1.

1 jumper ✓ 2 shirt 3 shorts ✓ 4 shoes 5 skirt

6 trousers 7 coat ✓ 8 T-shirt

Dzieci kolorują: sweter (na czerwono i żółto), krótkie spodenki (na czerwono i żółto) oraz płaszcz (na fioletowo i zielono).

ćw. 2.

1 coat, ☺ 2 T-shirt, ☹

Lesson 3

ćw. 1.

coat, coat, jumper, coat, shorts

I'm wearing a coat, a jumper and shorts.

ćw. 2.

shirt, jumper, trousers, skirt, shirt, shorts, coat, shoes

Tiger is wearing a coat, a jumper and shorts.

Lesson 4

ćw. 1.

shark, shorts, shirt, sheep, shoes

Dzieci dorysowują rekinowi krótkie spodenki i koszulkę, a owcy – spódnicę i buty.

ćw. 2.

1 I'm wearing a T-shirt, trousers and shoes.

2 I'm wearing a shirt and a skirt.

Lesson 5

ćw. 1.

spring – b, c

autumn – d, e

summer – a, f

winter – g, h

Klucz odpowiedzi do Zeszytu ćwiczeń

ćw. 2.

1 tree, autumn 2 flower, spring

Dzieci kolorują rysunki zgodnie z opisem.

Lesson 6

ćw. 1.

1 spring, flowers 2 summer 3 autumn 4 winter, tree

Lesson 7

ćw. 1.

1 It's winter. I'm wearing a coat, trousers and shoes.

2 It's summer. I'm wearing a T-shirt and a skirt.

3 It's autumn. I'm wearing a jumper and shorts.

4 It's spring. I'm wearing a shirt and trousers.

ćw. 2.

odpowiedzi własne uczniów

Kids' Culture 3

ćw. 1.

1 I'm a little snowman, short and fat.

2 I'm wearing a scarf, and I'm wearing a hat.

3 When it's snowing, hear me say,

4 come on children, come and play.

ćw. 2.

shirt, skirt, shoes

Dzieci kolorują obrazek zgodnie z opisem.

EARLY FINISH

ćw. 1.

Dzieci kolorują obrazek zgodnie z opisem.

a T-shirt b skirt c trousers d shoes

ćw. 2.

odpowiedzi własne uczniów

ćw. 3.

1 It's summer. 2 It's winter. 3 It's autumn. 4 It's spring.

rysunki własne uczniów

ćw. 4.

1 b; My favourite season is summer.

2 a; My favourite season is autumn.

3 d; My favourite season is spring.

4 c; My favourite season is winter.

Unit 4 – Break Time

Lesson 1

ćw. 1.

1 It's cards. 2 It's basketball. 3 It's hopscotch.

4 It's football. 5 It's a board game.

6 It's hide and seek. 7 It's tag.

8 It's a computer game.

ćw. 2.

1 It's hopscotch. 2 It's basketball. 3 It's tag.

4 It's football. 5 It's hide and seek.

Lesson 2

ćw. 1.

1 board game ✓ 2 hopscotch 3 cards ✓

4 basketball ✓ 5 tag 6 computer game ✓

7 football ✓ 8 hide and seek

ćw. 2.

1 I want to play a computer game.

2 I want to play cards.

3 Do you want to play football?

4 Do you want to play basketball?

Dzieci zakreślają grę w karty (2).

Lesson 3

ćw. 1.

a I want to play basketball and hopscotch, too.

b I want to play tag with you.

c I want to play a computer game and a board game.

d I want to play cards with you.

Lesson 4

ćw. 1.

Monday, play, game, Hurray

Tuesday, play, game, Hurray

Wednesday, play, game, Hurray

play, games

ćw. 2.

1 Do you want to play basketball?; I want to play football.

2 Do you want to play a board game?

Lesson 5

ćw. 1.

1 canteen 2 classroom 3 corridor 4 library

5 gym 6 playground

ćw. 2.

playground, canteen, gym, corridor, classroom, library

Lesson 6

ćw. 1.

1 library 2 canteen 3 classroom 4 playground

ćw. 2.

1 classroom 2 canteen 3 corridor 4 library

5 gym 6 playground

You can't play ball games in the: classroom (1), canteen (2), corridor (3), library (4).

You can play ball games in the: gym (5), playground (6).

Lesson 7

ćw. 1.

1 You can play cards in the classroom.

2 You can't play hopscotch in the library.

3 You can play a computer game in the playground.

4 You can play football in the gym.

5 You can't play basketball in the canteen.

ćw. 2.

odpowiedzi własne uczniów

Kids' Culture 4

ćw. 1.

1 rock 2 scissors 3 paper

ćw. 2.

1 school, break, play, friends

2 school, break, play; odpowiedzi własne uczniów; friends

EARLY FINISH

ćw. 1.

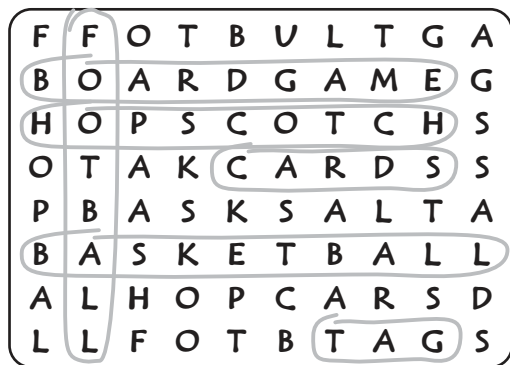
1 Dzieci rysują karty do gry.

2 Dzieci rysują grę w klasy.

3 I want to play football.

4 I want to play hide and seek.

ćw. 2.



ćw. 3.

1 playground 2 library 3 canteen 4 classroom
5 corridor; rysunki własne uczniów

ćw. 4.

odpowiedzi własne uczniów

Tiger Review 2

ćw. 1.

1 hopscotch 2 tag 3 trousers 4 football 5 shorts
6 coat 7 cards 8 shirt 9 basketball 10 skirt

ćw. 2.

odpowiedzi na s. 49. *Książki ucznia*

ćw. 3.

1 winter 2 shorts 3 basketball 4 classroom
5 board game 6 coat

Unit 5 – What's the matter?

Lesson 1

ćw. 1.

a 2 b 7 c 6 d 1 e 4 f 8 g 5 h 3

ćw. 2.

There are 2 tigers.

1 cold 2 cut

Lesson 2

ćw. 1.

1 cough ✓ 2 tummy ache ✓ 3 sore throat ✓ 4 cut
5 earache ✓ 6 toothache 7 cold ✓ 8 headache ✓

ćw. 2.

1 I've got a headache. 2 I've got a cut.
3 I've got earache. 4 I've got toothache.

Lesson 3

ćw. 1.

sore throat, cough, throat, cough
headache, cold, headache, cold

ćw. 2.

earache

Lesson 4

ćw. 1.

boat, goat, coat, throat

ćw. 2.

1 Have you got toothache?
2 What's the matter?; I'm feeling ill.; Have you got earache?; No, I haven't.

Lesson 5

ćw. 1.

1 do exercise 2 wash 3 drink water 4 play
5 eat well 6 sleep well

ćw. 2.

1 I eat well every day. 2 I sleep well every day.
3 I wash every day. 4 odpowiedzi własne uczniów

Lesson 6

ćw. 1.

drink water, eat well, do exercise, wash, sleep well, play

ćw. 2.

1 Do you do exercise every day?; Yes, I do.
2 Do you drink water every day?; No, I don't.

Lesson 7

ćw. 1.

1 I do exercise and I drink water.; I've got a sore throat.
2 I eat well.; I've got toothache.
3 I sleep well.; I've got a headache.

ćw. 2.

odpowiedzi własne uczniów

Kids' Culture 5

ćw. 1.

Dzieci rysują odpowiednie części ciała: stopę, nogę, rękę, nos i palec.

ćw. 2.

a, b, e

Every weekend I work in the garden, go sailing and go hiking.

EARLY FINISH

ćw. 1.

1 Oliver has got a cut. 2 Jo has got a cough.
3 Sam has got tummy ache. 4 Emily has got toothache.
a Emily b Sam c Jo d Oliver

ćw. 2.

1 She's got a cold. 2 He's got earache.
3 She's got tummy ache. 4 He's got a cough.

ćw. 3.

1 I play every day. 2 I wash every day.
3 I eat well every day. 4 I drink water every day.

ćw. 4.

1 Do you wash every day?; odpowiedzi własne uczniów
2 Do you eat well every day?; odpowiedzi własne uczniów
3 Do you do exercise every day?; odpowiedzi własne uczniów
4 Do you drink water every day?; odpowiedzi własne uczniów
5 Do you sleep well every day?; odpowiedzi własne uczniów
6 Do you play every day?; odpowiedzi własne uczniów

Unit 6 – On Holiday

Lesson 1

ćw. 1.

a 5 b 8 c 2 d 7 e 4 f 6 g 1 h 3

ćw. 2.

1 ice rink 2 funfair 3 beach

Lesson 2

ćw. 1.

1 park 2 aquarium 3 beach 4 water park 5 zoo
6 ice rink 7 funfair 8 swimming pool

Klucz odpowiedzi do Zeszytu ćwiczeń

Tiger: I want to go to the zoo.

Jay: I want to go to the water park.

ćw. 2.

1 funfair **2** ice rink **3** zoo **4** swimming pool **5** beach

Dzieci zakreślają miejsce nr 1 (wesołe miasteczko).

Lesson 3

ćw. 1.

ice rink, zoo, beach, swimming pool, water park, park, aquarium, funfair

ćw. 2.

In this town, there's a beach and a funfair. There's an aquarium and an ice rink, too.

Lesson 4

ćw. 1.

fair, hair, chair, funfair

Dzieci kolorują obrazek zgodnie z opisem.

ćw. 2.

1 Is there a zoo? Yes, there is. ☺

2 Is there a swimming pool? No, there isn't. ☹

3 Is there a beach? Yes, there is. ☺

Lesson 5

ćw. 1.

1 c **2** d **3** b **4** a **5** e **6** f

ćw. 2.

1 Stop. Stand on the pavement.; picture a

2 Listen. Look left. Look right.; picture b

3 Cross the road.; picture a

Lesson 6

ćw. 1.

1 Do you want to cross the road? Yes, I want to cross the road.

2 Stop. Stop.

3 Stand on the pavement. Stand on the pavement.

4 Look left. Look right. Look left. Look right.

5 No cars. No cars. No bikes. No bikes.

6 You can cross the road now. I can cross the road now.

ćw. 2.

1 Don't listen to music. **2** Don't play ball games.

3 Don't stand in the road. **4** Look left.

Lesson 7

ćw. 1.

Różnice między obrazkami A i B (od lewej): babcia/dziadek, oceanarium/zoo, tata/mama, park/basen, nr 15/nr 14, pan/pani, piłka nożna/piłka do koszykówki, rowerzystka/rowerzysta, pies/kot.

1 Stand **2** cross **3** Look **4** aquarium, park **5** zoo, swimming pool

ćw. 2.

odpowiedzi własne uczniów

Kids' Culture 6

ćw. 1.

1 A sailor goes to sea, sea, sea,

2 to see what he can see, see, see.

3 But all that he can see, see, see

4 is the bottom of the deep blue sea, sea, sea.

ćw. 2.

1 Australia, national park **2** Scotland, castle

Dzieci kolorują flagi Australii i Szkocji zgodnie z ich rzeczywistym wyglądem.

EARLY FINISH

ćw. 1.

Dzieci rysują brakujące symbole miejsc:

1 water park – zjeżdżalnia wodna, aquarium – ryba

2 swimming pool – basen, funfair – diabelski młyn

3 ice rink – łyżwa, beach – leżak

ćw. 2.

1 There's a funfair. **2** There's a beach. **3** There's a zoo.

4 There's a park.

rysunki własne uczniów

ćw. 3.

1 Stop. **2** rysunki własne uczniów **3** Listen.

4 rysunki własne uczniów **5** Look right.

6 rysunki własne uczniów

ćw. 4.

1 Don't play tag. **2** Don't stand in the road.

3 Don't listen to music. **4** Don't play ball games.

5 odpowiedzi własne uczniów

Tiger Review 3

ćw. 1.

dolegliwości: toothache, cut, sore throat, earache, headache, cough, cold

atrakcje: water park, ice rink, funfair, park, aquarium, zoo, beach

ćw. 2.

odpowiedzi na s. 71. *Książki ucznia*

ćw. 3.

1 drink **2** pavement **3** ice rink **4** feeling **5** There's

6 tummy ache

Goodbye, Sue and Jay!

ćw. 1.

kolejno od lewej: basketball, fish, clock, flower, sofa, trousers, board game, shoe

ćw. 2.

shorts, spring, gym, meat, tag, grass, shirt, toilet, toothache, eat, trousers, summer

Festivals

Halloween

ćw. 1.

1 moon; cień 3. **2** skeleton; cień 1. **3** wizard; cień 4.

4 spider; cień 3. **5** monster; cień 3.

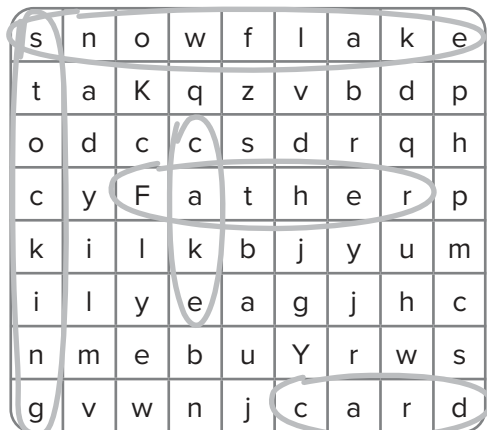
ćw. 2.

1 I've got a surprise for you. **2** What is it?

3 Look in the box. **4** It's a spider. **5** Happy Halloween!

Christmas

ćw. 1.



1 Father 2 cake 3 snowflake 4 stocking 5 card

ćw. 2.

1 Look! I've got a Christmas card. 2 What's the picture?
3 It's a snowflake. 4 Happy Christmas!

Carnival

ćw. 1.

Across: 2 king 3 cowboy 4 queen

Down: 1 pirate 3 clown

ćw. 2.

pirate; Dzieci kolorują ilustrację zgodnie z opisem.

Extra Vocabulary

Extra Vocabulary – Unit 1

ćw. 1.

1 bookshelf 2 lamp 3 cupboard 4 washbasin

5 table 6 armchair

ćw. 2.

1 The lamp is in the hall.

2 The table is in the dining room.

3 The armchair is in the living room.

4 The bookshelf is in the bedroom.

5 The washbasin is in the bathroom.

6 The cupboard is in the kitchen.

Extra Vocabulary – Unit 2

ćw. 1.

1 colourful 2 dangerous 3 strong 4 friendly

5 noisy 6 cuddly

ćw. 2.

1 It isn't dangerous. It is friendly. It is cuddly.

2 It isn't strong. It is noisy. It is colourful.

Extra Vocabulary – Unit 3

ćw. 1.

1 jacket 2 hat 3 scarf 4 gloves 5 socks

6 sweatshirt

ćw. 2.

1 I'm wearing a jacket, a scarf and gloves.

2 You're wearing a sweatshirt, a hat and socks.

Extra Vocabulary – Unit 4

ćw. 1.

1 b, go hiking 2 e, go skiing 3 a, play volleyball

4 f, play tennis 5 d, play ice hockey 6 c, go swimming

ćw. 2.

a 5; Do you want to go hiking?

b 3; Do you want to play volleyball?

c 4; Do you want to go skiing?

d 1; Do you want to play ice hockey?

e 6; Do you want to go swimming?

f 2; Do you want to play tennis?

Extra Vocabulary – Unit 5

ćw. 1.

hungry, cold, thirsty, tired, angry, hot

1 tired 2 hungry 3 hot 4 angry 5 thirsty 6 cold

ćw. 2.

1 I'm feeling tired. 2 He's feeling angry.

3 She's feeling thirsty. 4 I'm feeling hungry.

5 He's feeling hot. 6 She's feeling cold.

Extra Vocabulary – Unit 6

ćw. 1.



1 museum 2 theatre 3 cinema 4 stadium

5 sports centre 6 restaurant

ćw. 2.

1 There's a stadium in my town.

2 There's a sports centre in my town.

3 There's a theatre in my town.

4 There's a cinema in my town.

5 There's a museum in my town.

6 There's a restaurant in my town.

Mini-play Photocopiables

Lista przedmiotów do narysowania

Living room:	sofa (kanapa), cupboard (szafka), door (drzwi), table (stół), birthday cake with candles (tort urodzinowy ze świeczkami), decorations (dekoracje urodzinowe: balony, serpentyny, kwiaty w wazonach), HAPPY BIRTHDAY! (napis)
Bedroom:	bed (łóżko z kolorową poduszką i kołderką), lamp (lampka na szafce nocnej), bookshelf (półka z książkami), car (samochodzik na półce), window (okno z firankami), snow (płatki śniegu widoczne w oknie), tree (świerk za oknem)

Obsada aktorska

	CAST A (Obsada 1.)	CAST B (Obsada 2.)
Narrator		
Tiger		
Tiger's mum		
Tiger's dad		
Tiger's sister		
Sue		
Jay		
Li		
Sufler		
Reżyser dźwięku		

Zaproszenie na przedstawienie

Class

would like to invite you to

Tiger's Birthday

A mini-play in 8 scenes

TIME: PLACE:

