

3

Książka nauczyciela

Bugs Team



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

Bugs Team 3 Teacher's Book
ISBN 978-83-8152-158-1

Text © Elisenda Papiol, Maria Toth and Macmillan Polska 2018
Design and illustration © Macmillan Polska 2018
Written by Magdalena Kondro, Elisenda Papiol, Maria Toth

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.

First published 2019

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

Teacher's Edition credits:
Designed by Dorota Zduniewicz-Dąbrowska
Page make-up by didi-art
Illustrated by Dorota Zduniewicz-Dąbrowska p5
Cover design by Dorota Zduniewicz-Dąbrowska
Cover illustration by Dorota Zduniewicz-Dąbrowska

Authors' acknowledgements

Magdalena Kondro would like to thank the wonderful editorial team at Macmillan Polska.

Student's Book credits:
Text © Elisenda Papiol and Maria Toth 2016 and Macmillan Polska 2018
Design and illustration © Macmillan Polska 2018
Written by Magdalena Kondro, Elisenda Papiol and Maria Toth
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 2019
First edition entitled Bugs World 3 published 2009
by Macmillan Publishers Limited
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise, without the prior written permission of the publishers.
Designed by Dorota Zduniewicz-Dąbrowska
Page make-up by didi-art
Illustrated by Steve Boulter, Sergi Càmara, Garry Davies, Paul Daviz, Ada García, José Ignacio Gómez, Andy Keylock, Matt, Ángeles Peinador, Mike Phillips pp 19 (Ex1), 20 (story frames 1-4), 21 (story frames 5-8), 22 (Ex2, Ex3), 31 (Ex1), 75 (Tiger, Gorilla), 92 (girl playing basketball, girl playing tennis); Wojciech Górski pp (Ex1), 12 (Ex5: Tiger, Leopard), 13 (Ex2), 18 (Ex3), 19 (Ex2: tiger, parrot, crocodile), 22 (Ex5: tiger), 23 (Ex2), 25 (Ex1), 26 (Ex2, Ex3), 34 (Ex5: girl, guitar, dancing shoes), 35 (Ex2: 1-4), 36 (Ex2), 38 (Ex3), 40 (Ex3), 41 (Ex1), 45 (Ex2, Ex4), 51 (Ex1, Ex2), 53 (Ex1, Ex2: girl, Ex3), 58 (Ex1), 60 (Ex2, Ex3, Ex4), 62 (Ex3), 63 (Ex1, Ex3), 67 (Ex2), 68 (Ex1), 70 (Ex2, Ex4), 73 (Ex2), 77 (Ex3), 79 (Ex3), 86 (Ex4), 87 (Ex1, Ex4), 88 (Ex1, Ex4), 89 (Ex1, Ex4), 90 (Ex3, Ex4), 91 (Ex1, Ex4), 92 (tiger's tail, boy skateboarding, parrot's wings, cat's mouth, cat's teeth, cat's claws, cat's whiskers, clock; Dorota Zduniewicz-Dąbrowska pp cover, list of rubrics, content page, 4, 5, 6, 7, 8, 9 (Danny, Sam, Lia), 10, 11, 12 (Ex2, Ex3, Ex5: Gracie), 13 (Danny), 14 (Danny, Sam, Lia), 15, 16, 17, 18 (Spike), 19 (Danny, Sam, Lia), 20 (Bugs), 21 (Ex3), 22 (Gracie), 23 (Danny), 24 (Danny, Sam, Lia), 26 (Gary), 27, 28, 29, 30, 31 (Danny, Ex3), 32, 33, 34 (Ex2, Ex3, Gracie), 35 (Danny), 36 (Danny), 37, 38 (Gary), 39, 40 (Spike), 41 (Danny, Ex2, Ex3), 42, 43, 44, 45 (Danny), 46 (Danny, Ex4), 47, 48 (Gary), 49, 50, 51 (Gary), 52 (Spike), 53 (Danny), 54, 55, 56, 57, 58 (Danny, Ex4), 59, 60 (Gary), 61, 62 (Spike), 63 (Danny), 64, 65, 66, 67 (Danny), 68 (Danny, Ex4), 69, 70 (Gary), 71, 72, 73 (Gary), 74, 75 (Ex2, Danny, Gary, Gracie, Molly, Spike, Sam, Lia, Max), 76 (Ex1, Danny), 77 (Danny), 78 (Danny), 79 (Danny), 80-85 (Gary), 93-96 (Mini-play).
Cover design by Dorota Zduniewicz-Dąbrowska
Cover illustration by Dorota Zduniewicz-Dąbrowska
Authors' acknowledgements

We would like to thank everyone at Macmillan who gave us so much help and support in producing the original version of this book. Our special thanks go to Kate Melliss, Sarah Meadows, Philippa Dunning, Cheryl Palin, Karen Gray, Daniel Buisán, Douglas Williamson, Angela Reckitt and everyone at the Macmillan Barcelona office. Our thanks also go to the readers of the draft and teachers who piloted the original materials. We would also like to thank everyone who has been involved in the preparation of this new edition, in particular, Ruth Derbyshire, Tracey Chapelton, Cristina Casado, Lia Limaoco, Rebecca Legros, Fiona Miller, Raquel Pastor Vázquez, Ruf Castilla, Nuna Calvoceossi and Penny Ashfield.

Magdalena Kondro would like to thank the editorial team for their support and creative ideas as well her best friend Jane Murray Bird for all her invaluable help and encouragement.

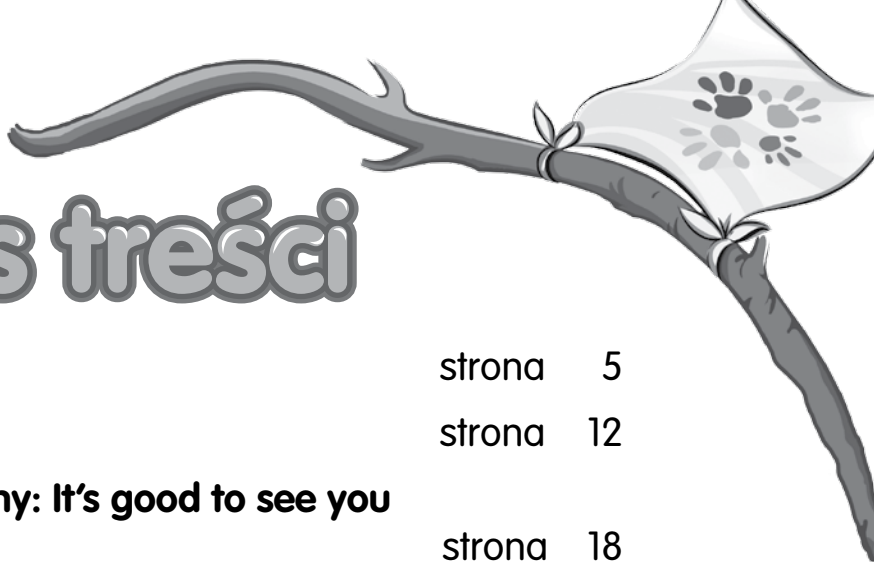
The publishers would like to thank the following teachers who reviewed the material and provided us with invaluable feedback for the development of Bugs Team: Magdalena Bigos, Warszawa; Marta Chabracka, Warszawa; Marta Czajka, Józefów; Ewa Dunagin, Piaseczno; Marta Filipek, Warszawa; Dorota Jabłońska, Warszawa; Justyna Kaźmierczak, Warszawa; Małgorzata Kowalewska, Rumia; Magdalena Kurylak, Gdańsk; Justyna Lange, Warszawa;

Joanna Lao-Blok, Gdańsk; Emilia Mirkowska-Moch, Gdańsk; Monika Pawelec, Gdańsk; Magdalena Popławska, Zielonka; Paulina Pyrzanowska, Józefów; Ewelina Serafin, Warszawa; Katarzyna Sitek-Juszczak, Gdańsk; Agata Wiśniewska, Warszawa; Ewelina Wołyniec, Żąbki; Ewa Wódkowska, Warszawa; Renata Zaczek, Warszawa; Joanna Ziemia, Warszawa; Carlos Manuel Martínez Moreno, Colegio San Vicente de Paúl, Cartagena, Murcia; Denise Cornyn, Colegio San Miguel Adoratrices, Sevilla; Francisco Javier Oliva de los Santos, C.E.I.P. Poeta Molleja, Villa del Río, Córdoba; Gema María Cacho Aparicio, Colegio San Vicente de Paúl, Cartagena, Murcia; Isabel Muñoz García, Colegio Dulce Nombre de Jesús, Oviedo, Asturias; Juan Ángel Moya Galiano, C.P. Jiménez de Córdoba, Villarrobledo, Albacete; Juliana García Cintas, Colegio San Vicente de Paúl, Cartagena, Murcia; M^a Asunción Díaz Couchoud, Col·legi SIL, Barcelona; María López Sánchez, Colegio San Vicente de Paúl, Cartagena, Murcia; M^a Pilar Pérez Marcos, Colegio Santa Isabel, Madrid; Margarita Iglesias García, Colegio Nuestra Señora de la Providencia, Madrid; Rafael González Neira, Colegio Calasancio, Pontevedra; Raquel Solano Rodríguez, Colegio San Vicente de Paul, Cartagena, Murcia; Yolanda Villa Martín, Colegio Intenacional Alminar, Dos Hermanas, Sevilla; Carmen Táboas, C.E.I.P. Juan de la Cierva, Madrid; José Darío García Jiménez, Colegio Lux Mundi, Cádiz, Granada; José Ramón Andújar, Colegio Sagrado Corazón, Córdoba; Laura Valverde, C.E.I.P. Arcipreste de Hita, El Espinar, Segovia; Manuela Barroso Aranda, Colegio María Auxiliadora, Jerez, Cádiz; María Liste Romera, Colegio Maristas El Pilar, Vigo, Pontevedra; María Sánchez García, C.E.I.P. Arcipreste de Hita, El Espinar, Segovia; M^a Trinidad Rubio Ajánil y Verónica Nájera Pascual, Colegio Nuestra Señora del Buen Consejo, Logroño, La Rioja; Paula Pérez Granda, C.P. Buenaventura González, Berzana, Cantabria; Pilar Concepción Trigo Domínguez, C.P. Calixto Ariño-Hilario Val, Zaragoza; Susana Rey Águeda, Colegio Corazón de María, Madrid; Concha Cáceres Sánchez, C.P. Germán Cid, Zafra, Badajoz; Gema Cillero García, C.E.I.P. Vista Alegre, Burela, Lugo; Amparo Navarro Alemán, C.P. Cañadica, Mazarrón, Murcia; Mercè Bonachi Bonus, Col·legi Claret, Valls, Tarragona; Ana Quintana Luque, C.E.I.P. Reyes Católicos, Santa Fe, Granada; Julia Hernández Serranos, C.P. Escuelas Aguirre, Madrid; Consuelo Beltrán Tamayo, C.P. Obispo Blanco Nájera, Logroño, La Rioja; Isabel Escrib Salcedo, C.P. Eduardo Sánchez, Tarazona de la Mancha, Albacete; Matilde Lupiáñez, C.P. Pedro de Mena, Adra, Almería; Juan Gutiérrez Martínez-Conde, C.P. Manuel Llano, Santander; Maribel Jove Espasadin, C.E.I.P. Sagrada Familia, A Coruña; Concha Domínguez Estrada, C.P. Salvador Minguijón, Calatayud, Zaragoza; Pilar Taboada, Colexio San José de Cluny, Santiago de Compostela; Inés Espada, C.P. Santo Domingo, Madrid; Magda Herrero, Col·legi Sant Francesc D'Assís, Barcelona; Lucrecia Navarro Fernández, C.P. Juan Zaragüeta, Madrid; Lourdes Magallón Sicilia, C.P. Miraflores, Zaragoza; Milós García, CEIP Emili Carles i Tolrà, Castellar del Vallès, Barcelona; Joaquina Gallardo Lajas, C.P. José Espronceda, Almendralejo, Badajoz; Inés Marquéz Ortiz, C.P. Fray Junipero Serro, Madrid; María José Eguskiza, C.P. Maestro García Rivero, Bilbao; Sonia Barnicoat; Amparo Paricio García.

The authors and publishers would like to thank the following for permission to reproduce their photographs: Alamy/BE&W pp 52 (toy shop, bakery, pet shop, bookshop, sweet shop, shoe shop, clothes shop, market), 56 (petshop), 57 (hospital, post office), 77 (pancake race), 78 (girl and woman with a basket), 84 (toy shop, bakery, pet shop, bookshop, sweet shop, shoe shop, clothes shop, market); 92 (bookshop, post office, toy shop, bakery, hospital; Getty Images pp 37 (American football), 59 (Australian dollar banknote), 67 (French castle, people fishing), 78 (Easter Egg Roll, ham, Easter eggs); Thinkstock pp 5 (lion, soup, nose, apple, horse), 8 (Ex2, Ex3), 12 (Ex4), 13, 14, 15 (hiking, kayaking, South Africa flag, rafting, national park), 16 (Ex2: cheetahs, vegetables, gorillas, fruit, lizards, insects, tigers, rhinos, meat, fish, Ex3: gorillas, fish, vegetables, cheetahs, meat, Ex4), 18, 19, 22 (dog, kangaroo, lizard), 23, 24, 25 (newspapers), 26, 30, 31 (blonde girl, tennis player, making models, boy with rollerblades), 35 (Ex1, thumb up, speakers), 37 (Ex2), 38 (speedometer, speakers), 40, 41, 44, 45 (Ex1, family, Ex4), 46, 47 (Ex1, Ex3), 48 (Ex1, Ex3" girl, clocks, bed, plate&cutlery, children at desk, shower, moon and stars), 55, 57 (Ex3), 58, 59 (Australian flag), 80 (except crocodile), 81 (except paw), 82 (dance, sing, play the guitar, make models, skateboard, play tennis, play basketball, rollerblade, slowly, quietly), 83, 89 (clock), 92(take photos, have breakfast, clock, build sandcastle, kangaroo, brush teeth, rhino, shop assistant, go to school, speakers, collect shells, police officer, lizard, snake's tongue, whale, take shower, teacher); iStock pp 5 (shoes), 9 (boy), 15 (Ex1: zebra, elephant&lions, camera, Ex2, Ex3: children, town), 16 (whales, crocodiles), 22 (whale), 25 (except newspapers), 29 (Ex2), 31 (broken guitar, Ex3), 34, 35 (snail, arrows, speedometer, opera singer, boy skateboarding), 36, 37 (Ex2, Ex3), 38 (except speakers), 45 (question marks), 47 (Ex2), 48 (sun), 51 (Ex2), 52 (Ex3), 56 (shoe shops, sweet shop, supermarkets), 57 (school, ambulance, restaurant, train station), 59 (Australian dollar, Australian cent, bank card, Ex2, Ex3), 62, 63, 66, 67 (Ex1, monkey, people fishing), 68, 69, 70, 73 (Ex1), 75, 76, 77 (except pancake race), 78 (Easter Parade, bunny), 79, 80 (lizard), 81 (paw), 82 (ride a bike, fast, high, well, loudly), 84 (supermarket, school, hotel, ambulance, restaurant, train station), 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92 (train station, backpack, arrows, play the guitar, fly a kite, forest, ticket, village, restaurant, lake, ambulance, people fishing, wallet); Commissioned photographs by Paweł Czarniecki pp 29 (scissors, marker, ruler, sticky tape, tape measure), 51 (scissors, marker, plastic cup, sticky tape, paper, basketball hoop), 73 (scissors, plastic plate, markers, paper, calendar).

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 Springer Nature Limited.



Spis treści

	Wstęp	strona 5
	Bank Gier	strona 12
	Rozdział wstępny: It's good to see you again!	strona 18
1	Rozdział 1: On safari	strona 24
2	Rozdział 2: What's the matter, Tiger?	strona 42
	Units 1 and 2 Review	strona 60
	CLIL: A world of numbers	strona 62
3	Rozdział 3: Talent Show	strona 64
4	Rozdział 4: My busy day	strona 82
	Units 3 and 4 Review	strona 100
	CLIL: A world of sports	strona 102
5	Rozdział 5: Let's go shopping	strona 104
6	Rozdział 6: Going on holiday	strona 122
	Units 5 and 6 Review	strona 140
	CLIL: A world of geography	strona 142
	Goodbye, Bugs Team!	strona 144
	Festivals: Christmas	strona 148
	Festivals: Pancake Day	strona 150
	Festivals: Easter	strona 152
	Festivals: April Fool's Day	strona 154
	Extra words and life skills	strona 156
	Mini-play	strona 168
	Odpowiedzi do Zeszytu ćwiczeń	strona 174



Nauka z kursem *Bugs Team 3*

Z kursem *Bugs Team* dzieci...

...poznają kulturę krajów anglojęzycznych i rozwijają świadomość aspektów kultury polskiej.

...uczą się poprzez historyjki i inne aktywizujące ćwiczenia, jak piosenki, rymowanki, scenki oraz gry.

...biorą udział w małych formach teatralnych.

...rozwijają umiejętności społeczne i uczą się pracy zespołowej.

...poznają treści międzyprzedmiotowe i wykonują proste rekwizyty z różnych dziedzin.

...stopniowo i systematycznie rozwijają umiejętności językowe.

...pielęgnują ciekawość w poznawaniu otaczającego świata.

...w naturalny sposób ćwiczą angielską wymowę.

...rozwijają predyspozycje i zdolności poznawcze.

...komunikują się pewnie i swobodnie.

...są zmotywowane i mają pozytywny stosunek do nauki.

...regularnie powtarzają materiał i utrwalają zdobytą wiedzę.

...rozumieją proste polecenia i odpowiednio na nie reagują.

...oceniają własne postępy w nauce.

...rozwijają umiejętności myślenia i uczenia się.

Bohaterowie kursu *Bugs Team 3*



Danny



Gary



Gracie



Spike



Molly



Sam



Lia

Głównymi bohaterami kursu jest pięcioro przyjaciół tworzących *Bugs Team*. Postacie te zachęcają uczniów do rozmaitych gier i ćwiczeń, a w historyjkach podróżują dookoła świata, doświadczając przygód i niosąc pomoc osobom, które znalazły się w tarapatkach.

Rodzeństwo Sam i Lia to rówieśnicy uczniów. W każdym rozdziale demonstrują zasady gry oraz reguły różnych zadań. W dwóch historyjkach występują razem ze swoimi przyjaciółmi.

Seria *Bugs Team*

Bugs Team to oparta na historyjkach seria trzech podręczników przeznaczona dla uczniów klas 1–3 szkoły podstawowej oraz podręcznik *Starter* dla klas 0. Założeniem serii jest systematyczny rozwój umiejętności językowych i zdolności komunikacyjnych za pomocą treści i zadań dostosowanych zarówno do zainteresowań, jak i charakterystyki rozwoju dzieci w danym wieku. Równocześnie zastosowane są rozwiązania wspomagające nauczyciela prowadzącego zajęcia nierazko w licznych grupach.

Charakterystyka kursu *Bugs Team 3*

Historyjki, piosenki i rymowanki

Historyjki, piosenki i rymowanki są niezbędne dla emocjonalnego i intelektualnego rozwoju dzieci: rozwijają wyobraźnię, kreatywność, koncentrację i logiczne myślenie. Jednocześnie pozwalają na pokazanie nauczanego słownictwa i struktur w kontekście oraz stanowią także naturalną ekspozycję melodii języka. Stąd historyjki, piosenki i rymowanki stanowią podstawę kursu *Bugs Team 3*.

Każdy rozdział główny oraz rozdziały: wstępny i końcowy, zawierają jedną historyjkę. Pięć historyjek opisuje przygody głównych bohaterów – *Bugs Team*, którzy podróżują dookoła świata, szukając ukrytych przedmiotów i niosąc pomoc osobom w tarapatkach, kiedy zajdzie taka potrzeba. Dwie historyjki dotyczą przygód Sama i Lii, rodzeństwa znanego dzieciom z *Bugs Team 1* i *2*. Jedna historyjka odnosi się do zwierząt wędrujących w dżungli.

Wszystkie rozdziały *Książki ucznia* zawierają piosenki i rymowanki, które osadzają poznane słownictwo w strukturach gramatycznych, utrwalać poznany materiał językowy i nawiązują do treści międzyprzedmiotowych. Ponadto uczniowie poznają piosenki, zawierające zwroty powitalne i pożegnalne, stosownie na rozpoczęcie i zakończenie lekcji.

Nauka piosenek krok po kroku

Piosenki w Lekcji 2. rozdziałów głównych, aby ułatwić dzieciom ich przyswojenie, zostały przygotowane w trzech wersjach: w pełnej wersji z muzyką i tekstem, w wersji *guided singing*, w której po każdym wersie piosenki powtarzany jest podkład instrumentalny do danego fragmentu, oraz w wersji instrumentalnej – karaoke. Nauka tych piosenek jest podzielona na cztery etapy: 1. Uczniowie słuchają pełnej wersji, śledząc tekst w podręczniku, a następnie słuchając pełnej wersji odgrywają treść utworu z nauczycielem; 2. Odtwarzane jest nagranie *guided singing* – po każdym wersie uczniowie śpiewają wers piosenki do danego instrumentalnego fragmentu melodii, odgrywając jej treść. Dzieci mogą śledzić tekst piosenki w podręczniku. W dłuższych utworach można zatrzymać nagranie po każdej zwrotce i poprosić uczniów o jej zaśpiewanie; 3. Uczniowie śpiewają całą piosenkę razem z nagraniem pełnej wersji i odgrywają jej treść; 4. Uczniowie śpiewają piosenkę do podkładu instrumentalnego karaoke.

Rozwijanie umiejętności językowych

Umiejętności językowe w kursie *Bugs Team 3* nabywane są w sposób stopniowy i systematyczny, dostosowany do wieku i możliwości uczniów. Nadrzędne znaczenie mają umiejętności służące komunikacji, tj. słuchanie i mówienie. Czytanie i pisanie rozwijane są etapami w ramach każdego rozdziału. Uczniowie czytają różne rodzaje tekstów, od paruzdaniowych ulotek i plakatów, po e-mail, a pisanie zaczyna od pojedynczych wyrazów, zdań i dialogów; po krótkie teksty według wzoru.

Słuchanie

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

Mówienie

Biorąc udział w grach, przeprowadzając dialogi, wykonując spersonalizowane ćwiczenia, realizując małe formy teatralne, dzieci uczą się odpowiednich struktur i słownictwa oraz doskonałą naturalną, zrozumiałą wymowę. Dodatkowo, dzięki ćwiczeniu *Bug Twister* znajdującym się w każdym rozdziale głównym, dzieci skupiają się na prawidłowej wymowie poszczególnych głosek. Wykorzystując zwroty z języka codziennego, poznane m.in. w lekcji 7. i sekcji *Extra words and life skills*, dzieci odgrywają proste dialogi oraz starają się komunikować podczas lekcji w języku angielskim. Uczniowie także posługują się językiem angielskim w naturalny sposób, grając w wiele różnych gier, także planszowych, które stanowią bazę rozdziałów powtórzeniowych.

Czytanie

Po wprowadzeniu kluczowego słownictwa za pomocą nagrań, dzieci zaznajamiane są z formą graficzną poznanych słów za pomocą podpisów pod ilustracjami oraz kart wyrazowych. Następnie kluczowe słownictwo i struktury pojawiają się w prostych zdaniach i krótkich tekstach, do których uczniowie wykonują różnorodne ćwiczenia. W historyjkach wydrukowane są kwestie postaci, zawierające najważniejsze słownictwo i struktury z danego rozdziału. Umiejętność czytania jest rozwijana w sposób stopniowy: teksty stają się dłuższe i trudniejsze wraz z kolejnymi rozdziałami. W ćwiczeniu z łańcuchem językowym uczniowie uczą się zauważać relację pomiędzy dźwiękami, a ich zapisem oraz rozpoznają słowa zawierające podobne dźwięki, tym samym rozwijając świadomość fonetyki języka angielskiego. Uczniowie wykonują także w *Zeszytach ćwiczeń* wiele zadań wymagających czytania.

Pisanie

Umiejętność pisanie rozwijana jest w ramach każdego rozdziału etapami. W początkowych lekcjach uczniowie piszą w zeszytach według wzoru pojedyncze wyrazy, zdania i dialogi, a w lekcji 7. tworzą bardziej samodzielnie teksty różnego typu: od plakatów i ulotek po krótkie e-maile. Teksty, wraz z kolejnymi rozdziałami, stają się coraz dłuższe. W *Zeszytach ćwiczeń* uczniowie wykonują więcej typów zadań rozwijających umiejętność pisanie: od układania wyrazów z rozsypanki literowej, pisanie wyrazów, zdań i dialogów według wzoru, samodzielnego pisanie wyrazów, zdań i dialogów, po uzupełnianie coraz dłuższych zdań.

Potrzeba ruchu

Dzieci w początkowych klasach szkoły podstawowej są naturalnie ruchliwe i chętnie wykonują ćwiczenia wymagające zaangażowania nie tylko intelektualnego, ale i fizycznego. Ze względu na potrzeby uczniów, w połowie każdej lekcji sugerowane jest zadanie ruchowe, które można bezpiecznie wykonać w klasie. Zadanie to wiąże się z tematyką danych zajęć. Ponadto kurs *Bugs Team 3* zapewnia także inne zabawy ruchowe, obejmujące np. odgrywanie ról i pokazywanie

znaczenia słów oraz treści piosenek za pomocą gestów. Dzięki temu nauczyciel może w toku lekcji przeplatać aktywności dynamiczne ze statycznymi, a dzieci mają możliwość spożytkowania swojej energii, jednocześnie doskonaląc znajomość poznanych słów czy zwrotów w języku angielskim.

Integracja treści

Kurs *Bugs Team 3*, w ramach osobnych lekcji *CLIL (Content and Language Integrated Learning)* oraz różnych ćwiczeń zamieszczonych w rozdziałach głównych, wiąże naukę języka angielskiego z wybranymi aspektami z zakresu innych przedmiotów szkolnych. Lekcje *CLIL* nawiązują do świata rzeczywistego i, oprócz ćwiczeń książkowych, w zadaniu *Gary's gadget* zachęcają dzieci do samodzielnego wykonywania prostych rekwizytów.

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

Edukacja matematyczna jest rozwijana w ćwiczeniach wymagających umiejętności liczenia, mierzenia, określania wielkości, klasyfikowania, określania czasu, posługiwania się pieniędzmi i układania elementów w kolejności.

Edukacja przyrodnicza przewija się przez cały kurs, gdyż bohaterami licznych historyjek, ćwiczeń i tekstów są owady i inne zwierzęta. Uczniowie poznają ich cechy charakterystyczne, budowę ciała, rodzaj pożywienia, środowisko naturalne i gatunki typowe dla różnych regionów świata. Wprowadzone są nazwy krajów, języków, różnych typów środowisk i elementów krajobrazu oraz umiejętność podawania kierunków za pomocą mapy. W lekcji międzyprzedmiotowej omawiane są pory roku i przypisane im miesiące, zmienne w zależności od półkuli. Ponadto wybrane historyjki i treści lekcji 7. – kulturowej – dotyczą różnych autentycznych regionów świata, co pozwala dzieciom poznać m.in. przyrodę tych miejsc. Dodatkowo uczniowie dowiadują się, jak chronić środowisko naturalne, jak opiekować się zwierzętami domowymi, prowadzić zdrowy tryb życia i jak się zachowywać, aby być bezpiecznym na plaży.

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

Edukacja muzyczna jest elementem każdej lekcji w postaci licznych piosenek i rymowanek wygłaszanych z podkładem muzycznym. Dłuższe piosenki w rozdziałach głównych wprowadzane są stopniowo za pomocą nagrań w trzech wersjach.

Rozwijanie umiejętności myślenia

W kursie *Bugs Team 3* rozwijane są pozajęzykowe umiejętności, wspierające holistyczny rozwój dziecka, m.in. znajdowanie podobieństw i przeciwieństw, projektowanie, twórcze myślenie,

odgrywanie ról itp. W każdym rozdziale głównym lekcja 6., nazwana *Thinking skills*, poświęcona jest jednej konkretnej umiejętności, którą uczniowie rozwijają, jednocześnie utrwalając słownictwo z danego rozdziału.

Autonomia w uczeniu się

Kurs *Bugs Team 3* wspiera rozwój autonomii ucznia i wprowadza różne strategie uczenia się, które pomogą dzieciom stać się odpowiedzialnymi, świadomymi uczniami, gotowymi do planowania i analizy własnego procesu nauki. Dzieci są zachęcane do przewidywania treści historyjek, odgadywania znaczenia słów na podstawie ilustracji lub gestów, wyrażania własnej opinii w ocenie historyjek, wykorzystywania poznanego słownictwa i struktur do opowiadania o sobie, swoim mieście i kraju ustnie i/lub pisemnie. W lekcjach *Thinking skills* dzieci poznają konkretne umiejętności wspierające także naukę języka obcego, np. znajdowanie podobieństw i przeciwieństw, projektowanie, itp. W lekcjach powtórzeniowych uczniowie sprawdzają znajomość materiału z danego rozdziału, wykonując ćwiczenia ze słowniczkiem obrazkowym, a także same oceniają swoją pracę i wiedzę zdobytą z omawianych dotychczas rozdziałów. W sekcji *Extra vocabulary and life skills* jedna lekcja poświęcona jest różnym sposobom samodzielnej nauki języka angielskiego w domu.

Systematyczne powtarzanie i utrwalanie materiału językowego

Istotną cechą kursu *Bugs Team 3* jest systematyczne powtarzanie i utrwalanie poznanego materiału. Kluczowy zestaw słownictwa w każdym rozdziale jest poszerzony o słowo, które uczniowie napotkali we wcześniejszych rozdziałach lub w poprzednich poziomach *Bugs Team 1 i 2*. Rozdziały główne kończą się dwoma lekcjami powtórzeniowymi: pierwsza, *Unit review*, utrwała materiał z danego rozdziału, a druga, *Cumulative review*, obejmuje zbiorczo język wprowadzany od początku kursu. Ponadto po każdym dwóch rozdziałach następuje rozdział powtórzeniowy *Review*. Przy wykorzystaniu gry planszowej przypomina on główne treści tych dwóch rozdziałów, a także zawiera słownictwo i struktury gramatyczne z rozdziałów omawianych wcześniej. Tym samym cały materiał językowy kursu jest regularnie przypominany i utrwalany poprzez różnego rodzaju ćwiczenia.

Zróżnicowane umiejętności i możliwości uczniów

Dzieci uczą się w różny sposób, w swoim tempie, występując między nimi różnice wiekowe. Mając to na uwadze, kurs *Bugs Team 3* uwzględnił wymogi zróżnicowania nauczania poprzez opcjonalne ćwiczenia dla uczniów pracujących szybciej, zamieszczone w sekcji *Work-out w Zeszycie ćwiczeń*, i dodatkowe ćwiczenia do kopiowania dostępne dla nauczyciela na www.staffroom.pl.

Praca z liczną klasą

Nauczyciel języka angielskiego często staje przed wyzwaniem nauczania licznych klas. Dlatego kurs *Bugs Team 3* został opracowany tak, aby zdecydowaną większość zadań można było wykonać w formie pracy frontalnej. Dzięki temu wszystkie dzieci w klasie pracują jednocześnie, a nauczyciel jest w stanie sprawować kontrolę nad całą klasą. W *Książce nauczyciela* zawarte są ponadto sugestie, oznaczone symbolem *Team* , jak przeprowadzić dane ćwiczenie lub jak kontynuować je w mniejszych grupach lub w parach. W *Zeszycie ćwiczeń* w każdym rozdziale znajdują się także ćwiczenia, oznaczone odpowiednim symbolem , przeznaczone do pracy w parach lub mniejszych grupach.

Dla ucznia

Książka ucznia

Książka ucznia zawiera 100 kolorowych stron i jest podzielona na: rozdział wstępny, sześć rozdziałów głównych, trzy rozdziały powtórzeniowe, rozdział końcowy, cztery lekcje tematyczne poświęcone świętom Bożego Narodzenia, Wielkanocy oraz zwyczajom ostatecznym i prima aprilisowym, miniprzedstawienie teatralne, dział z dodatkowym słownictwem i umiejętnościami społecznymi, grę podsumowującą *Bugs Bingo*, a także słowniczek obrazkowy.

Struktura rozdziałów

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

Lekcja 1. Dzieci poznają tematykę rozdziału i pierwszy zestaw słownictwa, który następnie ćwiczą poprzez jedną z trzech gier językowych Pajaka Spike'a, mówią rymówkę z kluczowym słownictwem ukazanym w kontekście, a następnie zapisują poznane wyrazy. Na koniec biorą udział w grze językowej sprawdzającej znajomość wprowadzonego słownictwa.

Lekcja 2. W tej lekcji pierwszy zestaw słownictwa zostaje poszerzony o dziewięć słów wprowadzonych w poprzednich rozdziałach lub poziomach podręcznika. Zestaw jest osadzony w strukturze gramatycznej, którą dzieci ćwiczą, śpiewając piosenkę, rozwiązując ćwiczenia oraz grając w grę minikartami obrazkowymi, które samodzielnie wykonują w tej lekcji.

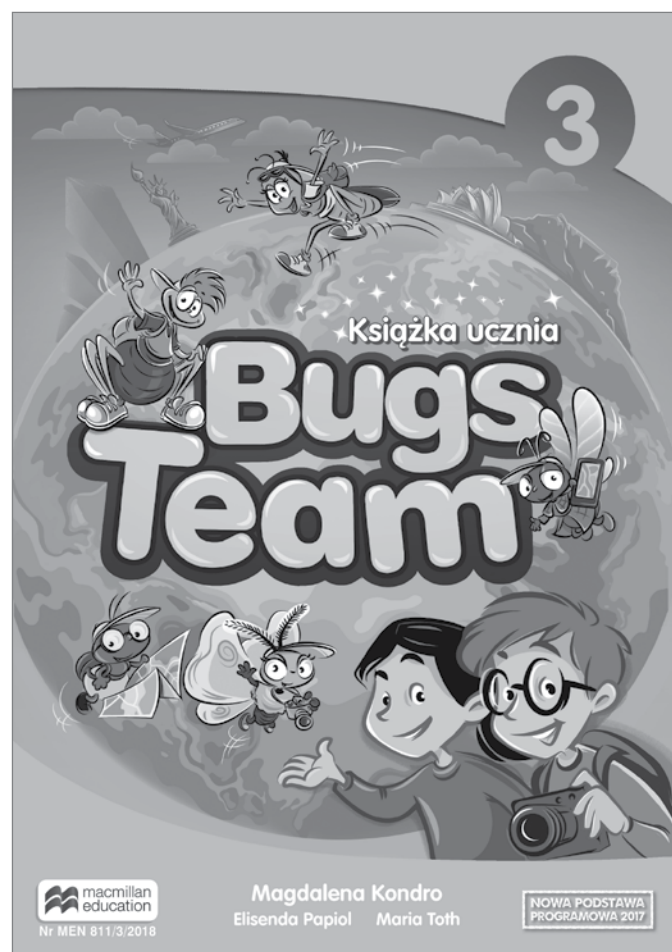
Lekcja 3. Dzieci słuchają nagrania historyjki i śledzą tekst historyjki zawierającej kluczowe słownictwo z rozdziału, odpowiadają na pytania sprawdzające zrozumienie historyjki i przewidują jej zakończenie, które jest następnie ujawnione w nagraniu. Potem oceniają, na ile podobała im się ta historyjka. Na koniec piszą zdanie nawiązujące do tematyki historyjki.

Lekcja 4. Uczniowie przypominają sobie historyjkę, wykonują ćwiczenia dotyczące jej treści, przeprowadzają dialogi zawierające strukturę i kluczowe słownictwo z historyjki, a następnie zapisują dialog lub wybrane zdanie według wzoru. Na koniec dzieci rozpoznają głoski i ich zapis w języku angielskim oraz ćwiczą ich wymowę, powtarzając łamaniec językowy.

Lekcja 5. Lekcja wprowadza drugi zestaw słownictwa powiązany z tematem rozdziału oraz nową strukturę. Dzieci poznają kluczowe słownictwo najpierw za pomocą zdjęć, następnie poprzez zastosowanie w kontekście w rymowance. Potem zapisują wprowadzone słownictwo, czytają teksty, w których osadzone są wprowadzone słowa, a na koniec rozwiązują ćwiczenia dotyczące tekstu i/lub opowiadają o swoim otoczeniu, nawiązując do tematyki tekstu i posługując się poznanym materiałem językowym.

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

Lekcja 7. Lekcja dotyczy kultury krajów anglojęzycznych. Dzieci czytają teksty różnego typu, dotyczące m.in. przyrody, sportu, stylu życia, atrakcji turystycznych w wybranym kraju i odgrywają codzienny dialog nawiązujący do tej tematyki. Następnie słuchają krótkich wypowiedzi na ten sam temat, ale w odniesieniu do trzech innych krajów, i poznają nowe zwroty związane z wprowadzonym



materiałem. Na koniec uczniowie porównują omawiane zagadnienia z polską kulturą i własnymi doświadczeniami, pisząc krótki tekst na ten temat, m. in. w postaci ulotki lub e-maila czy plakatu.

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

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

Struktura lekcji

Kurs *Bugs Team 3* proponuje jednolitą strukturę lekcji związaną z powtarzającymi się sytuacjami lekcyjnymi przy zachowaniu różnorodności ćwiczeń. Każda lekcja rozpoczyna się i kończy piosenkami, odpowiednio: na powitanie i pożegnanie, zmieniającymi się co dwa rozdziały. Po powitaniu następuje sekcja powtarzająca materiał z poprzednich zajęć, w środku lekcji występuje zadanie ruchowe, a na koniec następuje krótka powtórka poznanego materiału. Dodatkowo, w celu płynnego przejścia od jednego zadania do drugiego, w ramach często spotykanych ćwiczeń wprowadzane są krótkie hasła *Transition rhymes*, których wykorzystanie jest sugerowane każdorazowo w notatkach nauczyciela:

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

Zeszyt ćwiczeń

Zeszyt ćwiczeń zawiera 96 stron z ćwiczeniami utrwalającymi materiał z *Książki ucznia* oraz szerzej rozwijającymi umiejętności czytania i pisania. Zeszyt obejmuje sześć rozdziałów głównych, trzy rozdziały powtórzeniowe, cztery lekcje świąteczne, dział z dodatkowym słownictwem i umiejętnościami społecznymi, a także rozdziały: wstępny i zamykający kurs, słowniczek obrazkowy oraz teksty piosenek i rymowanek, które dzieci poznają na zajęciach. W *Zeszycie ćwiczeń* znajdują się także dwie strony z naklejkami obrazkowymi oraz zestaw szesnastu wycinanek (minikart i innych prac plastycznych) przeznaczonych do zadań w *Książce ucznia*.

Na końcu każdego z sześciu rozdziałów głównych znajdują się dwie strony dodatkowych ćwiczeń: *Build-up* – powtórzenie materiału od początku roku za pomocą gry planszowej, oraz *Work-out* – dla dzieci, które wykonują ćwiczenia w klasie szybciej od rówieśników. W zależności od ich rodzaju, ćwiczenia z *Zeszytu ćwiczeń* są przeznaczone do pracy indywidualnej, w parach i grupach (zadania oznaczone symbolem ) lub z całą klasą podczas zajęć. Większość zadań polega na pracy samodzielnej, dlatego może być także wykonywana w ramach pracy domowej.

Ponadto w *Zeszycie ćwiczeń* uczniowie znajdą dodatkowe łamigłówki: będą musieli odpowiedzieć na pytania z wiedzy o świecie (*Travel broadens the mind*) w sekcjach *Review* oraz zagrać w grę planszową *Grammar Travellers*. Dodatkowym zadaniem dla dzieci będzie wycięcie z czterech rogów strony w każdym rozdziale fragmentu obrazka, który następnie należy złożyć i przykleić w Słowniczku obrazkowym, a następnie wykonać dołączone do niego zadanie językowe.

Struktura rozdziałów

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

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

Lekcja 2. Ćwiczenia powtarzające treść piosenki i/lub daną strukturę gramatyczną z Lekcji 2.

Lekcja 3. Ćwiczenia utrwalające treść historyjki i powtarzające pierwszy zestaw słownictwa.

Lekcja 4. Ćwiczenia sprawdzające zrozumienie treści historyjki z Lekcji 3. i utrwalające poznane słownictwo oraz struktury gramatyczne z Lekcji 1. oraz 2.

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

Lekcja 6. Ćwiczenia rozwijające umiejętność logicznego myślenia i uczenia się na podstawie materiału zawartego w Lekcji 6.

Lekcja 7. Ćwiczenia związane z wybranymi aspektami kultury krajów anglojęzycznych.

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



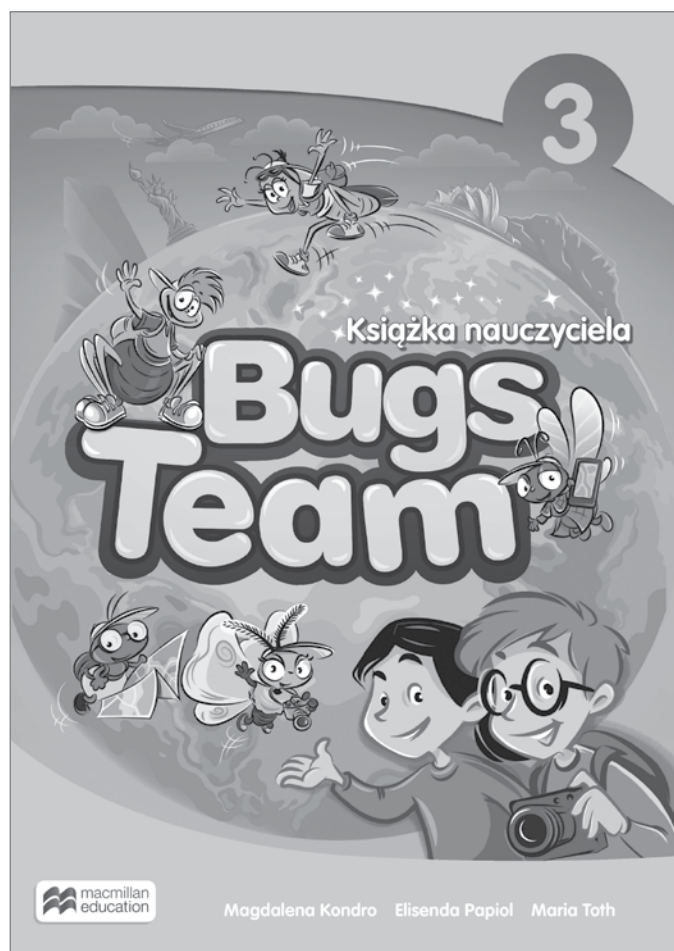
Build-up. Ćwiczenia powtórzeniowe odnoszące się do materiału językowego poznawanego od początku kursu.

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

Nagrania do piosenek i historyjek

Na stronie <http://www.macmillan.pl>, w zakładce STREFA UCZNIA, bezpłatnie są dostępne nagrania do wszystkich historyjek, a także do piosenek i rymowanek, które dzieci poznają w kursie *Bugs Team 3*. W *Zeszycie ćwiczeń* znajdują się odnośniki do poszczególnych ścieżek, tak aby uczeń mógł w domu wykonać ćwiczenia związane z historyjkami lub piosenkami.

Dla nauczyciela Książka nauczyciela



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

Karty obrazkowe do historyjek



Karty obrazkowe

Zestaw zawiera 109 kolorowych kart ilustrujących kluczowe słownictwo z kursu *Bugs Team 3*. Szczegółowe instrukcje wykorzystania kart na zajęciach znajdują się w scenariuszach poszczególnych lekcji w *Książce nauczyciela*. Ponadto *Bank gier* zawiera liczne propozycje dodatkowych zabaw z kartami obrazkowymi.



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

Karty wyrazowe

Zestaw zawiera 100 kart przedstawiających wyrazy z pierwszego i drugiego zestawu słownictwa z każdego rozdziału głównego. Karty są dostępne dla nauczyciela na www.staffroom.pl. Sekcja *Bank gier* zawiera propozycje, jak wykorzystywać karty wyrazowe na zajęciach. Ponadto w tej samej sekcji znajduje się sekcja zabaw z wyrazami, wspomagających naukę czytania i pisanie.



Płyty audio do wykorzystania w klasie

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



Maskotka



Maskotka przedstawia Świetlika Gary'ego, jednego z głównych bohaterów kursu. Wskazówki dotyczące wykorzystania maskotki na zajęciach znajdują się *Banku gier*.

Materiały do kopiowania

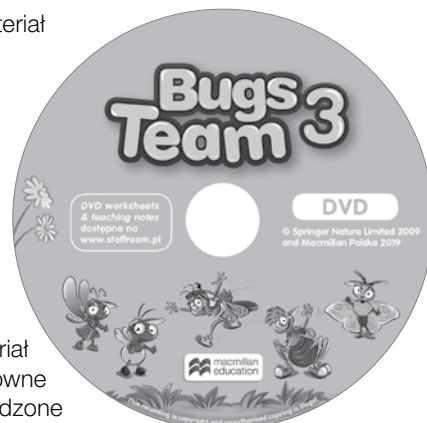
Materiały do kopiowania, dostępne dla nauczyciela na stronie www.staffroom.pl, obejmują dodatkowe ćwiczenia uzupełniające w wersji łatwiejszej (*Standard*) oraz nieco trudniejszej (*Plus*), zadania do materiałów na płycie DVD, arkusze oceny postępów w nauce oraz *DIY*, czyli zestaw wyrazów i ilustracji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

Testy

Testy, dostępne dla zalogowanych nauczycieli na stronie www.staffroom.pl w strefie Premium, obejmują testy do każdego rozdziału (z podziałem na grupy A i B), testy powtórzeniowe (*Review tests*), test końcoworoczny (*End-of-year test*) oraz krótkie testy sprawdzające dodatkowe słowa i zwroty wprowadzone w sekcji *Extra words and life skills*.

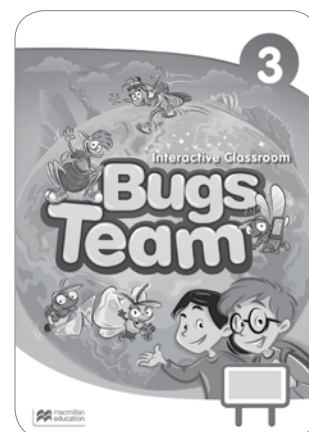
Płyta DVD

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



Oprogramowanie do tablicy interaktywnej

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



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

Co to takiego?

Wybierz dyskretnie jedno ze zdjęć z danego rozdziału. Opisz zdjęcie słowami, np.: ***It's a wild animal. It can jump. It lives in Australia*** lub za pomocą gestów. Uczniowie zgadują, które zdjęcie zostało opisane i podają kluczowe słowo. Dzieci kontynuują zabawę w grupach lub parach, na zmianę opisując zwierzęta, miejsca, zawody, cechy oraz czynności lub pokazując je gestami i odgadując odpowiedzi.

Kolejność

Pracując indywidualnie, uczniowie szeregują słowa w danym zestawie słownictwa według ustalonego kryterium wyjaśnionego klasie, np.: *useful/difficult words, big/small/strong animals, activities I like, places I want to visit*. Następnie w parach uczniowie porównują swoje odpowiedzi. Do zadania dzieci mogą wykorzystać małe karteczki z numerkami 1–9, które kładą na odpowiednich ilustracjach. Poproś różne osoby o podanie kolejności, w jakiej ułożyły dane słowa.

Poszukiwania

Uczniowie wspólnie sprawdzają, ile zwierząt, miejsc, cech lub symboli czynności z danej strony słowniczka są w stanie odnaleźć w klasie, np. ktoś może mieć przy sobie piłkę, nadruk zwierzęcia na koszulce itp.

Pamięć

Dzieci przyglądają się danej stronie słowniczka przez 45 sekund, a następnie zamykają książkę. Zadawaj pytania o ilustracje znajdujące się w słowniczku, np.: ***How many jobs are there? How many animals have got tails? Is the guitar green or yellow? What colour is the train at the train station? Are there any balls? Who is collecting shells: a boy or a girl?*** itp. Uczniowie odpowiadają z pamięci. Dzieci mogą kontynuować zabawę w parach lub grupach, wtedy jedna osoba trzyma otwartą książkę i zadaje pytania o ilustracje, a pozostali gracze odpowiadają z pamięci.

Prawda czy fałsz

Daj uczniom 45 sekund na przyjrzenie się wybranej stronie słowniczka. Następnie poproś ich o zamknięcie książek. Wypowiadaj prawdziwe i fałszywe zdania na temat ilustracji, np.: ***The boy flying a kite is wearing a blue T-shirt***, a klasa decyduje, czy zdania są zgodne ze zdjęciem, czy nie. Podobne zadanie można wykonać przy otwartych książkach, mówiąc o trudniejszych do zauważenia szczegółach, np.: ***There's a green clock somewhere. There is someone who's writing on the board. There's a black camera.***

Wyścigi

Opisz jedno ze słów zilustrowanych na zdjęciu w słowniczku, np.: ***It's a place. You can eat dinner there.*** Uczniowie ścigają się w tym, aby znaleźć właściwe zdjęcie i podać słowo (np.: *It's a restaurant*). Możesz także prosić o odnalezienie kilku miejsc/czynności/zwierząt/zawodów pasujących do opisu, np.: ***Find four places which start with the sound 's', Find three animals with whiskers*** itp. Zwycięża osoba, która jako pierwsza odnajdzie żądane elementy, zgłosi się i poda prawidłowe odpowiedzi.

Na str. 92. *Książki Ucznia* znajduje się gra planszowa *Bugs Bingo*, która zawiera słownictwo wprowadzone w rozdziałach: wstępnym, 1–6 oraz końcowym podręcznika. Poniżej opisane są pomysły gier z wykorzystaniem planszy, w które dzieci mogą zagrać w celu powtórzenia materiału pod koniec roku szkolnego.

Bingo z pojedynczymi słowami

Dzieci robią dwadzieścia małych kuleczek z masy samoprzylepnej typu *Blu Tack*. Następnie każdy uczeń przykleja po jednej kuleczce na dziesięciu wybranych z planszy obrazkach. Podawaj w przypadkowej kolejności słowa odpowiadające obrazkom, jednocześnie je notując. Jeśli uczeń usłyszy słowo odpowiadające zaznaczonemu przez niego obrazkowi, przykleja na ten obrazek drugą kuleczkę. Osoba, która na wszystkich dziesięciu wcześniej wybranych obrazkach przyklei po drugiej kuleczce, woła: ***Bingo!*** Sprawdź, czy faktycznie wszystkie słowa zaznaczone przez dziecko były wymienione. Jeśli tak, uczeń ten wygrywa zabawę.

Bingo ze zdaniami

Gra przebiega jak *Bingo z pojedynczymi słowami*, ale zamiast wymienianych pojedynczych słów, mów pełne zdania, np.: ***She can play tennis. It's half past eight, He's a shop assistant.***

Bingo w dwóch rzędach

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

Gra z kostką

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

Cztery obrazki

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

Refleks

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

Refleks 2

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

Statki

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

Maskotka Świetlik Gary, bohater podręcznika, stanowi dodatkowy komponent kursu *Bugs Team 3*. Zabawy z maskotką mogą być stałym elementem każdej lekcji lub mogą być wprowadzone na wybranych zajęciach. Maskotka jest dla dzieci zaproszeniem do wejścia w świat języka angielskiego, urozmaica lekcję, wprowadza pozytywną atmosferę i rozwija wyobraźnię uczniów. Ponadto ułatwia nieśmiałym uczniom aktywniejszy udział w zajęciach, gdyż zazwyczaj chętniej mówią po angielsku, kiedy celem jest komunikacja z anglojęzyczną maskotką lub odgrywanie jej roli w zabawach i dialogach.

Przedstawienie postaci

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

Wywiad

Zrób fotel dla maskotki np. z torby, i zachęć dzieci do przeprowadzenia wywiadu z Garym. Uczniowie mogą zadawać pytania o życie codzienne maskotki, zainteresowania, ulubione zwierzęta, styl życia, uprawiane sporty itp. Odpowiadaj na nie zmienionym głosem, udając, że wypowiada się maskotka. Jeśli ktoś zadaje pytanie po polsku, poproś klasę o pomoc w przełożeniu pytania na angielski lub sam odegraj rolę tłumacza. Po udzieleniu odpowiedzi sprawdzaj jej zrozumienie, prosząc klasę o pomoc w przetłumaczeniu słów Gary'ego na język polski.

Rozpoczęcie lekcji

Podawaj łapki maskotki uczniom na początku lekcji, w ten sposób witając się z nimi. Przypominając treść poprzednich zajęć, wyjaśnij uczniom, że Gary zapomniał, czego się ostatnio nauczyli. Poproś dzieci, aby przypomnieli bohaterowi poznane słowa, zwroty i inne treści.

Pożegnanie

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

Pytania

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

Yeah!

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

Tajne słowo

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

Piosenki i rymowanki

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

Zasady obowiązujące w klasie

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

Nagroda

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

Skupienie uwagi

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

Poprawianie błędów

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

Wyprawa fotograficzna

Po wprowadzeniu nowego zestawu słownictwa poproś dzieci o sfotografowanie maskotki Gary'ego na tle przedmiotów lub miejsc, których angielskie nazwy dzieci właśnie poznały. Dzieci też mogą razem z maskotką odgrywać czynności wprowadzane na lekcji, np. taniec. Możecie w tym celu także zrobić wyprawę poza klasę, np. do parku, aby sfotografować osoby wykonujące różne czynności, np. spacerujące powoli. Uczniowie mogą też zabrać maskotkę ze szkoły i zrobić jej zdjęcia w różnych sklepach, których nazwy poznały itp. Podczas kolejnej lekcji pokaż zdjęcia na ekranie, prosząc dzieci o nazwanie sfotografowanych razem z pacynką przedmiotów, czynności czy miejsc. Z tych zdjęć można zrobić słowniczek obrazkowy w postaci plakatów lub albumu papierowego. Zdjęcia te mogą być także wykorzystane do zrobienia cyfrowego albumu dostępnego na stronie internetowej szkoły lub klasy.

MINIKARTY OBRAZKOWE

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

Ulubione słowo

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

Układanie w szeregu

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

Układanie w szeregu bez słów

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

45 sekund

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

Memory

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

Zaginiona karta

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

Snap

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

Happy families

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

Ranking

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

Gra planszowa

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

Strusi taniec

Podziel dzieci na pary. Każde dziecko wybiera jedną minikartę i chowa ją za plecami, zwracając ją obrazkiem na zewnątrz. Dzieci stają w parach, naprzeciw siebie, najlepiej z dala od ławek, i próbują zajrzeć za plecy przeciwnika, aby zobaczyć, jaką kartę trzyma. Wygrywa osoba, która pierwsza poda słowo wybrane przez przeciwnika.

Kto pierwszy?

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

Karty obrazkowe do kursu *Bugs Team 3* obejmują kluczowe słownictwo z *Książki ucznia*. Zestaw liczy 109 kart. Propozycje wykorzystania kart na zajęciach znajdują się w notatkach do poszczególnych lekcji, ale dodatkowo nauczyciel może wykorzystać poniższe gry z kartami na dowolnych zajęciach, po uprzednim wprowadzeniu słownictwa zilustrowanego na kartach. Dodatkowo sekcja *Karty wyrazowe* zawiera więcej pomysłów na wykorzystanie kart obrazkowych, które mogą stanowić alternatywę dla kart wyrazowych.

Wstań, jeśli to prawda

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

Podaj dalej

Usiądź lub stań z dziećmi w kręgu. Pokaż kartę obrazkową dziecku po twojej prawej stronie. Zapytaj: **What's this?** Dziecko odpowiada: *It's a ...*, odbiera od ciebie kartę i przeprowadza podobny dialog z uczniem po swojej prawej stronie itd. Uczniowie przekazują sobie kolejno kartę, zadając pytania i udzielając odpowiedzi, aż karta wróci do ciebie. Aby nadać szybsze tempo zabawie, wręczaj równocześnie różne karty kilorgu uczniom, aby przekazywali je sobie w kręgu w różnych kierunkach, zadając pytania i odpowiadając na nie. W zależności od ćwiczonego słownictwa pytania mogą zawierać różne struktury, np.: *Have you got ...? Has it got...? Can you ...? Are you ...? Is there a ...?*

Zgadywanka

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

Left, right, up, down

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

Test pamięci

Umieść na tablicy karty obrazkowe z jednego zestawu i ponumeruj je 1–9. Dzieci przyglądają się kartom przez 30 sekund, starając się zapamiętać kolejność obrazków. Następnie odwróć karty obrazkami do tablicy. Zapytaj: **What's number (6)?** Uczniowie z pamięci odpowiadają, co kryje się na karcie oznaczonej danym numerem.

Wskazywanie

Umieść kilka kart obrazkowych z różnych zestawów słownictwa w różnych miejscach klasy. Mów zdania na temat jednego z obrazków, np. **It's a place. Gorillas live there. There are a lot of trees.** Kiedy dzieci są pewne, która karta jest opisywana, wskazują ją i podają odpowiedź, np. *It's the jungle.*

Kontury

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

Karty wyrazowe zawierają słownictwo z rozdziałów: wstępnego, 1–6 (oba zestawy) oraz końcowego. Zestaw liczy 100 kart. Karty wyrazowe mogą służyć do wprowadzania graficznego zapisu słownictwa z danego zestawu i do dalszych ćwiczeń nauki czytania. Poniżej przedstawiono ćwiczenia i gry z kartami wyrazowymi. W notatkach nauczyciela w głównych rozdziałach znajdują się sugestie, kiedy warto je zastosować, ale mogą być także wykorzystywane na innych lekcjach lub ich etapach. Jak zaznaczono niżej, w niektórych grach potrzebne są dodatkowo karty obrazkowe.

Pierwsze litery

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

Niepasujący wyraz

Umieść na tablicy w jednym rzędzie cztery karty wyrazowe, np. *sea, desert, claws, grasslands*. Uczniowie decydują, który wyraz nie pasuje do pozostałych i podają powód, np.: *Claws. They're a body part. The sea, desert and grasslands are places where animals live.*

Klasyfikowanie

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

Pary

Wręcz ośmiorgu dzieciom (lub w dużej klasie ośmiu parom dzieci) po jednej karcie wyrazowej z wybranego zestawu słownictwa, a kolejnym ośmiorgu po jednej karcie obrazkowej z tego samego zestawu. Dzieci trzymające karty wyrazowe nie pokazują nikomu swoich kart. Uczniowie z kartami obrazkowymi podchodzą pojedynczo do uczniów mających karty wyrazowe i pytają, używając słownictwa ze swojej karty: *Excuse me, have you got (sharp teeth)?* Zapytany uczeń odpowiada twierdząco, tylko jeśli ma kartę wyrazową z jednym z wyrazów użytych w pytaniu. Wówczas obie osoby stoją razem. Gra kończy się, kiedy wszyscy staną w parach.

Czytanie z ruchu warg

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

Memory

Umieść na tablicy po lewej stronie w kolumnie zestaw kart wyrazowych, a po prawej pasujący zestaw kart obrazkowych. Karty powinny być przetasowane i umieszczone grzbietem do góry. W każdym zestawie ponumeruj karty liczbami 1–9. Podziel klasę na dwie drużyny. Różni przedstawiciele obu drużyn na zmianę proszą o odwrócenie jednej karty obrazkowej i jednej wyrazowej w celu znalezienia pary, mówiąc, np.: *Left – card number 3, Right – card number 8*. Odwróć karty. Drużyna wybierająca te karty podaje słowo zilustrowane na karcie obrazkowej i odczytuje wyraz z karty wyrazowej. Jeśli karty tworzą parę, wręcz je zgadującej drużynie. Jeśli karty nie pasują do siebie, zostają na miejscu, ponownie odwrócone obrazkiem lub wyrazem w stronę tablicy. Zabawę wygrywa drużyna, która zdobędzie więcej par kart.

Muzyczne karty

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

Gdzie jest karta?

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

Tajemnicze gesty

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

Brakujące karty

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

Proponowane niżej zabawy wspomagające naukę czytania i pisania kluczowych słów można przeprowadzać na każdej lekcji, kiedy dzieci poznały już znaczenie i prawidłową wymowę nowych wyrazów oraz zaznałomiły się z pisownią wyrazu.

Kod literowy

Poproś dzieci o przygotowanie kodu literowego w formie plakatu, z 26 ponumerowanymi literami alfabetu: 1=A, 2=B itp. Stwórz tajne hasło w podobny sposób jak w zad. 4. s. 5. podręcznika, zastępując litery odpowiadającymi im liczbami. Dzieci odczytują hasło, wspomagając się kodem z plakatu. Uczniowie mogą sami także tworzyć podobne zagadki dla kolegów i koleżanek z klasy, np. na rozpoczęcie lub zakończenie lekcji.

Dyktando

Umieść karty wyrazowe na tablicy. Dyktuj pojedyncze słowa z lekcji, literując je. Uczniowie zapisują słowo litera po literze i próbują odnaleźć pasującą kartę na tablicy w celu sprawdzenia poprawności zapisu. Następnie ochotnik zdejmuję właściwą kartę. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.

Nazwisko

Uczniowie wybierają jeden z poznanych wyrazów, np. ze Słowniczka obrazkowego na ss. 80–85 i wyobrażają sobie, że jest to ich nazwisko, np. *desert*. Następnie w parach udają, że są w urzędzie i muszą przeliterować swoje nazwisko. Zadają sobie wzajemnie pytanie: *How do you spell your surname?* i zapisują usłyszane literki. Następnie próbują odczytać wyraz i porównują go z zapisaną wersją.

Krzyżówka

Uczniowie tworzą na tablicy z wybranego zestawu lub zestawów słownictwa rozwiązana krzyżówkę, znajdując wspólne litery dla poszczególnych słów i krzyżując je. W odpowiedzi karty wyrazowe mogą być umieszczone w rogu tablicy. Uczniowie mogą wykonywać podobne zadanie w małych grupach na kartkach A4.

Poszukiwania

Poproś uczniów o otworenie podręcznika na stronie z dowolnie wybranym tekstem i poproś o znalezienie jak najwięcej wyrazów z ćwiczoną literką lub zbitką liter, np. *sh*. Następnie uczniowie odczytują odnalezione wyrazy.

Co mamy wspólnego?

Przeliteruj pojedynczo krótką listę wyrazów, które łączą się wspólną literą lub zbitką liter, np. *tiger, river, dinner*. Uczniowie odnajdują literę / zbitkę liter łączących te wyrazy i próbują dodać więcej wyrazów. Mogą w tym celu wspomagać się Słowniczkiem obrazkowym ze ss. 80–85.

Narysuj wyraz

Podziel uczniów na pary i przydziel każdej inne słowo z omawianego aktualnie zestawu słów / słownictwa. Zadaniem każdej pary jest zapisać to słowo na kartce A4 tak, aby wyrazić jego znaczenie, np. do zapisu wyrazu *thin* mogą np. użyć bardzo cienkiego pisaka, wyraz *thick* natomiast zapisać grubym flamastrem, w literach słowa *skateboard* mogą narysować na dole kółeczka na początku i końcu wyrazu. Pary następnie prezentują swoje słowa całej klasie.

Tajemniczy wyraz

Narysuj pająka Spike'a składającego się z dziesięciu części ciała: głowy, tułowia i ośmiu nóg. Zapisz sekretny wyraz lub zwrot z danego zestawu słownictwa, zastępując litery kreseczkami. Uczniowie zgłaszają się i zgadują, jakie litery są w tajnym wyrazie. Jeśli zgadną prawidłową literę, zapisują ją nad właściwą kreseczką. Jeśli danej litery brak w tym wyrazie, zapisz ją z boku i zetrzyj jedną z części ciała pająka narysowanego na tablicy. Dzieci wygrywają grę, jeśli uda się im odgadnąć wyraz, zanim zmażesz całego pająka.

W powietrzu

Każdy uczeń wybiera jeden wyraz, którego nikomu nie zdradza. Następnie podziel uczniów na pary. Jeden z uczniów w parze zapisuje palcem w powietrzu wybrany wcześniej wyraz litera po literze. Drugi uczeń odczytuje na głos kolejne litery, zapisuje je w zeszytce i następnie odczytuje cały tajny wyraz. Wtedy uczniowie zamieniają się rolami.

Nagroda

Zapowiedz nagrodę dla dzieci, np. ulubioną grę lub piosenkę. W celu zdobycia tej nagrody uczniowie muszą przeliterować poprawnie pięć wyrazów. Umieść karty wyrazowe na tablicy i podziel uczniów na pięć grup. W grupach uczniowie ćwiczą literowanie wyrazów z tablicy. Następnie poproś reprezentanta pierwszej grupy o przeliterowanie jednego z wyrazów. Jeśli zrobi to poprawnie, zapisz pierwszą literę nagrody: *P (RIZE)* i zdejmij z tablicy pasującą kartę wyrazową. Jeśli popełni błąd, wyznacz innego reprezentanta ze swojej grupy do przeliterowania tego samego wyrazu. Kontynuuj zabawę, aż cały wyraz *PRIZE* zostanie zapisany na tablicy.

Lekcja 1

Cele:

przywitanie się; przypomnienie słownictwa i struktur z podręczników *Bugs Team 1* i *Bugs Team 2*; śpiewanie piosenki

Główne słownictwo i struktury:

Hello, (Danny); It's good to see you again; You too; ○ słownictwo z podręczników *Bugs Team 1* i *Bugs Team 2*; *Is there a ...? Yes, there is./No, there isn't.*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów kursu; karty z obrazkami środków transportu; *kostka do gry; *maskotka Świetlik Gary

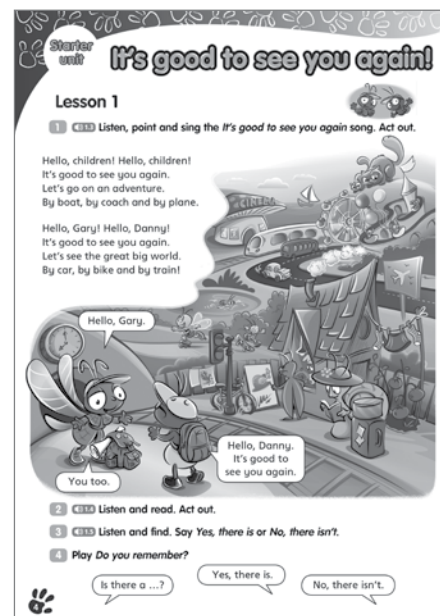
- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Zachęć uczniów, aby odpowiedzieli: *Hello, teacher.*
- Jeśli jest to nowa klasa, przedstaw się: **I'm ...** Poproś dzieci, aby kolejno wstawały i przedstawiały się: *I'm (Mikołaj).* Zachęć wszystkich, aby witali każdą osobę: *Hello, (Mikołaj).* Jeśli znasz już uczniów, poproś tylko o przywitanie każdej osoby.
-  **CD1** Podaj hasło: **Ding-dong. Time for a song.** Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci słuchają piosenki i odgrywają jej treść razem z tobą, naśladując twoje gesty (patrz s. 19.).

*DODATKOWY POMYSŁ

Zadawaj pytanie: **How are you?** różnie modulując głos, np.: szeptem, głośno, powoli, szybko. Klasa odpowiada: *We're great!* w ten sam sposób. Ochotnicy przejmują twoją rolę.

1 Listen, point and sing the *It's good to see you again* song. Act out.

- Pokaż karty z wizerunkami bohaterów *Bugs Team*: Garym i Dannym, znanym dzieciom z *Bugs Team 2*. Zapytaj uczniów: **Who's this? Is Gary a glow-worm or a dragonfly? What do you remember about Gary/Danny?** Wyjaśnij znaczenie pytań po polsku. Dzieci mogą opowiadać o postaciach po polsku. Przypomnij, że zwierzątka należą razem z innymi postaciami do klubu *Bugs Team*. Zapytaj: **What other Bugs are there in Bugs Team? What do you remember about them?** Uczniowie przypominają postacie z poprzednich części podręcznika (*Colin, Lucy, Annie, Bella*). Wyjaśnij, że Lucy, Annie i Bella postanowiły zamieszkać w parku przyrodniczym Nature Paradise, do którego wybrały się w ostatnim rozdziale książki *Bugs Team 2*. W *Bugs Team 3* Gary i Danny ruszają w podróż dookoła świata i w trakcie wyprawy poznają nowe zwierzątka, które dołączą do drużyny podróżników *Bugs Team*.
- Zachęć uczniów, aby przywitali się z Dannym i Garym w następujący sposób: **Hello, (Danny). How are you?** Odpowiedz w imieniu postaci.
- Powiedz hasło: **Look, look, look. Open the book.** Podaj numer strony. Dzieci otwierają książki. Zapytaj: **What Bugs can you see?** Uczniowie nazywają gatunki insektów po polsku lub po angielsku.
- Zapytaj: **Where are Gary and Danny?** Wysłuchaj odpowiedzi dzieci udzielonych po polsku lub po angielsku. Powiedz: **Yes, they are at the train station.** Wyjaśnij po polsku, że zwierzątka spotykają się na dworcu po dłuższej przerwie i wybierają się w podróż dookoła świata, podczas której mogą podróżować różnymi pojazdami. Pokaż kartę obrazkową przedstawiającą środki transportu, które dzieci



poznali w *Bugs Team 1* i *Bugs Team 2* (boat, coach, plane, car, bike, train) i sprawdź, czy uczniowie pamiętają wszystkie ich nazwy. Następnie zadawaj pytania dotyczące środków transportu ukazanych na ilustracji w podręczniku, np.: **Where's the (car)? What colour is it? Is it big or small?**

-  **CD1** Podaj hasło: **Ding-dong. Time for a song.** Następnie powiedz: **Listen and point to the Bugs and the means of transport** i, jeśli to konieczne, wyjaśnij znaczenie pytania po polsku. Odtwórz nagranie piosenki. Dzieci wskazują odpowiednie postacie i pojazdy.
- Powiedz: **Listen again and read.** Odtwórz piosenkę ponownie i zachęć dzieci do śledzenia tekstu w podręczniku. Zachęć dzieci, aby odgadły znaczenie zwrotów: *It's good to see you again, Let's go on an adventure by (boat).* Jeśli to konieczne, przetłumacz zwroty na język polski. Wyjaśnij, że pierwszego zwrotu używamy wtedy, kiedy kogoś spotykamy po dłuższej przerwie.
- Powiedz: **Listen, sing and act out the 'It's good to see you again' song.** Odtwórz nagranie i odgrywaj treść piosenki za pomocą odpowiednich gestów. Dzieci śpiewają piosenkę i naśladują twoje ruchy.

2 Listen and read. Act out.

-  **CD1** Wskaż na obrazku Danny'ego oraz Gary'ego i powiedz: **Listen and read.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają dialogu, jednocześnie odczytując go w dymkach. Odtwórz nagranie ponownie. Włączaj pauzę po każdej kwestii dialogu i proś uczniów o powtórzenie wypowiedzi.
- Powiedz hasło: **Tick-tock. Time to talk.** Powiedz: **Let's act out the dialogue.** Wyjaśnij, że dzieci będą odgrywały scenkę z bohaterami podręcznika. Podziel klasę na dwie grupy: *Danny* i *Gary*. Pokaż kartę z Dannym i zachęć, aby odpowiednia grupa powiedziała: *Hello, Gary.* Pokaż kartę z Garym i zachęć drugą grupę, aby odpowiedziała: *Hello, Danny. It's good to see you again.* Pokaż kartę z Dannym i pierwsza grupa odpowiada: *You too.*
- Zapraszaj pary ochotników na środek klasy, aby odegrały podobny dialog z pojedynczymi osobami wcielającymi się w rolę Danny'ego i Gary'ego. Wręczaj im odpowiednie karty obrazkowe z postaciami bohaterów podręcznika.
-  W parach uczniowie odgrywają dialog, wcielając się w bohaterów podręcznika, a następnie zamieniając się rolami. Na koniec poproś uczniów, aby odegrali ten sam dialog, używając swoich autentycznych imion. Uczniowie mogą też chodzić po klasie, witać się z różnymi osobami i przeprowadzać podobny dialog przy użyciu swoich własnych imion.

ZADANIE RUCHOWE

Pokaż kartę obrazkową przedstawiającą środki transportu i poproś, aby uczniowie przypomnieli ich nazwy. Uczniowie powtarzają słowa i przedstawiają środki transportu za pomocą odpowiednich gestów, jak przy odgrywaniu piosenki. Podziel dzieci na sześć grup i przydziel każdej z nich inną liczbę w przedziale 1–6. Ustaw każdą grupę w innej części sali. Rzuć kostką. Podaj wynik, np.: **four** i wymień nazwę pojazdu, np.: *bike*. Grupa oznaczona tą liczbą powtarza rytmicznie nazwę pojazdu trzy razy i pokazuje go za pomocą gestów. Kontynuuj zabawę, podając różne nazwy środków transportu i rzucając kostką w coraz szybszym tempie.

3 Listen and find. Say Yes, there is or No, there isn't.

strona 4

- Wskaż obrazek i zapytaj: **What clothes/toys/places/animals/food can you name in English?** sprawdzając, które słownictwo uczniowie pamiętają z poprzednich części podręcznika. Wysłuchaj odpowiedzi dzieci.
-  Powiedz: **Listen, look and find.** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po pierwszym pytaniu. Kiedy uczniowie znajdują na obrazku właściwe zwierzę, zachęć ich, aby odpowiedzieli: *Yes, there is*. Zadaj dodatkowe pytania, np.: **Where is it?** (np.: *next to the funfair, here*) **What colour is it?** Wyjaśnij, że jeśli danego elementu nie ma na obrazku, uczniowie powinni powiedzieć: *No, there isn't*. Wznów odtwarzanie nagrania, zatrzymując je po każdym pytaniu, dając dzieciom czas na zastanowienie się i odpowiedź, czy dany element znajduje się na obrazku.
- Powiedz: **Repeat the questions and answer them.** Odtwórz nagranie ponownie, robiąc pauzę po każdym pytaniu. Uczniowie powtarzają pytania i udzielają prawidłowych odpowiedzi.

*DODATKOWY POMYSŁ

Rozejrzyj się po klasie i zapytaj, np.: **Is there a pencil?** Dzieci odnajdują żądany przedmiot i mówią: *Yes, there is*. Następnie zapytaj o coś, czego w klasie nie ma, np.: **Is there a parrot?** Uczniowie odpowiadają: *No, there isn't*. Wymieniaj po angielsku, w liczbie pojedynczej, znane dzieciom nazwy przedmiotów, przyborów szkolnych, ubrań, produktów spożywczych. Ochotnicy układają pytanie z danym słowem, np.: *Is there a (skateboard)?*, a reszta uczniów rozgląda się po klasie i odpowiada zgodnie z prawdą.

4 Play Do you remember?

- Kłaśnij i powiedz hasło: **Hey, hey, hey. Let's play a game!** Poproś klasę o wspólne odczytanie razem z tobą przykładowych pytań i odpowiedzi zapisanych w dymkach. Następnie zapytaj o dowolny element obrazka, np.: **Is there a cat?** Jeśli dziecko zna odpowiedź, podnosi rękę. Kiedy wszyscy uczniowie się zgłoszą, na twój sygnał chórem odpowiadają: *Yes, there is*. Następnie zadaj pytanie o przedmiot, którego nie ma na obrazku, np.: **Is there a scooter?** Uczniowie zgłaszają się i na sygnał odpowiadają chórem: *No, there isn't*.
- Daj uczniom 30 sekund na zapamiętanie obrazka i powiedz: **Close your books.** Jak na wcześniejszym etapie, zadawaj pytania, a uczniowie odpowiadają z pamięci. Każdy, kto odpowie prawidłowo, zapisuje sobie w zeszytce jeden punkt. Ochotnicy przejmują twoją rolę. Możesz sugerować rzeczowniki, z którymi uczniowie mogą ułożyć pytania, np.: *lake, elephant, notebook, bee, scooter, banana, snail, cap, horse, garden, salad, zoo, sports centre*. Na koniec dowiedz się, kto zdobył najwięcej punktów. Wszyscy biją brawo tym osobom.
-  Uczniowie kontynuują zabawę w parach. Jedna osoba ma zamkniętą książkę i odpowiada na pięć pytań zadanych przez drugie dziecko. Za każdą prawidłową odpowiedź dostaje punkt. Następnie dzieci zamieniają się rolami. Wygrywa osoba

z większą liczbą punktów. Zadanie może być też wykonane w małych grupach, w których uczniowie odpowiadający na pytania rywalizują ze sobą.

- Unieś karty z wizerunkami Gary'ego i Danny'ego. Pokaż, że postaci się witają. Podawaj początek każdego zdania, a dzieci dopowiadają resztę: **Hello, (Gary). Hello, (Danny). It's (good to see you again). You (too).**
-  Podaj hasło: **Ding-dong. Time for a song.** Odtwórz piosenkę *Goodbye, my friends!* Dzieci słuchają piosenki. Zachęć je, aby odgrywały treść piosenki razem z tobą (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

It's good to see you again!, Lekcja 1.: ćw. 1–2, s. 3.

CD1
1

How are you?

Hello, teacher! Hello, children! (dzieci machają rękami do nauczyciela i uczniów siedzących wokół siebie)
How are you? How are you? (dzieci wskazują dłońmi osoby znajdujące się wokół)
We're great! We're happy! (dzieci unoszą ręce w geście radości, a następnie klaszczą raz)
We love English. It's true! (dzieci kładą ręce na sercu i kiwają głową twierdząco)

CD1
3

It's good to see you again!

Hello, children! Hello, children! (dzieci machają kolegom i koleżankom)
It's good to see you again. (dzieci unoszą kciuki do góry w geście OK)
Let's go on an adventure. (dzieci maszerują w miejscu)
By boat, by coach and by plane! (dzieci pokazują dłonią falę morską, obiema dłońmi rysują prostokątny kształt autobusu i rozkładają ręce na bok, pokazując skrzydła samolotu)

Hello, Gary! Hello, Danny! (dzieci machają kolegom i koleżankom)
It's good to see you again. (jw.)
Let's see the great big world. (dzieci rysują kulę ziemską rękami)

By car, by bike and by train! (dzieci udają, że trzymają kierownicę samochodu, następnie roweru i zgłębymi w łokciach rękami robią kółka, naśladując jazdę pociągu)

CD1
4

Danny: *Hello, Gary.*
Gary: *Hello, Danny. It's good to see you again.*
Danny: *You too.*

CD1
5

Is there a kitten? (pauza)
Yes, there is.
Is there a cinema? (pauza)
Yes, there is.
Is there a museum? (pauza)
No, there isn't.
Is there a giraffe? (pauza)
No, there isn't.
Is there a book? (pauza)
Yes, there is.
Is there a carrot? (pauza)
No, there isn't.

CD1
2

Goodbye, my friends!

Goodbye, my friends! (dzieci machają kolegom, koleżankom i nauczycielowi)
Let's close the books. (dzieci pokazują zamykanie książki)
Our lesson ends, (dzieci wstają)
Let's tidy the desks. (dzieci udają, że robią porządek)
Goodbye, my friends! (dzieci machają kolegom, koleżankom i nauczycielowi)

Lekcja 2

Cele:

poznanie alfabetu; literowanie; rozpoznawanie zapisu słownego liczb 1–20; przypomnienie słownictwa z podręczników *Bugs Team 1* i *Bugs Team 2*

Główne słownictwo i struktury:

alfabet; liczby 1–20; *How do you spell ('lion')?*;

● słownictwo z podręczników *Bugs Team 1* i *Bugs Team 2*

Materiały (*opcjonalne):

plyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów kursu;

*maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD1 1** Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pokaż karty z wizerunkami Gary'ego i Danny'ego. Zachęć dzieci, aby przywitaty bohaterów: *Hello, Gary/Danny. It's good to see you again.* Odpowiedz w imieniu postaci: **You too.** Zapytaj też w ich imieniu o kilka przedmiotów, np: **Is there a (crayon/teddy bear) in your classroom?** Uczniowie odpowiadają zgodnie z prawdą.
- Pokaż gestami pojazdy z poprzedniej lekcji (łódkę, autokar, samolot, samochód, rower, pociąg). Uczniowie zgadują po angielsku, co pokazujesz.
- **CD1 3** Odtwórz piosenkę *It's good to see you again.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

1 Listen and point. Say the **Bug Alphabet** rap.

strona 5

- Zachęć dzieci, aby przypomnieli polski alfabet. Zwróć uwagę uczniów na to, że inaczej wymawiamy głoskę w wyrazie, np.: *b* w *brązowy*, a inaczej nazywamy ją jako literę alfabetu: *be*, np. literując *be* jak *Basia*. Wyjaśnij, że w języku angielskim jest podobnie.
- **CD1 6** Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Zachęć uczniów, aby wspólnie z tobą dokończyli hasło: *Open the book.* Podaj numer strony. Wskaż w rymowance wielkie oraz małe litery i powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują kolejne litery alfabetu, o których mowa w rymowance. Powiedz: **Listen, point and repeat.** Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdej serii liter oraz po każdym poleceniu, dzieci powtarzają usłyszany fragment. Powtórz czynności, a następnie powiedz: **Say the 'Bug Alphabet' rap.** Dzieci mówią rymowankę razem z nagraniem, naśladując twoje gesty.
- Odtwórz rymowankę po raz ostatni, zatrzymując nagranie przed co trzecią lub czwartą literą. Uczniowie podają, jaka będzie kolejna litera i po każdej pełnej linijce rymowanki wykonują odpowiedni gest.

Lesson 2

1 Listen and point. Say the **Bug Alphabet** rap.

Aa – Bb – Cc – Dd – Ee – Ff – Gg Jump to your feet.
Hh – Ii – Jj – Kk – Ll – Mm – Nn Wave your hands.
Oo – Pp – Qq – Rr – Ss – Tt Clap to the beat.
Uu – Vv – Ww – Xx – Yy – Zz Say the Bug Alphabet.



2 Listen and repeat. Ask and say.



3 Listen, repeat and match with your fingers.



4 Look and find. Write the answer in your notebook.



*DODATKOWY POMYSŁ

Podawaj kolejne litery alfabetu, robiąc przerwy po każdej nazwanej literze. Cała klasa powtarza za tobą i próbuje pokazać wielkie litery za pomocą dłoni, np. literę *A* składając dłonie w daszek, *B* robiąc kółka z kciuka i palca wskazującego, itp. Następnie ochotnicy pokazują rękami dowolną wielką literę, a reszta klasy odgaduje, jaka to litera. Zabawa może być kontynuowana w parach.

2 Listen and repeat. Ask and say. strona 5

- Zapytaj dzieci po polsku, w jakich sytuacjach literujemy wyrazy i wysłuchaj odpowiedzi dzieci.
- Pokaż karty z wizerunkami Sama i Lii. Zapytaj: **Who's this? Do you remember them?** (*Sam and Lia* – dziecięcy bohaterowie z *Bugs Team 1* i *Bugs Team 2*) **What do you remember about them?** (*Sam and Lia are brother and sister. They have got a brother Max. They have got a dog/puppy.*) Wyjaśnij, że także w *Bugs Team 3* rodzeństwo będzie pokazywać uczniom różne gry i ćwiczenia oraz będzie występować w historyjkach.
- **CD1 7** Powiedz: **Listen and read.** Odtwórz nagranie dialogu. Sprawdź zrozumienie pytania, a następnie powiedz: **Listen and repeat.** Uczniowie powtarzają dialog.
- Powiedz dzieciom, aby zakryły podpisy pod zdjęciami np. zeszytem i zapytaj: **What's number (1)?** Dzieci opisują, co przedstawiają obrazki, przypominając sobie słowa z poprzednich poziomów podręcznika. Następnie odkrywają podpisy i porównują je z własnymi odpowiedziami.
- Powiedz: **Ask and say.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest zapytać o wyrazy zilustrowane na zdjęciach i je przeliterować. Na twój sygnał ochotnik pyta: *How do you spell 'lion'?* Zachęcaj klasę, aby próbowała literować wyraz razem z tobą. Podpowiedz uczniom, żeby patrzyli na rymowankę z zad. 1. i powtarzali ją, przypominając sobie, jak się czyta poszczególne litery. Powtórz zadanie z wyrazami 2–6 i różnymi ochotnikami.

-  Uczniowie w parach zadają pytania o wyrazy w zadaniu i literują je. Kiedy dobrze opanują dialogi, powtarzają zabawę w taki sposób, że osoba udzielająca odpowiedzi zaśpiewa podpisy i literuje wyrazy z pamięci.

*DODATKOWY POMYSŁ

Wybierz krótki wyraz znany dzieciom, np.: *desk*. Stań tyłem do klasy, aby uniknąć lustrzanego odbicia pokazywanej litery, i palcem w powietrzu napisz pierwszą literę. Uczniowie mówią, co to za litera i zapisują ją w zeszytach. Kontynuuj, aż podasz wszystkie litery. Uczniowie odczytują, co to za wyraz. Powtórz zabawę kilkakrotnie. Ochotnik może przejąć twoją rolę.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel klasę na grupy 5–7 osobowe i dyskretnie przydziel każdej inny wyraz z zad. 2. Zadaniem grupy jest ułożyć dany wyraz za pomocą swoich ciał, np. dwie osoby trzymają się za ręce, tworząc literę o. Mogą to zrobić na stojąco lub na leżąco. Następnie każda grupa kolejno pokazuje swój wyraz, a klasa odnajduje poszczególne litery, czytając je na głos, oraz zgaduje, jaki to wyraz. Powtórz zadanie, przydzielając każdej grupie inny wyraz, niekoniecznie z zad. 2.

3 Listen, repeat and match with your fingers. strona 5

- Zachęć uczniów, aby w parach sprawdzili, czy pamiętają liczby od 1 do 20.
-  **CD1 8** Powiedz: **Listen, point and repeat.** Pokaż, że zadaniem dzieci jest odnaleźć i wskazać właściwą liczbę. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej liczbie, aby dać dzieciom czas na jej powtórzenie i wskazanie.
- Powiedz: **Listen, repeat and match with your fingers.** Pokaż, że zadaniem dzieci jest połączyć palcami cyfry z wyrazami. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej liczbie. Uczniowie powtarzają słowa i łączą palcami cyfry z wyrazami.
- Podawaj wybrane liczby w przedziale 1–20, uczniowie odnajdują pasującą parę: wyraz i cyfra i wskazują ją. Dzieci mogą kontynuować zadanie w parach lub małych grupach.

*DODATKOWY POMYSŁ

Zapisz na tablicy słownie pięć wybranych liczb w przedziale 1–20, jedną pod drugą. Uczniowie odpowiednio zapisują w zeszytach liczby cyframi. Następnie zaproś ochotników, aby na tablicy zapisali liczby cyframi przy właściwych wyrazach. Pozostali uczniowie porównują własne odpowiedzi, jakich udzielili w zeszytach.

4 Look and find. Write the answer in your notebook. strona 5

- Wskaż zagadkę umieszczoną w dymku, powiedz: **It's a secret** i połóż palec na ustach. Pokaż klucz odpowiedzi zapisany w ramce obok dymka, a następnie alfabet w zad. 1. Zapytaj o kilka liter z przedziału 1–20: **What's number (6)?** Upewnij się, że wszyscy uczniowie rozumieją, że liczby w zagadce oznaczają kolejne litery alfabetu. Podpowiedz, że liczby 21–26 to *twenty-one, twenty-two* itp., ale litery o numerach powyżej 20 z ostatniego rzędu nie są potrzebne do rozwiązania zagadki.
- Powiedz: **Look and find. Write the answer in your notebook.** Jeśli to konieczne, wyjaśnij polecenie po polsku.
- Uczniowie porównują rozwiązanie w parach. Sprawdź odpowiedzi z całą klasą, najpierw pytając o kolejne liczby w zagadce: **What's number 19? What's number 1?** itp. Uczniowie wymieniają odpowiednie litery, prawidłowo je czytając. Na koniec poproś o odczytanie utworzonych wyrazów: *Sam and Lia*.

*DODATKOWY POMYSŁ

Uczniowie w małych grupach przygotowują podobną zagadkę jak w zad. 4., szyfrując pojedynczy wyraz za pomocą liczb. Następnie zapisują zagadkę na tablicy. Reszta klasy nazywa litery odpowiadające liczbom i odczytuje rozwiązanie.

- Przeliteruj jeden z wyrazów z zad. 2., np.: **shoes**. Uczniowie zgadują, co przeliterowałeś. Następnie zapytaj uczniów o inny wyraz z lekcji, np.: **How do you spell 'nose'?** Uczniowie literują podany wyraz.
-  **CD1 2** Odtwórz piosenkę *Goodbye, my friends!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

It's good to see you again!, Lekcja 2.: ćw. 1–2, s. 4.

 **CD1 6**

Bug Alphabet

A B C D E F G Jump to your feet. (dzieci wstają z podskokiem)

H I J K L M N Wave your hands. (dzieci machają rękami)

O P Q R S T Clap to the beat. (dzieci klaszczą raz)

U V W X Y Z Say the Bug Alphabet. (dzieci wyrzucają ręce do góry w geście radości)

 **CD1 7**

Sam: *How do you spell 'lion'?*

Lia: *L-I-O-N.*

 **CD1 8**

one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten, eleven, twelve, thirteen, fourteen, fifteen, sixteen, seventeen, eighteen, nineteen, twenty

Lekcja 3

Cele:

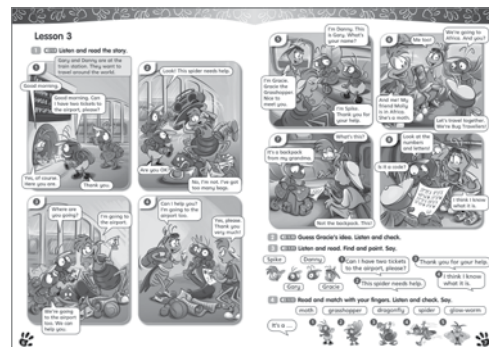
czytanie i słuchanie historyjki; zgadywanie zakończenia historyjki; rozpoznawanie i nazywanie gatunków zwierząt

Główne słownictwo i struktury:

dragonfly, glow-worm, grasshopper, spider, moth; It's a (dragonfly); ○ słownictwo i struktury z podręczników *Bugs Team 1* i *Bugs Team 2*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów kursu; karty z nazwami owadów kryjącymi się pod postaciami bohaterów kursu (*dragonfly, glow-worm, grasshopper, spider, moth*); *papierowe figurki bohaterów kursu z *Zeszytu ćwiczeń*; *globus; *maskotka Świetlik Gary



- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD1** 1 Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- **CD1** 6 Odtwórz rymowankę *Bug Alphabet.* Dzieci mówią rymowankę razem z nagraniem (patrz s. 21.). Na tablicy zapisz słownie trzy wybrane liczby z przedziału 1–20. Przeliteruj jedną z zapisanych liczb. Uczniowie odnajdują ją na tablicy i w parach pokazują ją za pomocą liczby palców, np. przy *twelve* jedna osoba pokazuje dziesięć palców, a druga dwa.
- **CD1** 3 Odtwórz piosenkę *It's good to see you again.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

1 Listen and read the story. strony 6–7

- Pokaż karty z wizerunkami bohaterów *Bugs Team 3*. Wyjaśnij, że zwierzątka te stworzą razem drużynę podróżników *Bugs Team* i dzieci poznają ich różne przygody. Zapytaj, które postacie uczniowie już znają i czy pamiętają z *Bugs Team 1* i *Bugs Team 2* nazwy ich gatunków. Przypomnij imiona i nazwy gatunków postaci, jeśli to konieczne: *Danny the Dragonfly, Gary the Glow-worm*. Zapytaj, do jakich gatunków należą pozostałe postacie (*grasshopper, spider, moth*). Uczniowie odpowiadają po polsku lub po angielsku. Wymień nazwy gatunków po angielsku i poproś uczniów o ich powtórzenie.
- Rozłóż dłonie w geście otwierania książki i powiedz hasło: **Three, two, one. It's story time.** Powiedz: **Open your book.** Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż obrazek i zapytaj: **Where are the Bugs?** Dzieci mogą odpowiedzieć po polsku lub po angielsku (*at the train station*).
- Następnie wskaż pozostałe obrazki i powiedz: **Guess what happens in the story.** Dzieci odgadują po polsku lub po angielsku, co wydarzy się w historyjce. Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
- **CD1** 9 Powiedz: **Listen and read the story.** Odtwórz nagranie i poproś uczniów, aby patrzyli na historyjkę ukazaną w podręcznikach i podczas słuchania śledzili wzrokiem tekst zapisany w dymkach. Uprzedź dzieci po polsku, że historyjka kończy się zagadką, której rozwiązanie uczniowie poznają w zad. 2.
- Po wysłuchaniu historyjki wskazuj kolejne obrazki, zadawaj uczniom pytania i proś o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie przez uczniów treści historyjki. Wyjaśniaj znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów, ewentualnie po polsku, jeśli to konieczne.

Przykładowe pytania/zdania:

- 1 **Gary and Danny are at the (train station).** **Do they want to travel around the world?** (yes) **How many tickets does Gary want?** (two) **Are the tickets to the airport?** (yes) **The woman giving Gary the tickets says 'Yes, of course. Here (you are).'**
- 2 **Who needs help?** (the spider) **The spider has got too many (bags).** **Is the spider ok?** (no)
- 3 **Is the spider going to the airport?** (yes) **Where are Danny and Gary going?** (to the airport) **Can they help the spider?** (yes)
- 4 **Is the new bug going to the airport too?** (yes) **She asks 'Can I (help you)?'** **The spider says 'Yes, (please. Thank you very much!).'**
- 5 **Are the Bugs on a train?** (yes) **What's the new bug's name?** (Gracie) **Is she a spider too?** (no) **Is she a grasshopper?** (yes) **What's the spider's name?** (Spike)
- 6 **Where are the Bugs going?** (to Africa) **Gary says 'Let's travel (together). We're Bug (Travellers).'** **Who is in Africa?** (Spike's friend, Molly) **Is Molly a moth?** (yes)
- 7 **Danny has got a (backpack).** **It's from his (grandma).** **Does Spike see a piece of paper?** (yes)
- 8 **What can the Bugs see on the piece of paper?** (numbers and letters) **Who knows what it is?** (Gracie)

*DODATKOWY POMYSŁ

W *Zeszycie ćwiczeń* znajduje się szablon z papierowymi figurkami zwierzątek z *Bugs Team* przeznaczony do wykorzystania w rozdziale świątecznym. Uczniowie mogą wyciąć figurki wcześniej i używać ich do odgrywania tych historyjek, których bohaterami są tytułowe zwierzątka. Pokaż dzieciom, jak wyciąć figurki i następnie zgąć dolne części wycinanki tak, aby figurki mogły samodzielnie stać. Powiedz: **Show me (Danny/the Dragonfly).** Uczniowie podnoszą odpowiednie figurki. Odtwórz nagranie historyjki ponownie i poproś uczniów, aby unosili odpowiednie figurki oraz odgrywali emocje bohaterów. Zbierz podpisane figurki lub przypilnuj, aby dzieci bezpiecznie je schowały do czasu, aż będą potrzebne do odgrywania kolejnych historyjek.

2 Guess Gracie's idea. Listen and check. strona 7

- Powiedz: **Look at picture 8** i wskaż w historyjce obrazek 8. Zapytaj: **What can you see on the piece of paper?** (letters and numbers) **What do you think it is?** Wysłuchaj przypuszczeń dzieci wypowiedzianych po polsku lub po angielsku, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
- **CD1** 10 Powiedz: **Gracie knows what it is. Listen and check.** Odtwórz nagranie. Uczniowie słuchają odpowiedzi. Zapytaj: **What are the letters and numbers?** i odtwórz nagranie ponownie. Następnie poproś dzieci o odpowiedź

i zapisz ją na tablicy: *GPS addresses*. Porozmawiaj z uczniami po polsku o tym, czym jest GPS: jest to system, który dzięki satelitom, przy użyciu odpowiedniego odbiornika, pokazuje, gdzie na kuli ziemskiej znajduje się jakieś miejsce. Zapisujemy adres tego miejsca za pomocą pierwszych liter angielskich nazw kierunków: *N – North* (północ), *S – South* (południe), *E – East* (wschód), *W – West* (zachód) oraz cyfr oznaczających szerokość i długość geograficzną, jak na karteczce w historyjce. Jeśli to możliwe, pokaż na globusie szerokość i długość geograficzną.

*DODATKOWY POMYSŁ

Jeśli masz w klasie dostęp do Internetu, pokaż uczniom, jak znaleźć adres GPS ich szkoły i miejsca zamieszkania.

ZADANIE RUCHOWE

Poproś uczniów, aby stanęli w kręgu. Wybierz jednego ucznia i powiedz: **You're Spike the Spider. You've got too many bags.** Zachęć go, aby udawał, że dźwiga dużo toreb. Powiedz osobie stojącej obok „Spike'a”, aby odwróciła się twarzą do niego i zapytała: *Are you OK?* Uczeń odgrywający rolę Spike'a odpowiada: *No, I'm not. I've got too many bags.* Osoba zadająca wcześniej pytanie mówi: *I can help you* i udaje, że przejmuje ciężkie torby oraz sama pod nimi się ugina, a „Spike” odpowiada: *Thank you.* Wskaż następnego dziecko, które powinno zapytać: *Are you OK?* Następnie uczniowie przeprowadzają identyczny dialog. Zachęć dzieci stojące w kręgu, aby przyspieszyły tempo zadania i dialog staje się coraz szybszy, aż wszyscy go zakończą. W licznej klasie uczniowie mogą odgrywać dialog na zmianę w parach, stojąc naprzeciwko siebie.

3 Listen and read. Find and point. Say. strona 7

- Wskaż wypowiedzi w dymkach i powiedz: **Listen and read. Find and point. Say.** Poinformuj, że dzieci powinny wskazać i nazwać postać, która wypowiada w historyjce daną kwestię. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej wypowiedzi z historyjki. Uczniowie wskazują właściwe zwierzątko i wymieniają jego imię. Wznów odtwarzanie nagrania, aby uczniowie mogli sprawdzić swoje odpowiedzi.

4 Read and match with your fingers. Listen and check. Say. strona 7

- Umieść karty z wizerunkami bohaterów kursu na tablicy, pytając: **Who's this?** Uczniowie podają imiona postaci (1 Gary, 2 Danny, 3 Spike, 4 Gracie, 5 Molly). Następnie pokazuj karty z nazwami gatunków i odczytuj wyrazy. Zachęć uczniów do powtarzania wyrazów za tobą i wskazywania pasujących kart obrazkowych.
- Wskaż zwierzątka na ilustracjach i wyrazy w ramkach. Powiedz: **Match with your fingers.** Pokaż jak uczniowie powinni połączyć palcami gatunki i właściwe postacie.
-  **CD1 12** Powiedz: **Listen and check.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Uczniowie ponownie łączą podpisy i postacie, porównując, czy wcześniej prawidłowo odpowiedzieli.
- Wymieniaj kolejno numery obrazków. Zachęć uczniów do podania nazw gatunków pełnym zdaniem, jak w dymku w przykładzie, np.: *It's a glow-worm.*
-  W parach uczniowie na zmianę wymieniają numery obrazków i określają gatunek postaci pełnym zdaniem.

*DODATKOWY POMYSŁ

Pokazuj kolejno karty z wizerunkami bohaterów *Bugs Team*. Uczniowie nazywają gatunki zwierzątek. Następnie pokaż wybraną kartę i wyjaśnij, że te dzieci, które widziały taki gatunek na żywo powinny wstać i powtórzyć jego nazwę.

- Pokaż karty z wizerunkami bohaterów i zapytaj: **Who's this?** Zachęć dzieci do podania zarówno imienia, jak i gatunku, np.: *It's Spike the Spider.* Możesz w odpowiedzi pokazywać karty wyrazowe. Uczniowie łączą je z właściwymi postaciami.
-  **CD1 2** Odtwórz piosenkę *Goodbye, my friends!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 9.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

It's good to see you again!, Lekcja 3.: ćw. 1–2, s. 5.

 **CD1 9**

Obrazek 1.

Narrator: Gary and Danny are at the train station. They want to travel around the world.

Ticket seller: Good morning.

Gary: Good morning. Can I have two tickets to the airport, please?

Ticket seller: Yes, of course. Here you are.

Gary: Thank you.

Obrazek 2.

Danny: Look! This spider needs help.

Gary: Are you ok?

Spike: No, I'm not. I've got too many bags.

Obrazek 3.

Gary: Where are you going?

Spike: I'm going to the airport.

Danny: We're going to the airport too. We can help you.

Obrazek 4.

Gracie: Can I help you? I'm going to the airport too.

Spike: Yes, please. Thank you very much!

Obrazek 5.

Danny: I'm Danny. This is Gary. What's your name?

Gracie: I'm Gracie. Gracie the Grasshopper. Nice to meet you.

Spike: I'm Spike. Thank you for your help.

Obrazek 6.

Danny: We're going to Africa. And you?

Gracie: Me too!

Spike: And me! My friend Molly is in Africa. She's a moth.

Gary: Let's travel together. We're Bug Travellers!

Obrazek 7.

Spike: What's this?

Danny: It's a backpack from my grandma.

Gracie: Not the backpack. This!

Obrazek 8.

Gary: Look at the numbers and letters!

Danny: Is it a code?

Gracie: I think I know what it is.

 **CD1 10**

Gracie: They are GPS addresses.

Danny: Let's check the map on my phone. Oh! Number one is in South Africa!

Gary: Let's go there!

Gracie, Danny, Spike: Great idea!

 **CD1 11**

1 Can I have two tickets to the airport, please? (pauza) It's Gary.

2 This spider needs help. (pauza) It's Danny.

3 Thank you for your help. (pauza) It's Spike.

4 I think I know what it is. (pauza) It's Gracie.

 **CD1 12**

1 It's a glow-worm.

2 It's a dragonfly.

3 It's a spider.

4 It's a grasshopper.

5 It's a moth.

1 On safari

Lekcja 1

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie dzikich zwierząt; rozpoznawanie wyrazów; mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:

kangaroo, rhino, cheetah, tiger, whale, gorilla, shark, lizard;

Where's (the gorilla)? It's here.

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów kursu; karty z obrazkami dzikich zwierząt (kangur, nosorożec, gepard, tygrys, wieloryb, goryl, rekin, jaszczurka);
karty z nazwami dzikich zwierząt (kangaroo, rhino, cheetah, tiger, whale, gorilla, shark, lizard); *maskotka Świetlik Gary

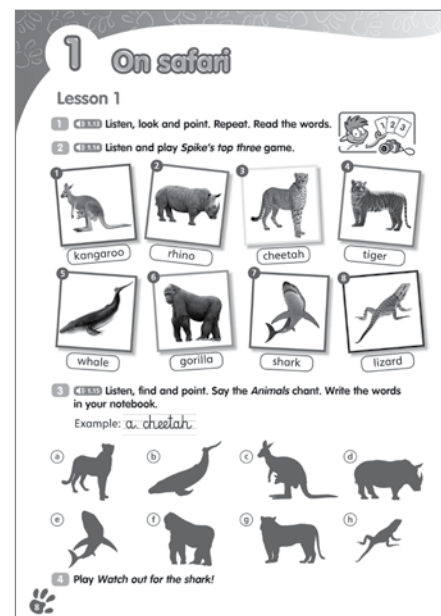
- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: **Hello, teacher.**
-  Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pokaż kartę z wizerunkiem Ważki Danny'ego. Zachęć dzieci, aby przywitały zwierzątko słowami: *Hello, Danny. It's good to see you again.* Odpowiedz w imieniu postaci: **You too.** Powtórz zadanie z kartą przedstawiającą Świetlika Gary'ego.
-  Odtwórz piosenkę *It's good to see you again.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

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

- Umieść na tablicy kartę z wizerunkiem Pająka Spike'a. Pokaż karty z obrazkami dzikich zwierząt, zwrócone obrazkami do ciebie, i powiedz: **These are Spike's cards with wild animals.** Wyjaśnij znaczenie wypowiedzi. Powiedz: **Guess the wild animals.** Dzieci nazywają zwierzęta po polsku lub po angielsku. Kiedy podadzą nazwę zwierzęcia przedstawionego na karcie, powiedz: **Very good, (tiger)** i umieść kartę na tablicy. Kontynuuj zadanie dotąd, aż wszystkie nazwy zwierząt zostaną odgadnięte. Umieść karty na tablicy w kolejności zgodnej z treścią nagrania.
-  Powiedz: **Listen, look and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają go i wskazują kolejne karty. Powiedz: **Repeat.** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują karty i powtarzają słowa tak, jak w nagraniu: zwykłym tonem, szeptem oraz głośno.
- Pokaż na migi zwierzęta, jednocześnie je nazywając, np. zegnij ręce w łokciach, opuść dłonie, podskocz jak kangur i powiedz: **a kangaroo.** Dzieci naśladują twoje gesty i powtarzają nazwy zwierząt.
- Wskazuj kolejne karty obrazkowe umieszczone na tablicy, zachęcając dzieci do nazywania zwierząt i pokazywania ich za pomocą gestów.
- Pokaż jedną kartę wyrazową z nazwą zwierzęcia i przeczytaj wyraz na głos. Następnie powiedz: **Read.** Dzieci odczytują wyraz na głos. Ochotnik umieszcza daną kartę wyrazową pod właściwą kartą obrazkową. Powtórz zadanie z pozostałymi kartami wyrazowymi.

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

strona 8



*DODATKOWY POMYSŁ

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

2 Listen and play Spike's top three game. strona 8

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Proś dzieci o wskazywanie zwierząt ukazanych na zdjęciach, mówiąc: **Find the (shark).**
- Nazywaj zwierzęta w przypadkowej kolejności i proś uczniów, aby podawali kolor ramki odpowiednich obrazków, np. słysząc słowo: *gorilla*, uczniowie odnajdują pasujący obrazek i mówią: *orange*. Następnie podawaj kolory ramek, a dzieci niech nazywają zwierzęta w nich przedstawione.
- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Unieś kartę z wizerunkiem Pająka Spike'a i powiedz: **Let's play 'Spike's top three' game!**
-  Zastój swoją książkę dowolnym przedmiotem. Na trzech wybranych z podręcznika zdjęciach połóż małe kartoniki lub np. temperówki, gumki do ścierania. Odtwórz nagranie rymowanki i przesuwaj dłoń nad podręcznikiem. Na koniec podnieś trzy palce. Powiedz: **My favourite photos are ...** i proś ochotników, aby zgadywali, które trzy zwierzęta wybrałeś. Kiedy odgadną, odstoń książkę, pokazując uczniom zaznaczone kartonikami lub innymi przedmiotami zdjęcia. Powtórz zabawę, zapraszając po jednym ochotników na środek klasy, aby przejęli twoją rolę.
-  Uczniowie grają w parach w *Spike's top three*, na zmianę wybierając zdjęcia i zgadując, jakie zdjęcia oznaczyła druga osoba.

*DODATKOWY POMYSŁ

Dzieci przyglądają się obrazkom przez 30 sekund, następnie zamykają książki. Podawaj kolory ramek w przypadkowej kolejności, a uczniowie niech wymieniają z pamięci, jakie zwierzę jest przedstawione na zdjęciu w ramce danego koloru. Zabawa może być też przeprowadzona w parach.

ZADANIE RUCHOWE

Umieść na tablicy karty z obrazkami dzikich zwierząt. Podziel uczniów na dwie grupy i ustaw ich w dwóch równoległych kolejkach. Stań na końcu, dotknij ramienia osoby na jednym końcu kolejki i pokaż jej wybrane dzikie zwierzę wyłącznie za pomocą gestów. Ta osoba odwraca się, dotyka ramienia ucznia przed sobą i kiedy ten się odwróci, pokazuje mu

zwierzę za pomocą tych samych gestów. W tym samym czasie w podobny sposób pokaż inne zwierzę ostatniemu dziecku w drugiej kolejce. Uczniowie w obu grupach pokazują sobie kolejno wybrane przez siebie zwierzę, aż gesty dotrą do osoby stojącej na czele każdej kolejki. Osoba ta ma za zadanie odnaleźć na tablicy kartę z odpowiednim zwierzęciem i dotknąć jej. Drużyna, która wykona zadanie poprawnie jako pierwsza, zdobywa punkt.

3 Listen, find and point. Say the **Animals** chant. Write the words in your notebook.

strona 8

- Zapytaj: **What animals can you see?** Uczniowie rozpoznają po cieniach, jakie to zwierzęta.
- CD1**
15 Powiedz: **Listen to the 'Animals' chant, find and point.** Dzieci słuchają rymowanki, odnajdują wśród cieni zwierzęta w niej wymieniane i wskazują je. Powtórz zadanie, zatrzymując nagranie przed każdą nazwą zwierzęcia. Pokaż zwierzę za pomocą gestów jak w zad. 1. Uczniowie nazywają to zwierzę. Wznów odtwarzanie nagrania. Odtwórz rymowankę po raz trzeci, odgrywając całą jej treść. Dzieci naśladują twoje gesty.
- Powiedz: **Say and act out the chant.** Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem i odgrywają jej treść.
- Wskaż przykład i powiedz: **Write the words in your notebook.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest napisać w zeszytce nazwy zwierząt zgodnie z kolejnością ilustracji zamieszczonych w podręczniku. Dzieci mogą korzystać z podpisów znajdujących się w zad. 2. jako podpowiedzi. Sprawdź odpowiedzi, prosząc różne osoby o odczytanie kolejnych wyrazów (a *cheetah*, b *whale*, c *kangaroo*, d *rhino*, e *shark*, f *gorilla*, g *tiger*, h *lizard*).

*DODATKOWY POMYSŁ

Wybierz ochotnika i poproś, żeby w dowolnym momencie powiedział: *Stop*. Po cichu wymieniaj kolejne litery alfabetu: a–h. Kiedy zakończysz, zacznij od początku. Gdy ochotnik powie: *Stop*, powiedz na głos literę, na której w tym momencie się zatrzymałeś. Uczniowie mówią pełnym zdaniem, jakie zwierzę znajduje się na obrazku oznaczonym tą literą, np.: b – *It's a whale!*

4 Play Watch out for the shark!

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Powiedz: **Close your books.** Wybierz nazwę dzikiego zwierzęcia z zad. 1., nie ujawniając jej, i narysuj na tablicy tyle kreseczek w rzędzie, ile jest liter w tym tajemniczym wyrazie, np. sześć kreseczek kryjących słowo *lizard*. Obok narysuj głowę rekina z otwartą paszczą bez zębów. Wskaż kreseczki i powiedz: **This is a secret word. Guess the letters.** Wyjaśnij po polsku, że uczniowie powinni zgłaszać się i wymieniać litery alfabetu. Jeśli dana litera znajduje się w tajemniczym wyrazie, zapiszesz ją we właściwym miejscu, jeśli nie, narysujesz rekinowi jeden ząb. Zadaniem dzieci jest odgadnąć tajemnicze słowo. W tym celu muszą je w całości uzupełnić, wymieniając wszystkie litery. Dzieci nie powinny odgadywać wyrazu przed podaniem wszystkich liter. Jeśli narysujesz osiem zębów, uczniowie przegrywają, ale jeśli odgadną wyraz, dostają nagrodę, np. mogą zagrać w ulubioną grę pod koniec zajęć lub na początku następnej lekcji.
- Przed grą przypomnij rymowankę *Bug Alphabet* z rozdziału wstępnego, możesz też odesłać uczniów do tekstu rymowanki zamieszczonego na s. 5. w *Książce ucznia* jako podpowiedzi. Uczniowie nie mogą zaglądać na stronę 8. z nazwami zwierząt. Po kilku rundach ochotnicy mogą przejąć twoją rolę, ale powinni ci w tajemnicy przekazać, jakie słowo wybrali. Upewnij się, że zapisali właściwą liczbę kreseczek na tablicy i poprawnie identyfikują litery w czasie gry. Dla utrudnienia możesz z każdą rundą ograniczać liczbę niewłaściwych liter (rysowanych rekinowi zębów), która kończy grę, maksymalnie do czterech.

- Wybierz w tajemnicy jedną z kart obrazkowych przedstawiających dzikie zwierzęta i unieś ją, zwróconą obrazkiem do siebie. Opisz to zwierzę, np.: **It's big and grey.** Uczniowie podają jego nazwę, np.: *It's a rhino!* Powtórz zadanie z kilkoma kartami.
- CD1**
2 Odtwórz piosenkę *Goodbye, my friends!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

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

CD1
13

1 kangaroo, 2 rhino, 3 cheetah, 4 tiger, 5 whale, 6 gorilla, 7 shark, 8 lizard;
(szepcem)

1 kangaroo, 2 rhino, 3 cheetah, 4 tiger, 5 whale, 6 gorilla, 7 shark, 8 lizard;

(głośno)

1 kangaroo, 2 rhino, 3 cheetah, 4 tiger, 5 whale, 6 gorilla, 7 shark, 8 lizard

CD1
14

Spike's top three

Look at the photos.

Guess my top three!

Which are my favourites?

What do you think?

CD1
15

Animals

Animals, animals. (dzieci podskakują)

Which can you see? (dzieci

robią daszek z dłoni nad oczami)

When you find them, (dzieci wskazują palcem przed siebie)

Clap with me. (dzieci klaszczą)

Where's the rhino? It's here! (dzieci pokazują dłonią róg nosorożca i wskazują palcem w dół)

Where's the shark? It's here! (dzieci szczerzą zęby jak rekin i wskazują palcem w dół)

Animals, animals. (jw.)

Which can you see? (jw.)

When you find them, (jw.)

Clap with me. (jw.)

Where's the gorilla? It's here! (dzieci uderzają się pięścią w klatkę piersiową jak goryl i kierują palec w dół)

Where's the tiger? It's here! (dzieci rozcapierzają palce, naśladując pazury tygrysa, i kierują palec w dół)

Animals, animals. (jw.)

Which can you see? (jw.)

When you find them, (jw.)

Clap with me. (jw.)

Where's the whale? It's here! (dzieci rozkładają szeroko ręce pokazując rozmiar wieloryba i wskazują palcem w dół)

Where's the lizard? It's here! (dzieci rozkładają ręce zgięte w łokciach jak jaszczurka i kierują palec w dół)

Animals, animals. (jw.)

Which can you see? (jw.)

When you find them, (jw.)

Clap with me. (jw.)

Where's the cheetah? It's here! (dzieci biegną w miejscu jak gepard i kierują palec w dół)

Where's the kangaroo? It's here! (dzieci zginają dłonie i podskakują jak kangur oraz kierują palec w dół)

Cele:

śpiewanie piosenki; nazywanie zwierząt w liczbie pojedynczej i mnogiej; opisywanie oraz pytanie o to, co dzikie zwierzęta jedzą i czego nie jedzą, gdzie mieszkają, a gdzie nie, oraz udzielanie odpowiedzi

Główne słownictwo i struktury:

dzikie zwierzęta; (*Sharks*) eat (*fish*)/don't eat (*fruit*); *Do (lizards) live in (Poland)? Yes, they do./No, they don't.* ○ fruit, vegetables, meat, fish; I like (meat) too.

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karta z wizerunkiem Pajaka Spike'a; karty z obrazkami dzikich zwierząt (kangur, nosorożec, gepard, tygrys, wieloryb, goryl, rekin, jaszczurka, ○ krokodyl); karty z nazwami dzikich zwierząt (*kangaroo, rhino, cheetah, tiger, whale, gorilla, shark, lizard, ○ crocodile*); *minikarty z rysunkami dzikich zwierząt z Zeszytu ćwiczeń; *mapa świata lub globus; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD1 1** Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Rozdaj karty z obrazkami i nazwami dzikich zwierząt różnym uczniom i poproś, aby wstali. Wskazany uczeń odczytuje wyraz lub nazywa zwierzę przedstawione na obrazku na swojej karcie. Osoba trzymająca pasującą kartę podnosi ją, powtarza słowo, po czym obaj uczniowie z parą kart siadają. Zakończ zabawę, kiedy wszyscy usiądą. Następnie zacznij powoli rysować na tablicy kształt jednego z dzikich zwierząt. Uczniowie zgłaszają się i zgadują, co rysujesz. Kiedy odgadną, ochotnik kończy rysunek. Następnie zaczyna nowy rysunek innego zwierzęcia, a reszta klasy zgaduje, co to za zwierzę i kolejna osoba kończy rysunek. Kontynuuj zabawę, aż zostanie narysowanych 4–5 zwierząt.
- **CD1 15** Odtwórz rymowaną *Animals.* Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (patrz s. 25.).

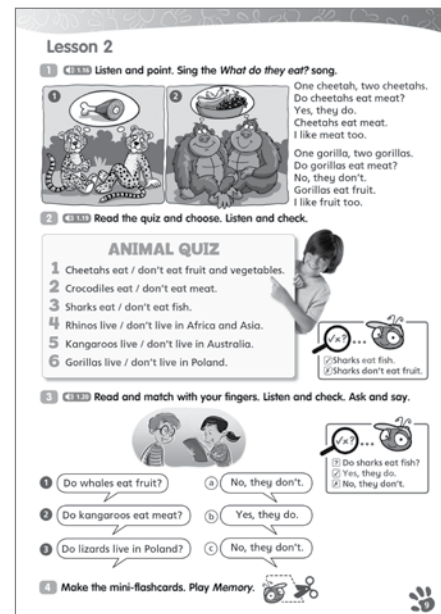
*DODATKOWY POMYSŁ

Unieś kartę z wizerunkiem Pajaka Spike'a. Poproś dzieci, aby przypomnieli rymowaną i zasady gry *Spike's top three* z zad. 2. z Lekcji 1. Wyjaśnij, że dzieci zagrają w tę samą grę, ale tym razem będą losowane trzy karty obrazkowe. Poproś ochotnika o wylosowanie trzech kart. Losujący nie ujawnia ich, klasa zgaduje, jakie zwierzęta kryją się na wylosowanych obrazkach. Powtórz zabawę, zapraszając różnych ochotników na środek klasy. Po dwóch rundach zamień karty obrazkowe na karty wyrazowe.

1 Listen and point. Sing the *What do they eat?* song.

strona 9

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Wskaż obrazki i zapytaj: **What animals and food can you see?** Sprawdź, czy dzieci pamiętają nazwy grup żywności z poprzednich części podręcznika: *meat* i *fruit*.
- **CD1 16** Powiedz: **Ding-dong.** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: **Listen and point to the animals and food.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej zwrotce.



Dzieci wskazują zwierzęta i nazywają je. Podobnie postępują z nazwami produktów: *cheetahs/gorillas, meat/fruit*. Upewnij się, że dzieci rozumieją znaczenia zdań i zwrotów: *Do (cheetahs) eat (meat)? Yes, they do./No, they don't; (Cheetahs) eat (meat)*. Dodatkowo możesz wyjaśnić, że oprócz owoców goryle jedzą niektóre rośliny i owady.

- Upewnij się, że dzieci rozumieją, jak tworzona jest liczba mnoga rzeczowników, mówiąc: *One gorilla, two ... (gorillas)*. Podawaj różne nazwy zwierząt i różne liczby osobników, a uczniowie tworzą liczbę mnogą.
- Powiedz: **Sing 'What do they eat?'**. Odtwarzaj nagranie piosenki etapami, zgodnie z techniką *Nauki piosenek krok po kroku* (patrz s. 6.). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś dzieci o wymyślenie dodatkowych zwrotek piosenki o innych zwierzętach i zaśpiewanie ich do tej samej melodii. W tym celu włącz piosenkę w wersji karaoke. (ścieżka 1.18).

2 Read the quiz and choose. Listen and check.

strona 9

- Zwróć uwagę dzieci na ramkę z regułą gramatyczną i poproś o wyjaśnienie znaczenia zdań po polsku. Wytłumacz, że w ramce zdania twierdzące są oznaczone haczykiem i kolorem zielonym, a przeczące krzyżykiem i kolorem czerwonym. Przeciwcz budowę zdań twierdzących i przeczących, podając nazwy zwierząt z piosenki: *cheetahs/meat, gorillas/fruit* oraz *cheetahs/fruit, gorillas/meat* i zachęć, aby dzieci tworzyły zdania razem z tobą.
- Powiedz: **One, two, three. Listen to me.** Powiedz dwa zdania: *Gorillas eat fruit. Gorillas don't eat fruit.* Zapytaj: **Which sentence is true: 1 or 2?** Dzieci wybierają pierwsze zdanie. Poproś, aby powtórzyły je za tobą. Powtórz zdanie, mówiąc inne zdanie: ***Gorillas eat meat. Gorillas don't eat meat.*** Uczniowie wskazują zdanie drugie. Przypomnij czasownik: *live* i powiedz: ***Cheetahs live in Poland. Cheetahs don't live in Poland.*** Wyjaśnij, że chodzi o występowanie gepardów w środowisku naturalnym, nie w zoo (zdanie 2.). Uwaga – do kluczowego zestawu słownictwa dodane jest słowo *crocodile*, poznane w *Bugs Team 2*. Przypomnij je za pomocą karty obrazkowej i wyrazowej oraz wprowadź gest symbolizujący to zwierzę: wysuń ręce przed siebie, ustaw je jedna nad drugą i naśladować klapanie paszczy krokodyla.

- Wskaż quiz w książce i powiedz: **Now do the quiz in the book.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest wybrać prawidłową wersję: czy zwierzęta żywią się danymi produktami lub zamieszkują dany teren i wskazać właściwe rozwiązanie palcem. Upewnij się, że uczniowie rozpoznają angielskie nazwy krajów i kontynentów pojawiających się w zadaniu. Jeśli masz mapę świata lub globus, pokaż na nich odpowiednie kraje i kontynenty. Poproś o przypomnienie znaczenia słowa: *vegetables*, poznanego we wcześniejszych częściach podręcznika. Uczniowie czytają zdania i wskazują odpowiedzi. Mogą także zapisać krótkie odpowiedzi w zeszytach, np. *1 don't eat.*
-  **CD1 19** Powiedz: **Listen and check.** Odtwórz nagranie i zatrzymuj je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdanie i podnoszą rękę, jeśli wcześniej prawidłowo podały odpowiedź (1 *don't eat*, 2 *eat*, 3 *eat*, 4 *live*, 5 *live*, 6 *don't live*). Przy zdaniach przeczących (1 i 6) poproś uczniów o zbudowanie razem z tobą prawdziwych zdań twierdzących: *Cheetahs eat meat. Gorillas live in Africa.*

ZADANIE RUCHOWE

Uczniowie stają obok ławek. Wypowiadają zdania prawdziwe lub fałszywe dotyczące pożywienia lub środowiska występowania zwierząt, np. **Kangaroos don't live in Poland. Tigers eat fruit. Gorillas eat lizards**, itp. Jeśli zdanie jest prawdziwe, dzieci podskakują. Jeśli zdanie jest fałszywe, kucają i pozostają w tej pozycji, dopóki ktoś się nie zgłosi i nie poprawi tego zdania, np. *Tigers don't eat fruit. Tigers eat meat.* Wówczas wszyscy mogą wstać i gra jest kontynuowana.

3 Read and match with your fingers. Listen and check. Ask and say.

- Wskaż ramkę z regułą gramatyczną i poproś uczniów, aby razem z tobą spróbowali odczytać pytania i odpowiedzi. Poproś uczniów o wyjaśnienie znaczenia zdań. Zwróć uwagę klasy na to, że pytania zamieszczone w ramce w podręczniku są oznaczone znakiem zapytania i kolorem niebieskim; krótkie odpowiedzi twierdzące, podobnie jak zdania twierdzące, haczykiem i kolorem zielonym, a krótkie odpowiedzi przeczące, podobnie jak zdania przeczące, krzyżykiem i kolorem czerwonym.
- Wskaż dymki i powiedz: **Match the questions and the answers with your finger.** Wyjaśnij, że zadanie jest też rodzajem quizu i dzieci powinny połączyć palcami pytania i odpowiedzi zgodne z prawdą. Dzieci łączą dymki. Mogą też krótko zapisać odpowiedzi w zeszytach, np. *1 a.*
-  **CD1 20** Powiedz: **Listen and check** i odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym dialogu i prosząc dzieci o odpowiedzi (1 *a/c*, 2 *c/a*, 3 *b*). Możesz po polsku dopytać uczniów, czy kiedyś widzieli jaszczurkę w naturalnym środowisku w Polsce, np. w górach. Jeśli masz dostęp do Internetu, możesz pokazać uczniom gatunki jaszczurek występujące w Polsce.
- Powiedz hasło: **Tick-tock. Time to talk.** Powiedz: **Ask and say**, wspomagając się gestami. Odegraj z ochotnikiem przykładowy dialog z nagrania. Zapraszaj pary ochotników na środek klasy, aby odegrały podobny dialog. Możesz zachęcić dzieci, aby układały pytania także o inne zwierzęta, żywność czy kraje.
-  Uczniowie odgrywają dialogi w parach, na zmianę zadając pytania na temat jedzenia i środowiska występowania zwierząt oraz udzielając odpowiedzi.

4 Make the mini-flashcards. Play Memory.

- Pokaż gotowe minikarty z obrazkami dzikich zwierząt. Powiedz: **Let's make the mini-flashcards.** Poproś uczniów, aby z *Zeszytu ćwiczeń* wyjęli szablon kart, i pomóż im w wycinaniu. Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wycinają dziewięć kart z papieru i na każdej samodzielnie rysują dziewięć dzikich zwierząt: osiem z zad. 2. Lekcji 1. oraz krokodyla z zad. 2.

-  Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podziel uczniów na pary i poproś, aby wspólnie przemieszali dwa zestawy minikart i rozłożyły je na ławce obrazkami do dołu. Następnie uczniowie na zmianę odkrywają po dwie karty i nazywają zwierzęta, np. *tiger, kangaroo*. Jeśli znajdą parę zwierząt, mówią, np. *tiger, tiger, two tigers* i zabierają parę. Celem zabawy jest odnaleźć wszystkie pary. Wygrywa osoba z większą liczbą par na końcu zabawy. W drugiej rundzie, kiedy uczeń odkryje parę takich samych zwierząt, przed zabraniem kart musi zbudować prawdziwe zdanie o tych zwierzętach, np.: *Kangaroos live in Australia.* Przed rozpoczęciem gry zademonstruj jej próbną wersję z parą ochotników.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

- Pokazuj kolejno karty z obrazkami zwierząt. Ochotnicy mówią prawdziwe zdania na temat pożywienia lub środowiska występowania zwierząt.
-  **CD1 2** Odtwórz piosenkę *Goodbye, my friends!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 1., Lekcja 2.: ćw. 1–3, s. 7.

CD1 16

CD1 17 - guided

CD1 18 - karaoke

What do they eat?

One cheetah, two cheetahs. (dzieci wyciągają jeden palec, a następnie dwa)

Do cheetahs eat meat? (dzieci rozkładają ręce w geście pytającym)

Yes, they do. (dzieci kiwają głową twierdząco)

Cheetahs eat meat. (dzieci udają, że wkładają jedzenie do buzi)

I like meat too. (dzieci gładzą się po brzuchu)

One gorilla, two gorillas. (dzieci wyciągają jeden palec, a następnie dwa)

Do gorillas eat meat? (dzieci rozkładają ręce w geście pytającym)

No, they don't. (dzieci kiwają głową przecząco)

Gorillas eat fruit. (dzieci udają, że wkładają jedzenie do buzi)

I like fruit too. (dzieci gładzą się po brzuchu)

CD1 19

1 *Cheetahs don't eat fruit and vegetables.*

2 *Crocodiles eat meat.*

3 *Sharks eat fish.*

4 *Rhinos live in Africa and Asia.*

5 *Kangaroos live in Australia.*

6 *Gorillas don't live in Poland.*

CD1 20

1 **Sam:** *Do whales eat fruit?*

Lia: *No, they don't.*

2 **Sam:** *Do kangaroos eat meat?*

Lia: *No, they don't.*

3 **Sam:** *Do lizards live in Poland?*

Lia: *Yes, they do.*

1 On safari

Lekcja 3

Cele:

sluchanie, czytanie i ocenianie historyjki; rozpoznawanie i nazywanie liczb 10–100; opisywanie, co chciaboby się zobaczyc

Główne słownictwo i struktury:

dzikie zwierzęta; liczby 10–100; *stadium, Table Mountain, safari; (Kangaroos) don't live in (South Africa). They live in (Australia); Do (lizards) eat insects? Yes, they do./No, they don't.* ☉ liczby 1–10

Materiały (*opcjonalne):

plyta audio CD1; karty z obrazkami dzikich zwierząt; karty obrazkowe do historyjki 1.; *karty z nazwami dzikich zwierząt; *mapa świata lub globus; *papierowe figurki bohaterów kursu z *Zeszytu ćwiczeń*; *maskotka Świetlik Gary



- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: **Hello, teacher.**

- Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

- Umieść na tablicy karty z obrazkami dzikich zwierząt zwrócone obrazkami do tablicy i ponumeruj je. Uczniowie zgłaszają się i pojedynczo wybierają jedną kartę, podając oznaczającą ją cyfrę. Odwróć kartę i zadaj pytanie na temat przedstawionego na niej zwierzęcia, np.: **Do crocodiles eat meat?** Jeśli uczeń odpowie prawidłowo, karta jest usuwana z tablicy, jeśli nie, wraca na swoje miejsce. Zakończ zadanie, kiedy na tablicy nie będzie już kart.

- Odtwórz piosenkę *What do they eat?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 27.).

*DODATKOWY POMYSŁ

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

1 Listen and read the story. strony 10–11

- Rozłóż dłonie w geście otwierania książki i powiedz: **Three, two, one.** Uczniowie kończą hasło: *It's story time.* Pokaż kartę 1. do historyjki 1. lub poproś uczniów, aby otworzyli podręczniki. Podaj po angielsku numer strony. Wskaż obrazek 1.
- Zapytaj: **Which Bugs can you see?** (Spike, Molly, Gracie, Gary, Danny) **Where are they?** (in South Africa). Dzieci udzielają odpowiedzi. Podaj uczniom polską nazwę kraju z historyjki: *Republika Południowej Afryki (RPA)*. Jeśli masz mapę świata lub globus, pokaż, gdzie znajduje się Polska, a gdzie RPA. Następnie wskaż pozostałe obrazki i powiedz: **Guess what happens in the story.** Dzieci odgadują po polsku lub po angielsku, co wydarzy się w historyjce. Wystuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
- Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie i powiedz uczniom, że podczas słuchania powinni wskazywać odpowiednie obrazki. Wyjaśnij, że zakończenie historyjki uczniowie poznają w zad. 2. Następnie powiedz: **Listen and read** i powtórz zadanie, prosząc dzieci o słuchanie i śledzenie tekstu w podręcznikach.
- Po wysłuchaniu historyjki wskazuj kolejne obrazki, zadawaj uczniom pytania oraz proś o dokończenie zdań, aby

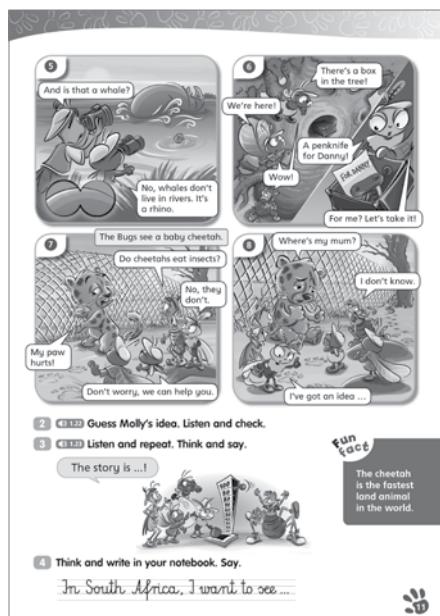
sprawdzić zrozumienie przez uczniów treści historyjki. Wyjaśniaj znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów.

Przykładowe pytania/zdania:

- 1 **Where are the Bugs?** (in South Africa) **Who do they meet?** (Molly)
 - 2 **Do they travel by train?** (No, by car) **What do they see in South Africa?** (a stadium and Table Mountain) **Where does Danny want to go?** (on safari) **What is there?** (the GPS address)
 - 3 **What can Spike see?** (two crocodiles and many lizards) **What question does Gracie ask?** (Do lizards eat insects?) **What does Molly answer?** (Yes, they do) **Is Gracie an insect?** (yes)
 - 4 **Spike thinks he can see a** (kangaroo). **Do kangaroos live in South Africa?** (No, they don't) **What animal can Spike really see?** (a cheetah)
 - 5 **Gracie thinks she can see a** (whale). **Is that a whale?** (No, it isn't) **Do whales live in rivers?** (No, they don't) **What animal is it?** (a rhino)
 - 6 **Gary can see** (a box). **Where's the box?** (in the tree) **What's in the box?** (a penknife) **The penknife is for** (Danny). **Does Danny take the penknife?** (yes)
 - 7 **Who do the Bugs meet?** (a baby cheetah) **The baby cheetah's paw is stuck in the fence. The baby cheetah says:** ('My paw hurts'). **Do cheetahs eat insects?** (no, they don't) **Do the Bugs want to help the baby cheetah?** (yes) **Can they cut the fence?** (yes)
 - 8 **Is the baby cheetah happy?** (no) **The baby cheetah asks:** ('Where's my mum?'). **Does Spike know where the mummy is?** (no) **Who has an idea?** (Molly)
- Dodatkowo możesz porozmawiać z dziećmi, wykorzystując zdjęcia i informacje z Internetu, o autentycznych atrakcjach RPA przedstawionych w historyjce, np. Góra Stołowa (Table Mountain) ma 1086 m n.p.m i można wjechać na nią kolejką linową; charakterystyczny stadion w Kapsztadzie został wybudowany na Mistrzostwa Świata w Piłce Nożnej w 2010 roku; bezkrwawe safari można odbyć w różnych parkach narodowych kraju i zobaczyć m.in. nosorożce i gepardy.

*DODATKOWY POMYSŁ

Jeśli w rozdziale wstępnym dzieci wykonały figurki zwierzątek z *Bugs Team* z szablonu z *Zeszytu ćwiczeń*, zachęć je, aby rozłożyły figurki na ławkach. W trakcie słuchania historyjki dzieci podnoszą odpowiednie figurki oraz odgrywają emocje bohaterów. Następnie w parach i grupach mogą z pomocą figurek odgrywać poszczególne scenki, odczytując dialogi z dymków.



2 Guess Molly's idea. Listen and check. strona 11

- Wskaż w historyjce obrazek 8. i powiedz: **The baby cheetah wants his mummy. Molly has got an idea. Guess Molly's idea.** Wysłuchaj przypuszczeń dzieci wypowiedzianych po polsku lub po angielsku, a następnie odtwórz nagranie dwukrotnie, aby uczniowie mogli porównać swoje propozycje. Upewnij się, że dzieci rozumieją słowo: *pawprints*.
- Wskaż ramkę **Fun fact** i odczytaj zawartą w niej treść. Sprawdź zrozumienie zdania. Powiedz: **The cheetah can run more than 100 kilometres per hour** i z pomocą uczniów wyjaśnij znaczenie wypowiedzi.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci ustawiają się w kręgu i zaczynają iść powoli zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Wydawaj polecenia związane z odgrywaniem ról dzikich zwierząt, np.: **Walk like a gorilla. Run like a cheetah. Eat like a crocodile.** Co jakiś czas zmieniaj kierunek poruszania się dzieci.

3 Listen and repeat. Think and say. strona 11

- Mów pełne liczby 10–100, zapisując je jednocześnie cyframi w jednym rzędzie na tablicy.
- CD1 23** Powiedz: **Listen, repeat and point.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po słowie: *a hundred*. Dzieci powtarzają liczby, wskazując je kolejno na tablicy.
- CD1 23** Wskaż w podręczniku postacie ukazane na obrazku. Powiedz: **Listen, read and repeat.** Poproś dzieci, aby podczas słuchania wskazywały kolejne liczby znajdujące się na ilustracji. Rób pauzy po każdej liczbie, aby dzieci mogły ją powtórzyć. Zachęć dzieci także do powtarzania zdań po liczbie: *a hundred*.
- Zapytaj: **Do you like the story?** i poproś, aby dzieci zdecydowały, jak bardzo podoba im się historyjka. Wypowiadaj z odpowiednim natężeniem emocji kolejne zdania z zapisu nagrania: **The story is OK! / The story is great! / The story is fantastic!** Dzieci powtarzają to zdanie, które jest najbliższe ich opinii o historyjce.

4 Think and write in your notebook. Say. strona 11

- Zwróć uwagę dzieci na przykład podany w zadaniu i poproś, aby spróbowały razem z tobą go odczytać. Powiedz: **Choose a place you want to see in South Africa and write a sentence in your notebook.** Wyjaśnij, że każde dziecko ma za zadanie wybrać z historyjki jedną z atrakcji w RPA, którą chciałoby zobaczyć. Następnie uczniowie zapisują w zeszytach pełne zdania. Na koniec ochotnicy czytają swoje zdania na forum klasy.
-  Pracując w parach, dzieci na zmianę mówią pełnym zdaniem, jakie atrakcje chciałyby zobaczyć.

*DODATKOWY POMYSŁ

W parach lub małych grupach uczniowie wykonują na osobnej kartce dodatkowy rysunek do historyjki, przedstawiający spotkanie małego geparda z mamą. Następnie, na podstawie tego rysunku, przygotowują scenkę z bohaterami historyjki i odgrywają ją. Uczniowie mogą także zapisać ten dialog pod swoim rysunkiem.

- Odczytaj kilka kwestii z historyjki, np.: **There's a box in the tree. I've got an idea**, itp. Uczniowie nazywają imię postaci, która wypowiada w historyjce daną kwestię, np. *It's Gary*.
- CD1 2** Odtwórz piosenkę *Goodbye, my friends!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

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

CD1 21

Obrazek 1.

Gary: *We're here!*

Spike: *Hello! This is my friend Molly.*

Gracie, Gary, Danny: *Hello, nice to meet you.*

Obrazek 2.

Narrator: *The Bugs travel across South Africa.*

Gary: *What's this?*

Molly: *It's a stadium.*

All: *Wow! And look! There's Table Mountain.*

Danny: *Let's go on safari. The GPS address is there.*

Obrazek 3.

Narrator: *The Bugs are on safari.*

Spike: *I can see two crocodiles and many lizards.*

Gracie: *Do lizards eat insects?*

Molly: *Yes, they do. Let's go.*

Obrazek 4.

Spike: *A kangaroo!*

Molly: *Kangaroos don't live in South Africa. They live in Australia. It's a cheetah.*

CD1 22

Spike: *What's the idea, Molly?*

Molly: *Look down. Can you see the cheetah pawprints?*

Gary: *And look there, next to the tree!*

Baby cheetah. *It's my mum. Mum, mum! I'm here.*

CD1 23

Ten ... twenty ... thirty ... forty ... fifty ... sixty ... seventy ... eighty ... ninety ... a hundred! The story is OK!

(pauza) The story is great! (pauza) The story is fantastic!

Obrazek 5.

Gracie: *And is that a whale?*

Gary: *No, whales don't live in rivers. It's a rhino.*

Obrazek 6.

Danny: *We're here!*

Gary: *There's a box in the tree!*

All: *Wow!*

Molly: *A penknife for Danny!*

Danny: *For me? Let's take it!*

Obrazek 7.

Narrator: *The Bugs see a baby cheetah.*

Gracie: *Do cheetahs eat insects?*

Molly: *No, they don't.*

Baby cheetah: *My paw hurts!*

Gary: *Don't worry, we can help you.*

Obrazek 8.

Baby cheetah: *Where's my mum?*

Gracie: *I don't know.*

Molly: *I've got an idea ...*

1 On safari

Lekcja 4

Cele:

słuchanie historyjki; sprawdzanie zrozumienia historyjki; zadawanie pytań o to, co jedzą zwierzęta i udzielanie odpowiedzi; ćwiczenie wymowy głoski /ə/

Główne słownictwo i struktury:

dzikie zwierzęta; *Do (crocodiles) eat (fish)? Yes, they do./ No, they don't; In summer, together by a river a tiger and a leopard eat a nice dinner.*;  fish, meat, fruit, vegetables

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty obrazkowe do historyjki 1.; karty z nazwami dzikich zwierząt; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pokaż karty wyrazowe z nazwami dzikich zwierząt. Uczniowie odczytują wyrazy na głos. Następnie zapytaj: **Which animals are in the story from Lesson 3?** Uczniowie odpowiadają (*lizard, crocodile, rhino, cheetah*). Mogą także dodać nazwy zwierząt, które są przez głównych bohaterów tylko wspomniane (*whales, kangaroos*).
-  Odtwórz piosenkę *What do they eat?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 27.).
- Napisz na tablicy liczby 10–100 i zachęć uczniów, aby nazwali je razem z tobą.

1 Listen and say the missing words.

- Zapytaj: **Do you remember the 'On safari' story?** Zaproś ośmiu ochotników na środek klasy i rozdaj im karty do historyjki. Poproś resztę uczniów, aby pomogli ochotnikom ustawić się w takiej kolejności, w jakiej obrazki występują w historyjce. Uczniowie mówią np.: *Mikołaj – three, Julia – seven.* Umieść karty na tablicy we właściwej kolejności. Dzieci wracają na miejsca.
- Powiedz: **Listen to the story and say the missing words.** Wyjaśnij po polsku, że w nagraniu historyjki brakuje niektórych słów. Zadaniem dzieci jest śledzić historyjkę przedstawioną na kartach i po usłyszeniu sygnału podawać brakujące słowa. W klasie, w której dzieci potrzebują więcej pomocy, poproś, aby uczniowie słuchając, śledzili tekst historyjki w podręczniku. Wyjaśnij, że mogą odczytywać brakujące słowa.
-  Odtwórz nagranie. Dzieci dopowiadają brakujące słowa.  Zatrzymaj nagranie przy każdym z nich, aby dać dzieciom czas na jego dopowiedzenie (patrz słowa zapisane pogrubioną czcionką w zapisie nagrania na s. 29.).

Lesson 4

1  Listen and say the missing words.

2 Read and match with your fingers. Say.

- | | |
|----------------------------|------------------|
| 1 The Bugs are in ... | a) in rivers. |
| 2 Whales don't live ... | b) cheetah. |
| 3 Lizards eat ... | c) South Africa. |
| 4 In the box, there's ... | d) insects. |
| 5 The Bugs help a baby ... | e) a penknife. |



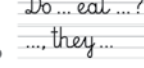
3 Read and say: Yes, they do or No, they don't. Ask and say.

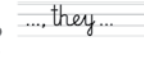
Do lizards eat insects?

a    

b    

4 Choose a picture and a type of food. Write the dialogue in your notebook.

a    

b    

Do ... eat ...?
..., they ...

5  Listen, read and say the Bug twister!

In summer, together by a river, a tiger and a leopard eat a nice dinner.



*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś dzieci o jak najszybsze odnalezienie na obrazkach różnych elementów historyjki zamieszczonej w podręczniku i wskazanie ich, np.: **Find a purple backpack/three lizards/an orange fish/a red penknife in a box/cheetah pawprints.**, itp. Uczniowie podnoszą rękę, kiedy je znajdują, i głośno mówią: *Here!* Uczniowie mogą też wykonywać to zadanie w parach. W każdej parze osoba, która jako pierwsza znajdzie żądany element, zdobywa punkt.

2 Read and match with your fingers. Say. strona 12

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony.
- Wskaż obrazek i zapytaj: **Who can you see?** (*Gary, Molly, Spike, Gracie, Danny*) **Are they on a plane?** (*no, in a car*) Powiedz: **Read and match with your fingers.** Powiedz, że dzieci powinny połączyć palcami każdy początek zdania oznaczony numerami 1–5 z właściwą końcówką oznaczoną literami a–e. Powinny w ten sposób powstać pełne zdania zgodne z treścią historyjki. Wskaż początek zdania nr 1 i zachęć dzieci, aby go odczytały razem z tobą. Poproś ochotnika o odczytanie pięciu końcówek zdań. Zachęć uczniów, aby połączyli początek zdania z właściwą końcówką i sprawdź odpowiedzi (1 c). Dzieci wykonują resztę zadania samodzielnie, mogą też krótko zapisywać odpowiedzi w zeszytach (np. 1 c).
- Sprawdź odpowiedzi, prosząc całą klasę o odczytanie chórem pełnych zdań (1 c *The Bugs are in South Africa*; 2 a *Whales don't live in rivers*; 3 d *Lizards eat insects*; 4 e *In the box, there's a penknife*; 5 b *The Bugs help a baby cheetah*).
-  W parach dzieci na zmianę mówią pełne zdania. Dla utrudnienia mogą zakryć końcówki zdań i mówić je z pamięci.

ZADANIE RUCHOWE

Uczniowie stają obok ławek. Poproś, aby wyciągnęli ręce wysoko nad głowy i powtórzyli: *Yes, they do!*, a następnie schylili się, dotknęli stóp i powiedzieli: *No, they don't*. Zadawaj pytania dotyczące dzikich zwierząt oraz treści historyjki, na które można odpowiedzieć: *tak* lub: *nie*, np.: ***Do cheetahs live in South Africa? Do crocodiles eat meat? Do lizards eat insects? Do whales live in rivers?***, etc. Dzieci odpowiadają, podając prawidłową odpowiedź i wykonując odpowiedni ruch. Jeśli się pomyli, robią szybki obrót.

3 Read and say: *Yes, they do* or *No, they don't*. Ask and say. strona 12

- Wskaż obrazek z bohaterami historyjki. Poproś ochotnika o odczytanie pytania Gracie. Zapytaj: ***Does Molly say: Yes, they do* or *No, they don't?*** Uczniowie odpowiadają z pamięci (*Yes, they do*).
- Wskaż obrazki a–d i zapytaj: ***What animals and food can you see?*** Dzieci podają odpowiedzi. Wskaż symbole i wyjaśnij, że podobnie jak w ramkach z regułą gramatyczną, haczyk oznacza odpowiedź twierdzącą: *Yes, they do*, a krzyżyk przeczącą: *No, they don't*. Poproś ochotnika, aby wcielił się w rolę Gracie i zadał pytanie dotyczące obrazka a: *Do crocodiles eat fish?* Zachęć pozostałych uczniów, aby odpowiedzieli chórem, zwracając uwagę na podpowiedź w postaci odpowiedniego symbolu: *Yes, they do*. Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami i różnymi ochotnikami zadającymi pytania (b *Do gorillas eat fruit?* *Yes, they do*; c *Do tigers eat vegetables?* *No, they don't*; d *Do rhinos eat meat?* *No, they don't*).
-  Uczniowie pracują w parach, na zmianę zadają pytania i udzielają odpowiedzi.

4 Choose a picture and a type of food. Write the dialogue in your notebook. strona 12

- Wskaż zdjęcia i zapytaj: ***What animals can you see?*** (a *sharks*, b *gorillas*). ***What food is there on the menu?*** Następnie poproś ochotnika, aby ułożył pytanie do pierwszego zdjęcia w podobny sposób jak w zad. 3. Uczeń może wybrać dowolne pożywienie z wymienionych w zadaniu, np.: *Do sharks eat fruit?* Zachęć resztę klasy, aby odpowiedziała zgodnie z prawdą (*No, they don't*). Powtórz zadanie z drugim zdjęciem i innym ochotnikiem.
- Powiedz: ***Choose one picture and one type of food. Write the dialogue in your notebook.*** Wskaż przykład. Uczniowie piszą w zeszytach dialogi do wybranego przez siebie zdjęcia. Pomóż uczniom, jeśli to konieczne, w wybraniu właściwej odpowiedzi.
- Poproś kilkoro uczniów o odczytanie zapisanych przez siebie dialogów.
-  W parach uczniowie odczytują własne dialogi.

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

- Powiedz: ***One, two, three. Listen to me.*** Wskaż obrazek i zapytaj: ***What can you see?*** (*tiger, food, river, trees, sun*). Wprowadź nazwę nowego zwierzęcia: *leopard* i przećwicz z klasą jego wymowę. Zademonstruj dzieciom, jak się wymawia głoskę /ə/ – w słowie: *tiger* i jako osobny dźwięk. Powiedz: ***Repeat.*** Dzieci powtarzają głoskę i słowo. Pokaż dzieciom, że w wyrazie ta głoska jest zapisana literami *er*, jak zaznaczono na czerwono w zdaniu zapisanym na obrazku.
-  Powiedz: ***Listen and read the Bug twister! Point.*** Wyjaśnij, że dzieci usłyszą wyliczankę z głoską /ə/ i powinny wskazywać odpowiednie elementy obrazka. Odtwórz nagranie.

- Powiedz: ***Say the Bug twister!*** Dzieci powtarzają wyliczankę razem z nagraniem, za pierwszym razem w normalnym tempie, a następnie dwa razy coraz szybciej.
-  W parach uczniowie na zmianę odczytują zdanie zapisane w dymku, zwracając uwagę na prawidłową wymowę głoski /ə/.
- Zapytaj: ***What question does Gracie ask Molly? What does Molly answer?*** Uczniowie odpowiadają z pamięci: *Do lizards eat insects? Yes, they do.*
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, my friends!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

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

CD1
25

*In summer,
together by a river,
a tiger and a leopard
eat a nice dinner. (x3)*

1 On safari

Lekcja 5

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie typów środowiska naturalnego; mówienie rymowanki; zadawanie pytań na temat tego, w jakim środowisku naturalnym żyją zwierzęta i udzielanie odpowiedzi

Główne słownictwo i struktury:

dzikie zwierzęta; *jungle, desert, sea, grasslands, river*; *Where do (sharks) live? They live in the (sea). They eat (fish and meat).*; *fish, meat, fruit, vegetables*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty z obrazkami dzikich zwierząt; karty z obrazkami typów środowiska naturalnego (dżungla, pustynia, morze, sawanna, rzeka); karty z nazwami typów środowiska naturalnego (*jungle, desert, sea, grasslands, river*); *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **1** Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Zapytaj: **Do you remember the Bug twister!?** Powiedz przyciszonym głosem: **Let's say it quietly.** Dzieci wspólnie mówią po cichu zdanie z ostatniej lekcji. Następnie powiedz powoli: **Let's say the Bug twister! very slowly.** Dzieci mówią zdanie w odpowiednim tempie.
- Rozłóż w dłoniach w wachlarz karty z obrazkami dzikich zwierząt, zwrócone obrazkami do ciebie. Uczniowie wymieniają z pamięci nazwy zwierząt przedstawionych na kartach. Następnie ochotnik wyjmuje jedną kartę i pokazuje ją klasie. Zapytaj klasę: **Do (gorillas) eat meat/fruit?** Dzieci odpowiadają zgodnie z prawdą. Powtórz zadanie, prosząc różnych ochotników o wyciąganie kart i zadając pytania na temat pożywienia zwierząt na nich przedstawionych.

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

strona 12

- Pokaż dzieciom karty z obrazkami rodzajów środowiska naturalnego zamieszkiwanego przez różne zwierzęta, mówiąc: **These are natural habitats.** Wyjaśnij znaczenie wypowiedzi. Zapytaj: **Which natural habitats are there in Poland?** (*desert, sea, river*). Jeśli masz dostęp do Internetu, pokaż dzieciom lokalizację i zdjęcia z Pustyni Błędowskiej. Umieść karty obrazkowe na tablicy.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony.
- **26** Powiedz: **Listen, find and point.** Wyjaśnij, że typy środowiska są wymieniane w nagraniu najpierw w tej samej kolejności, w jakiej występują na zdjęciach w podręczniku, a następnie w różnej. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują właściwe zdjęcia i wskazują je.
- **26** Powiedz: **Listen, read and repeat.** Zachęć uczniów, aby słuchając nagrania, zwracali uwagę na podpisy umieszczone pod zdjęciami i powtarzali nazwy typów środowisk życia zwierząt.

Lesson 5

1 **1.26** Listen, find and point. Repeat. Read the words.

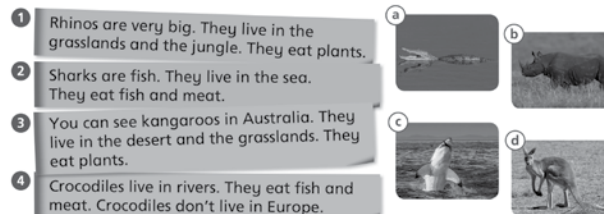


2 **1.27** Listen, find and point. Say the *Where do they live?* chant. Write the words in your notebook.

Example: *a. grasslands*



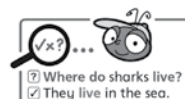
3 **1.28** Listen and read. Find and point.



4 Read and say.

- Where do rhinos live?
- Where do sharks live?
- Where do kangaroos live?
- Where do crocodiles live?

They live in ...



- Pokazuj karty z nazwami typów środowiska w przypadkowej kolejności. Uczniowie odczytują wyrazy, a ochotnicy umieszczają karty wyrazowe na tablicy pod właściwymi kartami obrazkowymi.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

2 Listen, find and point. Say the *Where do they live?* chant. Write the words in your notebook.

strona 13

- Wskaż kolejno typy środowisk życia zwierząt przedstawione na obrazkach 1–5, pytając: **What natural habitats can you see?** Uczniowie rozpoznają typy środowisk i nazywają je (*a grasslands, b river, c desert, d sea, e jungle*).
- **27** Powiedz: **Listen to the chant, find the habitats and point.** Dzieci słuchają rymowanki i wskazują typy środowisk wymienianych w nagraniu. Sprawdź odpowiedzi: nazywaj wybrany typ środowiska, uczniowie niech wskazują właściwy obrazek.
- **27** Wskaż kolejne obrazki i zapytaj: **What animals live in the (grasslands)?** Uczniowie mówią, co pamiętają z rymowanki. Nie potwierdzaj ich wypowiedzi ani im nie zaprzeczaj. Powiedz: **Listen and check.** Odtwórz nagranie ponownie i zatrzymaj je po usłyszeniu nazwy pierwszego typu środowiska. Zadaj ponownie pytanie: **Which animals live in the grasslands?** i wysłuchaj odpowiedzi. Kontynuuj zadanie w podobny sposób z resztą rymowanki.
- **27** Powiedz: **Listen, mime and repeat.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdania i odgrywają ich treść, naśladując twoje gesty. Odtwórz nagranie po raz czwarty. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają ją.

- Wskaż przykład i powiedz: **Write the words in your notebook.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest napisać w zeszyście nazwy typów środowisk życia zwierząt zgodnie z kolejnością ilustracji zamieszczonych w podręczniku. Dzieci mogą korzystać z podpisów z zad. 1. jako podpowiedzi. Sprawdź odpowiedzi, prosząc różne osoby o odczytanie podpisów.

ZADANIE RUCHOWE

Umieść karty z obrazkami typów środowiska na różnych ścianach sali. Podziel uczniów na dwie drużyny: *Danny* i *Gracie* i poproś, aby każda ustawiła się w pociąg. Wymieniaj nazwy zwierząt i wskazuj wybraną grupę uczniów, np.: *Cheetahs – Gracie*. Wskazana drużyna wypowiada zdanie: *Cheetahs live in the grasslands* i, ustawiona w pociąg, udaje się do karty przedstawiającej odpowiedni typ środowiska. Każdy członek drużyny dotyka karty lub ściany, na której karta się znajduje. Następnie wypowiedz nazwę innego zwierzęcia i poproś drugą drużynę o odpowiednią reakcję. Powtórz zabawę kilkakrotnie.

3 Listen and read. Find and point. strona 13

- Wskaż zdjęcia i zapytaj: **What animals can you see?** Uczniowie podają odpowiedzi (a *crocodile*, b *rhino*, c *shark*, d *kangaroo*). Następnie zapytaj: **Where do the animals live?** Dzieci starają się rozpoznać dany typ środowiska na zdjęciach (a *river*, b *grasslands*, c *sea*, d *desert*). Wystuchaj ich odpowiedzi, ale ich nie potwierdzaj ani im nie zaprzeczaj.
- CD1 28 Powiedz: **Listen and read. Find and point.** Wyjaśnij, że uczniowie usłyszą nagranie czterech tekstów. Stuchając nagrania, powinni śledzić teksty w podręczniku i wskazywać pasujące do nich obrazki. Odtwórz nagranie pierwszego tekstu. Uczniowie czytają i jednocześnie słuchają, a następnie wskazują właściwy obrazek. Sprawdź, czy dzieci pamiętają słowo: *plant*, wprowadzone w *Bugs Team 1*. Następnie sprawdź odpowiedzi (1 b) i zapytaj: **What can you see in this photo, the grasslands or the jungle?** Uczniowie odpowiadają zgodnie z prawdą (*grasslands*). Kontynuuj zadanie z pozostałymi tekstami w podobny sposób (2 c, 3 d, 4 a).
- Jako ciekawostki możesz po polsku powiedzieć uczniom, że rekiny mieszkają w morzach i oceanach, ale są też rekiny, które mieszkając w morzu, polują w ujściach rzek. Krokodyle mieszkają w rzekach, ale jest gatunek krokodyla w Australii, który mieszka w ujściach rzek i może zapuszczać się na dłuższy czas na wody morskie.

*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś uczniów, aby zakryli teksty w zad. 3. Podziel ich na cztery grupy i przydziel każdej z nich inne zdjęcie a-d. Poproś, aby każda grupa przypomniła sobie jak najwięcej informacji z tekstu związanego ze zdjęciem. Przedstawiciele każdej z grup przekazują informacje zapamiętane przez członków grupy.

4 Read and say. strona 13

- Zwróć uwagę dzieci na ramkę z regułą gramatyczną i poproś o przetłumaczenie zdań. Przypomnij, że pytania zamieszczone w ramkach są oznaczone symbolem znaku zapytania i kolorem niebieskim, a zdania twierdzące haczykiem i kolorem zielonym.
- Poproś ochotnika o odczytanie pierwszego zdania z zad. 4. Zapytaj: **Who remembers the answer?** i wybierz innego ochotnika do odpowiedzi. Ochotnik może sprawdzić odpowiedź w zad. 3.
- Poproś uczniów, żeby samodzielnie przeczytali pozostałe pytania i zastanowili się nad odpowiedziami. Następnie, pracując w parach, dzieci niech porównują swoje odpowiedzi. Sprawdź odpowiedzi, prosząc różnych ochotników o odczytanie pytań i wybierając uczniów do odpowiedzi.

-  W parach uczniowie na zmianę zadają sobie pytania i podają odpowiedzi. Mogą także wymyślać własne pytania związane z tekstami.

*DODATKOWY POMYSŁ

Przeprowadź zadanie typu webquest na temat zwierząt niewymienionych w zad. 4. Zapisz na tablicy: *Where do whales live? What do whales eat?* Jako zadanie domowe uczniowie szukają w Internecie odpowiedzi na pytania.

- Zapytaj: **Do you remember the five types of natural habitat?** Wystuchaj odpowiedzi dzieci. Zapytaj kilkoro uczniów: **Which habitat do you like? Which habitat do you want to see?** Wskazane dzieci udzielają odpowiedzi.
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Goodbye, my friends!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

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

CD1
26

1 *jungle*, 2 *desert*, 3 *sea*, 4 *grasslands*, 5 *river*;
(pauza)
desert, river, jungle, grasslands, sea;
(pauza)
river, sea, jungle, grasslands, desert

CD1
27

Where do they live?

Lizards live in the desert. (dzieci układają dłonie w trójkąt, pokazując wydmy)

They hide in the sand. (dzieci spuszczaają głowę, udając, że się chowają)

Sharks live in the sea. (dzieci pokazują fale dłońmi)

Cheetahs live in the grasslands. (dzieci przesuwają dłoń na płasko, pokazując równinną sawannę)

Tigers live in the jungle. (dzieci udają, że przedzierają się przez zarośla w dżungli)

They hide in the trees. (dzieci zasłaniają twarz dłońmi udając, że chowają się w gałęziach)

Crocodiles live in rivers. (dzieci udają, pokazując dłońią wijącą się rzekę)

And whales live in the sea. (dzieci pokazują fale dłońmi)

CD1
28

1 *Rhinos are very big. They live in the grasslands and the jungle. They eat plants.*

2 *Sharks are fish. They live in the sea. They eat fish and meat.*

3 *You can see kangaroos in Australia. They live in the desert and the grasslands. They eat plants.*

4 *Crocodiles live in rivers. They eat fish and meat. Crocodiles don't live in Europe.*

1 On safari

Lekcja 6

Cele:

rozwijanie umiejętności znajdowania podobieństw

Główne słownictwo i struktury:

dzikie zwierzęta; typy środowiska naturalnego; *They all live in (the sea); They both eat (meat).*; 🐟 *fish, meat, fruit, vegetables*; zwierzęta dzikie i domowe z *Bugs Team 1* i *Bugs Team 2*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty z obrazkami i nazwami typów środowiska naturalnego; karty z obrazkami dzikich zwierząt; *diagram i karty z obrazkami zwierząt z *Zeszytu ćwiczeń*; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD1** 1 Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Rozdaj ochotnikom karty z obrazkami i nazwami typów środowiska naturalnego, po jednej na ucznia. Dzieci umieszczają karty na tablicy w pasujących parach: obrazek i słowo. Pokaż typ środowiska za pomocą gestów, jak w opisie rymowanki *Where do they live?* (patrz s. 33.). Uczniowie naśladują twoje gesty, odgadują, co to za słowo i wskazują odpowiednią parę kart na tablicy.
- **CD1** 27 Odtwórz rymowankę *Where do they live?* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 33.).

1 Listen and read. Match with your fingers. strona 14

- Wskaż chmurkę znajdującą się w prawym rogu strony i odczytaj zapisaną w niej treść. Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji, poprzez różne gry i zadania, dzieci będą ćwiczyć umiejętność znajdowania podobieństw.
- Powiedz do dwojga uczniów: **Stand up, please.** Zapytaj ich: **Do you live in Poland?** Kiedy potwierdzą, wskaż ich, pokaż dwa palce i powiedz: **They both live in Poland.** Wybrani uczniowie pozostają w pozycji stojącej. Następnie zadaj to samo pytanie pięciorgu innym uczniom. Zapytane osoby powinny wstać. Kiedy odpowiedzą twierdząco, wskaż wszystkie osoby stojące i powiedz: **They all live in Lubin.** Sprawdź, czy dzieci zrozumiały znaczenie słów *both* i *all*, prosząc o przetłumaczenie ich na język polski.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony.
- Wskaż kolejno grupy zwierząt a–c i zapytaj: **What animals can you see in group 'a'?** Uczniowie udzielają odpowiedzi (a *shark, whale*; b *rhino, cheetah, lizard*; c *tiger, gorilla*). Następnie wskaż grupę a, unieś dwa palce i powiedz: *both*. Powtórz czynności z grupą c. Wskaż grupę b, podnieś trzy palce i powiedz: *all*. Wskaż ramkę po prawej i odczytaj definicje słów. Wyjaśnij, że uczniowie dowiedzą się, jakie są podobieństwa w środowisku występowania i sposobie odżywiania tych zwierząt.

Thinking skills
FINDING
SIMILARITIES

Lesson 6

1 **Listen and read. Match with your fingers.**



1 They both live in the jungle.



2 They all live in the grasslands.



3 They both eat fish.

both = two animals
all = three or more animals

2 **Look and think. Point and say.**

Picture b. They all ...

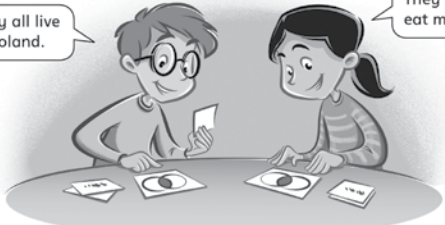


Picture a. They both ...

3 **Make the diagram and the cards. Mime.**

4 **Play Similarities.**

They all live in Poland.



They both eat meat.

- **CD1** 29 Powiedz: **Listen and read. Match the pictures and the sentences with your fingers.** Odtwórz pierwsze zdanie. Uczniowie słuchają i czytają oraz zastanawiają się nad odpowiedziami. Następnie porównują swoje przypuszczenia w parach. Sprawdź odpowiedź i wznów odtwarzanie nagrania (1 c, 2 b, 3 a).

*DODATKOWY POMYSŁ

Mów różne zdania o podobieństwach między zwierzętami (ich środowiskiem występowania lub sposobem odżywiania) z zad. 1., np.: **They both eat fruit.** Uczniowie zgadują, jakie zwierzęta opisujesz, np.: *A rhino and a gorilla.*

2 Look and think. Point and say. strona 14

- Umieść na tablicy karty z obrazkami tygrysa i geparda. Zapytaj: **What do they both eat?** Wskaż dymek w podręczniku i zachęć dzieci, aby odpowiadały: *They both eat meat.* Następnie powtórz zadanie, dodając kartę obrazkową z rekinem i zapytaj: **What do they all eat?** Dzieci odpowiadają: *They all eat meat.* Kontynuuj ćwiczenie, pokazując różne karty i zachęcając dzieci do szukania podobieństw w sposobie odżywiania lub środowisku występowania zwierząt. Upewnij się, że dzieci prawidłowo używają wyrażen: *They both ...* i *They all ...* Kiedy dzieci dobrze opanują to zadanie, przejdź do kolejnego etapu.
- Powiedz: **Look and think about the similarities.** Wyjaśnij po polsku, że zadaniem dzieci jest samodzielnie znaleźć więcej podobieństw związanych ze środowiskiem występowania lub sposobem odżywiania zwierząt w zad. 1. Nie muszą to być zwierzęta w danej grupie a–c, mogą być z różnych grup, np. *Gorilla and rhino – they both eat fruit.* Daj dzieciom czas na zastanowienie, mogą także pracować w parach. Zachęć ich do budowania zdań, takich jak w dymkach w przykładzie: *They all ...* przy trzech lub większej liczbie zwierząt i *They both ...* przy dwóch.

- W klasie, w której uczniowie potrzebują więcej pomocy, możesz zapisać podpowiedzi na tablicy, np.: *shark/whale/live/the sea; rhino/cheetah/lizard/live/South Africa; cheetah/tiger/eat/meat* itp. Uczniowie układają zdania na podstawie podpowiedzi.
- Wysłuchaj odpowiedzi różnych dzieci. Możesz zapisać je na tablicy. Uczniowie mogą też alternatywnie podawać zwierzęta w liczbie mnogiej, np.: *Gorillas and rhinos eat plants* oraz: *Crocodiles, tigers, cheetahs eat meat*, nie dając ani: *both* ani: *all* i należy to uznać za poprawne.
-  W parach uczniowie przypominają zdania o podobieństwach między zwierzętami, które przed chwilą mówili ich koledzy i koleżanki.

ZADANIE RUCHOWE

Ustaw krzesła w kręgu, o jedno mniej niż jest uczniów. Wszyscy poza ochotnikiem siadają na tych krzesłach. Ochotnik staje w kręgu i mówi jedno dowolne prawdziwe zdanie na swój temat, np. *I've got blue eyes, I live in (Radowo), I like fruit, I've got a dog, I've got two cousins*. Wszystkie osoby, które są podobne pod tym względem, tj. o których podane zdanie jest prawdziwe, muszą wstać i zmienić miejsce. W tym czasie ochotnik próbuje zająć miejsce, które się zwolniło. Osoba, która zostanie bez krzesła, staje na środku i mówi inne zdanie na swój temat. Przerwij grę po kilku minutach.

3 Make the diagram and the cards. Mime.

- Pokaż gotowy diagram i karty wyrazowe z nazwami zwierząt. Powiedz: **Let's make the diagram and the cards.** Poproś dzieci, aby z *Zeszytu ćwiczeń* wyjęły szablon diagramu i kart i pomóż im w wycinaniu.
Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, samodzielnie wykonują diagram i karty. Narysuj na tablicy wzorcowy diagram i napisz wyrazy, które uczniowie powinni przepisać na karty.
- Pokaż karty wyrazowe i wyjaśnij, że niektóre nazwane na nich zwierzęta występowały w poprzednich częściach podręcznika. Odczytuj kolejno nazwy zwierząt. Reszta klasy unosi pasującą kartę i powtarza słowo. Poproś ochotników o pokazanie każdego z wymienianych zwierząt za pomocą gestów lub dźwięków.
- Unieś diagram i wyjaśnij, że miejsce, w którym kręgi nakładają się na siebie, oznacza zbiór cech wspólnych dla kilkorga zwierząt, dotyczących ich środowiska naturalnego i pożywienia.

4 Play Similarities.

- Wskaż dzieci przedstawione na obrazku i zapytaj: **Who are they?** (*Sam and Lia*). Wyjaśnij, że w tym zadaniu rodzeństwo demonstruje grę z wycinanką.
- Kłanij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Wyjaśnij zasady gry, zapraszając na środek klasy ochotnika. Rozłóż przed sobą własny zestaw kart wyrazowych oraz diagram. Poproś ochotnika, aby zrobił to samo ze swoją wycinanką. Wybierz parę lub grupę zwierząt i znajdź podobieństwo między nimi. Następnie połóż karty na części wspólnej diagramu i opisz to podobieństwo, np.: **They all eat meat.** Jeśli druga osoba przyzna, że zdanie jest poprawne, zdobywasz punkt. Następnie usuwasz karty i zamieniacie się rolami. Każda osoba mówi w sumie trzy zdania. Nie wolno powtarzać zdań własnych ani zdań przeciwnika. Wygrywa uczeń, który zdobył więcej punktów po tym, kiedy obaj gracze powiedzą po trzy zdania.
- Uczniowie mogą zagrać drugą rundę, w czasie której wolno także wykorzystywać zdania z pierwszej rundy.
-  Uczniowie kontynuują grę w parach, wybierając karty na zmianę i głośno wskazując podobieństwa elementów kart.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

- Wybierz dwoje lub troje zwierząt omawianych na lekcji, między którymi zachodzi podobieństwo dotyczące środowiska występowania lub sposobu odżywiania, np.: *tiger and cheetah*. Uczniowie zgłaszają się i po angielsku opisują te podobieństwa. Powtórz zadanie, wymieniając nazwy innych zwierząt.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, my friends!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

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

CD1
29

- 1 They both live in the jungle.
- 2 They all live in the grasslands.
- 3 They both eat fish.

1 On safari

Lekcja 7

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie atrakcji i czynności turystycznych; pytanie o to, dokąd chce się pojechać na wakacje i co chce się tam robić, oraz udzielanie odpowiedzi; budowanie świadomości podobieństw i różnic międzykulturowych

Główne słownictwo i struktury:

go on a photo safari, see lions and elephants, go kayaking on the river, go hiking in the mountains, go sightseeing, go rafting, visit the national parks; Where do you want to go? I want to go to (South Africa). What do you want to do there? I want to (go rafting).

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty z obrazkami dzikich zwierząt i typów środowiska naturalnego; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD1** 1 Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pokazuj na ulamek sekundy pojedynczo karty z obrazkami dzikich zwierząt. Dzieci nazywają zwierzęta. Powtórz zabawę z obrazkami typów środowiska. Następnie umieść wszystkie pokazane karty na tablicy i zapytaj: **Which animals live in South Africa? Guess.** Uczniowie zgadują (*rhino, cheetah, lizard, crocodile, whale, shark*). Następnie zapytaj: **Which natural habitats are there in South Africa? Guess.** Uczniowie zgadują (*sea, river, grasslands, desert*).
- **CD1** 27 Odtwórz rymowankę *Where do they live?* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 33.).

1 Listen and read. Choose your favourite activity.

strona 15

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji dzieci poznają atrakcje turystyczne RPA i będą porównywać je z atrakcjami występującymi w Polsce.
- Wskaż ulotkę, przeczytaj jej tytuł: *Discover South Africa* i wyjaśnij po polsku, że jej celem jest zachęcić turystów do odwiedzenia RPA. Wskaż zdjęcia i zapytaj: **What animals and habitats can you see?** Dzieci nazywają zwierzęta i typy środowisk życia zwierząt. Powiedz: **You can do many activities in South Africa** i wyjaśnij znaczenie wypowiedzi.
- **CD1** 30 Powiedz: **Listen and read.** Odtwórz nagranie i zachęć dzieci, aby śledziły tekst. Poproś je, aby próbowały odgadnąć znaczenie zdań, przyglądając się zdjęciom. Następnie powiedz: **Choose your favourite activity.** Zachęć dzieci, aby zastanowiły się nad tym, której czynności chciałyby najbardziej spróbować. Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Dzieci, które chciałyby spróbować tej właśnie atrakcji, wstają.
- Zapytaj: **Which of these activities can you do in Poland?** i wyjaśnij znaczenie pytania. Uczniowie odpowiadają po angielsku.

Culture Club

Lesson 7

1 **1.30 Listen and read. Choose your favourite activity.**

DISCOVER SOUTH AFRICA!

Go on a photo safari.
See lions and elephants.

Go kayaking on the river.

Go hiking in the mountains.

2 **1.31 Listen, read and repeat. Act out.**

Where do you want to go?
I want to go to South Africa.
What do you want to do there?
I want to go kayaking on the river.

3 **1.32 Listen, find and point.**

go sightseeing

go rafting

visit the national parks

4 **Make a Discover Poland! leaflet in your notebook. Say.**

Visit the castle in Malbork.

Jeśli to konieczne, mogą uzasadniać swoją odpowiedź i dawać przykłady po polsku, np. nazwy rzek, gór itp.

2 Listen, read and repeat. Act out. strona 15

- **CD1** 31 Powiedz: **Listen and read the dialogue about a travel to South Africa. What does the girl want to do?** Wyjaśnij znaczenie pytania. Odtwórz nagranie, a następnie sprawdź odpowiedź (*go kayaking on the river*). Z pomocą uczniów przypomnij znaczenie wyrażenia: *want to* poznanego w *Bugs Team 2*. Upewnij się, że dzieci rozumieją treść całego dialogu.
- **CD1** 31 Powiedz: **Listen and repeat.** Podziel klasę na dwie grupy i przydziel każdej z nich inną rolę: *Boy* i *Girl*. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej wypowiedzi. Grupy powtarzają kwestie przydzielonej im postaci. Powtórz zadanie, prosząc grupy o zamienienie się rolami.
- Powiedz: **Tick-tock.** Uczniowie kończą hasło: *Time to talk.* Powiedz: **Act out the dialogue,** wspomagając się gestami. Odegraj przykładowy dialog z ochotnikiem. Zapraszaj pary ochotników na środek klasy, aby odegrały podobne dialogi. Uczniowie mogą także zastąpić czynność wymienioną przez dziewczynkę inną czynnością.
- Uczniowie odgrywają dialog w parach. W ostatniej linijce mogą podawać inną odpowiedź.

ZADANIE RUCHOWE

Uczniowie stają w kręgu. Zapytaj: **Where do you want to go?** i zachęć dzieci, aby odpowiadały: *I want to go to South Africa.* Zaczynajcie maszerować w kółko. Po chwili zatrzymajcie się. Zapytaj: **What do you want to do there?** i udawaj, że zaczynasz wiosłować. Zachęć dzieci, aby naśladowały twoje gesty i odpowiadały: *I want to go kayaking on the river.* Powtarzaj zadanie, zmieniając kierunek, w którym się poruszacie, oraz dodając różne czynności w ostatnim zdaniu.

3 Listen, find and point. strona 15

- Wyjaśnij, że zdjęcia przedstawiają dzieci, które też chcą pojechać do RPA i chcą korzystać z różnych atrakcji turystycznych. Zachęć uczniów, aby przyjrzeni się zdjęciom i spróbowali odgadnąć, jakie czynności oznaczają podpisy umieszczone pod ilustracjami.
-  **CD1 32** Powiedz: **Listen, find and point.** Uczniowie słuchają wypowiedzi oraz odnajdują pasujące do nich zdjęcia (1 a, 2 c, 3 b) i wskazują je. Następnie odtwórz nagranie ponownie i zatrzymuj je po każdym dialogu. Upewnij się, że dzieci rozumieją znaczenie każdej czynności. Poproś uczniów o powtórzenie nazwy czynności.
-  **CD1 32** Odtwórz nagranie ponownie i poproś uczniów, aby podnosili ręce, jeśli także chcieliby spróbować podobnych czynności.
- Wypowiadaj kwestie postaci zgodnie z kolejnością zdjęć i zachęć uczniów, aby kończyli twoje zdania, np. **Where do (you want to go)? I want to go to (South Africa). What do you want (to do there)? I want to (go sightseeing).**
- Zapytaj: **Which of these activities can you do in Poland?** Uczniowie odpowiadają po angielsku, uzasadniając swoją odpowiedź po polsku lub po angielsku, przez podanie np. miejsca.

*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś ochotnika o odczytanie pierwszego zdania z ulotki znajdującej się w zad. 1. Wszystkie dzieci, które brały udział w fotograficznym safari w Polsce lub za granicą, wstają z miejsc. Zapytaj o ich doświadczenia, np. **Where? What animals do you remember?** Wysłuchaj ich odpowiedzi udzielonych po angielsku. Powtórz zadanie z pozostałymi czynnościami wspomnianymi w ulotce, a następnie z czynnościami, o których mowa w zad. 1.

4 Make a *Discover Poland!* leaflet in your notebook. Say. strona 15

- Zapytaj: **What tourist attractions are there in Poland? What activities can you do?** Wyjaśnij znaczenia pytań. Zapisz na tablicy kilka odpowiedzi udzielonych przez dzieci po angielsku. Zachęć uczniów do wymieniania czynności poznanych w zad. 1–3.
- Wskaż ulotkę zamieszczoną w zad. 1. i powiedz: **Make a 'Discover Poland!' leaflet.** Wyjaśnij, że, wzorując się na niej, dzieci powinny zapisać w zeszytach lub na osobnych kartkach 3–5 czynności, które turyści mogą wykonywać w Polsce. Pokaż też przykładowe zdanie w zad. 4. Uczniowie mogą skorzystać z podpowiedzi zapisanych na tablicy. Zachęć ich do zilustrowania zdań. Wyznacz czas na wykonanie zadania. Chodź po klasie i zadawaj dzieciom pytania o ich prace. Zadanie może być w całości też wykonane w domu, np. w formie plakatu z doklejonymi ilustracjami atrakcji, a następnie omówione na kolejnej lekcji.
- Ochotnicy pokazują swoje prace całej klasie i odczytują zdania. Reszta klasy wykonuje tę część zadania w małych grupach.
- Zapytaj uczniów: **What's your favourite activity?** i zachęć ich, aby ze swojej ulotki lub ulotek innych członków grupy wybrali najlepszą atrakcję oraz opisali ją ustnie pełnym zdaniem: *I want to (go hiking in the Karkonosze mountains).* Poproś wskazanych uczniów o wypowiedzi na forum klasy. Pozostali uczniowie niech opowiadają wzajemnie o ulubionych czynnościach, pracując w parach.

*DODATKOWY POMYSŁ

Dzieci mogą także przygotować w grupach duży plakat, ilustrujący atrakcje regionu, w którym mieszkają.

- Unieś podręcznik i zapytaj: **What do the children in the photos want to do in South Africa?** Uczniowie podają odpowiedzi z pamięci.
-  **CD1 2** Odtwórz piosenkę *Goodbye, my friends!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

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

 **CD1 30**

Discover South Africa! Go on a photo safari. See lions and elephants. Go kayaking on the river. Go hiking in the mountains.

 **CD1 31**

Boy: *Where do you want to go?*

Girl: *I want to go to South Africa.*

Boy: *What do you want to do there?*

Girl: *I want to go kayaking on the river.*

 **CD1 32**

1 Boy 1: *Where do you want to go, Jay?*

Boy 2: *I want to go to South Africa.*

Boy 1: *What do you want to do there?*

Boy 2: *I want to go rafting on the river.*

2 Boy: *Where do you want to go, Susie?*

Girl: *I want to go to South Africa too.*

Boy: *What do you want to do there?*

Girl: *I want to visit the national parks.*

3 Boy 1: *Where do you want to go, Adam?*

Boy 2: *I want to go to South Africa too.*

Boy 1: *What do you want to do there?*

Boy 2: *I want to go sightseeing.*

1 On safari

Lekcja 8

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziału 1.

Główne słownictwo i struktury:

dzikie zwierzęta; typy środowiska naturalnego; (*Cheetahs*) eat/don't eat (*vegetables*); Do (*gorillas*) eat (*fish*)? Yes, they do/No, they don't; (*Sharks*) live in the (*sea*).

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty z obrazkami i nazwami dzikich zwierząt i typów środowiska naturalnego; nieprzezroczysta kartka z wyciętym otworem; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Zapytaj: **What tourist attractions and activities from South Africa do you remember?** Uczniowie przypominają słownictwo z poprzednich zajęć.
- Zapytaj wskazanych uczniów: **What do you want to do in South Africa? What do you want to do in Poland?** Zachęć dzieci do udzielania odpowiedzi pełnym zdaniem.

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

- Zakryj dowolną kartę z obrazkiem dzikiego zwierzęcia nieprzezroczystą kartką z dużym otworem. Przesuwaj kartkę po obrazku. Uczniowie odgadują, jakie zwierzę kryje się na obrazku. Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami dzikich zwierząt.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Wskaż zwierzęta zilustrowane w zad. 2. i zapytaj: **What animals are they? What food can you see?** Dzieci udzielają odpowiedzi (1 *cheetahs/vegetables*, 2 *gorillas/fruit*, 3 *lizards/insects*, 4 *tigers/fruit*, 5 *rhinos/meat*, 6 *whales/fish*).
- CD1 33 Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po pierwszym zdaniu. Dzieci wskazują właściwą ilustrację. Powiedz: **Say the number.** Dzieci odpowiadają. Wznów nagranie, aby uczniowie sprawdzili swoją odpowiedź. Kontynuuj zadanie z pozostałymi zdaniami.
- CD1 33 Powiedz: **Repeat.** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają zdania.

2 Choose the words. Write the sentences in your notebook. Say. strona 16

- Wskaż nazwy zwierząt i powiedz: **Match the words and the photos with your fingers.** Uczniowie łączą wyrazy i zdjęcia. Sprawdź odpowiedzi (1 *cheetahs*, 2 *gorillas*, 3 *lizards*, 4 *tigers*, 5 *rhinos*, 6 *whales*).
- Powiedz: **Choose the words. Write the sentences in your notebook.** Zwróć uwagę dzieci na przykłady. Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest ułożenie zdań do każdej ilustracji i zapisanie ich w zeszytach. Upřednio uczniowie wybierają spośród wyrazów umieszczonych w ramkach

Lesson 8

Unit review

1 1.32 Listen, find and point. Say the number. Repeat.

2 Choose the words. Write the sentences in your notebook. Say.

lizards tigers whales cheetahs rhinos gorillas

Example: 1. *Cheetahs don't eat vegetables.* 2. *Gorillas eat fruit.*

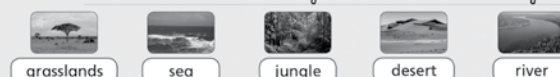


3 1.34 Ask and say: Yes, they do or No, they don't. Listen and check.



4 1.35 Choose and say. Listen and check. Write the sentences in your notebook.

Example: 1. *Rhinos live in the grasslands and the jungle.*



- Rhinos live in the ... and the ...
- Crocodiles live in ...
- Sharks live in the ...
- Kangaroos live in the ... and the ...



Go to Gary's picture dictionary on page 80.



właściwe nazwy zwierząt, a także przyglądają się pożywieniu ukazanemu na ilustracjach oraz symbolom. Przypomnij, że symbol haczyka oznacza zdanie twierdzące, czyli, że zwierzęta spożywają dane jedzenie, a symbol krzyżyka zdanie przeczące, czyli że go nie spożywają.

- Kiedy dzieci skończą zadanie, sprawdź odpowiedzi, pytając: **What's number (1)?** Wskazani uczniowie odczytują zdania (1 *Cheetahs don't eat vegetables.* 2 *Gorillas eat fruit.* 3 *Lizards eat insects.* 4 *Tigers don't eat fruit.* 5 *Rhinos don't eat meat.* 6 *Whales eat fish.*)
- Podziel dzieci na pary. W każdej parze jeden uczeń wskazuje dowolne zdjęcie, a drugi mówi z pamięci pasujące do niego zdanie. Każdy sprawdza poprawność odpowiedzi z wersją zapisaną w zeszycie. Następnie dzieci zamieniają się rolami.
- Podziel dzieci na pary. W każdej parze jeden uczeń wskazuje dowolne zdjęcie, a drugi mówi z pamięci pasujące do niego zdanie. Każdy sprawdza poprawność odpowiedzi z wersją zapisaną w zeszycie. Następnie dzieci zamieniają się rolami.

*DODATKOWY POMYSŁ

Pracując w parach, uczniowie zamykają książki i zeszyty i wspólnie próbują odtworzyć z pamięci jak największą zdan z zad. 2. Następnie otwierają zeszyty i porównują swoje odpowiedzi.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają obok ławek. Wydawaj polecenia, np.: **Show me a big rhino, eat meat like a hungry tiger, swim like a crocodile in rivers,** itp. Uczniowie wykonują polecenia. Następnie wybierz dwoje ochotników i szepnij im podobne zdanie na ucho. Ochotnicy odgrywają treść zdania za pomocą gestów, a klasa zgaduje, jak brzmi zdanie. Powtórz kilkakrotnie z różnymi parami ochotników.

3 Ask and say: Yes, they do or No, they don't.

Listen and check.  strona 16

- Wskaż zdjęcia zwierząt i tego, co one jedzą. Zapytaj: **What animals and food can you see?** Uczniowie udzielają odpowiedzi. Poproś dzieci, aby wspólnie spróbowali uzupełnić pierwsze pytanie nazwami zwierząt i jedzenia widocznymi na ilustracjach. Kiedy uczniowie ułożą właściwe pytanie (*Do gorillas eat fish?*), wskaż dymki po prawej i zapytaj: **What's the correct answer: 'Yes, they do' or 'No, they don't'?** Wysłuchaj odpowiedzi, ale nie zaprzeczaj im ani ich nie potwierdzaj. Poproś, aby dzieci spróbowały samodzielnie w podobny sposób wykonać resztę ćwiczenia, zastanawiając się nad pytaniami i odpowiedziami. Mogą porównać swoje odpowiedzi w parach.
-  **CD1** 34 Powiedz: **Listen and check.** Przed wysłuchaniem każdego dialogu poproś ochotnika o ułożenie pytania i odpowiedzi. Następnie odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym dialogu, tak aby uczniowie mogli sprawdzić swoje odpowiedzi (patrz zapis nagrania na s. 39).

4 Choose and say. Listen and check. Write the sentences in your notebook. strona 16

- Zapytaj: **Do you remember the five natural habitats?** Dzieci odpowiadają. Możesz w podpowiedzi dodać gesty wykorzystane na lekcji 5. Kiedy uczniowie przypomną sobie wszystkie słowa, pokaż im karty z obrazkami typów środowiska naturalnego.
- Wskaż zdania napisane w podręczniku pod zdjęciami i powiedz: **Choose and say.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest uzupełnić, zgodnie z prawdą, zdania nazwami typów środowiska ze zdjęć. Podpowiedz, że jeden typ środowiska powtórzy się w dwóch różnych zdaniach. Dzieci zastanawiają się nad odpowiedziami.
-  **CD1** 35 Poproś klasę o chórálne odczytanie pierwszego zdania wymienionymi w dowolnej kolejności. Powiedz: **Listen and check.** Odtwórz nagranie pierwszego zdania, tak aby dzieci mogły sprawdzić swoje odpowiedzi. Kontynuuj zadanie z pozostałymi zdaniami (patrz słowa podkreślone w zapisie nagrania na s. 39.).
- Powiedz: **Write the sentences in your notebook** i zwróć uwagę dzieci na przykład. Wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest zapisać w zeszytach pełne zdania 1–4. Sprawdź odpowiedzi, prosząc różnych ochotników o odczytanie zdań.
-  W parach uczniowie na zmianę zadają pytania o zwierzęta z zadania: *Where do rhinos live?* i odpowiadają z pamięci.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

Go to Gary's picture dictionary on page 80.

- Wyjaśnij, że na końcu *Książki ucznia* znajduje się słowniczek obrazkowy – *Gary's picture dictionary* – z najważniejszymi słowami z danego rozdziału. Powiedz: **Guess the words.** Dzieci zgadują, jakie słowa pojawią się w słowniczku. Nie potwierdzaj ich odpowiedzi ani im nie zaprzeczaj.
- Powiedz: **Look at page 80.** Uczniowie sprawdzają swoje odpowiedzi.
- Wykonaj z klasą dwa dowolne ćwiczenia ze słowniczkiem obrazkowym z *Banku gier* na s. 12.
- Unieś podręcznik i zapytaj: **How many (wild animals and types of natural habitat) do you remember?** Dzieci wymieniają z pamięci słowa z danych kategorii.

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

*ZESZYT ĆWICZEŃ

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

 **CD1** 33

Whales eat fish. (pauza) It's number 6.
Cheetahs don't eat vegetables. (pauza) It's number 1.
Rhinos don't eat meat. (pauza) It's number 5.
Gorillas eat fruit. (pauza) It's number 2.
Lizards eat insects. (pauza) It's number 3.
Tigers don't eat fruit. (pauza) It's number 4.

 **CD1** 34

- Do gorillas eat fish? No, they don't.*
- Do crocodiles eat vegetables? No, they don't.*
- Do cheetahs eat meat? Yes, they do.*

 **CD1** 35

- Rhinos live in the (pauza) grasslands and the (pauza) jungle.*
- Crocodiles live in (pauza) rivers.*
- Sharks live in the (pauza) sea.*
- Kangaroos live in the (pauza) desert and the (pauza) grasslands.*

1 On safari

Cumulative review

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziałów: *It's good to see you again!* oraz 1.

Główne słownictwo i struktury:

● materiał z rozdziałów: *It's good to see you again!* oraz 1.

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty obrazkowe i wyrazowe z rozdziałów *It's good to see you again!* oraz 1.; *maskotka Świetlik Gary

i

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

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD1** 1 Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pytaj o słowa z różnych kategorii dotychczas poznanych przez dzieci: **How many (types of natural habitat) can you name?**
- **CD1** 16 Odtwórz piosenkę *What do they eat?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 27.).

*DODATKOWY POMYSŁ

Przeprowadź quiz z poznanego materiału. Podziel klasę na dwie drużyny, np.: *Glow-worms* i *Moths*. Na zmianę wyznaczaj drużynom różne zadania:

- 1 Pokazuj karty obrazkowe z poznanych zakresów słownictwa, pytając: **What's this?** lub prosząc o uzupełnienie zdań, np.: **Tigers live in the (jungle).**
- 2 Pokazuj karty wyrazowe z poznanych zakresów słownictwa, prosząc o odczytanie wyrazów i układanie z nimi zdań, np.: *Gorillas eat fruit.*
- 3 Pokazuj karty obrazkowe do historyjek i proś o ułożenie ich we właściwej kolejności lub o uzupełnienie dialogu dotyczącego danej karty, np.: *Do cheetahs eat insects? No, they don't.*
- 4 Proś o połączenie dwóch różnych kart i zbudowanie logicznego zdania, np.: *Kangaroos don't live in the jungle.*
- 5 Umieść karty obrazkowe na tablicy, ponumeruj je i pokazuj karty wyrazowe. Poproś dzieci o podanie numeru karty obrazkowej pasującej do karty wyrazowej. Zadanie można wykonać też w odwrotnej kolejności, umieszczając na tablicy karty wyrazowe.
- 6 Wypowiedz wyraz i poproś o przeliterowanie go.
- 7 Odtwórz nagranie piosenki w wersji karaoke i poproś o odśpiewanie jednej zwrotki lub zacznij mówić rymowankę, dzieci podają kolejną linijkę.

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


Cumulative review

1  **1.36 Listen, find and point.**

2 **Read, look and find. What's missing?**

Treasure Hunt

- 1 Find a boat.
- 2 Find a moth.
- 3 Find number sixteen.
- 4 Find number fifty.

- 5 Find a small whale.
- 6 Find five lizards.
- 7 Find three rhinos.
- 8 Find a jungle.

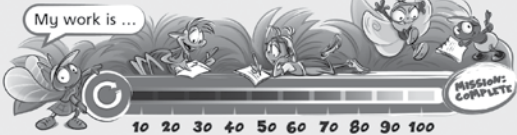
Find someone who needs help.



3 **Play I spy with Bugs eye.**

4  **1.37 Listen and repeat. Think and say.**

My work is ...



1 Listen, find and point. strona 17

- Wyjaśnij, że na tej lekcji dzieci będą powtarzały materiał, którego się uczyły od początku roku. Z każdą taką sekcją ilość materiału będzie się zwiększała.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Zapytaj: **What can you see in the picture?** Zachęć dzieci do identyfikowania i nazywania po angielsku jak największej liczby elementów obrazka znajdującego się w zad. 2.
- **CD1** 36 Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdym zdaniu lub dialogu. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują wymieniane w nagraniu elementy obrazka lub postacie, które wypowiadają dane kwestie, i wskazują je.

2 Read, look and find. What's missing? strona 17

- Powiedz: **Read the eight sentences. The elements from 7 sentences are in the picture. The elements from one sentence are missing. Look and find.** Wyjaśnij znaczenie wypowiedzi. Uczniowie odnajdują elementy wymienione w zdaniach i wskazują je. Następnie porównują odpowiedzi w parach. Zapytaj: **What isn't in the picture? What's missing?** Dzieci odpowiadają: *number fifty (from sentence four).* Poproś ochotnika, aby napisał na tablicy brakujący element, czyli liczbę 50.
- Wskaż dymek znajdujący się nad obrazkiem i zapytaj: **What does Danny ask you to do?** Ochotnik odczytuje zdanie. Wyjaśnij: **The Bugs Team help others. Who needs help in the picture?** i, jeśli to konieczne, wyjaśnij znaczenie wypowiedzi. Uczniowie szukają postaci potrzebującej pomocy i kiedy odnajdą na rysunku pszczołkę, której telefon wpadł do wody, mówią: *Here.*

- Możesz porozmawiać po polsku z klasą o tym, jak pomóc tej pszczołce, np. podpiąć łódkę do telefonu, wyciągnąć go gałęzią, ale podkreśl, że te czynności powinna wykonywać dorosła osoba potrafiąca dobrze pływać. Następnie telefon można włożyć do szklanki z suchym ryżem, który wchłonie wodę. Po 24 godzinach można włączyć telefon i sprawdzić, czy działa. Zapytaj też uczniów, jak zabezpieczyć telefon, jeśli spędza się czas nad wodą, np. można włożyć go w specjalny wodoszczelny pokrowiec.

ZADANIE RUCHOWE

Umieść karty obrazkowe na tablicy. Podziel uczniów na dwie drużyny i ustaw je obok siebie naprzeciw tablicy, w dwóch kolejkach. Pierwsze osoby powinny stać ok. 1.5–2 metrów od tablicy. Zgnieć dwie kartki papieru w kulki i wręcz osobom stojącym na czele każdej kolejki. Powiedz słowo lub zdanie dotyczące obrazka przedstawionego na dowolnej karcie umieszczonej na tablicy. Uczniowie próbują wcelować kulkami w pasującą kartę obrazkową. Mają możliwość tylko jednego rzutu. Uczeń, któremu uda się wcelować we właściwą kartę, zdobywa punkt dla swojej drużyny. Celujący do obrazków w pierwszej rundzie udają się na koniec kolejki. Teraz zdobyć punkt próbują następni. Wygrywa ta drużyna, która na koniec zabawy ma większą ilość punktów.

3 Play I spy with Bugs eye. strona 17

- Klaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game.* Podziel dzieci na pary i powiedz, że każda para powinna mieć otwartą wspólnie jedną książkę.
- Powiedz: **I spy with Bugs eye ... (a horse),** przykładając do oka dłonie złożone na kształt lunety i patrząc na obrazek zamieszczony w podręczniku. Dzieci odnajdują wymieniony element obrazka i wskazują go. Wygrywa to dziecko z pary, które jako pierwsze wskaże prawidłowy element obrazka. Powtórz grę kilka razy.
-  Uczniowie kontynuują grę w trzysobowych grupach, na zmianę mówiąc: *I spy with Bugs eye* Pozostałe dzieci pospiesznie wskazują dany element obrazka.

4 Listen and repeat. Think and say. strona 17

- Wskaż obrazek i zapytaj: **Which Bugs can you see? What numbers can you see?** Dzieci udzielają odpowiedzi. Wyjaśnij, że uczniowie będą oceniać swoją pracę nad materiałem dotychczas omówionym w rozdziałach podręcznika. Opisz, jak działa skala na obrazku: od braku jakiegokolwiek pracy – ocena zero – do w pełni wykonanej pracy – ocena *Mission Complete*. Zapytaj dzieci, czy gdzieś spotkały się z tym terminem, np. w grach komputerowych: misja osiągnięta z pełnym sukcesem.
-  Powiedz: **Listen and repeat.** Dzieci słuchają i powtarzają liczby oraz zdania.
- Zapytaj: **What do you think of your work?** i poproś, aby dzieci zdecydowały, jak oceniają własną pracę, wybierając sobie po cichu jedno ze zdań, które przed chwilą powtórzyły. Przypomnij zdania, mówiąc je z odpowiednim natężeniem emocji: **My work is OK! / My work is great! / My work is excellent!** Dzieci powtarzają to zdanie, które jest zgodne z ich własną oceną swojej pracy. Podkreśl, że jest to całkowicie ich własna ocena, która nie wpływa na twoje zdanie.

*DODATKOWY POMYSŁ

Podziel klasę na pary. Wręcz jednemu dziecku w każdej parze jedną kartę wyrazową z rozdziałów: wstępnego i pierwszego. Poproś, aby dzieci nie pokazywały swoich kart przeciwnikowi. W każdej parze jedno dziecko pyta drugie o wyraz widniejący na swojej karcie, np.: *How do you spell 'lizard'?* Zapytana osoba odpowiada, a uczeń zadający pytanie sprawdza odpowiedź, patrząc na swoją kartę. Jeśli uczeń prawidłowo przeliteruje słowo, otrzymuje od kolegi lub koleżanki uścisk dłoni. Następnie różne pary wymieniają się kartami, by tym razem przeliterowało wyraz drugie dziecko.

- Mów na zmianę: **Name something in the picture / Name something not in the picture.** Dzieci z pamięci wymieniają elementy, które znalazły się na obrazku w zad. 2. lub takie, których tam nie było. Następnie otwierają książki i porównują odpowiedzi z obrazkiem.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, my friends!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

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

CD1
36

- Is there a train? Yes, there is.*
- Hello, Gary. It's good to see you again.*
- How do you spell 'horse'? H-O-R-S-E.*
- Is there a grasshopper? Yes, there is.*
- Where's the gorilla? It's here!*
- Do sharks eat fish? Yes, they do.*
- Kangaroos live in Australia.*
- Crocodiles live in rivers.*
- Do whales live in the jungle? No, they don't.*
- Rhinos live in the grasslands.*
- Tiger and cheetah. They both eat meat.*
- I want to go kayaking on the river.*

CD1
37

Ten ... twenty ... thirty ... forty ... fifty ... sixty ... seventy ... eighty ... ninety ... a hundred! My work is OK! My work is great! My work is excellent!

2 What's the matter, Tiger?

Lekcja 1

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie części ciała zwierząt; rozpoznawanie wyrazów; mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:

whiskers, tongue, mouth, teeth, body, wings, tail, claws; części ciała ludzi i zwierząt; *big, small, long*; *What animal is that?*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karta z wizerunkiem Pajaka Spike'a; karty z obrazkami dzikich zwierząt i części ciała zwierząt (wąsy, język, pysk, zęby, ciało, skrzydła, ogon, pazury); karty z nazwami części ciała zwierząt (*whiskers, tongue, mouth, teeth, body, wings, tail, claws*); *miękka piłka; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Ukryj karty z obrazkami dzikich zwierząt za podręcznikiem. Wysuwaj je pojedynczo. Dzieci nazywają pokazywane zwierzę w momencie, kiedy rozpoznają je po widocznym fragmencie.
-  Odtwórz piosenkę *What do they eat?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść. (patrz s. 27.).

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

- Umieść na tablicy kartę z wizerunkiem Pajaka Spike'a. Pokaż karty z obrazkami części ciała zwierząt, zwrócone obrazkami do ciebie, i powiedz: **These are Spike's cards with animal body parts.** Wyjaśnij znaczenie wypowiedzi. Powiedz: **Guess the body parts.** Dzieci nazywają części ciała zwierząt po polsku lub po angielsku. Kiedy podadzą nazwę części ciała przedstawionej na karcie, powiedz: **Very good, (wings)** i umieść kartę na tablicy. Kontynuuj zadanie dotąd, aż wszystkie nazwy części ciała zostaną odgadnięte. Umieść karty na tablicy w kolejności zgodnej z treścią nagrania.
-  Powiedz: **Listen, look and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają go i wskazują kolejne karty. Powiedz: **Repeat.** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują karty i powtarzają słowa tak, jak w nagraniu: zwykłym tonem, szeptem oraz głośno.
- Pokaż na migi części ciała zwierząt, jednocześnie je nazywając, np. przyłóż palec do policzków, pokazując wąsy i powiedz: **whiskers.** Dzieci naśladują twoje gesty i powtarzają nazwy części ciała zwierząt.
- Wskazuj kolejne karty obrazkowe umieszczone na tablicy, zachęcając dzieci do nazywania części ciała i pokazywania ich za pomocą gestów.
- Pokaż jedną kartę wyrazową z nazwą części ciała zwierzęcia i przeczytaj wyraz na głos. Następnie powiedz: **Read.** Dzieci odczytują wyraz na głos. Ochotnik umieszcza daną kartę wyrazową pod właściwą kartą obrazkową. Powtórz zadanie z pozostałymi kartami wyrazowymi.

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

*DODATKOWY POMYSŁ

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



2 Listen and play Spike's mime game. strona 18

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Proś dzieci o wskazywanie części ciała zwierząt ukazanych na zdjęciach, mówiąc: **Find the (tail).**
- Nazywaj części ciała zwierząt w przypadkowej kolejności i proś uczniów, aby podawali kolor ramki odpowiednich obrazków, np. słysząc słowo: *teeth*, uczniowie odnajdują pasujący obrazek i mówią: *green*. Następnie podawaj kolory ramek, a dzieci niech nazywają części ciała zwierząt w nich przedstawione.
- Klaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Unieś kartę z wizerunkiem Pajaka Spike'a i powiedz: **Let's play 'Spike's mime' game.**
-  Odtwórz nagranie rymowanki i za pomocą gestów pokaż jedną z części ciała zwierzęcia. Gesty mogą być takie same jak w zad. 1. lub inne, np. możesz podrapać biurko paznokciami pokazując słowo: *claws*. Uczniowie zgłaszają się i zgadują, jakie słowo pokazujesz. Pierwsza osoba, która je zgadnie, losuje jedną z kart z obrazkiem części ciała lub samodzielnie wybiera część ciała zwierzęcia i pokazuje ją za pomocą gestów. Klasa zgaduje, jakie słowo jest pokazywane. Kontynuuj zabawę przez kilka rund.
-  W parach uczniowie grają w *Spike's mime*, na zmianę pokazując części ciała zwierząt i zgadując, co przedstawiają gesty kolegi lub koleżanki.

*DODATKOWY POMYSŁ

Dzieci przyglądają się obrazkom przez 30 sekund, następnie zamykają książki. Podawaj kolory ramek w przypadkowej kolejności, a uczniowie niech wymieniają z pamięci, jaka część ciała zwierzęcia jest na zdjęciu w ramce danego koloru. Zabawa może być też przeprowadzona w parach.

ZADANIE RUCHOWE

Umieść na tablicy karty z obrazkami części ciała zwierząt, na wysokości, do której wszyscy uczniowie są w stanie dosięgnąć. Podziel klasę na dwie drużyny tej samej liczebności i ustaw uczniów równolegle w dwie kolejki naprzeciw tablicy. Jeśli liczba osób w klasie jest nieparzysta, jedno dziecko dostaje za zadanie liczenie punktów. Pierwsze osoby w obu kolejkach powinny stać ok. 2 metrów od tablicy, w tej samej odległości. Nazwij jedną część ciała zwierzęcia. Pierwsza osoba w każdej kolejce próbuje jak najszybciej położyć otwartą dłoń na właściwej karcie obrazkowej. Uczeń, który zrobi to jako pierwszy, zdobywa punkt dla

swojej drużyny. Następnie osoby udają się na koniec kolejki i gra jest kontynuowana z nowymi osobami na czele drużyn. Wyznacz limit czasowy, upewniając się, że możliwość wybierania właściwej karty miał każdy uczeń. Drużyna z większą liczbą punktów wygrywa grę.

3 Listen, find and point. Say the *Which animal is that?* chant. Write the words in your notebook. strona 18

- Zapytaj: **What animals can you see? What body parts can you see?** Uczniowie rozpoznają po fragmentach, jakie to zwierzęta i części ciała. Sprawdź, czy dzieci pamiętają słowa: *cat* i *parrot* poznane we wcześniejszych częściach podręcznika.
- CD1 40 Powiedz: **Listen to the 'Which animal is that?' chant, find and point.** Dzieci słuchają rymowanki, odnajdują na obrazkach części ciała zwierząt w niej wymieniane i wskazują je. Powtórz zadanie, zatrzymując nagranie po każdej zwrotce. Uczniowie nazywają zwierzęta opisane w danej zwrotce (1 *parrot*, 2 *tiger*, 3 (*house*) *cat*). Wznów odtwarzanie nagrania. Odtwórz rymowankę po raz trzeci, odgrywając całą jej treść. Dzieci naśladują twoje gesty.
- Powiedz: **Say and act out the chant.** Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem i odgrywają jej treść.
- Wskaż przykład i powiedz: **Write the words in your notebook.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest napisać w zeszytce nazwy części ciała zwierząt zgodnie z kolejnością ilustracji zamieszczonych w podręczniku. Dzieci mogą korzystać z podpisów znajdujących się w zad. 2. jako podpowiedzi. Wyjaśnij, że jedna nazwa części ciała pojawi się dwa razy. Sprawdź odpowiedzi, prosząc różne osoby o odczytanie kolejnych wyrazów (a *body*, b *claws*, c *whiskers*, d *tongue*, e *teeth*, f *mouth*, g *tail*, h *wings*, i *body*).

4 Play The Animal gym.

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Przypomnij uczniom nazwy części ciała poznane w *Bugs Team 1* i *Bugs Team 2*, mówiąc: **Point to your leg/back/ear/ eye/neck/nose/head/ finger.** Następnie wskazuj te części ciała na sobie, a uczniowie niech podają ich nazwy. Przypomnij znaczenie słów: *left* i *right*.
- Uczniowie stają w kręgu. Powiedz: **You're animals.** Wydawaj polecenia dotyczące części ciała z zad. 2. oraz z poprzednich części podręcznika, np.: **Touch/Point to your (whiskers) with your (left) (leg).** Uczniowie wykonują odpowiednie gesty. Jeśli ktoś się pomyli i wykona niewłaściwy ruch, robi pajączyka.
- Rzuć miękką piłkę w stronę wybranego ucznia i wydaj polecenie podobne do tych z wcześniejszego etapu. Uczeń kładzie piłkę u stóp, wykonuje odpowiedni ruch, wydaje inne polecenie, a następnie rzuca piłkę w kierunku innej osoby. Gra jest kontynuowana w szybkim tempie. Zachęć uczniów, aby tak przekazywali piłkę, żeby wszyscy mieli szansę odegrać gesty przynajmniej jeden raz. W dużej grupie dzieci mogą siadać po tym, jak same wydadzą polecenie i wtedy piłka jest rzucana tylko do uczniów, którzy stoją, bo jeszcze nie wykonywali gestów.

*DODATKOWY POMYSŁ

Narysuj na tablicy zarys zwierzęcia, np. tygrysa, bez niektórych części ciała, których nazwy dzieci znają. Zaproś ochotnika na środek klasy. Zawiąż mu oczy chustką. Poproś uczniów, aby wydali polecenie, jaką część ciała ochotnik powinien narysować, np. *whiskers*. Uczeń próbuje dorysować tę część ciała, a klasa podpowiada mu, gdzie, np. mówiąc: *left, right, down, up*. Kiedy uczeń skończy swój rysunek, poproś innego ochotnika, który będzie rysował inną część ciała itd.

- Narysuj palcem w powietrzu część ciała zwierzęcia, np. zęby. Uczniowie zgadują, co rysujesz. Powtórz zadanie z kilkoma częściami ciała, o których była mowa na lekcji.
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Goodbye, my friends!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

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

CD1 38

1 *whiskers*, 2 *tongue*, 3 *mouth*, 4 *teeth*, 5 *body*, 6 *wings*, 7 *tail*, 8 *claws*;
(szepcem)

1 *whiskers*, 2 *tongue*, 3 *mouth*, 4 *teeth*, 5 *body*, 6 *wings*, 7 *tail*, 8 *claws*;
(głośno)

1 *whiskers*, 2 *tongue*, 3 *mouth*, 4 *teeth*, 5 *body*, 6 *wings*, 7 *tail*, 8 *claws*

CD1 39

Spike's mime

One, two, three, four and five.

Look at the words, Guess the mime.

CD1 40

Which animal is that?

A tail and wings, (dzieci pokazują dłonią ogon, następnie machają rękami jak skrzydłami)

A small body, (dzieci wskazują swój tors)

What animal is that? (dzieci rozkładają ręce w geście pytającym)

A tiger, a parrot or a house cat? (dzieci rozszerzają palce, naśladując drapanie pazurów tygrysa, rozkładają ramiona, pokazując skrzydła papugi, wyginają grzbiet jak kot)

Whiskers and claws, (dzieci przykładają palce do policzków, pokazując wąsy, rozszerzają palce, naśladując pazury)

A big body, (dzieci wskazują swój tors)

What animal is that? (jw.)

A tiger, a parrot or a house cat? (jw.)

A tongue and teeth, (dzieci wskazują język i zęby)

A small mouth, (dzieci wskazują usta)

What animal is that? (jw.)

A tiger, a parrot or a house cat? (jw.)

2 What's the matter, Tiger?

Lekcja 2

Cele:

śpiewanie piosenki; opisywanie części ciała oraz pytanie o to, jakie części ciała się ma, a jakich nie ma, oraz udzielanie odpowiedzi

Główne słownictwo i struktury:

dzikie zwierzęta; części ciała zwierząt; *I've got (whiskers). I haven't got (a big body). Have you got (whiskers)? Yes, I have./No, I haven't.* ○ części ciała ludzi i zwierząt

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karta obrazkowa z tygrysem; karty obrazkowe z częściami ciała zwierząt (wąsy, język, pysk, zęby, ciało, skrzydła, ogon, pazury) ○ łapy; karty wyrazowe z nazwami części ciała zwierząt (*whiskers, tongue, mouth, teeth, body, wings, tail, claws*) ○ *paws*; *minikarty z rysunkami części ciała zwierząt z Zeszytu ćwiczeń; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD1** 1 Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pokaż pojedynczo karty wyrazowe z nazwami części ciała. Uczniowie odczytują wyrazy i pokazują części ciała za pomocą gestów. Umieszczaj na tablicy kolejno karty zwrócone wyrazami do tablicy i numeruj je. Następnie pytaj: **What's number (6)?** Uczniowie podają wyraz z pamięci. Sprawdzaj odpowiedzi i kiedy ktoś poda prawidłowy wyraz, odwracaj kartę na tablicy. Zakończ zadanie, kiedy wszystkie karty będą odwrócone.
- **CD1** 40 Odtwórz rymowankę *Which animal is that?* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 43.).

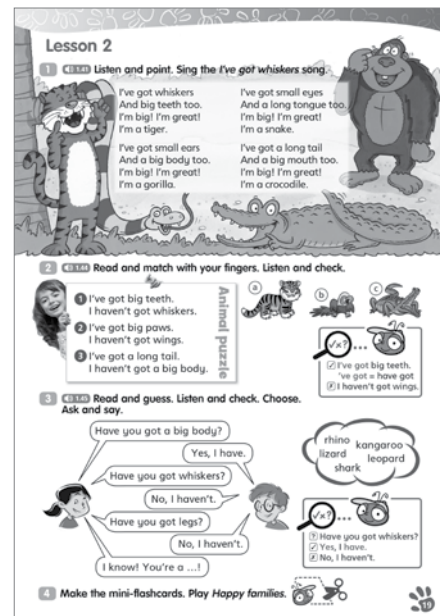
1 Listen and point. Sing the *I've got whiskers* song.

strona 19

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Wskaż obrazki i zapytaj: **What animals and body parts can you see?** Sprawdź, czy dzieci pamiętają słowo: *snake* z *Bugs Team 1*.
- **CD1** 41 Powiedz: **Ding-dong.** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: **Listen and point to the animals and their body parts.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej zwrotce. Dzieci wskazują zwierzęta oraz ich części ciała i nazywają je. Sprawdź, czy dzieci pamiętają znaczenie zwrotu: *I've got* z poprzednich części podręcznika.
- Powiedz: **Sing 'I've got whiskers'.** Odtwarzaj nagranie piosenki etapami, zgodnie z techniką *Nauki piosenek krok po kroku* (patrz s. 6.). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś dzieci o wspólne wymyślenie dodatkowych zwrotek piosenki o innych zwierzętach i zaśpiewanie ich do tej samej melodii. Zapisz następujący szablon zwrotki na tablicy: *I've got _____ /And _____ too/ I'm big! I'm great! /I'm a _____.* Pomocniczo możesz na tablicy umieścić karty z obrazkami części ciała i dzikich zwierząt. Dzieci uzupełniają szablon. Zapisz utworzone zwrotki na tablicy. Zachęć uczniów, aby zaśpiewali nowe zwrotki do tej samej melodii. W tym celu włącz wersję karaoke piosenki (ścieżka 1.43).



2 Read and match with your fingers. Listen and check. strona 19

- Pokaż jednocześnie kartę z obrazkiem tygrysa z rozdziału 1. oraz kartę z obrazkiem wąsów. Powiedz: ***I'm a tiger. I've got whiskers*** i pokiwać twierdząco głową. Poproś dzieci o powtórzenie wypowiedzi. Następnie wymień kartę przedstawiającą wąsy na kartę przedstawiającą skrzydła. Pokiwać przecząco głową i powiedz: ***I haven't got wings.*** Poproś dzieci o powtórzenie zdania.
- Zwróć uwagę dzieci na ramkę z regułą gramatyczną i poproś klasę o wyjaśnienie znaczenia zdań po polsku. Przypomnij, że w ramce zdania twierdzące są oznaczone haczykiem i kolorem zielonym, a przeczące krzyżykiem i kolorem czerwonym. Wyjaśnij, że skrót: *'ve got* pochodzi od: *have got*.
- Wskaż zwierzęta ukazane na obrazkach i zapytaj: **What animals can you see?** Dzieci podają odpowiedzi (*tiger, parrot, crocodile*). Wskaż zdania i powiedz: **Look at the puzzle.** Wyjaśnij po polsku, że zadaniem uczniów jest przeczytać trzy zagadki – opisy zwierząt i połączyć je palcami z właściwymi zwierzętami przedstawionymi na obrazkach a–c. Uwaga: do kluczowego zestawu słownictwa dodane jest słowo: *paws*, poznane w *Unit 1*. Przypomnij je za pomocą karty obrazkowej i wyrazowej oraz wprowadź gest symbolizujący tę część ciała: wysuń przed siebie ręce, najpierw jedną, potem drugą.
- Uczniowie czytają zagadki i łączą je z właściwymi rysunkami zwierząt. Mogą także krótko zapisać odpowiedzi w zeszytach, np. 1 c.
- **CD1** 44 Powiedz: **Listen and check.** Odtwórz nagranie i zatrzymuj je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdanie. Po każdej pełnej zagadce proś dzieci o podanie właściwej nazwy zwierzęcia. Wznów odtwarzanie nagrania, aby dzieci mogły sprawdzić swoje odpowiedzi (1 c, 2 a, 3 b).

*DODATKOWY POMYSŁ

Podaj nazwę zwierzęcia z piosenki z zad. 1, np. *gorilla*, oraz części ciała, np. *tail*. Zachęć dzieci, aby wyobraziły sobie, że są danym zwierzęciem i by odpowiedziały, czy mają daną część ciała, czy jej nie mają, np. *I haven't got a tail*. Powtórz zabawę, odnosząc się do kilkorga zwierząt. Na koniec umieść na tablicy wszystkie karty przedstawiające części ciała i poproś ochotników, aby powiedzieli, które z tych części mają jako ludzie, a których nie, np. *I haven't got whiskers, I've got a tongue*.

ZADANIE RUCHOWE

Umieść karty z obrazkami części ciała w różnych miejscach klasy. Odtwórz nagranie piosenki *I've got whiskers*, prosząc dzieci, aby chodziły po klasie, poruszając się w rytm melodii. Zatrzymaj nagranie nagle i poproś dzieci, aby każde podbiegło do najbliższej karty obrazkowej. Wskaż dzieci stojące przy jednej z kart i poproś, aby chórem odpowiedziały: *I've got*, dodając nazwę części ciała ukazaną na tej karcie, np. *wings*. Powtórz zabawę z kilkoma grupami dzieci przy różnych kartach, a następnie wznów odtwarzanie nagrania. Uczniowie kontynuują spacer po klasie. Przerwywaj nagranie i powtarzaj zabawę.

3 Read and guess. Listen and check. Choose. Ask and say. strona 19

- Wskaż ramkę z regułą gramatyczną i poproś uczniów, aby razem z tobą spróbowali odczytać pytania i odpowiedzi. Poproś uczniów o wyjaśnienie znaczenia zdań. Przypomnij dzieciom, że pytania zamieszczone w ramce w podręczniku są oznaczone znakiem zapytania i kolorem niebieskim; krótkie odpowiedzi twierdzące, podobnie jak zdania twierdzące, haczykiem i kolorem zielonym, a krótkie odpowiedzi przeczące, podobnie jak zdania przeczące, krzyżykiem i kolorem czerwonym.
- Wskaż w chmurce nazwy zwierząt, a następnie wskaż rozmowę Sama z Lią. Powiedz: **Read and guess**. Wyjaśnij, że Sam udaje jedno ze zwierząt znajdujących się w chmurce, a Lia zadaje mu pytania, próbując odgadnąć, jakie to zwierzę. Poproś dzieci, aby zgadywały razem z Lią. Dzieci czytają dialog i po cichu zgadują odpowiedzi, mogą też je zapisać w zeszytach.
-  **CD1** **45** Powiedz: **Listen and check** i odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej wypowiedzi i prosząc uczniów o jej powtórzenie. Na koniec, po słowach: *I know*, zatrzymaj nagranie i poproś uczniów o zgadywanie odpowiedzi. Następnie wznów odtwarzanie, aby dzieci mogły sprawdzić swoje przypuszczenia (*shark*).
- Powiedz hasło: **Tick-tock. Time to talk**. Powiedz: **Ask and say**, wspomagając się gestami. Odegraj z ochotnikami dialog z nagrania. Zapraszaj pary ochotników na środek klasy, aby odegrały podobny dialog. Zachęć uczniów do wybierania z ramki innych zwierząt, niż w przykładowym dialogu Sama i Lii. Możesz także z pomocą klasy dopisać na tablicy więcej nazw zwierząt, aby uczniowie mogli wybierać z większego zestawu.
-  W parach uczniowie odgrywają dialogi, na zmianę wybierając zwierzęta z chmurki i zadając pytania o ich części ciała.

4 Make the mini-flashcards. Play Happy families.

- Pokaż gotowe minikarty z rysunkami części ciała zwierząt. Powiedz: **Let's make the mini-flashcards**. Poproś uczniów, aby wyjęli szablon kart z *Zeszytu ćwiczeń*, i pomóż im w ich wycinaniu.
Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wycinają dziewięć kart z papieru i na każdej samodzielnie rysują dziewięć części ciała zwierząt: osiem z zad. 2. Lekcji 1. oraz łapy z zad. 2.
-  Kłasnij i powiedz: **Hey, hey, hey**. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podziel klasę na czteroosobowe grupy. W każdej grupie cztery identyczne zestawy minikart z rysunkami części ciała zostają przetasowane i rozdane wszystkim członkom grupy po równo, obrazkami do dołu. Gracze nie pokazują nikomu swoich kart. Celem gry jest zebrać „rodzinę”, czyli cztery identyczne karty, np. gracz rozpoczynający ma dwie karty z ogonem, więc decyduje się zebrać komplet takich samych czterech kart. W tym celu pyta dowolną osobę z grupy: *Have you got a tail?*, a ona oddaje mu daną kartę, jeśli ją ma, mówiąc: *Yes, I have*. Wówczas uczeń pytający zadaje kolejne pytanie dowolnej osobie, dopóki nie usłyszy: *No, I haven't*. Wtedy osoba, która nie miała danej

karty, zadaje pytania dowolnemu członkowi grupy itp. Kiedy gracz zbierze cztery identyczne karty, mówi, np.: *Four tails!*, odkłada je na bok i kontynuuje grę. Wygrywa osoba, która zdobyła najwięcej „rodzin”, tj. kompletów kart. Przed rozpoczęciem gry zademonstruj jej próbną wersję z grupą ochotników.

*DODATKOWY POMYŚL

Zagraj z dziećmi w *Układanie w szeregu bez słów*. Opis gry w *Banku gier* na s. 14.

- Powiedz, np. *I'm a parrot*. Mów tylko zdania twierdzące na temat tego zwierzęcia. Jeśli zdania są zgodne z prawdą, np. *I've got wings*, uczniowie je powtarzają. Jeśli zdania są niezgodne z prawdą, np. *I've got teeth*, uczniowie wstają na znak sprzeciwu i ochotnicy mówią zdania przeczące, np. *I haven't got teeth*.
-  **CD1** **2** Odtwórz piosenkę *Goodbye, my friends!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children**. Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher*.

*ZESZYT ĆWICZEŃ

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

CD1
41

CD1
42

- guided

CD1
43

- karaoke

I've got whiskers

I've got whiskers (dzieci przykładają palce do policzków, pokazując tygrysie wąsy)
And big teeth too. (dzieci wskazują swoje zęby)
I'm big! I'm great! (dzieci unoszą ręce do góry i na boki, a następnie wyrzucają ręce w geście zwycięstwa)
I'm a tiger. (dzieci rozszerzają palce, naśladując drapanie pazurów tygrysa)

I've got small ears (dzieci wskazują swoje uszy)
And a big body too. (dzieci wskazują swój tułów)
I'm big! I'm great! (dzieci unoszą ręce do góry i na boki, a następnie wyrzucają ręce w geście zwycięstwa)
I'm a gorilla. (dzieci lekko uderzają się pięścią w klatkę piersiową, naśladując goryla)

I've got small eyes (dzieci wskazują swoje oczy)
And a long tongue too. (dzieci wskazują swój język)
I'm big! I'm great! (dzieci unoszą ręce do góry i na boki, a następnie wyrzucają ręce w geście zwycięstwa)
I'm a snake. (dzieci udają, że wiją się jak wąż)

I've got a long tail (dzieci układają zgiętą dłoń za siebie, pokazując ogon)
And a big mouth too. (dzieci wskazują swoje usta)
I'm big! I'm great! (dzieci unoszą ręce do góry i na boki, a następnie wyrzucają ręce w geście zwycięstwa)
I'm a crocodile. (dzieci wysuwają przed siebie ręce, naśladując kłapanie paszczy krokodyla)

CD1
44

I've got big teeth. I haven't got whiskers. (pauza) *I'm a crocodile*.
I've got big paws. I haven't got wings. (pauza) *I'm a tiger*.
I've got a long tail. I haven't got a big body. (pauza) *I'm a parrot*.

CD1
45

Lia: *Have you got a big body?*

Sam: *Yes, I have.*

Lia: *Have you got whiskers?*

Sam: *No, I haven't.*

Lia: *Have you got legs?*

Sam: *No, I haven't.*

Lia: *I know! You're a shark!*

2 What's the matter, Tiger?

Lekcja 3

Cele:

sluchanie, czytanie i ocenianie historyjki; opisywanie, czego się obawiamy

Główne słownictwo i struktury:

dzikie zwierzęta; części ciała zwierząt; *I've got (big teeth); I haven't got (a long tongue). I'm scared (of tigers); storm; jungle, leopard, snake; What's the matter?;* liczby 10–100

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty z obrazkami dzikich zwierząt i części ciała zwierząt; karty obrazkowe do historyjki 2.; *karty z nazwami części ciała zwierząt; *maskotka Świetlik Gary



- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD1 1** Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Umieść na tablicy karty z obrazkami przedstawiającymi części ciała zwierząt. Uczniowie nazywają części ciała. Pokaż karty z obrazkami dzikich zwierząt ułożone w wachlarz, zwrócone obrazkami do ciebie, przemieszaj je i wybierz jedną, nie ujawniając jej. Powiedz: **Guess what animal I am. Ask me about the body parts.** Dzieci zgłaszają się i, korzystając z podpowiedzi w postaci kart umieszczonych na tablicy, pytają: *Have you got (a big mouth)?* Odpowiadaj zgodnie z prawdą: *Yes, I have* lub: *No, I haven't* dotąd, aż dzieci odgadną, jakim zwierzęciem jesteś.
- **CD1 41** Odtwórz piosenkę *I've got whiskers.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 45.).

*DODATKOWY POMYSŁ

Zagraj z dziećmi kartami z obrazkami i nazwami części ciała w *Pary*. Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

1 Listen and read the story. strony 20–21

- Rozłóż dlonie w geście otwierania książki i powiedz: **Three, two, one.** Uczniowie kończą hasło: *It's story time.* Pokaż kartę 1. do historyjki 2. lub poproś uczniów, aby otworzyli podręczniki. Podaj po angielsku numer strony. Wskaż obrazek 1.
- Zapytaj: **What animals can you see? (gorilla, tiger, leopard) Where are they? (in the jungle).** Dzieci udzielają odpowiedzi. Jeśli to konieczne, przypomnij dzieciom słowo: *leopard* poznane w Unit 1. Następnie wskaż pozostałe obrazki i powiedz: **Guess what happens in the story.** Dzieci odgadują po polsku lub po angielsku, co wydarzy się w historyjce. Wystuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
- **CD1 46** Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie i powiedz uczniom, że podczas słuchania powinni wskazywać odpowiednie obrazki. Wyjaśnij, że zakończenie historyjki uczniowie poznają w zad. 2. Następnie powiedz: **Listen and read** i powtórz zadanie, prosząc dzieci o słuchanie i śledzenie tekstu w podręcznikach.
- Po wysłuchaniu historyjki wskazuj kolejne obrazki, zadawaj uczniom pytania oraz proś o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie przez uczniów treści historyjki. Wyjaśnij znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów.

Przykładowe pytania/zdania:

- 1 **What animals are walking in the jungle? (Tiger and Gorilla) What animal can Gorilla see? (a leopard) Is Gorilla happy? (no)**
- 2 **The leopard has got a (big mouth). Who says 'I'm scared!?' (Gorilla) Is Tiger scared too? (no) Tiger says 'I've got a (big mouth, too). Tigers are never (scared).'**
- 3 **What animal can Gorilla see? (a crocodile) Tiger asks Gorilla 'What's the (matter)?' Is Gorilla happy? (no)**
- 4 **The crocodile has got big (teeth). Gorilla says 'I'm (scared).'** Is Tiger scared too? (no) Tiger says 'I've got (big teeth, too). Tigers are (never scared).'
- 5 **What animal can Gorilla see? (a snake) Tiger asks Gorilla 'What's (the matter)?' Is Gorilla happy? (no)**
- 6 **The snake has got a long (tongue). Gorilla says 'I'm (scared).'** Is Tiger scared too? (no) Has Tiger got a long tongue, too? (no) Tiger has got a long (tail).
- 7 **What's the weather like? (It's raining) Are Tiger and Gorilla in a cave? (yes) Is Tiger happy? (no) Gorilla asks Tiger 'What's the (matter)?'**
- 8 **What's the weather like? It's (a storm). Is Gorilla scared? (no) Is Tiger scared? (yes) Gorilla says 'But tigers are never (scared).'**

2 Guess who Gorilla and Tiger see in the cave. Listen and check. strona 21

- **CD1 47** Wskaż w historyjce obrazek 8. i powiedz: **Gorilla and Tiger are in a cave. There's someone else in the cave. Guess who is in the cave, too.** Wystuchaj przypuszczeń dzieci wypowiedzianych po polsku lub po angielsku, a następnie odtwórz nagranie dwukrotnie, aby uczniowie mogli porównać swoje propozycje.
- Wskaż ramkę *Fun fact* i poproś ochotnika o odczytanie zawartej w niej treści. Sprawdź zrozumienie zdania. Zapytaj: **How many teeth have people got?** Uczniowie podają odpowiedzi po polsku lub po angielsku (*Children have got 20 milk teeth. Adults have got 32 teeth*). W ramach zadania domowego uczniowie mogą odnaleźć informacje na temat liczby zębów innych zwierząt i podzielić się nimi z klasą na początku kolejnej lekcji. Mogą to zrobić po polsku lub po angielsku.

*DODATKOWY POMYSŁ

W parach uczniowie przyglądają się obrazkom z historyjki przez 30 sekund. Następnie jedna osoba zamyka książkę, a druga nazywa wszystkie zwierzęta występujące w historyjce. Drugi uczeń patrzy na obrazki i sprawdza odpowiedź. W drugiej rundzie zamieniają się rolami i osoba wcześniej sprawdzająca odpowiedzi, teraz z pamięci wymienia wszystkie części ciała wspomniane przez Goryla i Tygrysa.



ZADANIE RUCHOWE

Poproś uczniów, aby chodzili po klasie. Ochotnik zostaje magikiem. Osoba, którą dotknie, zastyga w bezruchu. Pozostałe osoby mogą ją odczarować, jeśli dotkną jej i powiedzą nazwę części ciała zwierząt, która jest widoczna na właśnie wysoko unoszonej przez ciebie karcie obrazkowej. W czasie zabawy zmieniaj karty. Jeśli gracz się pomyli i powiedzą niewłaściwe słowo, sami też zastygają w bezruchu. Co jakiś czas wybieraj inną osobę do roli magika.

3 Listen and repeat. Think and say. strona 21

- CD1 48 Wskaż postaci na obrazku zamieszczonym w podręczniku i zapytaj: **Which Bugs can you see?** Wysłuchaj odpowiedzi uczniów. Powiedz: **Listen, read and repeat.** Poproś dzieci, aby podczas słuchania wskazywały kolejne liczby znajdujące się na ilustracji. Rób pauzy po każdej liczbie, aby dzieci mogły ją powtórzyć. Zachęć dzieci także do powtarzania zdań po liczbie: *a hundred*.
- Zapytaj: **Do you like the story?** i poproś, aby dzieci zdecydowały, jak bardzo podoba im się historyjka. Wypowiadaj z odpowiednim natężeniem emocji kolejne zdania z zapisu nagrania: **The story is OK! / The story is great! / The story is fantastic!** Dzieci powtarzają to zdanie, które jest najbliższe ich opinii o historyjce.

4 Think and write in your notebook. Say. strona 21

- Zwróć uwagę dzieci na przykład podany w zadaniu i poproś, aby spróbowały razem z tobą go odczytać. Zapytaj: **Which animals from the story are you scared of?** Wysłuchaj odpowiedzi ochotników. Upewnij się, że odpowiedzi są udzielane w liczbie mnogiej, np. *I'm scared of crocodiles*.
- Powiedz: **Choose which animals you're scared of and write a sentence in your notebook.** Wyjaśnij, że każde dziecko ma za zadanie wybrać z historyjki jeden gatunek zwierząt, którego się obawiają. Mogą także wybrać zwierzęta, których nie ma w historyjce. Następnie uczniowie zapisują w zeszytach pełne zdania. Jeśli nie mają ochoty pisać o własnych lękach, mogą wcielić się w kogoś innego i napisać zdanie o tym, jakich zwierząt boi się ta osoba. Na koniec ochotnicy czytają swoje zdania na forum klasy.
- Porozmawiaj po polsku z dziećmi o tym, że lęki są czymś normalnym, że nie ma się czego wstydzić, bo nawet tygrysy mogą się czegoś bać, np. burzy. Jeśli lęki nam przeszkadzają, to możemy poprosić o pomoc dorosłych, np. pedagoga szkolnego, aby pomogli nam pokonać lęk.
- Pracując w parach, dzieci na zmianę mówią pełnym zdaniem, jakich zwierząt się obawiają.

*DODATKOWY POMYSŁ

W parach lub małych grupach uczniowie wykonują na osobnej kartce dodatkowy rysunek do historyjki, przedstawiający spotkanie innego zwierzęcia przez Goryla i Tygrysa, np. nosorożca. Następnie, na podstawie tego rysunku, przygotowują scenkę z bohaterami historyjki i odgrywają ją. Uczniowie mogą także zapisać ten dialog pod swoim rysunkiem.

- Odczytaj z historyjki kilka kwestii Goryla, np.: **What a big mouth!** itp. Uczniowie mówią, o jakim zwierzęciu mówił Goryl, np.: *It's a leopard*.
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Goodbye, my friends!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 2., Lekcja 3.: ćw. 1–2, s. 18.

CD1 46 CD1 49

Gary: Hey, Bug Travellers! Let's read a story.

Bugs: Yes! Brilliant! Great!

Gracie: Look! It's about a tiger ... and a gorilla ... and other animals.

Molly: What happens?

Spike: Let's listen and find out! Sshhh!

Obrazek 1.

Narrator: One day Tiger and Gorilla are walking in the jungle.

Gorilla: Help!

Tiger: What's the matter, Gorilla?

Obrazek 2.

Gorilla: Look! It's a leopard! What a big mouth! I'm scared!

Tiger: I'm not scared. I've got a big mouth too. Tigers are never scared.

Obrazek 3.

Gorilla: Help!

Tiger: What's the matter, Gorilla?

Gorilla: Look! It's a crocodile!

CD1 47

In the cave, Gorilla and Tiger see ... the leopard and ... the crocodile and ... the snake! They are all scared of the storm!

CD1 48

Ten ... twenty ... thirty ... forty ... fifty ... sixty ... seventy ... eighty ... ninety ... a hundred! The story is OK!

(pauza)

The story is great!

(pauza)

The story is fantastic!

Obrazek 4.

Gorilla: What big teeth! I'm scared!

Tiger: I'm not scared. I've got big teeth too. Tigers are never scared.

Obrazek 5.

Gorilla: Help!

Tiger: What's the matter, Gorilla?

Gorilla: Look! It's a snake!

Obrazek 6.

Gorilla: What a long tongue! I'm scared!

Tiger: I'm not scared. I haven't got a long tongue, but I've got a long tail.

Obrazek 7.

Narrator: Now it's raining. Tiger and Gorilla are in a cave.

Tiger: Oooh!

Gorilla: What's the matter, Tiger?

Obrazek 8.

Tiger: Help! It's a storm! I'm scared!

Gorilla: But tigers are never scared.

2 What's the matter, Tiger?

Lekcja 4

Cele:

sluchanie historyjki; sprawdzanie zrozumienia historyjki; opisywanie, jakie części ciała się ma, a jakich nie; ćwiczenie wymowy głoski /θ/

Główne słownictwo i struktury:

dzikie zwierzęta; części ciała zwierząt; *I haven't got (a long tongue), but I've got (a long tail). I've got a big mouth and thirty big teeth;*  snake, leopard

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty z nazwami części ciała zwierząt; karty obrazkowe do historyjki 2., *karty z obrazkami dzikich zwierząt; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  **CD1** 1 Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywiają jej treść (patrz s. 19.).
- Umieść na tablicy karty z nazwami części ciała zwierząt. Uczniowie odczytują wyrazy na głos. Następnie zapytaj: **Which animal body parts do Gorilla and Tiger talk about in the story from Lesson 3?** Uczniowie odpowiadają (*mouth, teeth, tongue, tail*).
-  **CD1** 41 Odtwórz piosenkę *I've got whiskers.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywiają jej treść (patrz s. 45.).

1 Listen and respond.

- Zapytaj: **Do you remember the 'What's the matter, Tiger?' story?** Zaproś ośmiu ochotników na środek klasy i rozdaj im karty do historyjki. Poproś resztę uczniów, aby pomogli ochotnikom ustawić się w takiej kolejności, w jakiej obrazki występują w historyjce. Uczniowie mówią np.: *Basia – one, Piotrek – six.* Umieść karty na tablicy we właściwej kolejności. Dzieci wracają na miejsca.
- Unieś kartę 2. do historyjki, wskaż na niej Goryla i powiedz: **scared.** Porozmawiaj z dziećmi po polsku o różnych niebezpieczeństwach, które sprawiają, że odczuwamy strach i napawają nas lękiem. Wprowadź słowo: *danger.* Powiedz: **scared** i zakryj usta, pokazując strach. Zachęć dzieci, aby zareagowały na nie słowem: *danger.* Następnie powiedz: *mouth* i wskaż swoje usta. Powiedz: **I've got mouth to ...** i naśladuj jedzenie. Zachęć dzieci do powiedzenia: *eat.* Powtórz: *mouth* i poproś uczniów, aby zareagowali na to słowo, mówiąc: *eat.* Postępuj podobnie, wprowadzając pary słów: **teeth/bite** oraz **tongue/taste.** Następnie zapisz na tablicy w kolumnie cztery pary słów: *scared – danger, mouth – eat, teeth – bite, tongue – taste.* Przeciwicz kilkukrotnie, mówiąc pierwsze cztery słowa w każdej parze (*scared, mouth, teeth, bite*) w różnej kolejności, a klasa niech odpowiednio reaguje.
- Powiedz: **Listen to the story and respond to the words.** Wyjaśnij po polsku, że kiedy w historyjce padają słowa: *scared, mouth, teeth, tongue,* zadaniem dzieci jest odpowiednio reagować (*danger, eat, bite, taste*). W klasie, w której dzieci potrzebują więcej pomocy, poproś,

Lesson 4

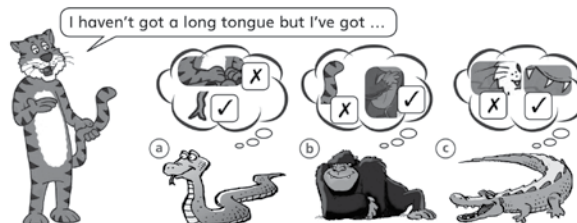
1 Listen and respond.

2 Read and say True or False.

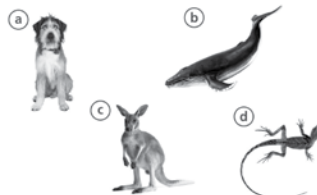
- 1 Gorilla and Tiger are in the jungle.
- 2 Gorilla is scared of a leopard.
- 3 Tiger is scared of a crocodile.
- 4 Gorilla is scared of a snake.
- 5 Gorilla is scared of a storm.



3 Read, look and say.



4 Choose a picture. Write the sentence in your notebook.



5 Listen, read and say the Bug twister!



I've got ..., but I haven't got ...



aby uczniowie, słuchając, śledzili tekst historyjki w podręczniku. Wyjaśnij, żeby odnajdywali w nim słowa, po których powinni reagować we wskazany sposób i wskazywali je.

-  **CD1** 49 i pauzy po wyrażeniach, na które dzieci mają odpowiednio reagować (patrz wyrażenia podkreślone w zapisie nagrania na s. 47.).

2 Read and say True or False. strona 22

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony.
- Wskaż obrazek i zapytaj: **What animals from the story can you see?** (*Gorilla, Tiger, leopard, snake, crocodile*). Powiedz: **Read and say 'True' or 'False'.** Poproś ochotnika o odczytanie pierwszego zdania. Zapytaj: *True or False?* Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest powiedzieć, czy zdanie jest zgodne z treścią historyjki (*True*), czy nie (*False*). Uczniowie odpowiadają (1 *True*). Dzieci wykonują resztę zadania samodzielnie, mogą też krótko zapisywać odpowiedzi w zeszycie (np. 1 *True*).
- Sprawdź odpowiedzi, prosząc ochotników o odczytanie kolejnych zdań, a resztę klasy o odpowiednie reagowanie: *True* albo *False* (2 *True*, 3 *False*, 4 *True*, 5 *False*).

ZADANIE RUCHOWE

Poproś uczniów o wyjęcie minikart z rysunkami części ciała zwierząt wykonanymi podczas lekcji 3. Następnie uczniowie stają obok ławek. Powiedz: **You're wild animals. Put the body card on your body.** Poinformuj, że zadaniem dzieci jest utrzymać kartę z daną częścią ciała w miejscu tej części ciała, np. na klatce piersiowej bez użycia rąk, dopóki nie powiesz: **Stop!** Kontynuuj zabawę w podobny sposób z pozostałymi kartami. Ochotnik może przejąć twoją rolę.

3 Read, look and say. strona 22

- Wskaż obrazek znajdujący się z lewej strony i poproś ochotnika o odczytanie zdania mówionego przez Tygrysa. Upewnij się, że uczniowie rozumieją znaczenie słowa: *but*. Zachęć uczniów do zakończenia zdania zgodnie z ilustracją i treścią historyjki (*a long tail*).
- Wskaż obrazki a–c i zapytaj: **What animals and body parts can you see?** Dzieci podają odpowiedzi. Wskaż symbole i wyjaśnij, że podobnie jak w ramach z regułą gramatyczną, krzyżyk oznacza zdanie przeczące: *I haven't got ...*, a haczyk twierdzące: *I've got ...*. Poproś uczniów, aby odgadli, co mówi wąż przedstawiony na obrazku a, i by zbudowali pełne zdanie. Jeśli to konieczne, napisz szablon wypowiedzi na tablicy: *I haven't got ... but I've got ...*. Uczniowie mówią chórem: *I haven't got paws, but I've got a (long) tongue*.
- Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami (b *I haven't got a tail, but I've got a (big) body*; c *I haven't got whiskers, but I've got (big) teeth*.) Jako ciekawostkę możesz uczniom powiedzieć, że goryle to małpy człekokształtne i dlatego nie mają ogona, inne małpy w większości mają ogony.
-  W parach uczniowie na zmianę wskazują obrazki i mówią zdania.

*DODATKOWY POMYSŁ

Zaproś dwoje ochotników na środek sali. Stań za nimi i pokaż klasie kartę z obrazkiem dzikiego zwierzęcia, np. jaszczurki. Pozostali uczniowie zgłaszają się i mówią zdania o częściach ciała pokazanego zwierzęcia, np. *I haven't got wings. I've got a small body. I've got a long tail*. itp. Dzieci stojące na środku próbują zgadnąć na podstawie wypowiedzianych zdań, jakie zwierzę pokazujesz. Kiedy to odgadną, zaproś inną dwójkę dzieci na środek klasy i powtórz zabawę.

4 Choose a picture. Write the sentence in your notebook. strona 22

- Wskaż zdjęcia i zapytaj: **What animals can you see?** (a *dog*, b *whale*, c *kangaroo*, d *lizard*). Następnie poproś ochotnika, aby zbudował zdanie do pierwszego zdjęcia w podobny sposób jak w zad. 3. oraz w przykładzie. Uczeń może wybrać dowolne części ciała: posiadane przez dane zwierzę i te, których dane zwierzę nie posiada. Powtórz zadanie z drugim zdjęciem i innym ochotnikiem.
- Powiedz: **Choose one picture. Write the sentence in your notebook.** Wskaż przykład. Uczniowie piszą w zeszytach zdanie do wybranego przez siebie zdjęcia. Pomóż uczniom, jeśli to konieczne, w wybraniu części ciała zwierząt.
- Poproś kilkoro uczniów o odczytanie zapisanych przez siebie zdań.
-  W parach uczniowie wymieniają się zeszytami i odczytują własne zdania.

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

- Powiedz: **One, two, three. Listen to me.** Wskaż obrazek i zapytaj: **What can you see?** (*tiger, mouth, teeth*). Zademonstruj dzieciom, jak się wymawia głoskę /θ/ – w słowie: *mouth* i jako osobny dźwięk. Powiedz: **Repeat.** Dzieci powtarzają głoskę i słowo. Pokaż dzieciom, że w wyrażeniu ta głoska jest zapisana literami *th*, jak zaznaczono na czerwono w zdaniu zapisanym na obrazku.
-  **CD1 50** Powiedz: **Listen and read the Bug twister! Point.** Wyjaśnij, że dzieci usłyszą zdanie z głoską /θ/ i powinny wskazywać odpowiednie elementy obrazka. Odtwórz nagranie.
- Powiedz: **Say the Bug twister!** Dzieci powtarzają zdanie razem z nagraniem, za pierwszym razem w normalnym tempie, a następnie dwa razy coraz szybciej.

-  W parach uczniowie na zmianę odczytują zdanie zapisane w dymku, zwracając uwagę na prawidłową wymowę głoski /θ/.
- Zapytaj: **What does Tiger say about his body parts?** Uczniowie odpowiadają z pamięci: *I haven't got a long tongue, but I've got a long tail.*
-  **CD1 2** Odtwórz piosenkę *Goodbye, my friends!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 2., Lekcja 4.: ćw 1–3, s. 19; *Work-out*: ćw. 1, s. 25.

CD1
50

I've got a big mouth and thirty big teeth. (x3)

2 What's the matter, Tiger?

Lekcja 5

Cele:

rozpoznawanie i określanie cech części ciała; mówienie rymowanki; opisywanie, jakie części ciała ma dane zwierzę, a jakich nie ma

Główne słownictwo i struktury:

dzikie zwierzęta; części ciała zwierząt; *short, long, sharp, strong, thin, thick; It's got (short legs). It hasn't got (a tail).*;

części ciała; zwierzęta; *bat, dog*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty z obrazkami części ciała i cechami części ciała (krótkie, długie, ostre, mocne, cienkie, grube); karty z nazwami cech części ciała (*short, long, sharp, strong, thin, thick*); *karty z nazwami cech części ciała; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD1** 1 Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Zapytaj: **Do you remember the Bug twister!?** Powiedz nieprawdziwe zdanie, np.: *I've got a big nose and thirty long whiskers.* Dzieci poprawiają zdanie na prawdziwe.
- Pokazuj pojedynczo na ułamek sekundy karty z obrazkami części ciała. Uczniowie je nazywają. Następnie mówią, czy mają daną część ciała, czy nie, np.: *I've got a mouth. I haven't got a tail.*

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

strona 23

- Pokaż dzieciom karty z obrazkami cech części ciała, mówiąc: **These are body part characteristics.** Wyjaśnij znaczenie wypowiedzi. Unoś każdą kartę pojedynczo, nazywaj cechę oraz część ciała, do której ta cecha się odnosi na ilustracji, np.: **short legs.** Upewnij się, że uczniowie rozumieją znaczenie każdego wyrazu.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony.
- **CD1** 51 Powiedz: **Listen, find and point.** Wyjaśnij, że cechy części ciała są wymieniane w nagraniu najpierw w tej samej kolejności, w jakiej występują na zdjęciach w podręczniku, a następnie w różnej. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują właściwe zdjęcia i wskazują je.
- **CD1** 51 Powiedz: **Listen, read and repeat.** Zachęć uczniów, aby słuchając nagrania, zwracali uwagę na podpisy umieszczone pod zdjęciami i powtarzali nazwy cech części ciała.
- Pokazuj karty z nazwami cech części ciała w przypadkowej kolejności. Uczniowie odczytują wyrazy, a ochotnicy umieszczają karty wyrazowe na tablicy pod właściwymi kartami obrazkowymi.
- Pokazuj pojedynczo karty z obrazkami części ciała. Uczniowie mówią, które cechy przedstawione na kartach umieszczonych na tablicy mogą dotyczyć danej części ciała, np.: *tail – short, long, thin, thick.*
- Przypomnij inne cechy części ciała, które dzieci już znają, np. *big, small.*

Lesson 5

1 **CD 1.51** Listen, find and point. Repeat. Read the words.

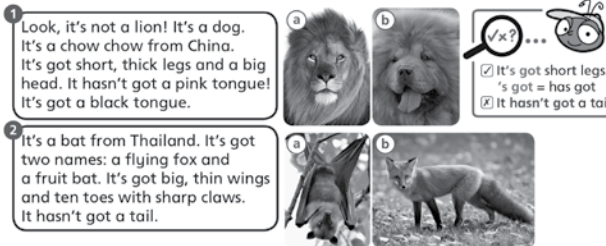


2 **CD 1.52** Listen, find and point. Say the *The cat chant*. Write the words in your notebook.

Example: *a. strong*



3 **CD 1.53** Listen, read and choose.



4 Read and say **True or False.**

- 1 The chow chow is from China.
- 2 It's got thin legs.
- 3 It hasn't got a pink tongue.
- 4 The fruit bat hasn't got wings.
- 5 It's got sharp claws.
- 6 It's got a long tail.

*DODATKOWY POMYSŁ

Zagraj z dziećmi w *Czytanie z ruchu warg* z kartami wyrazowymi lub obrazkowymi przedstawiającymi części ciała. Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

2 Listen, find and point. Say the *The cat chant*. Write the words in your notebook.

strona 23

- Wskaż kolejno cechy części ciała przedstawione na obrazkach a–f, pytając: **What body part characteristics can you see?** Uczniowie rozpoznają cechy i nazywają je (a *strong*, b *short*, c *thick*, d *long*, e *thin*, f *sharp*). Do niektórych części ciała mogą pasować różne cechy. Zachęć dzieci, aby za chwilę, słuchając nagrania, zwracały uwagę na całe zwroty: cechę i daną część ciała.
- **CD1** 52 Powiedz: **Listen to the chant, find the picture and point.** Dzieci słuchają rymowanki i wskazują cechy wymieniane w nagraniu. Powtórz zadanie i sprawdź odpowiedzi: nazywaj cechy, uczniowie niech wskazują właściwe obrazki. Podkreśl, że obrazki b i d pokazują cechy, których kot z rymowanki nie ma.
- **CD1** 52 Powiedz: **Listen, mime and repeat.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdania i odgrywają ich treść, naśladując twoje gesty. Odtwórz nagranie po raz czwarty. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają ją.
- Wskaż przykład i powiedz: **Write the words in your notebook.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest napisać w zeszytce nazwy cech zgodnie z treścią rymowanki i kolejnością ilustracji zamieszczonych w podręczniku. Dzieci mogą korzystać z podpisów z zad. 1. jako odpowiedzi. Sprawdź odpowiedzi, prosząc różne osoby o odczytanie podpisów (a *strong (teeth)*, b *short (body)*, c *thick (tail)*, d *long (tongue)*, e *thin (whiskers)*, f *sharp (claws)*).

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają obok ławek. Wyjaśnij po polsku, że cechy przedstawione na kartach mogą dotyczyć też przedmiotów. Wydawaj polecenia: **Point to something sharp/Touch something short/Jump on your left leg towards something long** itp. Uczniowie rozglądają się po klasie, odnajdują przedmioty o danych cechach i wykonują polecenia.

3 Listen, read and choose. strona 23

- Wskaż zdjęcia i zapytaj: **What animals can you see?** Uczniowie podają odpowiedzi (1 a lion, 1 b chow chow; 2 a bat, 2 b fox). Kiedy prawidłowo rozpoznają zwierzęta, powiedz: **Very good, a (fox).**
-  Powiedz: **Listen, read and choose.** Wyjaśnij po polsku, że uczniowie poznają ciekawostki o dwojgu zwierzętach z czterech przedstawionych na zdjęciach. Zadaniem uczniów będzie odnaleźć, które zdjęcie – a czy b – opisuje każda z ciekawostek. Odtwórz nagranie pierwszego tekstu. Uczniowie jednocześnie słuchają tekstu i czytają go, a następnie odnajdują właściwe zdjęcie. Sprawdź odpowiedź (1 b). W podobny sposób kontynuuj zadanie z drugim tekstem.
- Zwróć uwagę dzieci na ramkę z regułą gramatyczną. Odczytaj zdania i zachęć dzieci, aby powtórzyły je za tobą. Wyjaśnij, że w języku angielskim, jeśli mówimy o jednym zwierzęciu, nie podając jego nazwy, używamy: *it* i *has got*/'s *got* w zdaniach twierdzących oraz: *hasn't got* w zdaniach przeczących. Przypomnij, że w ramach zdania twierdzące są oznaczone haczykiem i kolorem zielonym, a przeczące krzyżykiem i kolorem czerwonym.
- Przećwicz budowę zdań twierdzących i przeczących, pokazując po jednej karcie obrazkowej z dzikim zwierzęciem i jednej z częścią ciała. Powiedz, np.: *It's a kangaroo*. Dzieci budują zdania, np.: *It's got (long) legs*. *It hasn't got wings*.

*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś uczniów, aby zakryli teksty ukazane w zad. 3. Podziel uczniów na dwie grupy i przydziel każdej z nich inne zwierzę: *the chow chow* lub *the bat*. Poproś, aby każda grupa przypomniała sobie z tekstu jak najwięcej informacji związanych z danym zwierzęciem. Następnie przedstawiciele grup wygłaszają informacje zapamiętane przez jej członków.

4 Read and say True or False. strona 23

- Poproś ochotnika o odczytanie pierwszego zdania z zad. 4. Zapytaj: **Is it true or false?** Dzieci udzielają odpowiedzi (*True*). Ochotnik odczytuje fragment potwierdzający odpowiedź z zad. 3.
- Poproś uczniów, żeby przeczytali pozostałe pytania samodzielnie i zastanowili się nad odpowiedziami. Podkreśl, że zdania 1–3 odnoszą się do pierwszego tekstu, a zdania 4–6 do drugiego. Następnie w parach dzieci porównują swoje odpowiedzi. Sprawdź odpowiedzi, prosząc różnych ochotników o odczytanie zdań i prosząc klasę o odpowiedź. Zachęć dzieci do znalezienia w tekstach potwierdzenia ich odpowiedzi (1 *True*, 2 *False*, 3 *True*, 4 *False*, 5 *True*, 6 *False*).
- Podawaj nazwy części ciała wspomnianych w każdym tekście, a uczniowie podają, jakie cechy ma ta część ciała u danego zwierzęcia, np. **chow chow – legs** (*short, thick*).

*DODATKOWY POMYSŁ

Wskaż zwierzęta ukazane na zdjęciach w zad. 3., które nie były opisane w tekstach. Zachęć uczniów do opisywania cech części ciała tych zwierząt, np. *lion – It's got strong paws, sharp claws, a big head, a long tail* itp. Jeśli masz dostęp do rzutnika, możesz wyświetlić więcej zdjęć przedstawicieli tego gatunku, aby pomóc uczniom w opisie.

- Pokaż karty z obrazkami cech części ciała. Dzieci przypominają nazwy tych cech, np.: *a thin tail* oraz nazywają więcej gatunków zwierząt, których dana część ciała charakteryzuje się tą samą cechą, np.: *mouse, monkey, giraffe*.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, my friends!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

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

CD1
51

1 short, 2 long, 3 sharp, 4 strong, 5 thin, 6 thick;
(pauza)
long, short, strong, thin, thick, sharp;
(pauza)
thick, strong, sharp, short, long, thin

CD1
52

The cat

The cat,
It's got thin whiskers, like that! (dzieci podnoszą dłonie do policzków i pokazują cienkie wąsy; kiwają głową twierdząco)
The cat,
It's got a thick tail, like that! (dzieci udają, że chwytają za sobą gruby ogon i kiwają głową twierdząco)
The cat,
It hasn't got a long tongue, not that! (dzieci układają dłoń, udając wyciągnięty język i kiwają głową przecząco)
The cat,
It's got sharp claws, like that! (dzieci drapią powietrze paznokciami i kiwają głową twierdząco)
The cat,
It's got strong teeth, like that! (dzieci szczerzą zęby i udają, że mocno nimi gryzą oraz kiwają głową twierdząco)
The cat,
It hasn't got a short body, not that! (dzieci pokazują dłońmi krótki odcinek, wskazując własny tułów i kiwają głową przecząco)

CD1
53

- Look, it's not a lion! It's a dog. It's a chow chow from China. It's got short, thick legs and a big head. It hasn't got a pink tongue! It's got a black tongue.
- It's a bat from Thailand. It's got two names: a flying fox and a fruit bat. It's got big, thin wings and ten toes with sharp claws. It hasn't got a tail.

2 What's the matter, Tiger?

Lekcja 6

Cele:

rozwijanie umiejętności znajdowania przeciwieństw

Główne słownictwo i struktury:

dzikie zwierzęta; części ciała zwierząt; cechy części ciała;
has got, hasn't got;

A (mouse) and a (hippo) are different. A (mouse) has got (a long tail), but a (hippo) has got (a short tail).;  zwierzęta dzikie i domowe; części ciała

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty z obrazkami dzikich zwierząt;
karty z obrazkami i nazwami cech części ciała; *kształty zwierząt z Zeszytu ćwiczeń; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  **1** Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Rozdaj ochotnikom karty z obrazkami i nazwami cech części ciała, po jednej na ucznia, bez ujawniania treści kart. Ochotnicy kolejno pokazują słowa ze swoich kart za pomocą gestów. Reszta klasy odgaduje, jaka cecha jest pokazywana. Na koniec dzieci, które trzymają pasujące do siebie karty obrazkowe i wyrazowe, podchodzą parami do tablicy i umieszczają te karty na tablicy obok siebie.
-  **52** Odtwórz rymówkę *The cat.* Dzieci mówią rymówkę i odgrywają jej treść (patrz s. 51.).

1 Listen and read. Match with your fingers. strona 24

- Wskaż chmurkę znajdującą się w prawym rogu strony i odczytaj zapisaną w niej treść. Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji, poprzez różne gry i zadania, dzieci będą ćwiczyć umiejętność znajdowania różnic.
- Pokaż dwa różne przybory szkolne, np. podręcznik i długopis. Powiedz: **The book and the pen are different. The book is big, but the pen is small.** Powtórz czynność z kilkoma innymi rekwizytami. Sprawdź, czy dzieci zrozumiały znaczenie słów: *different* i *but*, prosząc dzieci o przetłumaczenie ich na język polski.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony.
- Wskaż obrazki i zapytaj: **What animals can you see in the photos?** Uczniowie udzielają odpowiedzi (a *cheetah*, b *mouse*, c *goat*, d *hippo*). Jeśli to konieczne, przypomnij słowa: *mouse, goat, hippo* poznane we wcześniejszych częściach podręcznika. Wyjaśnij, że uczniowie dowiedzą się, jakie są różnice w budowie ciała tych zwierząt.
-  **54** Powiedz: **Listen and read. Match the texts and the animals in the photos.** Odtwórz nagranie pierwszego tekstu i poproś, aby uczniowie jednocześnie czytali zdania. Uczniowie łączą tekst ze zwierzętami przedstawionymi na zdjęciach. Sprawdź odpowiedzi i wznów odtwarzanie nagrania (1 b, d; 2 a, c).

Lesson 6

1  **1.54** Listen and read. Match with your fingers.

a 

b 

c 

d 

1 A mouse and a hippo are different. A mouse has got a long tail, but a hippo has got a short tail.

2 A cheetah and a goat are different. A cheetah has got sharp claws, but a goat hasn't got claws.

2 Look and think. Point and say.

A goat and a mouse are different ...



3 Make the animal shapes. Complete the drawings and say. 

4 Play What's different?

My tiger has got a short tail, but your tiger has got a long tail.



*DODATKOWY POMYSŁ

Mówisz różne zdania o różnicach w budowie ciała zwierząt ukazanych na zdjęciach, a uczniowie zgadują, których dwoje zwierząt opisujesz, np.: **Animal 1 has got a big body, but animal 2 has got a small body.** Uczniowie zgadują, jakie zwierzęta opisujesz, np.: *A hippo and a mouse.*

2 Look and think. Point and say. strona 24

- Umieść na tablicy karty z obrazkami dwojga zwierząt, np. geparda i goryla. Zapytaj: **How are they different?** Zachęć dzieci, aby podobnie jak w zad. 1. odpowiedziały: *A cheetah and a gorilla are different* oraz podały przykładowe różnice, np.: *A cheetah has got a long tail, but a gorilla hasn't got a tail.* Kontynuuj ćwiczenie, pokazując karty z obrazkami różnych dzikich zwierząt i zachęcając dzieci do szukania różnic w budowie ciała. Upewnij się, że dzieci prawidłowo używają słów: *different* i *but* oraz struktury: *has/hasn't got*. Kiedy dzieci dobrze opanują to zadanie, przejdź do kolejnego etapu.
- Powiedz: **Look and think about the differences.** Wyjaśnij po polsku, że zadaniem dzieci jest samodzielnie znaleźć więcej różnic związanych z budową ciała dowolnych par zwierząt z zad. 1. Daj dzieciom czas na zastanowienie, mogą także pracować w parach. Zachęć je do rozpoczynania wypowiedzi tak jak w dymku w przykładzie i do rozbudowywania zdań podobnie jak w zad. 1.
- W klasie, w której uczniowie potrzebują więcej pomocy, możesz zapisać podpowiedzi na tablicy, np.: *mouse/goat/long/short tail, cheetah/hippo/thin/thick legs* itp. Uczniowie układają zdania na podstawie podpowiedzi. Wysłuchaj odpowiedzi różnych dzieci. Możesz zapisać je na tablicy.
-  W parach uczniowie przypominają zdania o różnicach między zwierzętami, które przed chwilą mówili ich koledzy i koleżanki.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel uczniów na dziewięć grup i każdej z nich przydziel nazwę jakiegoś dzikiego zwierzęcia z rozdziału 1. Następnie mów zdania o różnych częściach ciała zwierząt: **If your animal has got (short legs), stand up/jump/turn around/touch the floor/put your left arm up.**, itp. Dzieci wykonują żądane czynności, jeśli przydzielone im zwierzę posiada wymienianą część ciała. W mniej licznej klasie wykorzystaj mniej kart i podziel uczniów na odpowiednio mniejszą liczbę grup, a następnie powtórz zadanie, dając grupom inne, wcześniej niewykorzystane karty.

3 Make the animal shapes. Complete the drawings and say.

- Pokaż gotowe rysunki kształtów zwierząt. Powiedz: **Let's make the animal shapes.** Poproś dzieci, aby z *Zeszytu ćwiczeń* wyjęły szablon konturów zwierząt i kart i pomóż im w wycinaniu.
Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, poproś, aby samodzielnie narysowały tygrysa, rekina i papugę oraz aby pokolorowały rysunki.
- Unieś gotowe szablony i zapytaj: **What animals can you see?** Uczniowie odpowiadają (*tiger, shark, parrot*). Unoś kształty zwierząt pojedynczo i pytaj: **What body parts are missing?** Wyjaśnij znaczenie pytania po polsku. Dzieci nazywają brakujące części ciała. Powiedz: **Draw the missing body parts and colour the picture.** Możesz także dyktować, co uczniowie powinni dorysować, np.: **Draw a tail, whiskers, teeth** itp. Chodź po klasie i zadawaj uczniom pytania o ich rysunki.

4 Play What's different? strona 24

- Wskaż dzieci przedstawione na obrazku i zapytaj: **Who are they?** (*Sam and Lia*). Wyjaśnij, że w tym zadaniu rodzeństwo demonstruje grę z wycinanką. Poproś ochotnika o odczytanie tekstu napisanego w dymku na obrazku.
- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Pokaż zasady gry, zapraszając na środek klasy parę ochotników ze swoimi wycinankami. Powiedz: **Show me your sharks.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest znaleźć jak najwięcej różnic między narysowanymi przez siebie zwierzętami. W tym celu dzieci na zmianę porównują zwierzęta i mówią podobne zdania, jak Sam ukazany na rysunku. Za każde prawdziwe i poprawne zdanie uczeń otrzymuje punkt. Kiedy uczestnicy zabawy już nie są w stanie znaleźć więcej różnic, porównują dwa kolejne zwierzęta tego samego gatunku. Pierwszą rundę wygrywa osoba z większą liczbą punktów.
- Uczniowie następnie grają drugą rundę, w czasie której porównują zwierzęta różnych gatunków, zdobywając punkty za poprawne zdania.
-  W parach uczniowie kontynuują grę, na zmianę porównując zwierzęta tych samych, a następnie innych gatunków. Mogą także wymienić się rysunkami z inną parą uczniów i powtórzyć grę.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

- Wybierz dwoje zwierząt omawianych na lekcji. Uczniowie zgłaszają się i opisują różnice w budowie ciała między tymi zwierzętami. Powtórz zadanie, wymieniając inne zwierzęta.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, my friends!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

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

CD1
54

- 1 A mouse and a hippo are different. A mouse has got a long tail, but a hippo has got a short tail.
- 2 A cheetah and a goat are different. A cheetah has got sharp claws, but a goat hasn't got claws.

2 What's the matter, Tiger?

Lekcja 7

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie zasad ochrony środowiska naturalnego – zakazów i nakazów; pytanie o to, jak można chronić środowisko oraz udzielanie odpowiedzi; budowanie świadomości podobieństw i różnic międzykulturowych

Główne słownictwo i struktury:

protect animals, protect the environment, don't drop litter, don't start fires, don't pick plants and flowers, don't make noise, plant trees, recycle paper, clean up parks; How can I protect the environment?; What else?

Materiały (*opcjonalne):

plyta audio CD1; karty z obrazkami dzikich zwierząt;
*maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD1 1** Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Umieść dwie karty z obrazkami dzikich zwierząt na tablicy. Poproś uczniów o odnalezienie podobieństw między tymi zwierzętami przez dokończenie zdań, np.: *They both have got (...)/eat (...)/live (...).* Następnie zapytaj: **How are they different? How are their body parts different?** Uczniowie zgłaszają się i nazywają różnice w budowie ciała zwierząt ukazanych na ilustracjach.
- **CD1 52** Odtwórz rymowankę *The cat.* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 51.).

1 Listen and read. Match with your fingers. strona 25

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji dzieci poznają zasady ochrony środowiska obowiązujące w parkach narodowych Kanady i porównują je z tym, jak możemy chronić środowisko naturalne w Polsce.
- Wskaż plakat, przeczytaj nagłówek: **Protect animals. Protect the environment** i wyjaśnij po polsku ich znaczenie. Wytłumacz, że zadaniem plakatu jest pokazać, jak możemy chronić środowisko. Zapytaj dzieci, czy potrafią zgadnąć, co oznaczają zakazy widniejące na ilustracji. Dzieci odpowiadają po polsku.
- **CD1 55** Powiedz: **Listen and read. Match the rules with the pictures.** Odtwórz nagranie i zachęć dzieci, aby śledziły tekst oraz próbowały połączyć palcami zapisane w tekście zasady z odpowiednimi ilustracjami. Następnie odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Wysłuchaj odpowiedzi dzieci i kiedy ktoś poda oznaczenie właściwego obrazka, zachęć klasę do przetłumaczenia zdania (1 b, 2 c, 3 d, 4 a). Wyjaśnij, że: *Don't ...* oznacza zakaz. Jeśli natomiast wydajemy nakaz, np.: *Protect animals*, używamy samego czasownika.

Lesson 7

1 **1.55** Listen and read. Match with your fingers.

PROTECT ANIMALS!

- Don't drop litter.
- Don't start fires.
- Don't pick plants and flowers.
- Don't make noise.








National Parks of Canada

2 **1.56** Listen, read and repeat. Act out.



How can I protect the environment?

What else?



Don't pick plants and flowers.

Don't drop litter.

3 **1.57** Listen, find and point.




plant trees




recycle paper




clean up parks

4 Make a *Protect the environment in Poland* poster in your notebook. Say.

1. Recycle paper.

- Odtwórz nagranie po raz trzeci i poproś dzieci o powtórzenie każdego zdania. Następnie zapytaj: **Which of these rules have we got in the national parks in Poland?** i wyjaśnij znaczenie pytania. Uczniowie odpowiadają po angielsku. Porozmawiaj z dziećmi po polsku o tym, czy same widziały takie zakazy w parkach narodowych, lasach itp. w Polsce. Zapytaj także, z jakimi innymi zasadami ochrony środowiska naturalnego się spotkały.

*DODATKOWY POMYSŁ

Dzieci zakrywają zdania w zad. 1. i na podstawie ilustracji z plakatu odtwarzają je z pamięci.

2 Listen, read and repeat. Act out. strona 25

- **CD1 56** Powiedz: **Listen and read the dialogue about protecting the environment. What rules does the boy say?** Wyjaśnij znaczenie pytania. Odtwórz nagranie, a następnie sprawdź odpowiedzi (*Don't pick plants and flowers. Don't drop litter.*). Upewnij się, że dzieci rozumieją treść całego dialogu.
- **CD1 56** Powiedz: **Listen and repeat.** Podziel klasę na dwie grupy i przydziel każdej z nich inną rolę: *Boy 1* i *Boy 2*. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej wypowiedzi. Grupy powtarzają kwestie przydzielonej im postaci. Powtórz zadanie, prosząc grupy o zamienienie się rolami.
- Powiedz: **Tick-tock.** Uczniowie kończą hasło: *Time to talk.* Powiedz: **Act out the dialogue**, wspomagając się gestami. Odegraj przykładowy dialog z ochotnikiem. Zapraszaj pary ochotników na środek klasy, aby odegrały podobne dialogi. Uczniowie mogą także zastąpić zasady postępowania wymienione przez drugiego chłopca innymi zasadami z plakatu z zad. 1. lub własnymi pomysłami.
-  Uczniowie odgrywają dialog w parach, podając zasady z nagrania lub inne.

ZADANIE RUCHOWE

Wprowadź nazwy surowców wtórnych nadających się do przetwarzania, np. *plastic, glass, paper*, pokazując przedmioty zrobione z tych materiałów. Uczniowie stają obok ławek. Wydawaj polecenia: **Find and touch three plastic objects. Pick up a paper object. Walk to something made of glass.** Uczniowie wykonują polecenia.

3 Listen, find and point. strona 25

- Wyjaśnij, że zdjęcia przedstawiają dzieci, które opowiadają o innych zasadach ochrony środowiska naturalnego. Zachęć uczniów, aby przyrzekli się zdjęciom i spróbowali odgadnąć, jakie zasady oznaczają podpisy umieszczone pod ilustracjami.
- CD1 57** Powiedz: **Listen, find and point.** Uczniowie słuchają wypowiedzi oraz odnajdują pasujące do nich zdjęcia (1 c, 2 a, 3 b) i wskazują je. Następnie odtwórz nagranie ponownie i zatrzymuj je po każdym dialogu. Upewnij się, że dzieci rozumieją znaczenie każdej zasady. Poproś uczniów o powtórzenie zasad.
- CD1 57** Odtwórz nagranie ponownie i poproś uczniów, aby podnosili ręce, jeśli kiedykolwiek wykonywali podobne czynności.
- Wypowiedz kwestie postaci zgodnie z kolejnością zdjęć i zachęć uczniów, aby kończyli twoje zdania, np.: **How can I protect (the environment)? Plant (trees in the park).** itd.
- Zapytaj: **Which of these activities do we do in Poland?** Uczniowie odpowiadają po angielsku.

*DODATKOWY POMYSŁ

Zapytaj: **Which rule from Activities 1 and 3 is the most important?** Wyjaśnij znaczenie pytania i poproś, aby dzieci zastanowiły się nad odpowiedzią. Następnie ochotnicy odczytują zdania z zad. 1. i 3. Dzieci, które uważają, że dana zasada jest najważniejsza, wstają i powtarzają dane zdanie. Możesz policzyć i zapisać odpowiedzi na tablicy, a następnie ogłosić wyniki ankiety.

4 Make a *Protect the environment in Poland* poster in your notebook. Say. strona 25

- Zapytaj: **What rules of protecting the environment are there in Poland? What activities can you do?** Wyjaśnij znaczenia pytań. Zapisz na tablicy kilka odpowiedzi udzielonych przez dzieci po angielsku. Zachęć uczniów do wymieniania zasad poznanych w zad. 1–3.
- Wskaż plakat zamieszczony w zad. 1. i powiedz: **Make a 'Protect the environment in Poland' poster.** Wyjaśnij, że, wzorując się na nim, dzieci powinny zapisać w zeszytach lub na osobnych kartkach kilka zasad dotyczących ochrony środowiska w Polsce. Pokaż też przykładowe zdanie napisane w zad. 4. Uczniowie mogą skorzystać z podpowiedzi zapisanych na tablicy. Zachęć ich do zilustrowania zdań w podobny sposób jak w zad. 1. Jeśli dzieci chcą zilustrować nakazy, to wyjaśnij, że takie pojawiają się na okrągłych znakach na niebieskim tle. Wyznacz czas na wykonanie zadania. Chodź po klasie i zadawaj dzieciom pytania o ich prace. Opcjonalnie zadanie może być w całości wykonane w domu, np. w formie plakatu z ilustracjami nakazów i zakazów, a następnie omówione na kolejnej lekcji.
- Ochotnicy pokazują swoje prace całej klasie i odczytują zdania. Reszta klasy wykonuje tę część zadania w małych grupach.

- Unieś podręcznik i zapytaj: **How can we protect the environment?** Uczniowie podają odpowiedzi z pamięci.
- CD1 2** Odtwórz piosenkę *Goodbye, my friends!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

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

CD1
55

Protect animals! Protect the environment! Don't drop litter. Don't start fires. Don't pick plants and flowers. Don't make noise.

CD1
56

Boy 1: *How can I protect the environment?*

Boy 2: *Don't pick plants and flowers.*

Boy 1: *What else?*

Boy 2: *Don't drop litter.*

CD1
57

1 Boy: *How can I protect the environment?*

Girl: *Clean up parks!*

2 Boy: *How can I protect the environment?*

Girl: *Plant trees in the park!*

3 Boy 1: *How can I protect the environment?*

Boy 2: *Recycle paper!*

2 What's the matter, Tiger?

Lekcja 8

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziału 2.

Główne słownictwo i struktury:

dzikie zwierzęta; części ciała zwierząt; cechy części ciała; *I've got (claws); I haven't got (whiskers); Have you got teeth? Yes, I have/No, I haven't; It's got (short legs); It hasn't got (sharp claws).*; zwierzęta domowe; części ciała

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty z obrazkami i nazwami cech części ciała; karty z nazwami części ciała; *miękka piłka; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD1** 1 Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Zapytaj: **How can we protect the environment?** Uczniowie przypominają słownictwo z poprzednich zajęć.
- Zapytaj wskazanych uczniów: **What activities do you do?** Zachęć dzieci do udzielania odpowiedzi pełnym zdaniem.

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

- Wysuwaj zza podręcznika w prawo i lewo pojedynczo karty z nazwami części ciała zwierząt. Na podstawie ujawnionych liter uczniowie próbują odgadnąć, co to za wyrazy.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Wskaż zwierzęta przedstawione w zad. 2. i zapytaj: **What animals are they? What body parts can you see in the frames?** Jeśli to konieczne, wyjaśnij znaczenie ostatniego pytania. Dzieci udzielają odpowiedzi (1 *parrot/whiskers*, 2 *cheetah/claws*, 3 *gorilla/tail*, 4 *snake/paws*, 5 *dog/tongue*, 6 *kangaroo/wings*). Przypomnij, że symbole: haczyka i krzyżyka znajdujące się przy narysowanych częściach ciała oznaczają, że dane zwierzę odpowiednio: posiada daną część ciała lub jej nie posiada.
- **CD1** 58 Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po pierwszym zdaniu. Zachęć dzieci, aby wskazały to zwierzę, które się wypowiada na temat danej części ciała, narysowanej w ramce przy danym zwierzęciu. Dzieci wskazują właściwą ilustrację (np. 5 *dog*). Powiedz: **Say the number.** Dzieci odpowiadają. Wznów nagranie, aby uczniowie sprawdzili swoje odpowiedzi. Kontynuuj zadanie z pozostałymi zdaniami.
- **CD1** 58 Powiedz: **Repeat.** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają zdania.

Lesson 8

Unit review

1 1.58 Listen, find and point. Say the number. Repeat.

2 Write the sentences in your notebook. Say.

Example: 1. *I haven't got whiskers.* 2. *I've got claws.*



3 1.59 Ask and say: Yes, I have or No, I haven't. Listen and check.



4 1.60 Choose and say. Listen and check. Write the sentence in your notebook.

Example: 1. *It's got short legs.*



Go to Gary's picture dictionary on page 81.



2 Write the sentences in the notebook. Say. strona 26

- Wskaż na obrazkach zwierzęta, części ciała i symbole ✓ oraz X. Powiedz: **Write the sentences in your notebook** i zwróć uwagę dzieci na podane przykłady. Wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest napisać w zeszytzie zdania do każdej z ilustracji, pisząc, w zależności od symboli: *I've got* lub: *I haven't got*.
- Kiedy dzieci skończą zadanie, sprawdź odpowiedzi, pytając: **What's number (1)?** Wskazani uczniowie odczytują zdania (1 *I haven't got whiskers*, 2 *I've got claws*, 3 *I haven't got a tail*, 4 *I haven't got paws*, 5 *I've got a tongue*, 6 *I haven't got wings*).
- Podziel dzieci na pary. W każdej parze jeden uczeń wskazuje dowolny obrazek, a drugi mówi z pamięci pasujące do niego zdanie. Każdy sprawdza poprawność odpowiedzi z wersją zapisaną w zeszytzie. Następnie dzieci zamieniają się rolami.

*DODATKOWY POMYSŁ

Pracując w parach, uczniowie zamykają książki i zeszyty i wspólnie próbują odtworzyć z pamięci jak najwięcej zdań z zad. 2. Następnie otwierają zeszyty i porównują swoje odpowiedzi.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają w kręgu. Podaj kategorię, np.: *wild animals* i wręcz piłkę jednemu uczniowi, którego zadaniem jest wymienić słowo z danej kategorii i rzucić piłkę do kogoś innego. Piłka jest przekazywana w szybkim tempie, a nazw zwierząt nie należy powtarzać. Jeśli ktoś nie jest w stanie wymienić innego zwierzęcia lub powtórzy nazwę, która już padła, robi przysiad. Po kilku słowach zmieniaj kategorie, np.: *body parts*, *animal body parts*, *body part characteristics*, itp.

3 Ask and say: **Yes, I have or No, I haven't.** Listen and check. strona 26

- Wskaż ilustrację jaszczurki i zapytaj: **What animal is that?** (*a lizard*). Poproś dzieci, aby wspólnie spróbowały uzupełnić pierwsze pytanie skierowane do jaszczurki nazwą części ciała widocznej na ilustracji. Kiedy dzieci ułożą właściwe pytanie (*Have you got teeth?*), wskaż dymki po prawej i zapytaj: **What's the correct answer: Yes, I have or No, I haven't?** Wysłuchaj odpowiedzi, ale nie zaprzeczaj im ani ich nie potwierdzaj. Poproś, aby dzieci spróbowały samodzielnie w podobny sposób wykonać resztę ćwiczenia, myśląc nad pytaniami i odpowiedziami. Mogą porównać swoje odpowiedzi w parach.
-  **CD1 59** Powiedz: **Listen and check.** Przed wysłuchaniem każdego dialogu poproś ochotnika o ułożenie pytania i odpowiedzi. Następnie odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym dialogu, aby uczniowie mogli sprawdzić swoje odpowiedzi (patrz zapis nagrania na s. 57).

4 Choose and say. Listen and check. Write the sentences in your notebook. strona 26

- Zapytaj: **Do you remember the six body part characteristics?** Dzieci odpowiadają. Możesz w podpowiedzi dodać gesty wykorzystane na lekcji 5. Kiedy uczniowie przypomną sobie wszystkie słowa, pokaż karty z obrazkami cech części ciała.
- Wskaż zwierzęta ukazane w podręczniku na zdjęciach i zapytaj: **What animals can you see?** (*a crocodile and a cow*). Następnie wskaż zdania napisane pod zdjęciami i powiedz: **Choose and say.** Wyjaśnij, że zdania 1. i 2. odnoszą się do pierwszego zwierzęcia, a 3. i 4. do drugiego. Zadaniem dzieci jest uzupełnić zdania, zgodnie z prawdą, odpowiedzią *a* lub *b*. Dzieci zastanawiają się nad odpowiedziami.
-  **CD1 60** Poproś ochotników o odczytanie pierwszego zdania i uzupełnienie go właściwym słowem/wyrażeniem. Powiedz: **Listen and check.** Odtwórz nagranie pierwszego zdania, tak aby dzieci mogły sprawdzić swoje odpowiedzi. Kontynuuj zadanie z pozostałymi zdaniami (patrz słowa/wyrażenia podkreślone w zapisie nagrania na s. 57.).
- Powiedz: **Write the sentences in your notebook** i zwróć uwagę dzieci na przykład. Wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest napisać w zeszytach pełne zdania 1–4. Sprawdź odpowiedzi, prosząc ochotników o odczytanie zdań.
-  W parach uczniowie na zmianę odczytują zapisane zdania. Następnie zamykają książki i wymieniają cztery zdania z pamięci.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

Go to Gary's picture dictionary on page 81.

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

- Unieś podręcznik i zapytaj: **How many (animal body parts and body part characteristics) do you remember?** Dzieci wymieniają z pamięci słowa z danych kategorii.
-  **CD1 2** Odtwórz piosenkę *Goodbye, my friends!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

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

 **CD1 58**

*I've got a tongue. (pauza) It's number 5.
I haven't got a tail. (pauza) It's number 3.
I haven't got whiskers. (pauza) It's number 1.
I haven't got paws. (pauza) It's number 4.
I haven't got wings. (pauza) It's number 6.
I've got claws. (pauza) It's number 2.*

 **CD1 59**

- 1 Have you got teeth? Yes, I have.*
- 2 Have you got whiskers? No, I haven't.*
- 3 Have you got a tongue? Yes, I have.*

 **CD1 60**

*It's a crocodile. It's got short legs. It's got a strong body. (dźwięk)
It's a cow. It's got a thin tail. It hasn't got sharp claws.*

2 What's the matter, Tiger?

Cumulative review

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziałów *It's good to see you again!* oraz 1–2.

Główne słownictwo i struktury:

material z rozdziałów *It's good to see you again!* oraz 1–2.

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty obrazkowe i wyrazowe z rozdziałów *It's good to see you again!* oraz 1–2. *maskotka Świetlik Gary

i

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

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD1** 1 Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pytaj o słowa z różnych kategorii dotychczas poznanych przez dzieci: **How many (animal body parts) can you name?**
- **CD1** 41 Odtwórz piosenkę *I've got whiskers* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 45.).

*DODATKOWY POMYSŁ

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

- 1 Pokazuj karty obrazkowe z poznanych zakresów słownictwa, pytając: **What's this?** lub prosząc o uzupełnienie zdań, np.: **A cheetah has got a ...**
- 2 Pokazuj karty wyrazowe z poznanych zakresów słownictwa, prosząc o odczytanie wyrazów i ułożenie z nimi zdania, np. *I haven't got wings.*
- 3 Pokazuj karty obrazkowe do historyjek i proś o ułożenie ich we właściwej kolejności lub o uzupełnienie dialogu dotyczącego danej karty, np.: **Help! What's the matter? Look, it's a crocodile.**
- 4 Proś o połączenie dwóch różnych kart i zbudowanie logicznego zdania, np. *A crocodile has got a strong body.*
- 5 Umieść karty obrazkowe na tablicy, ponumeruj je i pokazuj karty wyrazowe. Poproś dzieci o podanie numeru pasującej karty obrazkowej. Zadanie można wykonać też w odwrotnej kolejności, umieszczając na tablicy karty wyrazowe.
- 6 Wypowiedz wyraz i poproś o przeliterowanie go.
- 7 Odtwórz nagranie piosenki w wersji karaoke i poproś o odśpiewanie jednej zwrotki lub zacznij mówić rymówankę, a dzieci podają kolejną linijkę.

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

Cumulative review

1 **Listen, find and point.**

2 **Read, look and find. What's missing?**

- | | |
|------------------------|--|
| 1 Find a red coach. | 5 Find a desert. |
| 2 Find number twenty. | 6 Find an animal with a black tongue. |
| 3 Find number forty. | 7 Find an animal with wings. |
| 4 Find two crocodiles. | 8 Find an animal with a long, thin tail. |

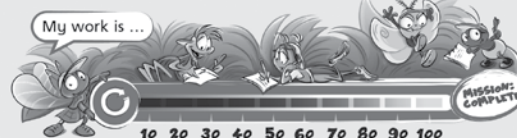


Find someone who needs help.



3 **Play I spy with Bugs eye.**

4 **Listen and repeat. Think and say.**



1 Listen, find and point. strona 27

- Przypomnij, że na tej lekcji dzieci będą powtarzały materiał, którego się uczyły od początku roku. Z każdą taką sekcją ilość materiału będzie się zwiększała.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Zapytaj: **What can you see in the picture?** Zachęć dzieci do identyfikowania i nazywania po angielsku jak największej liczby elementów obrazka znajdującego się w zad. 2.
- **CD1** 61 Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdym zdaniu lub dialogu. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują wymieniane w nagraniu elementy obrazka lub postacie, które wypowiadają dane kwestie, i wskazują je.

2 Read, look and find. What's missing? strona 27

- Powiedz: **Read the eight sentences. The elements from seven sentences are in the picture. The elements from one sentence are missing. Look and find.** Uczniowie odnajdują elementy wymienione w zdaniach i wskazują je. Następnie porównują odpowiedzi w parach. Zapytaj: **What isn't in the picture? What's missing?** Dzieci odpowiadają: *two crocodiles (from sentence four).* Poproś ochotnika, aby narysował na tablicy brakujący element, czyli dwa krokodyle.
- Wskaż dymek znajdujący się nad obrazkiem i zapytaj: **What does Danny ask you to do?** Ochotnik odczytuje zdanie. Przypomnij: **The Bugs Team help others. Who needs help in the picture?** i, jeśli to konieczne, wyjaśnij znaczenie wypowiedzi. Uczniowie szukają postaci potrzebującej pomocy i kiedy odnajdą na rysunku dziewczynkę próbującą zdjąć książkę z górnej półki, mówią: *Here.*
- Możesz porozmawiać po polsku z klasą o tym, jak pomóc tej dziewczynce, np. postawić nieskładające się krzesło, które

ktoś będzie trzymał, dziecko powinno mieć albo buty, albo być boso, ale nie może być w śliskich skarpetkach mogących spowodować upadek, a najlepiej poprosić o pomoc dorosłego, itp. Podkreśl, że wspieranie się bezpośrednio na półki może spowodować przewrócenie się całej szafy.

ZADANIE RUCHOWE

Rozłóż na podłodze wszystkie dotychczas wprowadzone karty obrazkowe i wyrazowe w dużym kręgu, zwrócone obrazkami do podłogi. Uczniowie chodzą wokół kręgu. Odtwórz nagranie znanej dzieciom piosenki. Kiedy zatrzymasz muzykę i zawołasz: **Jump!**, dzieci skaczą na kartę znajdującą się najbliżej ich samych, ale tylko jedna osoba może znajdować się na jednej karcie. Każdy schodzi na chwilę z karty, podgląda dyskretnie ilustrację lub wyraz i odkłada kartę na miejsce, zapamiętując, co się na niej znajduje. Wybierz jedno dziecko, które ma za zadanie pokazać słowo ze swojej karty za pomocą gestów. Klasa zgaduje, na jakiej karcie stoi ten uczeń. Kiedy odgadnie prawidłowo, zabawa jest kontynuowana: uczniowie odkładają karty na miejsce, ponownie krążą wokół kart w rytm muzyki, aż znów powiesz hasło: **Jump!** Ochotnik może przejąć twoją rolę.

3 Play I spy with Bugs eye. strona 27

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game.* Podziel dzieci na pary i powiedz, że każda para powinna mieć otwartą wspólnie jedną książkę.
- Powiedz: **I spy with Bugs eye ... (a rhino),** przykładając do oka dłonie złożone na kształt lunety i patrząc na obrazek zamieszczony w podręczniku. Dzieci odnajdują wymieniony element obrazka i wskazują go. Wygrywa to dziecko z pary, które jako pierwsze wskaże prawidłowy element obrazka. Powtórz grę kilka razy.
-  Uczniowie kontynuują grę w trzysobowych grupach, na zmianę mówiąc: *I spy with Bugs eye* Pozostałe dzieci pospiesznie wskazują dany element obrazka.

4 Listen and repeat. Think and say. strona 27

- Wskaż obrazek i zapytaj: **Which Bugs can you see? What numbers can you see?** Dzieci udzielają odpowiedzi. Przypomnij, że uczniowie będą oceniać swoją pracę nad materiałem dotychczas omówionym w rozdziałach podręcznika. Opisz, jak działa skala na obrazku: od braku jakiegokolwiek pracy – ocena zero – do w pełni wykonanej pracy – ocena *Mission Complete*.
-  **CD1 62** Powiedz: **Listen and repeat.** Dzieci słuchają i powtarzają liczby oraz zdania.
- Zapytaj: **What do you think of your work?** i poproś, aby dzieci zdecydowały, jak oceniają własną pracę, wybierając sobie po cichu jedno ze zdań, które przed chwilą powtórzyły. Przypomnij zdania, mówiąc je z odpowiednim natężeniem emocji: **My work is OK! / My work is great! / My work is excellent!** Dzieci powtarzają to zdanie, które jest zgodne z ich własną oceną swojej pracy. Podkreśl, że jest to całkowicie ich własna ocena, która nie wpływa na twoje zdanie.

*DODATKOWY POMYSŁ

Umieść na tablicy karty obrazkowe z dotychczas poznanych kategorii. Podziel klasę na pary. Każde dziecko dyskretnie wybiera jedną z kart, a następnie opisuje, co się na niej znajduje, podając definicję lub pokazując słowo za pomocą gestów, np. myśląc o karcie z gorylem, mówi: *I'm an animal. I haven't got a tail. I live in the jungle. I don't eat meat,* itp. lub uderza się lekko pięścią w klatkę piersiową, może też poruszać się jak goryl wokół stolika. Druga osoba zgaduje, co to za słowo. Następnie dzieci zamieniają się rolami.

- Powiedz: **Name something big/small in the picture.** Dzieci z pamięci wymieniają nazwy elementów żądanej wielkości. Następnie otwierają książki i porównują odpowiedzi z obrazkiem.
-  **CD1 2** Odtwórz piosenkę *Goodbye, my friends!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

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

 **CD1 61**

- 1 *Is there a bike? Yes, there is.*
- 2 *Is there a plane? Yes, there is.*
- 3 *How do you spell 'nose'? N-O-S-E.*
- 4 *Sharks don't eat fruit.*
- 5 *Do lizards eat insects? Yes, they do.*
- 6 *Cheetahs live in the grasslands.*
- 7 *It's a storm. I'm scared.*
- 8 *I've got a long tail and sharp claws.*
- 9 *I haven't got a long tongue.*
- 10 *Look at the dog. It's got big paws.*
- 11 *A mouse and a goat are different.*
- 12 *Don't make noise.*

 **CD1 62**

Ten ... twenty ... thirty ... forty ... fifty ... sixty ... seventy ... eighty ... ninety ... a hundred! My work is OK! (pauza) My work is great! (pauza) My work is excellent!

Units 1 and 2 Review

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziałów: *It's good to see you again!* oraz 1–2.

Główne słownictwo i struktury:

○ materiał z rozdziałów: *It's good to see you again!* oraz 1–2.

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty obrazkowe i wyrazowe z rozdziałów: *It's good to see you again!* oraz 1–2.; kostka do gry; po 5 papierowych prostokątów ok. 1.5 × 2.5 cm dla każdego ucznia; *maskotka Świetlik Gary

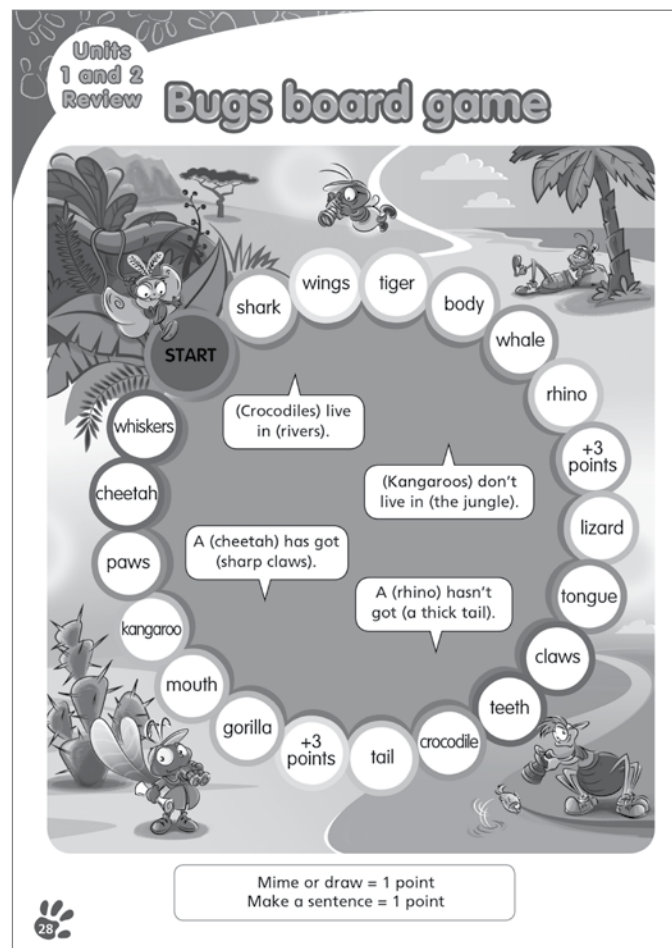
- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD1** 1 Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji uczniowie powtórzą materiał, który poznawali na lekcjach od początku roku szkolnego. Podawaj kategorie słów poznanych dotychczas przez dzieci, np.: **Wild animals.** Dzieci mówią z pamięci poznane słowa. Kiedy je wymienia, ty umieszczaj na tablicy odpowiadające im karty wyrazowe. Następnie rozdaj różnym uczniom karty obrazkowe z tej samej kategorii i powiedz: **Match the words and the pictures.** Dzieci umieszczają karty obok pasujących do nich wyrazów.
- **CD1** 27 Odtwórz rymowankę *Where do they live?* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 33.).

1 Find and say. strona 28

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

Przykładowe pytania:

- 1 **Who meets Danny at the train station on page 4?** (Gary)
- 2 **What means of transport can you see in the picture on page 4?** (car/train/coach/plane/boat/bike)
- 3 **What colour is number seventeen on page 5?** (purple)
- 4 **Where are the Bugs going in the story on pages 6–7?** (to the airport)
- 5 **What animal is Danny/Gary/Spike/Gracie/Molly?** (dragonfly/glow-worm/spider/grasshopper/moth)



- 6 **What animal can you see in picture 'c' on page 8** (a kangaroo)
- 7 **What animal can Spike and Molly see in the grasslands in picture 4 on page 10?** (a cheetah)
- 8 **What do the Bugs find in the box in the 'On safari' story?** (a penknife)
- 9 **What animal can you see in picture 'b', activity 3, page 13? Where is it?** (a rhino; in the grasslands.)
- 10 **Where does the girl want to go in activity 2 on page 15?** (to South Africa)
- 11 **Which animal has got whiskers in activity 2 on page 19?** (tiger)
- 12 **What animals do Tiger and Gorilla see in the 'What's the matter, Tiger' story?** (a leopard, a crocodile, a snake)
- 13 **Who is scared of the storm in the 'What's the matter, Tiger' story?** (Tiger)
- 14 **On page 22, Tiger says 'I've got a big mouth and big teeth'. How many teeth has Tiger got?** (thirty)
- 15 **What animal has got big, thin wings on page 23?** (the bat/fruit bat/flying fox)
- 16 **What way of protecting the environment can you see in picture 'b', activity, page 25?** (recycle paper)

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci ustawiają się w kręgu i chodzą powoli w koło. Na środku kręgu rozłóż karty obrazkowe z rozdziałów: *It's good to see you again!* oraz 1–2. Mów zdania związane z materiałem gramatycznym z powyższych rozdziałów oraz słownictwem z kart, np.: **Gorillas live in the jungle, Cheetahs don't eat vegetables, The tiger has got sharp claws.** Uczniowie kucają i próbują jak najszybciej dotknąć karty związanej z danym zdaniem, np. karty z gorylem lub z dżunglą. Kontynuuj zabawę, mówiąc różne zdania. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.

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

- Pokaż gotowe papierowe pionki do gry wykonane wg opisu poniżej. Powiedz: **Let's make the Bug counters.** Rozdaj uczniom po pięć papierowych prostokątów o wymiarach 1.5 cm na 2,5 cm. Poproś dzieci, aby na każdym prostokątku napisały imię innej postaci: *Gary, Danny, Spike, Gracie, Molly*. Zapisz te imiona na tablicy jako wzór.
- Zamiast imion uczniowie mogą narysować symbole zwierzątek z *Bugs Team*, np. światełko Świetlika Gary'ego, lupę Ważki Detektywa Danny'ego, nogi Pajaka Spike'a, trampki Konika Polnego Gracie i skrzydełka Ćmy Molly.
- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podziel dzieci na pięć grup nazwanych imionami bohaterów podręcznika: *Gary, Danny, Spike, Gracie, Molly*. Powiedz: **Open your books on page 28.** Wskaż planszę i zapytaj: **Which Bugs can you see?** (*Gary, Danny, Spike, Gracie, Molly*). Which natural habitats can you see? (*jungle, grasslands, sea, river, desert*). Dzieci udzielają odpowiedzi po angielsku.
- Wyjaśnij po polsku zasady gry: każdy gracz kładzie w swoim podręczniku na planszy pionek z wizerunkiem odpowiedniej postaci przydzielonej jego grupie. Rzucaj kostką sam lub za każdym razem proś o rzut innego przedstawiciela danej grupy. Ile oczek wyrzucisz dla danej grupy, o tyle pól członkowie grupy powinni się przemieścić, np.: *Gracie – five*. Kiedy dana grupa stanie na odpowiednim polu, wybierz jej przedstawiciela do wykonania zadania ze słowem, które znajduje się na polu. Odczytaj zasady punktacji umieszczone pod planszą. Przedstawiciel wybiera, czy woli słowo pokazać za pomocą gestu lub rysunku za 1 punkt, czy woli zbudować zdanie z tym słowem, podobne do zdań zapisanych w dymkach wewnątrz planszy za 1 punkt, czy też woli wykonać oba zadania za łącznie 2 punkty. Po skonsultowaniu z resztą grupy uczeń wykonuje zadanie. Za prawidłową odpowiedź grupa otrzymuje odpowiednią liczbę punktów. Wyjaśnij, że dwa pola dają grupie dodatkowe 3 punkty. Wygrywa ta grupa, która pierwsza wróci na pole *Start*. Opcjonalnie grupy mogą wykonać trzy okrążenia i zakończyć grę, gdy pierwsza grupa dojdzie po raz trzeci do pola startowego.
-  Uczniowie grają w grę planszową w parach lub grupach, przyjmując każdy rolę innego zwierzątka.

3 Sing a song from Unit 1 or Unit 2.

CD1
16

CD1
41

- Unieś książkę i pokaż pierwsze strony rozdziałów 1. i 2. Zapytaj: **What songs do you know from Units 1 and 2?** Przypomnij główne piosenki z rozdziałów: *What do they eat?* (patrz s. 27.) oraz *I've got whiskers* (patrz s. 45.).
- Poproś uczniów, aby, głosując przez podniesienie ręki, wybrali piosenkę, którą chcą zaśpiewać. Policz głosy i odtwórz nagranie piosenki wybranej przez większość klasy. Powiedz: **Sing and act out the song.** Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

- Rozdaj kilkorgu dzieciom wybrane karty obrazkowe z początkowych rozdziałów podręcznika. Poproś, aby nikomu nie pokazywały swojej karty i aby kolejno wypowiadały zdania, ew. pojedyncze słowa, związane z ilustracją widniejącą na karcie, np.: *It's an animal. It's got a big body. You can see it in the zoo. It's got legs and hands, but it hasn't got a tail. (a gorilla)*. Pozostali uczniowie zgadują, która to karta.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, my friends!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

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

Our world: A world of numbers

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie liczb 21–99; zadawanie pytań o długość różnych elementów i udzielanie odpowiedzi; mierzenie obiektów za pomocą taśmy

Główne słownictwo i struktury:

liczby 21–99; *metre, centimeter*; *How long is your (ear)?*
It's ... centimetres long.

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty z obrazkami dzikich zwierząt i części ciała zwierząt; po jednej kartce A4 dla każdego ucznia; taśma klejąca; gotowa miarka wykonana z papieru; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD1** 1 Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pokazuj na ułamek sekundy pojedynczo karty z obrazkami dzikich zwierząt. Uczniowie nazywają te zwierzęta. Powtórz zadanie z obrazkami przedstawiającymi części ciała zwierząt.
- **CD1** 52 Odtwórz rymowaną *The cat.* Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (patrz s. 51.).

1 Listen, point and repeat. strona 29

- Napisz na tablicy liczby 10–100 pełnymi dziesiątkami. Zachęć dzieci, aby nazwały te liczby: najpierw po kolei, a potem zgodnie z tym, jak je wskażesz.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Wskaż liczby na obrazku i wyjaśnij po polsku, że dziś dzieci nauczą się liczyć powyżej 20 nie tylko pełnymi dziesiątkami oraz będą mierzyć różne elementy.
- **CD2** 1 Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają go i wskazują odpowiednie liczby i podpisy widniejące na obrazku. Następnie powiedz: **Listen, point and repeat.** Odtwórz nagranie, a dzieci niech wskazują liczby i powtarzają je. Na koniec zachęć uczniów do zastąpienia podpisów, najpierw górnych, potem dolnych, np. kartką, i do samodzielnego odczytania liczb.
- Zapisz na tablicy w kolumnie liczby w przedziale 20–29 cyfrą i zachęć dzieci, aby, patrząc na obrazek znajdujący się w podręczniku, spróbowały zgadnąć, jak odczytać każdą z tych liczb. Zapisuj ich odpowiedzi na tablicy w odpowiednich miejscach. Powtórz zadanie bez pisania z wybranymi liczbami od 30 do 99.

CLIL: Our world

A world of numbers

1 **CD2** Listen, point and repeat.

2 **CD2** Read. Guess and match with your fingers. Listen and check. Say.

ANIMAL FUN FACTS

	This blue whale is ... metres long.	a 50
	This tiger's tail is ... centimetres long.	b 45
	This elephant's ear is ... centimetres long.	c 87
	This giraffe's tongue is ... centimetres long.	d 60
	This hippo has got two teeth that are ... centimetres long.	e 29

Gary's gadget – A tape measure

3 Make a tape measure. Guess and find out. Ask and say.

How long is your ear? It's ... centimetres long.

29

*DODATKOWY POMYSŁ

Zapisz kilka prawdziwych zdań o sobie, w których pojawi się liczba z przedziału 1–99, ale tej liczby nie podawaj, np.: **My shoe number is (38), My favourite number is (7). I've got (21) T-shirts.** Odczytuj kolejno zdania, zastępując liczbę dźwiękiem *buzz*. Uczniowie zgadują, jakiej liczby brakuje w każdym zdaniu. Następnie uczniowie mogą uzupełnić te zdania swoimi liczbami i mogą w grupach zgadywać odpowiedzi kolegów i koleżanek.

2 Read. Guess and match with your fingers. strona 29

- Odmierz na tablicy linię długości jednego metra, narysuj ją a następnie zaznacz na niej jeden centymetr. Powiedz: **one metre** i **one centimetre**, wskazując odpowiednie długości. Zachęć dzieci do powtórzenia słów. Zapytaj uczniów, z ilu centymetrów składa się metr.
- Wskaż na zdjęciach zwierzęta i zapytaj: **What animals can you see?** Uczniowie udzielają odpowiedzi. Następnie wskaż liczby zapisane po prawej stronie i zapytaj: **What numbers can you see?** Uczniowie udzielają odpowiedzi. Zaznacz na linii narysowanej na tablicy liczby podane w centymetrach. Odczytaj pierwsze zdanie, zastępując lukę dźwiękiem *buzz*. Poproś dzieci o wyjaśnienie znaczenia zdania. Powiedz: **Guess and match the number and the sentence with your fingers.** Pokaż, że uczniowie powinni wybrać odpowiedź z liczb w prawej kolumnie i podkreślić, że w pierwszym zdaniu chodzi o metry, a nie o centymetry. Wysłuchaj odpowiedzi dzieci, ale ich nie potwierdzaj ani im nie zaprzeczaj. Kontynuuj zadanie z pozostałymi zdaniami. Zachęć uczniów do przeczytania zdań ponownie po cichu i zapisania własnych odpowiedzi w zeszytach, np. 1 – 29 (e).

-  Powiedz: **Listen and check.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po pierwszym zdaniu. Uczniowie wymieniają właściwą liczbę. Zachęć dzieci do podnoszenia rąk, jeśli wcześniej prawidłowo zgadły odpowiedź (1 e, 2 c, 3 d, 4 b, 5 a).
- Wyjaśnij, że odpowiedzi są prawidłowe dla konkretnego zwierzęcia, mogą się w niewielkim stopniu różnić w ramach gatunku, w zależności, np. od ptci zwierzęcia.
-  Pracując w parach, uczniowie zakrywają zeszytem kolumnę zapisaną po prawej stronie i odczytują zdania 1–5, wstawiając brakujące liczby z pamięci.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają w kręgu. Wyjaśnij, że będą pojedynczo odliczać kolejno od 1 do 99, ale za każdym razem, gdy pojawi się liczba z trójką na końcu, np.: *three, thirteen, twenty-three* itp., ich zadaniem jest powiedzieć: *buzz* zamiast tej liczby. Jeśli ktoś się pomyli i powie daną liczbę, musi podskoczyć trzy razy. Kiedy dzieci dobrze opanują zadanie, do wymiany liczby z trójką na słowo: *buzz* dodaj drugą zasadę – zamiast liczby z piątką na końcu, np.: *five, fifteen, twenty-five*, uczniowie powinni mówić: *fizz*. Jeśli się pomylą, muszą podskoczyć pięć razy.

3 Make a tape measure. Guess and find out. Ask and say. strona 29

- Wskaż na obrazku Gary'ego i przeczytaj na głos nagłówek: *Gary's gadget – A tape measure.* Wyjaśnij, że w tej sekcji podręcznika uczniowie będą tworzyć bardzo proste urządzenia, dzięki którym będą mogli wykonywać proste zadania. Wskaż zdjęcie miarki i powiedz: **Today we will make a tape measure and we will measure objects.** Wyjaśnij znaczenie wypowiedzi.
- Wskaż zdjęcia materiałów i powiedz: **Let's prepare the materials.** Rozdaj dzieciom po jednej kartce A4 oraz taśmę klejącą, jedną dla kilkorga dzieci. Dzieci przygotowują flamastry, linijki i nożyczki. Pokaż uczniom, jak złożyć kartkę A4 wierz na pięć części i jak wyciąć pięć pasków. Paski nie muszą być równo przycięte, istotna jest ich długość, która będzie taka sama dla każdego (21 cm w przypadku kartki A4).
- Pokaż wykonaną przez siebie miarkę oraz zdjęcie tej pracy zamieszczone w zadaniu w podręczniku i powiedz: **Let's make the tape measure.** Powiedz uczniom, że za pomocą linijki powinni na każdym pasku odmierzyć i zaznaczyć co centymetr 20 cm, oraz skleić paski ze sobą kawałkiem taśmy klejącej poprzez nałożenie każdego kolejnego paska na 21. centymetr. Z ostatniego paska należy odciąć 21. centymetr, tak aby taśma mierzyła równie 100 cm.
- Powiedz: **Let's guess and measure things.** Odczytaj pytanie zapisane w dymku i poproś, aby uczniowie powtórzyli je za tobą. Upewnij się, że wszyscy rozumieją znaczenie pytania. Odczytaj odpowiedź. W miejsce zapisanego w zdaniu wielokropka powiedz: *buzz*. Zachęć uczniów, aby spróbowali odgadnąć, jakiej długości jest twoje ucho. Następnie ochotnik mierzy twoje ucho za pomocą taśmy mierniczej i pełnym zdaniem ogłasza wynik po angielsku, jak w przykładzie.
-  W parach uczniowie wykonują podobne zadanie: jedna osoba zadaje pytanie, zgaduje wynik, następnie mierzy i podaje odpowiedź.
- Napisz na tablicy nazwy innych części ciała, które dzieci mają zmierzyć: *foot, arm, neck* oraz innych przedmiotów znajdujących się w klasie: *schoolbag, table, pencil case, book*. Dzieci mogą samodzielnie mierzyć wyżej wymienione części ciała i przedmioty lub prosić kolegę lub koleżankę o pomoc. Następnie przeprowadzają dialog.

- Mierz dyskretnie wykonaną taśmą mierniczą kilka przedmiotów, np. swoją torbę czy dziennik i zachęć uczniów do odgadywania ich długości – aż podadzą prawidłowy wynik.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, my friends!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

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

CD2
1

twenty ... twenty-one ... thirty ... thirty-two ... forty ... forty-three ... fifty ... fifty-four ... sixty ... sixty-five ... seventy ... seventy-six ... eighty ... eighty-seven ... ninety ... ninety-eight ... ninety-nine

(szeptem)

twenty ... twenty-one ... thirty ... thirty-two ... forty ... forty-three ... fifty ... fifty-four ... sixty ... sixty-five ... seventy ... seventy-six ... eighty ... eighty-seven ... ninety ... ninety-eight ... ninety-nine

(głośno)

twenty ... twenty-one ... thirty ... thirty-two ... forty ... forty-three ... fifty ... fifty-four ... sixty ... sixty-five ... seventy ... seventy-six ... eighty ... eighty-seven ... ninety ... ninety-eight ... ninety-nine

CD2
2

- 1 *This blue whale is 29 metres long.*
- 2 *This tiger's tail is 87 centimetres long.*
- 3 *This elephant's ear is 60 centimetres long.*
- 4 *This giraffe's tongue is 45 centimetres long.*
- 5 *This hippo has got two teeth that are 50 centimetres long.*

3 Talent Show

Lekcja 1

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie czynności wykonywanych w wolnym czasie;
rozpoznawanie wyrazów; mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:

dance, sing, play the guitar, make models, skateboard, play tennis, play basketball, rollerblade; What do you want to do now? ☹ I'm bored; I'm tired; want to

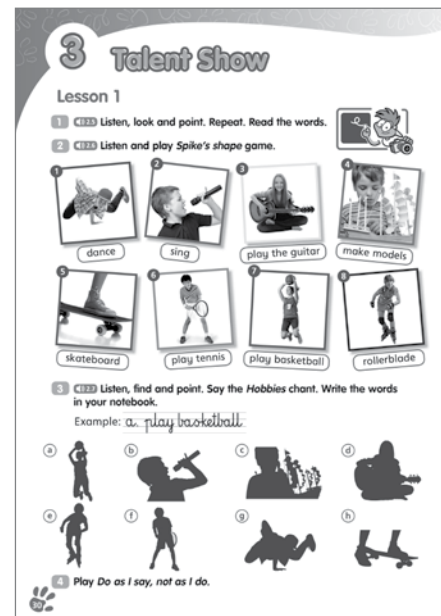
Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD2; karty z obrazkami części ciała zwierząt; karty z obrazkami czynności wykonywanych w wolnym czasie (tańczyć, śpiewać, grać na gitarze, budować modele, jeździć na deskorolce, grać w tenisa, grać w koszykówkę, jeździć na rolkach); karty z nazwami czynności wykonywanych w wolnym czasie (*dance, sing, play the guitar, make models, skateboard, play tennis, play basketball, rollerblade*); *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD2** 3 Odtwórz piosenkę *English is so much fun!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Umieść karty z obrazkami części ciała zwierząt na tablicy, zwrócone obrazkami do niej, i ponumeruj je. Zapytaj: **What's number one? Can you guess?** Uczniowie zgłaszają się i odgadują, jaka część ciała znajduje się na danej karcie. Sprawdzaj każdą z kart dyskretnie i odwracaj je dopiero wtedy, gdy ktoś poda prawidłową odpowiedź. Pogratuluj przez uścisk dłoni każdej osobie, która prawidłowo odgadła, co było na karcie.
- **CD1** 41 Odtwórz piosenkę *I've got whiskers.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść. (patrz s. 45.).

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

- Umieść na tablicy kartę z wizerunkiem Pajaka Spike'a. Pokaż karty z obrazkami czynności wykonywanych w wolnym czasie, zwrócone obrazkami do ciebie, i powiedz: **These are Spike's cards with free time activities.** Wyjaśnij znaczenie wypowiedzi. Powiedz: **Guess the activities.** Dzieci nazywają czynności po polsku lub po angielsku. Kiedy podadzą nazwę czynności przedstawionej na karcie, powiedz: **Very good, (play tennis)** i umieść kartę na tablicy. Kontynuuj zadanie dotąd, aż wszystkie nazwy czynności zostaną odgadnięte. Umieść karty na tablicy w kolejności zgodnej z treścią nagrania.
- **CD2** 5 Powiedz: **Listen, look and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają go i wskazują kolejne karty. Powiedz: **Repeat.** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują karty i powtarzają słowa tak, jak w nagraniu: zwykłym tonem, szeptem oraz głośno.
- Pokaż na migi czynności wykonywane w wolnym czasie, jednocześnie je nazywając, np. wykonaj kilka tanecznych kroków i powiedz: **dance.** Dzieci naśladują twoje gesty i powtarzają nazwy czynności.
- Wskazuj kolejne karty obrazkowe umieszczone na tablicy, zachęcając dzieci do nazywania czynności i pokazywania ich za pomocą gestów.



- Pokaż jedną kartę wyrazową z nazwą czynności i przeczytaj wyraz na głos. Następnie powiedz: **Read.** Dzieci odczytują wyraz na głos. Ochotnik umieszcza daną kartę wyrazową pod właściwą kartą obrazkową. Powtórz zadanie z pozostałymi kartami wyrazowymi.

*Możesz poprosić dzieci, aby, zamiast kart obrazkowych i wyrazowych, wskazywały obrazki i odczytywały podpisy pod nimi zamieszczone w *Książce ucznia*. **strona 30**

*DODATKOWY POMYSŁ

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

2 Listen and play Spike's shape game. **strona 30**

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Proś dzieci o wskazywanie czynności ukazanych na zdjęciach, mówiąc: **Find (rollerblade).**
- Nazywaj czynności w przypadkowej kolejności i proś uczniów, aby podawali kolor ramki odpowiednich obrazków, np. słysząc wyrażenie: **play the guitar**, uczniowie odnajdują pasujący obrazek i mówią: **yellow.** Następnie podawaj kolory ramek, a dzieci niech nazywają czynności w nich przedstawione.
- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Unieś kartę z wizerunkiem Pajaka Spike'a i powiedz: **Let's play 'Spike's shape' game!**
- **CD2** 6 Odtwórz nagranie rymowanki i zacznij szkicować na tablicy kształt związany z jedną z czynności wykonywanych w wolnym czasie, przedstawioną na zdjęciach, np. raketę tenisową. Kiedy skończysz rysunek, dzieci zgłaszają się i zgadują, jaką czynność symbolizuje narysowany przez ciebie kształt. Powtórz zabawę, zapraszając pojedynczo ochotników na środek klasy i prosząc, aby przejęli twoją rolę.
- W parach uczniowie grają w *Spike's shape*, na zmianę rysując kształty i zgadując, jakie czynności symbolizują rysunki kolegi lub koleżanki.

*DODATKOWY POMYSŁ

Dzieci przyglądają się obrazkom przez 30 sekund, następnie zamykają książki. Podawaj kolory ramek w przypadkowej kolejności, a uczniowie niech mówią z pamięci, jaka czynność jest pokazana na zdjęciu w ramce danego koloru. Zabawa może być też przeprowadzona w parach.

ZADANIE RUCHOWE

Umieść na tablicy karty wyrazowe z nazwami czynności wykonywanych w wolnym czasie. Uczniowie stają na przeciwnym końcu klasy. Wymieniaj imiona różnych dzieci i podawaj nazwy czynności, np. *Borys – play basketball*. Zadaniem wywołanego ucznia jest dojść do tablicy, odgrywając żadaną czynność, np. udając, że się kołuje piłkę do kosza, oraz dotknąć właściwej karty, a następnie w ten sam sposób wrócić na miejsce. Wywołuj po 2–3 uczniów naraz, wyznaczając im do odegrania różne czynności. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.

3 Listen, find and point. Say the *Hobbies* chant. Write the words in your notebook.

strona 30

- Zapytaj: **What free time activities can you see?** Uczniowie rozpoznają po cieniach, jakie to czynności.
-  Powiedz: **Listen to the 'Hobbies' chant, find and point.** Dzieci słuchają rymowanki, odnajdują na obrazkach czynności w niej wymieniane i wskazują je. Powtórz zadanie, zatrzymując nagranie przed każdą nazwą czynności. Pokaż czynność za pomocą gestów jak w zad. 1. Uczniowie nazywają tę czynność. Wznów odtwarzanie nagrania. Odtwórz rymowankę po raz trzeci, odgrywając całą jej treść. Dzieci naśladują twoje gesty.
- Powiedz: **Say and act out the chant.** Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem i odgrywają jej treść.
- Wskaż przykład i powiedz: **Write the words in your notebook.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest napisać w zeszyte nazwy czynności zgodnie z kolejnością ilustracji zamieszczonych w podręczniku. Dzieci mogą korzystać z podpisów znajdujących się w zad. 2. jako odpowiedzi. Sprawdź odpowiedzi, prosząc różne osoby o odczytanie kolejnych zwrotów (a *play basketball*, b *sing*, c *make models*, d *play the guitar*, e *rollerblade*, f *play tennis*, g *dance*, h *skateboard*).

*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś uczniów, aby wyciągnęli przed siebie rękę, którą piszą: prawą osoby praworęczne, lewą leworęczne. Podaj: **Show the free time activities using only one hand.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest odegrać czynności poznane na lekcji tylko za pomocą jednej ręki. Powiedz czynność, np. *rollerblade*, a uczniowie, np. robią ludzika z dwóch palców i udają, że jeździ on na rolkach po ławce.

4 Play Do as I say, not as I do.

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Powiedz: **Close your books.** Podaj nazwę czynności, np. **play the guitar** i jednocześnie pokaż za pomocą gestów inną czynność, np. udawaj, że jeździsz na deskorolce. Wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest pokazać za pomocą gestów czynność, o której mówisz, a nie tę, którą pokazujesz. Powtórz ponownie nazwę czynności i gesty pasujące do innej czynności, a uczniowie demonstrują za pomocą gestów tę czynność, której nazwę powiedziałaś. Kontynuuj zabawę. Dla utrudnienia czasem pokazuj gesty, które pasują do nazwy czynności. Jeśli ktoś się pomyli, wykonuje przysiad. Ochotnicy przejmują twoją rolę.
-  W kilkusobowych grupach uczniowie grają w *Do as I say, not as I do*, zmieniając się w roli osoby wymieniającej nazwy czynności i pokazującej gesty.
- Pokaż na ułamek sekundy pojedynczo karty z nazwami czynności wykonywanych w wolnym czasie. Dzieci mówią, jakie nazwy zdążyły zauważyć i pokazują czynności za pomocą gestów.

-  Odtwórz piosenkę *It's time to finish today*. Dzieci słuchają piosenki. Zachęć je, aby odgrywały treść piosenki razem z tobą (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

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

CD2
3

English is so much fun!

English is so much fun!

Let's start the countdown:

(dzieci wyciągają dłonie

z rozłożonymi palcami)

Three... two... one. (dzieci odliczają na palcach do trzech)

Let's get ready and sit down.

(dzieci odsuwają krzeselka i siadają)

English is so much fun!

(dzieci wyrzucają ręce do góry w geście radości)

It's all fun! Wow! (dzieci podskakują i wyrzucają ręce w geście radości)

I'm bored. (dzieci zwieszają ramiona)

What do you want to do now? (dzieci rozkładają ręce w geście pytającym)

Make models, play tennis or rollerblade? (dzieci udają,

że budują modele, grają w tenisa i jeżdżą na rolkach)

It's all fun! Wow! (dzieci podskakują i wyrzucają ręce w geście radości)

I'm bored. (dzieci zwieszają ramiona)

What do you want to do now? (dzieci rozkładają ręce w geście pytającym)

Play basketball or skateboard? (dzieci udają,

że grają w koszykówkę i jeżdżą na deskorolce)

It's all fun! Wow! (dzieci podskakują i wyrzucają ręce w geście radości)

Oh, no. I'm very tired now.

(dzieci ocierają pot z czoła)

Let's sit down. (dzieci siadają)

CD2
6

What is this shape?

Can you guess its name?

Look at the drawing.

You can win my game!

CD2
7

Hobbies

I'm bored. (dzieci zwieszają ramiona)

What do you want to do now? (dzieci rozkładają ręce w geście pytającym)

Sing, dance or play the guitar? (dzieci udają, że

śpiewają, tańczą i grają na gitarze)

CD2
4

It's time to finish today

It's time to finish today.

(dzieci rozkładają ręce)

The lesson is over now.

(dzieci układają dłonie w literę T, pokazując symbol stop)

It's time to finish today.

(dzieci rozkładają ręce)

Let's close our books, (dzieci zamykają książki)

And put everything away.

(dzieci udają, że robią porządek na ławkach)

Cele:

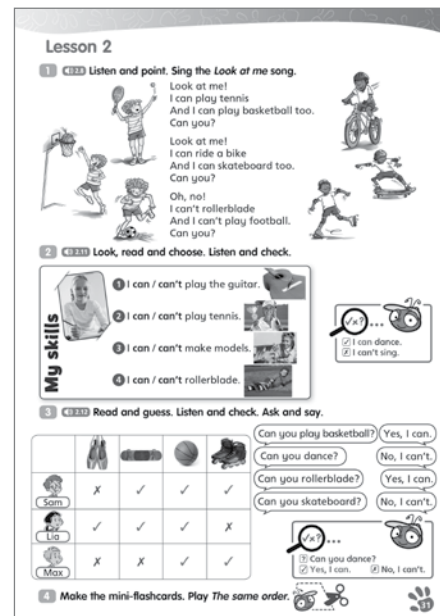
śpiewanie piosenki; opisywanie, jakie czynności potrafi się wykonywać w wolnym czasie, a jakich nie; pytanie o te umiejętności oraz udzielanie odpowiedzi na te pytania

Główne słownictwo i struktury:

czynności wykonywane w wolnym czasie; *I can (play tennis); I can't (rollerblade); Can you (dance)? Yes, I can/No, I can't.*; *ride a bike, play football*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD2; karta z wizerunkiem Pająka Spike'a; karty z obrazkami czynności wykonywanych w wolnym czasie (tańczyć, śpiewać, grać na gitarze, robić modele, jeździć na deskorolce, grać w tenisa, grać w koszykówkę, jeździć na rolkach jeździć na rowerze); karty wyrazowe z nazwami czynności wykonywanych w wolnym czasie (*dance, sing, play the guitar, make models, skateboard, play tennis, play basketball, rollerblade*); *minikarty z obrazkami czynności wykonywanych w wolnym czasie z Zeszytu ćwiczeń; *maskotka Świetlik Gary



- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD2 3** Odtwórz piosenkę *English is so much fun!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Umieść na tablicy karty z obrazkami czynności wykonywanych w wolnym czasie, zwrócone obrazkami do ciebie. Karty powinny być ułożone w kolejności od najbardziej przez ciebie lubianej czynności, do najmniej lubianej. Ponumeruj karty i wyjaśnij zasadę ich ułożenia. Dzieci zgadują, jaka czynność jest przedstawiona na kolejnych kartach. Ochotnik może w następnej rundzie ułożyć karty w innej kolejności, a reszta klasy zgaduje, jaka czynność kryje się pod danym numerem.
- **CD2 7** Odtwórz rymowaną *Hobbies*. Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).

*DODATKOWY POMYSŁ

Unieś kartę z wizerunkiem Pająka Spike'a. Poproś dzieci, aby przypomniały rymowaną i zasady gry *Spike's shape game* z zad. 2. z Lekcji 1. Zaproś ochotnika na środek klasy i poproś, aby wylosował jedną z kart wyrazowych z nazwami czynności wykonywanych w wolnym czasie, nie ujawniając jej, a następnie narysował na tablicy kształt powiązany z tą czynnością. Uczniowie zgadują, jaka to czynność. Osoba, która zgadnie, wychodzi na środek klasy i losuje inną kartę do zilustrowania.

1 Listen and point. Sing the Look at me song. strona 31

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Wskaż obrazki i zapytaj: **What free time activities can you see?** Uwaga – do kluczowego zestawu słownictwa dodany jest zwrot: *ride a bike*, poznany w *Bugs Team 2*. Przypomnij go za pomocą karty obrazkowej i wyrazowej oraz wprowadź gest symbolizujący tę czynność. Dodatkowo w tym zadaniu dzieci też przypominają sobie poznany w *Bugs Team 2* zwrot: *play football*.
- **CD2 8** Powiedz: **Ding-dong.** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: **Listen and point to the activities.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej zwrotce.

Dzieci wskazują czynności do każdej zwrotki i nazywają je. Posługując się ilustracjami do piosenki zapytaj, co oznaczają zwroty: *I can (play tennis)* i *I can't rollerblade*. Upewnij się, że dzieci rozumieją pytanie: *Can you?*

- Powiedz: **Sing 'Look at me'.** Odtwarzaj nagranie piosenki etapami, zgodnie z techniką *Nauki piosenek krok po kroku* (patrz s. 6.). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś dzieci o wymyślenie dodatkowych zwrotek piosenki o innych czynnościach wykonywanych w wolnym czasie, poznanych na poprzedniej lekcji lub we wcześniejszych częściach podręcznika. Zapisz utworzone zwrotki na tablicy. Zachęć uczniów, aby zaśpiewali nowe zwrotki do tej samej melodii. W tym celu odtwórz piosenkę w wersji karaoke (ścieżka 2.10).

2 Look, read and choose. Listen and check. strona 31

- Zwróć uwagę dzieci na ramkę z regułą gramatyczną i poproś o wyjaśnienie znaczenia zdań po polsku. Przypomnij, że w ramce zdania twierdzące są oznaczone haczykiem i kolorem zielonym, a przeczące krzyżykiem i kolorem czerwonym. Przeciwicz budowę zdań twierdzących i przeczących, wskazując obrazki znajdujące się w zad. 1. i zachęcając dzieci, aby mówiły: *I can* lub: *I can't* przed nazwą czynności, zgodnie z ilustracjami i treścią piosenki.
- Powiedz: **One, two, three. Listen to me.** Wskaż zdjęcie dziewczynki zamieszczone w zadaniu, odczytaj nagłówek *My skills* i przetłumacz go. Wskaż pierwsze zdjęcie i powiedz dwa zdania: *I can play the guitar* oraz *I can't play the guitar*. Zapytaj: **Which sentence is true about the girl?** Dzieci wybierają odpowiedź zgodną z ilustracją (*I can't play the guitar*).
- Wskaż cztery zdania i powiedz: **Look, read and choose.** Dzieci samodzielnie przyglądają się zdaniom i wybierają wersję pasującą do zdjęcia. Mogą także zapisać krótkie odpowiedzi w zeszytce, np. *1 can't*.
- **CD2 11** Powiedz: **Listen and check.** Odtwórz nagranie i zatrzymuj je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdanie i podnoszą rękę, jeśli wcześniej wybrały prawidłową odpowiedź (*1 can't, 2 can, 3 can, 4 can't*).

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają w kręgu. Jeden ochotnik nazywa dowolną czynność wykonywaną w wolnym czasie i inicjuje ruch, który wszyscy będą powtarzać trzykrotnie, np. mówi *play tennis* i udaje, że robi zamach rakiętą. Klasa powtarza:

play tennis i trzykrotnie powtarza gest. Kolejna osoba w kręgu wymienia inną czynność, demonstruje inny gest, np. *play the guitar*, i naśladuje szarpnięcie struną. Reszta dzieci mówi: *play the guitar* i trzykrotnie wykonuje pokazany gest. Nazwy czynności mogą się powtarzać, ale gesty powinny się różnić od siebie. Kiedy ostatnia osoba zainicjuje sekwencję: zwrot plus gest, wszyscy starają się odtworzyć od końca kolejne zwroty i gesty wymienione w pierwszej rundzie.

3 Read and guess. Listen and check. Ask and say. strona 31

- Zapytaj: **Who can you see in the pictures? What activities can you see?** Uczniowie nazywają bohaterów podręcznika i czynności. Wyjaśnij, że symbol ✓ oznacza, że dana postać potrafi wykonywać czynność zobrazowaną na zdjęciu umieszczonym w nagłówku, a symbol ✗, że jej nie potrafi. Powiedz: **I'm Sam.** Zachęć dzieci, aby wypowiedziały zdania w imieniu tej postaci: *I can't dance, I can skateboard, I can play basketball, I can rollerblade.* Powtórz zadanie z pozostałymi postaciami.
- Wskaż ramkę z regułą gramatyczną i poproś uczniów, aby spróbowali odczytać pytanie i odpowiedzi razem z tobą. Poproś uczniów o wyjaśnienie znaczenia zdań. Przypomnij dzieciom, że pytania w ramce w podręczniku są oznaczone znakiem zapytania i kolorem niebieskim, krótkie odpowiedzi twierdzące haczykiem i kolorem zielonym, a krótkie odpowiedzi przeczące krzyżykiem i kolorem czerwonym.
- Wskaż dialog zapisany w dymkach. Powiedz: **Read and guess.** Wyjaśnij po polsku, że zadaniem dzieci jest zgadnąć, która z trzech postaci odpowiada na pytania. W tym celu dzieci muszą porównać odpowiedzi z informacjami przedstawionymi w ramce. Wyznacz czas na wykonanie zadania. Dzieci mogą zapisać odpowiedzi w zeszytach.
-  Powiedz: **Listen and check** i odtwórz nagranie, zatrzymując je przed ostatnią kwestią, zdradzającą odpowiedź. Zapytaj: **Who's this?** Dzieci podają odpowiedź. Wznów odtwarzanie nagrania, aby uczniowie mogli sprawdzić, czy wybrali właściwą postać (Max). Następnie odtwórz cały dialog, zatrzymując go po każdej kwestii i prosząc dzieci o jej powtórzenie.
- Powiedz hasło: **Tick-tock. Time to talk.** Powiedz: **Ask and say,** wspomagając się gestami. Odegraj z ochotnikiem dialog z nagrania. Następnie zaprosz innego ochotnika i poproś, aby wcielił się w postać Sama. Zachęć klasę do zadawania "Samowi" pytań o czynności przedstawione w tabeli. Uczeń odpowiada zgodnie z symbolami. Powtórz zadanie z trzecim ochotnikiem, wcielającym się w rolę Lii. Na koniec zaprosz parę ochotników na środek i poproś, aby zadawali sobie wzajemnie pytania o własne umiejętności i odpowiadali na nie zgodnie z prawdą.
-  W parach uczniowie najpierw wcielają się w wybrane postacie z tabeli i odgrywają dialogi, a następnie zadają sobie wzajemnie pytania o własne umiejętności.

4 Make the mini-flashcards. Play The same order.

- Pokaż gotowe minikarty z rysunkami przedstawiającymi czynności wykonywane w wolnym czasie. Powiedz: **Let's make the mini-flashcards.** Poproś uczniów, aby wyjęli szablon kart z *Zeszytu ćwiczeń*, i pomóż im w wycinaniu. Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wycinają dziewięć kart z papieru i na każdej samodzielnie rysują dziewięć symboli czynności wykonywanych w wolnym czasie: osiem z zad. 2. Lekcji 1. oraz symbol jazdy na rowerze z zad. 1.
-  Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podziel uczniów na pary i poproś, aby odgrodzili się jedną książką. Jedna osoba układa dziewięć minikart kolejno w rzędzie, a następnie dyktuje drugiej

układ kart przez zadawanie pytań dotyczących kolejnych czynności, np. *Can you make models?* Drugi uczeń odszukuje kartę z obrazkiem czynności wymienionej w pytaniu, układa ją w rzędzie i odpowiada na pytanie zgodnie z prawdą: *Yes, I can* lub *No, I can't.* Na koniec uczniowie usuwają odgradzającą ich książkę i sprawdzają, czy kolejność kart jest identyczna. Następnie powtarzają zadanie, zamieniając się rolami. Przed rozpoczęciem gry zademonstruj zabawę z parą ochotników.

*DODATKOWY POMYSŁ

Zagraj z dziećmi w 45 sekund. Opis gry w *Banku gier* na s. 14.

- Pokazuj kolejno karty z obrazkami czynności i kiwaj twierdząco lub przecząco głową. Uczniowie opisują czynności pełnymi zdaniami, zaczynając od *I can* lub *I can't*, w zależności od twoich gestów.
-  Odtwórz piosenkę *It's time to finish today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

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

CD2 8 CD2 9 - guided CD2 10 - karaoke

Look at me

Look at me! (dzieci wskazują siebie)
I can play tennis (dzieci kiwają głową twierdząco i udają, że odbijają piłkę tenisową)
And I can play basketball too. (dzieci kiwają głową twierdząco i udają, że rzucają piłką do kosza)
Can you? (dzieci rozkładają ręce w geście pytającym)

Look at me! (dzieci wskazują siebie)
I can ride a bike (dzieci kiwają głową twierdząco i udają, że trzymają kierownicę roweru)
And I can skateboard too. (dzieci kiwają głową twierdząco i udają, że jadą na deskorolce)
Can you? (dzieci rozkładają ręce w geście pytającym)

Oh, no! (dzieci łapią się za głowę)
I can't rollerblade
And I can't play football.
Can you? (dzieci rozkładają ręce w geście pytającym)

CD2 11

- 1 *I can't play the guitar.*
- 2 *I can play tennis.*
- 3 *I can make models.*
- 4 *I can't rollerblade.*

CD2 12

Woman: *Can you play basketball?*
Max: *Yes, I can.*
Woman: *Can you dance?*
Max: *No, I can't.*
Woman: *Can you rollerblade?*
Max: *Yes, I can.*
Woman: *Can you skateboard?*
Max: *No, I can't.*
Woman: *Thank you, Max.*

3 Talent Show

Lekcja 3

Cele:

słuchanie, czytanie i ocenianie historyjki; rozpoznawanie i nazywanie liczb 10–100; opisywanie, co potrafi się zrobić

Główne słownictwo i struktury:

czynności wykonywane w wolnym czasie; *fly, jump high, sleep all day; I can (dance); I can't (sing); Can you (jump)? Yes, I can/No, I can't; ☹ I'm scared*; liczby 10–100

Materiały (*opcjonalne):

plyta audio CD2; karty z obrazkami i nazwami czynności wykonywanych w wolnym czasie; karty obrazkowe do historyjki 3.; miękka piłka; *mapa świata lub globus; *papierowe figurki bohaterów kursu z *Zeszytu ćwiczeń*; *miarki wykonane przez uczniów w Rozdziale Review 1–2; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD2**
3 Odtwórz piosenkę *English is so much fun!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Umieść na tablicy karty z obrazkami czynności wykonywanych w wolnym czasie. Rzuć mięką piłką do wybranego ucznia, pytając go: **Can you (make models)?** Dziecko, które złapało piłkę odpowiada zgodnie z prawdą, a następnie rzuca piłkę do innego ucznia, zadając pytanie o inną czynność.
- **CD2**
8 Odtwórz piosenkę *Look at me.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 67.).

*DODATKOWY POMYSŁ

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

1 Listen and read the story. strony 32–33

- Rozłóż dłonie w geście otwierania książki i powiedz: **Three, two, one.** Uczniowie kończą hasło: *It's story time.* Pokaż kartę 1. do historyjki 3. lub poproś uczniów, aby otworzyli podręczniki. Podaj po angielsku numer strony. Wskaż obrazek 1.
- Zapytaj: **Which Bugs can you see?** (*Spike, Molly, Gary, Gracie, Danny*) **Where are they, do you know this place?** (*in New York*). Dzieci udzielają odpowiedzi na pierwsze pytanie i zgadują, co to za miejsce. Wyjaśnij, że jest to Nowy Jork w Stanach Zjednoczonych i dowiedz się, czy dzieci rozpoznali Statuę Wolności. Jeśli masz mapę świata lub globus, pokaż, gdzie znajduje się Polska, a gdzie Stany Zjednoczone i Nowy Jork. Następnie wskaż pozostałe obrazki i powiedz: **Guess what happens in the story.** Dzieci odgadują po polsku lub po angielsku, co wydarzy się w historyjce. Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
- **CD2**
13 Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie i powiedz uczniom, że podczas słuchania powinni wskazywać odpowiednie obrazki. Wyjaśnij, że zakończenie historyjki uczniowie poznają w zad. 2. Następnie powiedz: **Listen and read** i powtórz zadanie, prosząc dzieci o słuchanie i śledzenie tekstu w podręcznikach.
- Po wysłuchaniu historyjki wskazuj kolejne obrazki, zadawaj uczniom pytania oraz proś o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie przez uczniów treści historyjki. Wyjaśniaj znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów.



Przykładowe pytania/zdania:

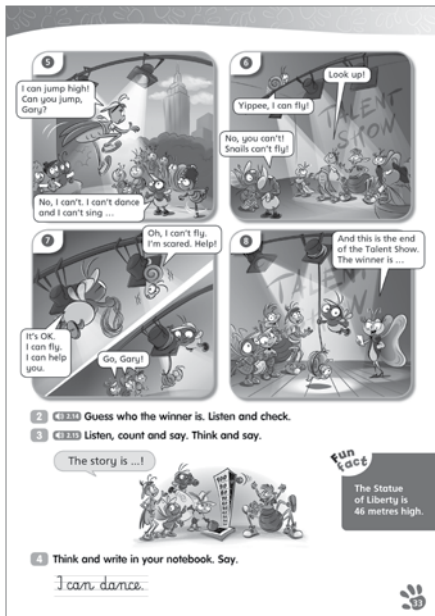
- 1 **Where are the Bugs?** (*in New York*) **What is there?** *The next (GPS) address.* **Do they see the Statue of Liberty?** (*yes*) **Do they go to Central Park next?** (*yes*)
- 2 **What do the Bugs want to find?** (*a secret box*) **Is the box on the bridge?** (*yes*) **What's in the box?** (*a rope*) **Who is it for?** (*for Danny*)
- 3 **The Bugs see a poster. The poster says: 'Come to the (Talent Show today).'** **In the Talent Show, Gary wants to use the (rope).** **The rope is (thick and strong).**
- 4 **The Bugs are at the (Talent Show).** **Can Spike dance?** (*yes*) **Can Danny sing?** (*yes*) **Who can sleep all day?** (*Molly*) **She's a (moth).**
- 5 **Who can jump high?** (*Gracie*) **Gracie asks Gary 'Can (you jump)?'** **Gary answers: ('No, I can't').** **Can Gary dance and sing?** (*no*) **Is Gary happy?** (*No, he's sad.*)
- 6 **Who do the Bugs see when they look up?** (*a snail*) **Can snails fly?** (*no*) **Are the Bugs happy?** (*no*)
- 7 **The snail says: 'I can't (fly).'** **Is the snail scared?** (*yes*) **Who says 'I can fly'?** (*Gary*) **Who can help the snail?** (*Gary*)
- 8 **Is the snail OK?** (*yes*) **Are the Bugs happy?** (*yes*) **Is Gary happy?** (*yes*)

*DODATKOWY POMYSŁ

Jeśli w rozdziale wstępnym dzieci wykonały figurki zwierzątek z *Bugs Team* z szablonu z *Zeszytu ćwiczeń*, zachęć je, aby rozłożyły figurki na ławkach. W trakcie słuchania historyjki dzieci podnoszą odpowiednie figurki oraz odgrywają emocje bohaterów.

2 Guess who the winner is. Listen and check. strona 33

- Wskaż w historyjce obrazek 8. i powiedz: **This is the end of the Talent Show. Who's the winner? Guess.** Wysłuchaj przypuszczeń dzieci, a następnie odtwórz nagranie dwukrotnie, aby uczniowie mogli porównać swoje propozycje. Upewnij się, że dzieci rozumieją wyrażenia: *He can help others* oraz *Congratulations*.
- Wskaż ramkę *Fun fact* i odczytaj zawartą w niej treść. Sprawdź zrozumienie zdania. Poproś uczniów o wyjęcie metrowych miarek, wykonanych w rozdziale powtórzeniowym *Review 1 and 2*, lub zbierz kilka linijek i z pomocą ochotników ułóż je w jeden metr na podłodze. Wyjaśnij, że wysokość Statui Wolności z obrazka 1. jest równa 46-u takim miarkom, a z podstawą nawet dwa razy tyle. Przedstaw dzieciom kilka ciekawostek o posągu.



ZADANIE RUCHOWE

Dzieci ustawiają się w kręgu. Wyjaśnij znaczenie wyrażenia: *I bet* i ogłoś, że będziesz zakładał się z uczniami, że nie potrafią wykonać pewnych czynności. Za każdym razem, gdy będziesz miał rację, zdobędziesz punkt, a gdy uczniom uda się wykonać daną czynność, cała klasa zdobywa punkt. Wypowiadaj różne zdania zawierające nazwy czynności wykonalnych dla uczniów, np.: ***I bet you can't turn around in two seconds***, jak i zabawne niewykonalne polecenia, np.: ***I bet you can't touch your nose with your tongue***, upewniając się, że na koniec zabawy przewagę punktową będzie miała klasa.

3 Listen, count and say. Think and say. strona 33

- Powiedz: ***Let's count from ten to a hundred*** i zachęć dzieci, aby przypomnieli pełne liczby 10–100, licząc razem z tobą.
- CD2 15 Wskaż obrazek i przypomnij, że to zadanie służy ocenie historyjki. Powiedz: ***Listen, count and say***. Wyjaśnij, że od rozdziału 3., uczniowie będą samodzielnie liczyć do podkładu muzycznego i mówić zdania oceniające historyjkę. Odtwórz nagranie i razem z dziećmi, do podkładu muzycznego, odliczaj od 10 do 100 oraz mów pełne zdania, jak w nagraniu do tego zadania w rozdziałach 1. i 2. (***The story is OK! The story is great! The story is fantastic!***).
- Zapytaj: ***Do you like the story?*** i poproś, aby dzieci zdecydowały, jak bardzo podoba im się historyjka. Wypowiadaj z odpowiednim natężeniem emocji kolejne zdania: ***The story is OK! The story is great! The story is fantastic!*** Dzieci powtarzają to zdanie, które jest najbliższe ich opinii o historyjce.

4 Think and write in your notebook. Say. strona 33

- Zwróć uwagę dzieci na przykład podany w zadaniu i poproś je, aby go odczytały. Powiedz: ***Choose what you can do and write a sentence in your notebook***. Wyjaśnij, że każde dziecko ma za zadanie wybrać z historyjki jedną z umiejętności, którą mogliby pochwalić się w *Talent Show*. Następnie uczniowie zapisują w zeszytach pełne zdania. Pomóż im, jeśli chcą opisać umiejętność, której nie potrafią wyrazić po angielsku. Na koniec ochotnicy czytają swoje zdania na forum klasy.
- Pracując w parach, dzieci na zmianę mówią pełnym zdaniem, jakie mają umiejętności.

*DODATKOWY POMYSŁ

W parach lub małych grupach uczniowie wykonują na osobnej kartce dodatkowy rysunek do historyjki, przedstawiający

umiejętność posiadaną przez dowolnego bohatera historyjki, np. Molly. Następnie, na podstawie tego rysunku, dzieci przygotowują scenkę i odgrywają ją. Uczniowie mogą także zapisać ten dialog pod swoim rysunkiem.

- Zapytaj: ***What can the Bugs from the Bugs Team do in the story?*** Uczniowie udzielają odpowiedzi, wymieniając czynności: *jump high, sing, dance, sleep all day, fly, help others* lub odpowiadając pełnymi zdaniami, np.: *Gracie can jump high*.
- CD2 4 Odtwórz piosenkę *It's time to finish today*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children***. Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher*.

*ZESZYT ĆWICZEŃ

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

CD2 13 CD2 16

Obrazek 1.

Narrator: *The Bugs travel to New York in the USA. The next GPS address is there.*

Molly: *Look! There's the Statue of Liberty.*

Gary: *Wow, it's very big.*

Danny: *Let's go to Central Park.*

Obrazek 2.

Narrator: *The Bugs want to find a secret box.*

Danny: *I think the box is on this bridge.*

Spike: *Maybe here? Yes! A rope? Danny, it's for you again ...*

Danny: *Let's take it. But how can I use it?*

Obrazek 3.

Gracie: *TALENT SHOW Can you sing? Can you dance? Can you play the guitar? Come to the Talent Show today!*

Gary: *Mhm. This rope is thick and strong. Maybe we can use it in the Talent Show!*

Spike, Gracie, Danny: *Great idea!*

Molly: *OK, let's go.*

CD2 14

Presenter: *The winner is ... Gary the glow-worm! He's got a great talent! He can help others.*

Gracie, Danny, Molly, Spike: *Hurray! Congratulations, Gary.*

Gary: *Thank you. Thank you very much.*

CD2 15

Ten ... twenty ... thirty ... The story is ...

Obrazek 4.

Narrator: *The Bugs are at the Talent Show.*

Spike: *I can dance! Can you sing, Danny?*

Danny: *Yes, I can.*

Gracie: *And Molly can sleep all day! She's a moth!*

Obrazek 5.

Gracie: *I can jump high! Can you jump, Gary?*

Gary: *No, I can't. I can't dance and I can't sing ...*

Obrazek 6.

Gracie: *Look up!*

Baby snail: *Yippee, I can fly!*

Gary: *No, you can't! Snails can't fly!*

Obrazek 7.

Baby snail: *Oh, I can't fly. I'm scared. Help!*

Gary: *It's OK. I can fly. I can help you.*

All: *Go, Gary!*

Obrazek 8.

Presenter: *And this is the end of the Talent Show. The winner is ...*

3 Talent Show

Lekcja 4

Cele:

sluchanie historyjki; sprawdzanie zrozumienia historyjki; zadawanie pytań o umiejętności i udzielanie odpowiedzi; ćwiczenie wymowy głoski /a:/

Główne słownictwo i struktury:

czynności wykonywane w wolnym czasie; *Can you (play basketball)? Yes, I can/No, I can't; I can't dance and I can't play the guitar, but I'm a tennis star;* jump, fly

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD2; karty z nazwami czynności wykonywanych w wolnym czasie; karty obrazkowe do historyjki 3.; miękka piłka; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- Odtwórz piosenkę *English is so much fun!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pokaż karty wyrazowe z nazwami czynności, zwrócone wyrazami w twoją stronę. Uczniowie przypominają nazwy czynności z pamięci. Kiedy przypomną wszystkie dziewięć, umieść karty na tablicy i zapytaj: **Which free time activities can the Bugs do in the story?** (*sing, dance*) **Who can sing?** (*Danny*) **Who can dance?** (*Spike*). Dzieci udzielają odpowiedzi.
- Odtwórz piosenkę *Look at me.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 67.).

1 Listen and say the missing words.

- Zapytaj: **Do you remember the 'Talent Show' story?** Zaprosz ośmioro ochotników na środek klasy i rozdaj im karty do historyjki. Poproś resztę uczniów, aby pomogli ochotnikom ustawić się w takiej kolejności, w jakiej obrazki występują w historyjce. Uczniowie mówią np.: *Konrad – five, Małgosia – six.* Umieść karty na tablicy we właściwej kolejności. Dzieci wracają na miejsca.
- Powiedz: **Listen to the story and say the missing words.** Przypomnij dzieciom, że w tym typie zadania w nagraniu historyjki brakuje niektórych słów. Zadaniem uczniów jest śledzić historię przedstawną na kartach i po usłyszeniu sygnału podawać brakujące słowa. W klasie, w której dzieci potrzebują więcej pomocy, poproś, aby uczniowie słuchając, śledzili tekst historyjki w podręczniku. Wyjaśnij, że mogą odczytywać brakujące słowa.
- Odtwórz nagranie. Dzieci dopowiadają brakujące słowa.
- Zatrzymaj nagranie przy każdym z nich, aby dać dzieciom czas na ich dopowiedzenie (patrz słowa zapisane pogrubioną czcionką w zapisie nagrania na s. 69.).

*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś dzieci o jak najszybsze odnalezienie różnych elementów na obrazkach historyjki zamieszczonej w podręczniku i wskazanie ich, np. **Find the Statue of Liberty/a secret box/a rope/a bridge/someone who can jump high/someone who can fly/someone who needs help/the Talent Show winner,** itp. Uczniowie podnoszą rękę, kiedy znajdą dany element i mówią: *Here!* Uczniowie mogą też wykonywać to zadanie w parach. W każdej parze osoba, która jako pierwsza znajdzie żądany element, zdobywa punkt.

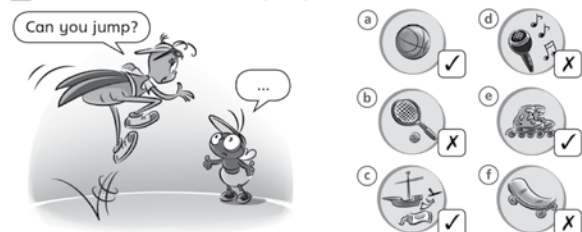
Lesson 4

1 2.16 Listen and say the missing words.

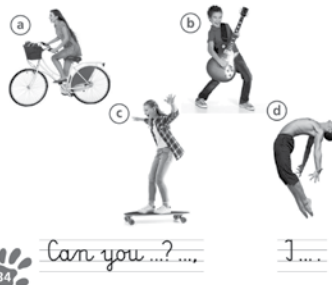
2 Read and choose *I can* or *I can't*. Say the sentences.



3 Read and answer. Ask and say Gary's answer: Yes, *I can* or No, *I can't*.



4 Choose a picture. Write the dialogue in your notebook.



5 2.17 Listen, read and say the Bug twister!



2 Read and choose *I can* or *I can't*. Say the sentences.

strona 34

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony.
- Wskaż obrazek i zapytaj: **Who can you see?** (*Spike, Gary, Danny, Baby Snail, Gracie*). Powiedz: **Read and choose 'I can' or 'I can't'** i poinformuj, że dzieci powinny wskazać odpowiedni początek każdego zdania zapisanego w dymku. Powinny w ten sposób powstać pełne zdania zgodne z treścią historyjki. Wskaż końcówkę zdania nr 1. i zachęć dzieci, aby ją odczytały razem z tobą. Powiedz: **I'm Spike. I can or I can't dance?** Uczniowie odpowiadają (*I can dance*). Dzieci wykonują resztę zadania samodzielnie, mogą też zapisywać odpowiedzi w zeszytce.
- Sprawdź odpowiedzi, prosząc całą klasę o odczytanie chórem pełnych zdań (1 *I can dance*; 2 *I can't sing*; 3 *I can sleep all day*; 4 *I can't fly*; 5 *I can jump*).
- Pracując w parach, dzieci na zmianę mówią pełne zdania. Dla utrudnienia mogą wybierać dla siebie wzajemnie postacie, np. *Gary*, i mówić zdanie dotyczące tej postaci z pamięci.

ZADANIE RUCHOWE

Uczniowie stają w kręgu. Zapytaj: **Can you dance?** i rzuć mięką piłkę do jednego z uczniów. Osoba ta odpowiada zgodnie z prawdą: *Yes, I can*, odrzuca piłkę z powrotem i demonstruje czynność za pomocą gestów lub: *No, I can't* i po odrzuceniu piłki szybko siada na podłodze, a następnie wstaje. Zadaj kolejne pytanie i rzuć piłkę do innej osoby. Prowadź zabawę w szybkim tempie. Przykładowe czynności, o które możesz pytać, oprócz kluczowego słownictwa z tego rozdziału: *run, touch your toes, turn around, play cards, swim, play football.*

3 Read and answer. Ask and say Gary's answer:

Yes, I can or No, I can't. 

- Wskaż obrazek z bohaterami historyjki. Poproś ochotnika o odczytanie pytania Gracie. Zapytaj: **Does Gary say: Yes, I can or No, I can't?** Uczniowie odpowiadają z pamięci (*No, I can't*).
- Wskaż obrazki a–f i zapytaj: **What free time activities can you see?** Dzieci podają odpowiedzi. Wskaż symbole i przypomnij, że podobnie jak w ramach z regułą gramatyczną, haczyk oznacza odpowiedź twierdzącą: *Yes, I can*, a krzyżyk przeczącą: *No, I can't*. Poproś ochotnika, aby wcielił się w rolę Gracie i zadał pytanie dotyczące obrazka a: *Can you play basketball?* Zachęć pozostałych uczniów, aby odpowiedzieli chórem, zwracając uwagę na odpowiedź w postaci odpowiedniego symbolu: *Yes, I can*. Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami i różnymi ochotnikami zadającymi pytania (b *Can you play tennis?* *No, I can't*; c *Can you make models?* *Yes, I can*; d *Can you sing?* *No, I can't*; e *Can you rollerblade?* *No, I can't*; f *Can you skateboard?* *Yes, I can*).
- Poproś ochotnika o zadanie pierwszego pytania dowolnej osobie w klasie. Poproś zapytanego ucznia, aby odpowiedział, zgodnie z prawdą, czy sam potrafi wykonywać daną czynność. Kontynuuj, prosząc różne osoby o zadawanie dzieciom pozostałych pytań.
-  W parach uczniowie na zmianę zadają pytania i udzielają prawdziwych odpowiedzi na temat swoich umiejętności.

*DODATKOWY POMYSŁ

Zachęć uczniów, aby chóralnie zadali ci pierwsze pytanie z zad. 3. Następnie poproś, aby odgadli twoją odpowiedź i pokazali ją za pomocą kciuka uniesionego do góry, jeśli jest to *Yes, I can*, lub kciuka skierowanego w dół w przypadku odpowiedzi *No, I can't*. Następnie udziel prawdziwej odpowiedzi. Uczniowie, którzy podali prawidłową odpowiedź, otrzymują jeden punkt. Kontynuuj zabawę w podobny sposób z pozostałymi odpowiedziami. Sprawdź, kto otrzymał najwięcej punktów i pogratuluj tym osobom.

4 Choose a picture. Write the dialogue in your notebook.

 strona 34

- Wskaż zdjęcia i zapytaj: **What activities can you see?** (a *ride a bike*, b *play the guitar*, c *skateboard*, d *dance*). Następnie poproś ochotnika, aby ułożył pytanie do pierwszego zdjęcia w podobny sposób jak w zad. 3. Uczeń może wybrać dowolną czynność z wymienionych w zadaniu, np. *Can you dance?* Zachęć tę samą osobę, aby odpowiedziała na to pytanie zgodnie z prawdą (*Yes, I can* lub *No, I can't*). Powtórz zadanie z innym zdjęciem oraz innym ochotnikiem.
- Powiedz: **Choose one picture and one activity. Write the dialogue in your notebook.** Wskaż przykład. Uczniowie piszą w zeszytach dialogi do wybranego przez siebie zdjęcia. Zachęć, aby odpowiedzieli zgodnie z tym, czy potrafią daną czynność wykonywać, czy nie.
- Poproś kilkoro uczniów o odczytanie zapisanych przez siebie dialogów.
-  W parach uczniowie odczytują własne dialogi. Mogą także odczytywać same pytania, a druga osoba w parze zgaduje, jak brzmiała odpowiedź.

5 Listen, read and say the Bug twister!

 strona 34

- Powiedz: **One, two, three. Listen to me.** Wskaż obrazek i zapytaj: **What can or can't this girl do? Guess** (*can't dance*, *can't play the guitar*, *can play tennis*). Zademonstruj dzieciom, jak się wymawia głoskę /ɑ:/ – w słowie *dance* i jako osobny dźwięk. Powiedz: **Repeat.** Dzieci powtarzają głoskę i słowo.

Pokaż dzieciom, że w wyrazie ta głoska jest zapisana literą a, jak zaznaczono na czerwono w zdaniu zapisanym na obrazku.

-  **CD2 17** Powiedz: **Listen and read the Bug twister! Point.** Wyjaśnij, że dzieci usłyszą zdanie z głoską /ɑ:/ i że powinny wskazać odpowiednie elementy obrazka. Odtwórz nagranie.
- Powiedz: **Say the Bug twister!** Dzieci powtarzają zdanie razem z nagraniem, za pierwszym razem w normalnym tempie, a następnie dwa razy coraz szybciej.
-  W parach uczniowie na zmianę odczytują zdanie zapisane w dymku, zwracając uwagę na prawidłową wymowę głoski /ɑ:/.
- Zapytaj: **What question does Gracie ask Gary? What does Gary answer?** Uczniowie odpowiadają z pamięci: *Can you jump? No, I can't.*
-  **CD2 4** Odtwórz piosenkę *It's time to finish today*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

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

 **CD2 17**

I can't dance and I can't play the guitar, but I'm a tennis star! (x3)

3 Talent Show

Lekcja 5

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie sposobów wykonywania czynności; mówienie rymowanki; opisywanie umiejętności własnych oraz osób trzecich

Główne słownictwo i struktury:

czynności wykonywane w wolnym czasie; *fast, slowly, high, well, quietly, loudly*; *(I/He/She) can (sing) (quietly)*; ○ liczby 1–100; *run, jump, metres*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD2; karty z obrazkami czynności wykonywanych w wolnym czasie i ze sposobami ich wykonywania (szybko, powoli, wysoko, dobrze, cicho, głośno); karty z nazwami sposobów wykonywania czynności (*fast, slowly, high, well, quietly, loudly*); *maskotka Światlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 Odtwórz piosenkę *English is so much fun!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Zapytaj: **Do you remember the Bug twister!?** Kiedy uczniowie przypomną zdanie z poprzedniej lekcji, poproś, aby spróbowały odegrać jego treść w parach. Następnie pary ochotników mówią zdanie i odgrywają jego treść przed całą klasą.
- Rozdaj ochotnikom karty z obrazkami czynności wykonywanych w wolnym czasie. Osoby te wstają pojedynczo i pytają pozostałych uczniów o umiejętność wykonania czynności przedstawionej na swojej karcie, np: *Can you sing?* Unoś kciuk do góry lub kieruj go w dół, sygnalizując, że cała klasa ma odpowiednio reagować: *Yes, I can* lub *No, I can't*.

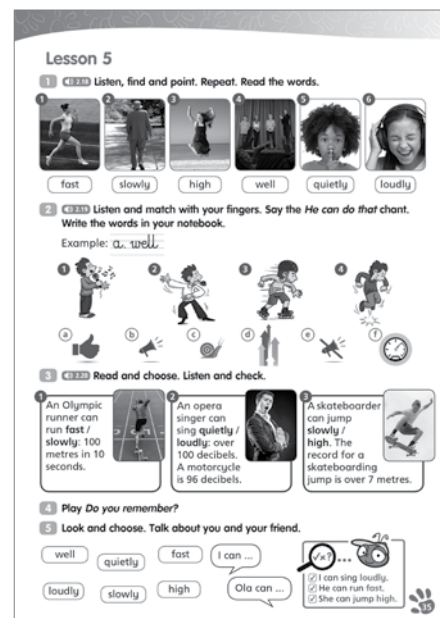
1 Listen, find and point. Repeat. Read the words.

strona 35

- Pokaż dzieciom karty z obrazkami sposobów wykonywania czynności, mówiąc: **These are ways in which we do activities.** Wyjaśnij znaczenie wypowiedzi. Pokaż to, co jest przedstawione na kartach za pomocą gestów i dźwięków, np. biegnij w miejscu szybko, spaceruj powoli, podskocz wysoko itp. Poproś, aby dzieci odgadywały po polsku lub po angielsku, co pokazujesz. Kiedy to zrobią, powiedz: **Very good, (fast)** i umieść odpowiednią kartę na tablicy.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony.
- CD2 Powiedz: **Listen, find and point.** Wyjaśnij, że sposoby wykonywania czynności są wymieniane w nagraniu najpierw w tej samej kolejności, w jakiej występują na zdjęciach w podręczniku, a następnie w różnej. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują właściwe zdjęcia i wskazują je.
- CD2 Powiedz: **Listen, read and repeat.** Zachęć uczniów, aby słuchając nagrania, zwracali uwagę na podpisy umieszczone pod zdjęciami i powtarzali nazwy sposobów wykonywania czynności.
- Pokaż karty z nazwami sposobów wykonywania czynności w przypadkowej kolejności. Uczniowie odczytują wyrazy, a ochotnicy umieszczają karty wyrazowe na tablicy pod właściwymi kartami obrazkowymi.

*DODATKOWY POMYSŁ

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



2 Listen and match with your fingers. Say the He can do that chant. Write the words in your notebook.

strona 35

- Wskaż kolejno czynności przedstawione na obrazkach 1–4, a następnie sposoby ich wykonywania przedstawione na obrazkach a–f, pytając: **What activities can you see? What ways of doing the activities can you see?** Uczniowie rozpoznają czynności oraz sposoby ich wykonywania i nazywają je (1 *sing*, 2 *dance*, 3 *rollerblade*, 4 *jump*; a *well*, b *loudly*, c *slowly*, d *high*, e *quietly*, f *fast*).
- CD2 Powiedz: **Listen to the chant and match the activities to the ways of doing them with your fingers.** Wyjaśnij, że niektóre czynności z obrazków 1–4 są wykonywane przez chłopca z ilustracji na dwa sposoby. Uczniowie zatem będą łączyć ten sam obrazek 1–4 z dwoma różnymi sposobami oznaczonymi a–e. Dzieci słuchają rymowanki i łączą obrazki. Podpowiedz, że obrazki ilustrujące czynności są w tej samej kolejności, co w nagraniu.
- CD2 Nazywaj kolejne czynności 1–4, uczniowie wskazują właściwe obrazki ilustrujące sposoby ich wykonywania zgodnie z treścią nagrania. Nie potwierdzaj wypowiedzi uczniów ani im nie zaprzeczaj. Powiedz: **Listen and check.** Odtwórz nagranie ponownie i zatrzymaj je po pierwszej czynności. Zapytaj: **How can he sing?** i wysłuchaj odpowiedzi. Kontynuuj zadanie w podobny sposób z resztą rymowanki (1 e, 1 b, 2 f, 2 c, 3 a, 4 d).
- CD2 Powiedz: **Listen, mime and repeat.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdania i odgrywają ich treść, naśladując różne gesty. Odtwórz nagranie po raz czwarty. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają ją.
- Wskaż przykład i powiedz: **Write the words in your notebook.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest napisać w zeszyte nazwy sposobów wykonywania czynności zgodnie z kolejnością ilustracji zamieszczonych w podręczniku. Dzieci mogą korzystać z podpisów z zad. 1. jako podpowiedzi. Sprawdź odpowiedzi, prosząc różne osoby o odczytanie podpisów.

*DODATKOWY POMYSŁ

Uczniowie piszą, zgodnie z treścią rymowanki, pełne zdania do obrazków a–f. Następnie ochotnicy odczytują pełne zdania, np. *He can sing quietly.* Każde dziecko, które też potrafi w taki sposób wykonywać tę czynność, wstaje i mówi, np.: *I can sing quietly too.*

ZADANIE RUCHOWE

Zaproś na środek klasy dwoje ochotników i poproś ich, aby stanęli tyłem do tablicy. Pokaż wszystkim kartę

z obrazkiem dowolnej czynności wykonywanej w wolnym czasie, np. *dance*. Następnie umieść na tablicy jedną z kart wyrazowych ze sposobami wykonywania czynności, np. *fast*, nie pokazując ochotnikom treści karty. Zadaniem klasy jest pokazać daną czynność w sposób zaznaczony na karcie, np. szybko. Ochotnicy próbują zgadnąć, jaki sposób wykonania czynności jest pokazywany. Kontynuuj zabawę z różnymi ochotnikami i odpowiednio dobranymi parami: czynność i sposób. Kiedy uczniowie dobrze opanują zabawę, ukrywaj przed osobami zgadującymi także karty z czynnościami. Teraz uczniowie będą musieli odgadnąć zarówno czynność, jak i sposób jej wykonania.

3 Read and choose. Listen and check. strona 35

- Wskaż zdjęcia i zapytaj: **What activities can you see?** Uczniowie podają odpowiedzi (1 *run*, 2 *sing*, 3 *jump/skateboard*). Upewnij się, że uczniowie pamiętają słowo: *run* z wcześniejszych części podręcznika. Wyjaśnij, że zdjęcia przedstawiają osoby, które zawodowo zajmują się czynnościami przedstawionymi na tych zdjęciach. Uczniowie dowiedzą się, jak te osoby wykonują poszczególne czynności.
-  **CD2 20** Powiedz: **Read and choose.** Zadaniem uczniów jest odgadnąć, jak każda osoba wykonuje daną czynność. Wyjaśnij znaczenie słów: *Olympic runner* oraz: *seconds*. Poproś uczniów o przeczytanie pierwszego tekstu i wybranie właściwej odpowiedzi. Wysłuchaj sugestii dzieci, a następnie powiedz: **Listen and check** i odtwórz nagranie pierwszego tekstu. Uczniowie sprawdzają swoje odpowiedzi. Następnie wskaż drugi tekst i wyjaśnij znaczenie słów: *opera singer*, *decibels* (jednostki pomiaru głośności) oraz: *motorcycle*. Uczniowie czytają tekst i wybierają właściwe słowo. Odtwórz nagranie drugiego tekstu, dzieci sprawdzają swoje odpowiedzi. Na koniec wskaż trzeci tekst i wytłumacz, co oznaczają słowa: *skateboarder*, *record* oraz: *over*. Dzieci czytają tekst i wybierają właściwe słowo. Wznów odtwarzanie nagrania, aby uczniowie mogli sprawdzić swoje odpowiedzi (1 *fast*, 2 *loudly*, 3 *high*).
- Porozmawiaj z dziećmi o tym, które informacje je zaskoczyły. Możesz poprosić, aby w domu sprawdzili, ile decybeli wytwarzają różne inne przedmioty, np. odkurzacz, rakietka itp. i podały na następnej lekcji najciekawsze wyniki.

4 Play Do you remember?

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Pokaż zasady gry, zapraszając na środek klasy parę ochotników. Przydziel im role: A i B. Uczeń A zamyka książkę. Uczeń B mówi początek zdania z pierwszego tekstu, np.: *An Olympic runner can ...* Uczeń A odtwarza czynność i jej sposób wykonywania z tego zdania, np.: *... run fast.* Zabawa jest kontynuowana z pozostałymi tekstami.
-  W parach uczniowie grają w *Do you remember?* według zademonstrowanych zasad. Następnie zamieniają się rolami.
- Na koniec uczniowie sprawdzają, czy ty pamiętasz zdania. Ochotnicy odczytują początki zdań, a twoim zadaniem jest dokończyć zdanie przez nazwanie umiejętności i podanie sposobu jej wykonania.

5 Look and choose. Talk about you and your friend. strona 35

- Zwróć uwagę dzieci na ramkę z regułą gramatyczną i poproś o przetłumaczenie zdań oraz przypomnienie, co symbolizuje haczyk. Wyjaśnij, że sposoby wykonywania czynności są zapisane na końcu zdań na zielono.
- Powiedz: **Look and choose. Talk about you and your friend.** Zwróć uwagę dzieci na przykładowe dymki. Wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest wybrać różne czynności, które oni

sami lub ich dobry kolega lub koleżanka potrafią wykonywać w sposób pokazany w zadaniu. Odczytaj pierwsze słowo: *well* i poproś ochotnika, aby opowiedział o czynności, którą on lub zaprzyjaźniona z nim osoba potrafi wykonywać dobrze, np. *I can draw well.* Powtórz ćwiczenie z pozostałymi sposobami wymienionymi w zadaniu, prosząc różnych uczniów o budowanie zdań.

-  Wyznacz dzieciom czas na samodzielne przygotowanie zdań do każdego sposobu wymienionego w zadaniu. Dzieci mogą robić krótkie notatki, np. *sing – fast*. Chodź po klasie i pomagaj uczniom w wyborze czynności. Następnie podziel klasę na pary i poproś, aby opowiedziały drugiej osobie o tym, co one lub zaprzyjaźnione z nimi osoby potrafią robić w dany sposób. Zapytaj różnych ochotników o przekazanie, czego się dowiedziały od osób, z którymi pracowały, np. *Bartek can ride a bike fast.*
- Pokazuj karty z nazwami sposobów wykonywania czynności. Uczniowie odgrywają te sposoby, wykonując dowolną czynność, np. widząc wyraz: *slowly* powoli wstają, maszerują w miejscu, zamykają książkę itp.
-  **CD2 4** Odtwórz piosenkę *It's time to finish today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

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

CD2
18

1 *fast*, 2 *slowly*, 3 *high*, 4 *well*, 5 *quietly*, 6 *loudly*;
(pauza)
well, loudly, fast, high, slowly, quietly;
(pauza)
loudly, quietly, slowly, well, fast, high

CD2
19

He can do that.

Listen! (dzieci przykładają dłoń do ucha)
He can sing quietly. Mmm, mmm, mmm. (dzieci przykładają palec do ust na znak ciszy)
Listen! (jw.)
He can sing loudly. Yeah, yeah, yeah. (dzieci wyciągają przed siebie dłoń i powoli ją unoszą)
Look! (dzieci robią nad oczami daszek z dłoni)
He can dance fast. Swish, swish, swish. (dzieci robią szybki obrót)
Look! (jw.)
He can dance slowly. Twirl, twirl, twirl. (dzieci tańczą powoli)
Look! (jw.)
He can rollerblade well. Whizz, whizz, whizz. (dzieci udają, że świetnie jadą na rolkach)
Look! (jw.)
He can jump high. Yippee, yippee, yippee. (dzieci podskakują wysoko)

CD2
20

- An Olympic runner can run fast: 100 metres in 10 seconds.*
- An opera singer can sing loudly: over 100 decibels. A motorcycle is 96 decibels.*
- A skateboarder can jump high. The record for a skateboarding jump is over 7 metres.*

Cele:

rozwijanie umiejętności projektowania, opisywania zdolności wykonania danej czynności i udzielania wyjaśnień

Główne słownictwo i struktury:

czynności wykonywane w wolnym czasie; sposoby wykonywania czynności; *It's a jungle/sea/football robot. It can (cut trees) because it's got (strong) (hands).*; części ciała; cechy części ciała; kolory; *sea, jungle*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD2; karty z obrazkami i nazwami sposobów wykonywania czynności; *szablon projektu robota z *Zeszytu ćwiczeń*; *karteczki samoprzylepne, po jednej dla każdego ucznia; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD2 3** Odtwórz piosenkę *English is so much fun!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pokaż dowolną czynność wykonywaną w jeden ze sposobów poznanych na poprzedniej lekcji, np. zaśpiewaj coś po cichu. Dzieci mówią, jaki to sposób, np. *quietly*. Kiedy zgadną prawidłowo, umieść odpowiednią kartę wyrazową na tablicy. Następnie poproś ochotników, aby przypomnieli pięć pozostałych sposobów wykonywania czynności poznanych na poprzednich zajęciach i pokazali je za pomocą gestów. Za każdym razem umieszczaj odpowiednią kartę na tablicy. Na koniec rozdaj karty obrazkowe innym ochotnikom z prośbą, aby umieścili je pod odpowiednimi kartami wyrazowymi.
- **CD2 19** Odtwórz rymowaną *He can do that.* Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (patrz s. 73.).

1 Listen and read. Find and point. strona 36

- Wskaż chmurkę znajdującą się w prawym rogu strony i odczytaj zapisaną w niej treść. Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji, poprzez różne gry i zadania, dzieci będą ćwiczyć umiejętność projektowania robota i udzielania wyjaśnień na temat swojego projektu.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony.
- Wskaż robota a i zapytaj: **What colour is the robot? What body parts has it got? What can the robot do? Is it strong?** Wysłuchaj różnych odpowiedzi uczniów, ale nie potwierdzaj ich, ani im nie zaprzeczaj. Następnie zadaj analogiczne pytania, wskazując roboty: b i c.
- **CD2 21** Powiedz: **Listen and read. Find and point.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest zgadnąć, którego robota zaprojektował chłopiec przedstawiony na ilustracji. Odtwórz nagranie. Uczniowie słuchają tekstu i jednocześnie czytają go oraz zastanawiają się nad odpowiedzią. Następnie w parach porównują swoje przypuszczenia. Sprawdź odpowiedź (robot c) i poproś dzieci o jej uzasadnienie, np.: *It's green and black. It's got sharp claws. It's got four legs* itp. Upewnij się, że uczniowie rozumieją znaczenie słów: *hide* oraz *because*.

Lesson 6

1 Listen and read. Find and point.

It's a jungle robot. It can cut trees because it's got strong hands and sharp claws. It can hide in the jungle because it's green and black. It can walk fast because it's got four long legs.

2 Look and think. Point and say.

It's a sea robot. It can hide in the water because ... It's a football robot. It ...

3 Design your robot.

4 Play My new robot.

36

- Przećwicz sposoby udzielania wyjaśnień przy użyciu słowa: *because*, np. powiedz: **I can write because ...** i unieś długopis. Zachęć dzieci, aby dokończyły zdanie, mówiąc: *I've got a pen.* Kontynuuj zadanie, mówiąc początki zdań i posługując się przedmiotami i gestami, aby zachęcić dzieci do odpowiedniego zakończenia zdań, np.: *I can draw because I've got crayons; I can measure things because I've got a ruler; I can play the piano because I've got long fingers, etc.*

2 Look and think. Point and say. strona 36

- Poproś ochotników o odczytanie początków zdań zapisanych w dymkach. Zapytaj, którego robota z zad 1. opisuje każde z dzieci (chłopiec – a, dziewczynka – b).
- Zachęć ochotników do dokończenia zdań w przykładach, np.: *It's a sea robot. It can hide in the water because it's blue.* Powiedz: **Look and think what the robots can do.** Wyjaśnij po polsku, że zadaniem dzieci jest samodzielnie przygotować opis wyglądu i umiejętności robotów, o których mowa w zad. 1. Daj dzieciom czas na zastanowienie, mogą także pracować w parach. Zachęć ich do budowania opisu, jak ten umieszczony w dymku w zad. 1.
- W klasie, w której uczniowie potrzebują więcej pomocy, możesz zapisać podpowiedzi na tablicy, np.: *a dance underwater, jump high/eight legs; see well/big eyes, b play football, run fast, kick the ball/long legs, big feet; throw the ball, catch the ball/long arms, big hands; see well/four eyes* itp. Uczniowie układają opis na podstawie podpowiedzi.
- Wysłuchaj opisów kilkorga dzieci. Możesz zapisać różne zdania dotyczące każdego z obu robotów na tablicy.
- W parach uczniowie przypominają zdania opisujące każdego z robotów, które przed chwilą wypowiedzieli ich koledzy i koleżanki.

ZADANIE RUCHOWE

Uczniowie stają obok ławek. Powiedz: **You're robots.** Wydawaj polecenia: **You can walk slowly.** Dzieci wykonują daną czynność w żądany sposób, naśladując mechaniczne ruchy robota. Kontynuuj zabawę, wydając różne polecenia. Następnie podziel dzieci na pary. W każdej z nich jedna osoba staje się robotem, a druga opisuje, co ten robot potrafi robić, co następnie pierwsze dziecko pokazuje za pomocą gestów. Po kilku zdaniach uczniowie zamieniają się rolami. Na koniec sam możesz zamienić się w robota, a ochotnicy opisują, co potrafisz wykonywać i w jaki sposób.

3 Design your robot.

- Pokaż gotowy szablon projektu robota. Powiedz: **Let's design our robots and complete the sentences.** Poproś dzieci, aby z *Zeszytu ćwiczeń* wyjęły szablon robota i rozcięły część rysunkową i opisową.
Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, poproś, by projektowały robota na czystej kartce papieru. Napisz na tablicy początki zdań do uzupełnienia, wzorując się na opisie w szablonie z *Zeszytu ćwiczeń*. Po zaprojektowaniu robota uczniowie przepisują zdania i uzupełniają je zgodnie z własnym projektem.
- Wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest zaprojektować robota, wzorując się na zad. 1. z podręcznika. W tym celu niech wyobrażą sobie, jak powinien wyglądać i co powinien potrafić ich robot. Pokaż zdania do uzupełnienia zapisane w szablonie i poproś ochotnika o odczytanie ich. Wyjaśnij, że uczniowie mogą wybrać jeden z robotów, o którym mowa w szablonie w zdaniu 1., np. *a detective robot* lub wymyślić własnego robota. Dodatkową odpowiedź stanowią części ciała narysowane na obrzeżu ramki, które uczniowie mogą przerysować. Dzieci wykonują rysunki, a na koniec uzupełniają opis robota w szablonie. Pomagaj uczniom w opracowaniu koncepcji i wykonaniu opisu. Poproś, aby uczniowie podpisali własnym imieniem na odwrocie obie swoje prace: część rysunkową i opisową.

4 Play My new robot. strona 36

- Wskaż dzieci przedstawione na obrazku i zapytaj: **Who are they?** (*Sam and Lia*) Przypomnij, że w tym zadaniu rodzeństwo demonstruje grę z wycinanką.
- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Wybierz parę ochotników i poproś, aby zaprezentowali swoje projekty, odczytując powoli opisy z szablonu, tak aby reszta klasy mogła sobie wyobrazić opisywane roboty. Następnie uczniowie pokazują własne rysunki sobie wzajemnie i reszcie klasy, aby wszyscy mogli porównać swoje wyobrażenia o robotach.
-  Podziel klasę na pary i poproś, aby uczniowie w podobny sposób zaprezentowali swoje projekty koledze lub koleżance, a na koniec pokazali rysunki. Następnie poproś, aby w każdej parze uczniowie wymienili się swoimi rysunkami i opisami. Podziel uczniów na nowe pary, np. mogą się odwrócić do innej osoby. Wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest teraz opisać nowy projekt, który trzymają w rękach, nie pokazując go drugiej osobie. W tym celu wspomagają się wypełnionym szablonem, a na koniec pokazują sobie wzajemnie rysunki, wymieniając się nimi i znów pracują w nowych parach, z innymi rysunkami. Możesz wyznaczać na każdą rundę kilka minut i dawać sygnał, by uczniowie utworzyli nowe pary.
- Po kilku rundach poproś kilkoro ochotników o opisanie z pomocą szablonów trzymany przez siebie aktualnie projektów. Reszta uczniów słucha, a osoba, która podejrzewa, że to jej rysunek jest opisywany, zgłasza się.

*DODATKOWY POMYSŁ

Umieść rysunki robotów na ścianach sali. Rozdaj losowo szablony z opisami. Uczniowie chodzą po klasie, oglądają rysunki i próbują znaleźć ten pasujący do otrzymanego opisu. Kiedy dzieci uważają, że odnalazły parę, delikatnie zdejmują rysunek i porównują podpisy imion na odwrocie pracy. Jeśli jest to właściwa para, przyklejają opis do rysunku. Na koniec rozdaj wszystkim po jednej samoprzylepnej karteczce. Uczniowie głosują na najlepszy projekt, przyklejając pod nim swoją karteczkę. Nie mogą głosować na swój własny projekt. Policz karteczki i ogłoś zwycięzcę.

- Poproś kilkoro ochotników o pokazanie swoich projektów i udzielanie wyjaśnień na ich temat.
-  Odtwórz piosenkę *It's time to finish today*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 3., Lekcja 6.: ćw. 1–2, s. 33. *Work-out*: ćw. 2., s. 37.

CD2
21

It's a jungle robot. It can cut trees because it's got strong hands and sharp claws. It can hide in the jungle because it's green and black. It can walk fast because it's got four long legs.

3 Talent Show

Lekcja 7

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie dyscyplin sportowych i zasad gry; zadawanie pytań o sporty popularne w danym kraju; długość trwania meczu i umiejętność uprawiania danego sportu oraz udzielanie odpowiedzi; budowanie świadomości podobieństw i różnic międzykulturowych

Główne słownictwo i struktury:

American football, field hockey, rugby, ice hockey, cricket; Each team has got (eleven) players; Two teams play on a field; Which sport is popular in your country?; (American football) is a popular sport in (the USA); How long is the game? One game is (60) minutes long; Can you play (field hockey)? Yes, I can/No, I can't.

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD2; karty z obrazkami i nazwami czynności wykonywanych w wolnym czasie i sposobów wykonywania czynności; *mapa świata lub globus; *maskotka Świetlik Gary

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

- Wsuwaj pojedynczo powoli zza podręcznika karty z obrazkami czynności wykonywanych w wolnym czasie. Uczniowie nazywają czynności, gdy tylko rozpoznają obrazki po widocznych fragmentach. Umieść karty na tablicy i zapytaj: **Which activities are sports?** Dzieci wybierają spośród widocznych obrazków czynności sportowe (*ride a bike, skateboard, play tennis, play basketball, rolleblade*), do których mogą też zaliczyć taniec sportowy (*dance*).
- **CD2 19** Odtwórz rymowaną *He can do that!* Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (patrz s. 73.).

1 Listen and read. Find and point. strona 37

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony.
- Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji dzieci dowiedzą się, jakie sporty drużynowe są popularne w krajach anglojęzycznych i porównają je ze sportami popularnymi w Polsce. Zachęć uczniów, aby zgadywali, jakie dyscypliny pojawią się na lekcji. Wysłuchaj ich odpowiedzi ale ich nie potwierdzaj ani im nie zaprzeczaj.
- Wskaż fragment artykułu, przeczytaj jego tytuł oraz wskaż zdjęcie. Zapytaj dzieci, czy słyszały o tym sporcie i co o nim wiedzą.
- **CD2 22** Powiedz: **Listen and read.** Odtwórz nagranie i zachęć dzieci, aby śledziły tekst i porównały z nim swoje wcześniejsze odpowiedzi. Powiedz: **Find and point.** Wymieniaj słowa z artykułu: *player, field, ball*, a dzieci odnajdują żądane elementy na zdjęciu i wskazują je, wspomagając się treścią artykułu. Następnie zapytaj o polskie znaczenie słów: *player, field*, a także zwrotu: *one game is 60 minutes long*. Zadaż kilka pytań sprawdzających zrozumienie treści artykułu, np.: **Where is American football popular?**



Lesson 7

1 **CD 2:22 Listen and read. Find and point.**

American football

American football is a popular sport in the USA. Two teams play with a ball. Each team has got eleven players. They play on a field. One game is 60 minutes long.



2 **CD 2:23 Listen, read and repeat. Act out.**



Which sport is popular in your country?

How long is the game?

Can you play field hockey?



Field hockey.

70 minutes.

Yes, I can.

3 **CD 2:24 Listen, find and point.**



rugby



ice hockey



cricket

4 Write about a popular team sport in Poland in your notebook.

Football is a popular sport in Poland.

(in the USA) **How many teams are there?** (two) **How many players has each team got?** (eleven) **Where do they play?** (on a field) **How long is one game?** (sixty minutes)

2 Listen, read and repeat. Act out. strona 37

- **CD2 23** Powiedz: **Listen and read the dialogue about a sport.** **Which sport is it?** Wyjaśnij znaczenie pytania. Odtwórz nagranie, a następnie sprawdź odpowiedź (*field hockey*). Zapytaj, jak nazwa tego sportu brzmi po polsku (*hokej na trawie*). Upewnij się, że dzieci rozumieją treść całego dialogu. Zapytaj uczniów po polsku, czy wiedzą coś więcej o tym sporcie.
- **CD2 23** Powiedz: **Listen and repeat.** Podziel klasę na dwie grupy i przydziel każdej z nich inną rolę: *Boy* i *Girl*. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej wypowiedzi. Grupy powtarzają kwestie przydzielonej im postaci. Powtórz zadanie, prosząc grupy o zamienienie się rolami.
- Powiedz: **Tick-tock.** Uczniowie kończą hasło: *Time to talk.* Powiedz: **Act out the dialogue**, wspomagając się gestami. Odegraj przykładowy dialog z ochotnikiem. Zapraszaj pary ochotników na środek klasy, aby odegrały podobne dialogi. Uczniowie mogą także zastąpić czynność wymienioną przez dziewczynkę nazwą sportu popularnego w Polsce.
-  Uczniowie odgrywają dialog w parach, podając nazwę dyscypliny sportowej z nagrania, lub popularnej w Polsce.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel klasę na dwie drużyny o równej liczbie graczy. Przydziel numery poszczególnym graczom, tak aby w obu drużynach było po jednej osobie oznaczonej numerem 1, po jednej oznaczonej numerem 2., itd. Jeśli masz nieparzystą liczbę osób w klasie, poproś ochotnika, aby został sędzią. Drużyny stoją naprzeciw siebie w dwóch rzędach, w odstępie ok. 2 metrów. Ułóż między nimi na podłodze, w rzędzie, pomieszczone karty obrazkowe

i wyrazowe z rozdziału 3. Wydawaj polecenia: **Touch the picture/word card with (play tennis) ... Number six!** Przedstawiciele drużyn, którym przydzielono dany numer próbują jak najszybciej dobrać właściwą kartę, odpowiednio: obrazkowej lub wyrazowej, i dotknąć jej. Uczeń, który zrobi to jako pierwszy, zdobywa punkt dla swojej drużyny. Kontynuuj zabawę w szybkim tempie, aż jedna z drużyn jako pierwsza zdobędzie 10 punktów.

3 Listen, find and point. strona 37

- Wyjaśnij, że zdjęcia przedstawiają dyscypliny sportowe, które są popularne w krajach, z których pochodzą opowiadające o nich dzieci. Zachęć uczniów, aby przyjrzyli się zdjęciom i spróbowali odgadnąć, jakie dyscypliny sportowe oznaczają podpisy umieszczone pod ilustracjami. Porozmawiaj z dziećmi po polsku o tym, co wiedzą o dyscyplinach sportowych ukazanych na zdjęciach.
- CD2 24** Powiedz: **Listen, find and point.** Uczniowie słuchają opisów oraz odnajdują pasujące do nich zdjęcia (1 c, 2 b, 3 a) i wskazują je. Upewnij się, że dzieci rozumieją znaczenia nazw sportów.
- CD2 24** Odtwórz nagranie ponownie i zatrzymuj je po każdej wypowiedzi. Zadawaj pytania o treść wypowiedzi: **Where is this sport popular? How many teams play together? Where do they play? How many players has each team got? How long is the game?** Jeśli masz globus lub mapę świata, pokaż uczniom, gdzie znajdują się kraje wspomniane w nagraniu.
- Zapytaj: **Which of these sports can you do or watch in Poland?** Uczniowie odpowiadają po angielsku, uzasadniając swoją odpowiedź po polsku lub po angielsku, przez podanie nazwy np. miasta, gdzie można obejrzeć taki sport na żywo.

*DODATKOWY POMYSŁ

Przeprowadź z uczniami zadanie typu *webquest*, którego celem będzie poszerzenie informacji o dyscyplinach sportowych wspomnianych na lekcji. Zapisz na tablicy pytania, np.: **How long is an ice hockey game? How many players are there in a rugby team? Is there a Polish rugby team?** itp., i poproś uczniów o ich przepisanie. W ramach zadania domowego uczniowie szukają w Internecie odpowiedzi na podane pytania, po polsku lub po angielsku. Na następnej lekcji uczniowie przedstawiają z twoją pomocą odpowiedzi udzielone po angielsku. Jeśli znaleźli jakieś dodatkowe ciekawostki o tych dyscyplinach, mogą przedstawić je po polsku.

4 Write about a popular team sport in Poland in your notebook. strona 37

- Zapytaj: **Which team sports are popular in Poland?** Wyjaśnij znaczenie pytania. Zachęć dzieci, aby podyktowały ci nazwy dyscyplin sportowych. Zapisz je na tablicy. Jeśli uczniowie znają nazwę dyscypliny tylko po polsku, przetłumacz słowo na angielski i zapisz angielski termin na tablicy.
- Wskaż artykuł zamieszczony w zad. 1. i powiedz: **Write about a popular team sport in Poland.** Wyjaśnij, że, wzorując się na nim, dzieci mają opisać w zeszytach lub na osobnych kartkach popularny sport drużynowy. Uczniowie mogą wybrać jeden ze sportów zapisanych na tablicy i napisać o liczbie drużyn i ich liczebności, długości trwania gry, informacji o sprzęcie i miejscu rozgrywek. Wyznacz czas na wykonanie zadania. Chodź po klasie i pomagaj uczniom w wyborze informacji do opisu oraz zadawaj dzieciom pytania o ich prace.

- Ochotnicy pokazują swoje prace całej klasie i odczytują opisy wybranej dyscypliny sportowej. Reszta klasy wykonuje tę część zadania w małych grupach.
- Poproś, aby wszyscy wstali. Zapytaj o jedną z dyscyplin sportowych zapisanych na tablicy, np.: **Whose article is about football?** Wszystkie osoby, które opisały tę dyscyplinę, siadają. Kontynuuj zadanie, pytając o kolejne dyscypliny. Jeśli pod koniec zadania niektórzy uczniowie nadal stoją, poproś, aby opowiedzieli klasie, jaki sport, spoza wymienionych na tablicy, opisali.

*DODATKOWY POMYSŁ

Dzieci przygotowują w parach na następną lekcję po jednym plakacie opisującym sport drużynowy popularny w Polsce. Dyscypliny nie powinny się powtarzać. Opis powinien być ilustrowany, np. rysunkami sprzętu sportowego niezbędnego do uprawiania danej dyscypliny. Na następnych zajęciach uczniowie mogą pokazać swoje plakaty i odczytać opisy. Klasa głosuje na najciekawszy plakat.

- Unieś podręcznik i zapytaj: **Which sport is popular in the USA/Australia/ Canada/ South Africa?** Uczniowie podają odpowiedzi z pamięci.
- CD2 4** Odtwórz piosenkę *It's time to finish today*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 3., Lekcja 7.: ćw. 1–2, s. 34.

CD2 22

American football is a popular sport in the USA. Two teams play with a ball. Each team has got eleven players. They play on a field. One game is 60 minutes long.

CD2 23

Boy: Which sport is popular in your country?
Girl: Field hockey.
Boy: How long is the game?
Girl: 70 minutes.
Boy: Can you play field hockey?
Girl: Yes, I can.

CD2 24

- Cricket is a popular sport in Australia. Two teams play on a cricket field. Each team has got eleven players.*
- Ice hockey is a popular sport in Canada. Two teams play on ice. Each team has got six players.*
- Rugby is a popular sport in South Africa. A rugby game is 80 minutes long.*

3 Talent Show

Lekcja 8

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziału 3.

Główne słownictwo i struktury:

czynności wykonywane w wolnym czasie; sposoby wykonywania czynności; *I can (play tennis); I can't (rollerblade); He/She can (play the guitar loudly); Can you (dance)? Yes, I can/No, I can't*; ○ liczby 1–100

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD2; karty z obrazkami i nazwami czynności wykonywanych w wolnym czasie i sposobów wykonywania czynności; aluminiowa folia spożywcza; kostka do gry; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD2** 3 Odtwórz piosenkę *English is so much fun!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Zapytaj: **Which sports popular in other countries do you remember from our last lesson?** Uczniowie przypominają słownictwo z poprzednich zajęć. Zapisz odpowiedzi na tablicy.
- Wskaż nazwy sportów zapisane na tablicy i zapytaj wskazanych uczniów: **Which of these sports do you want to see?** Zachęć dzieci do udzielania odpowiedzi pełnym zdaniem.

1 Listen, find and point. Say the number. Repeat. strona 38

- Opakuj jedną z kart obrazkowych i jedną z kart wyrazowych z rozdziału w aluminiową folię spożywcza. Pokaż owiniętą kartę obrazkową i wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest odgadnąć, co to za karta. Zrób otworem otwór w folii i pokaż widoczny fragment obrazka. Uczniowie zgadują. Jeśli mają trudności, poszerz otwór lub wykonaj drugi i ponownie pokaż tę samą kartę. Kiedy uczniowie odgadną ilustrację, powtórz zadanie z kartą wyrazową.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Wskaż symbole czynności wykonywanych w wolnym czasie zilustrowane w zad. 2. i zapytaj: **What activities are they?** Dzieci udzielają odpowiedzi (1 *sing*, 2 *dance*, 3 *play basketball*, 4 *rollerblade*, 5 *ride a bike*, 6 *make models*).
- **CD2** 25 Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po pierwszym zdaniu. Dzieci wskazują właściwą ilustrację. Powiedz: **Say the number.** Dzieci odpowiadają. Wznów nagranie, aby uczniowie sprawdzili swoją odpowiedź. Kontynuuj zadanie z pozostałymi zdaniami.
- **CD2** 25 Powiedz: **Repeat.** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają zdania.

2 Choose the words. Write the sentences in the notebook. Say. strona 38

- Wskaż dzieci ukazane na zdjęciach i dymki ze zdjęciami symbolizującymi umiejętności tych dzieci. Powiedz: **Choose the words. Think what the children can and can't do.**

Lesson 8

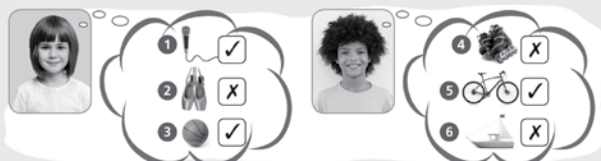
Unit review

1 **2.25** Listen, find and point. Say the number. Repeat.

2 Choose the words. Write the sentences in your notebook. Say.

play basketball sing make models dance ride a bike rollerblade

Example: 1. I can sing. 2. I can't dance.



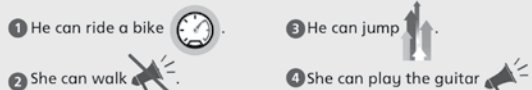
3 **2.26** Ask and say: Yes, I can or No, I can't. Listen and check.



4 **2.27** Choose and say. Listen and check. Write the sentences in your notebook.

Example: 1. He can ride a bike fast.

well quietly fast loudly high slowly



Go to Gary's picture dictionary on page 82.



Write the sentences in your notebook i zwróć uwagę dzieci na przykłady. Wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest napisać w zeszyte zdania do każdej z ilustracji 1–6, wybierając spośród wyrazów w ramkach właściwe nazwy czynności, oraz pisząc, zależnie od symbolu haczyka lub krzyżyka, odpowiednio zdania twierdzące (*I can ...*) lub przeczące (*I can't ...*).

- Kiedy dzieci skończą zadanie, sprawdź odpowiedzi, pytając: **What's number (1)?** Wskazani uczniowie odczytują zdania (1 *I can sing*, 2 *I can't dance*, 3 *I can play basketball*, 4 *I can't rollerblade*, 5 *I can ride a bike*, 6 *I can't make models*).
- Podziel dzieci na pary. W każdej parze jeden uczeń wskazuje dowolne zdjęcie, a drugi mówi z pamięci pasujące do niego zdanie. Każdy sprawdza poprawność odpowiedzi z wersją w zeszyte. Następnie dzieci zamieniają się rolami.

*DODATKOWY POMYSŁ

Pracując w parach, uczniowie zamykają książki i zeszyty i wspólnie próbują odtworzyć z pamięci, co potrafili i czego nie potrafili robić dzieci z zad. 2. Następnie otwierają zeszyty i porównują swoje odpowiedzi.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel klasę na pięć drużyn i przydziel każdej imię innej postaci z Bugs Team: *Danny*, *Gary*, *Spike*, *Gracie*, *Molly*. W różnych miejscach sali umieść karty obrazkowe z rozdziału. Wypowiadaj zdania zawierające wyrazy z jednej lub dwóch różnych kart, np.: *I can sing loudly* i wyznaczaj drużynę, np. *Molly*. Członkowie tej drużyny jak najszybciej podchodzą do odpowiedniej karty lub kart i dotykają ją lub je. Kiedy każda osoba w drużynie wykona prawidłowo zadanie, przedstawiciel tej drużyny rzuca kostką i drużyna zdobywa tyle punktów, ile wypadło oczek.

Kontynuuj zadanie, upewniając się, że wyznaczasz zadania tyle samo razy wszystkim drużynom. Wygrywa drużyna z największą liczbą punktów.

3 Ask and say: **Yes, I can or No, I can't.** Listen and check. strona 38

- Wskaż zdjęcie dziewczynki i wyjaśnij, że tabela pokazuje, co dziewczynka potrafi robić, a czego nie. Wskaż w tabeli obrazki i zapytaj: **What activities can you see?** Uczniowie udzielają odpowiedzi. Wskaż symbol haczyka po prawej od obrazków i zapytaj, czy oznacza on: **Yes, I can** czy: **No, I can't.** Uczniowie odpowiadają: *Yes, I can.* Zadaj to samo pytanie o symbol krzyżyka (*No, I can't*).
- Poproś dzieci, aby wspólnie spróbowały uzupełnić pierwsze pytanie nazwą czynności przedstawionej na ilustracji 1. Kiedy ułożą właściwe pytanie (*Can you play tennis?*), wskaż symbol po prawej i zapytaj: **What is the girl's answer?** Wysłuchaj odpowiedzi, ale nie zaprzeczaj im ani ich nie potwierdzaj. Poproś, aby dzieci spróbowały wykonać w parach resztę ćwiczenia, wspólnie omawiając pytania i odpowiedzi. Podpowiedz, że w kolejnych pytaniach muszą uzupełniać coraz więcej słów, a pytanie 4. muszą w całości zbudować samodzielnie. W tym celu dzieci mogą patrzeć na modelowe powyższe pytania.
- CD2 26 Powiedz: **Listen and check.** Przed wystuchaniem każdego dialogu poproś ochotnika o ułożenie pytania i odpowiedzi. Następnie odtwórz nagranie, zatrzymując po każdym dialogu, tak aby uczniowie mogli sprawdzić swoje odpowiedzi (patrz zapis nagrania na s. 79).

4 Choose and say. Listen and check. Write the sentences in your notebook. strona 38

- Pokaż obrazki sposobów wykonywania czynności i zapytaj: **Do you remember the six ways of doing things?** Dzieci nazywają sposoby przedstawione na kartach.
- CD2 27 Wskaż zdania napisane w podręczniku i powiedz: **Choose and say.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest uzupełnić je nazwami sposobów wykonywania czynności, zgodnie z symbolami wieńczącymi zdania. W tym celu powinny wybrać cztery z sześciu słów widocznych w ramkach. Dzieci zastanawiają się nad odpowiedziami.
- Poproś klasę o chórálne odczytanie pierwszego zdania i dokończenie go nazwą właściwego sposobu wykonywania czynności. Powiedz: **Listen and check.** Odtwórz nagranie pierwszego zdania, tak aby dzieci mogły sprawdzić swoje odpowiedzi. Kontynuuj zadanie z pozostałymi zdaniami (patrz słowa podkreślone w zapisie na grania na s. 79.).
- Powiedz: **Write the sentences in your notebook** i zwróć uwagę dzieci na przykład. Wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest zapisać w zeszytach pełne zdania 1–4. Sprawdź odpowiedzi, prosząc ochotników o odczytanie zdań.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

Go to Gary's picture dictionary on page 82.

- Przypomnij, że na końcu *Książki ucznia* znajduje się słowniczek obrazkowy – *Gary's picture dictionary* – z najważniejszymi słowami z danego rozdziału. Powiedz: **Guess the words.** Dzieci zgadują, jakie słowa pojawiają się w słowniczku. Nie potwierdzaj ich odpowiedzi, ani im nie zaprzeczaj.
- Powiedz: **Look at page 82.** Uczniowie sprawdzają swoje odpowiedzi.
- Wykonaj z klasą dwa dowolne ćwiczenia ze słowniczkiem obrazkowym z *Banku gier* na s. 12.

- Unieś podręcznik i zapytaj: **How many free time activities and ways of doing things can you say in two minutes?** Dzieci wymieniają z pamięci słowa z danych kategorii.
- CD2 4 Odtwórz piosenkę *It's time to finish today*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 3., Lekcja 8.: ćw. 1–3, s. 35.

CD2 25

*I can play basketball. (pauza) It's number 3.
I can't dance. (pauza) It's number 2.
I can ride a bike. (pauza) It's number 5.
I can't rollerblade. (pauza) It's number 4.
I can't make models. (pauza) It's number 6.
I can sing. (pauza) It's number 1.*

CD2 26

- Boy:** *Can you play tennis?*
Girl: *Yes, I can.*
- Boy:** *Can you make models?*
Girl: *No, I can't.*
- Boy:** *Can you skateboard?*
Girl: *No, I can't.*
- Boy:** *Can you play football?*
Girl: *Yes, I can.*

CD2 27

- He can ride a bike fast.*
- She can walk quietly.*
- He can jump high.*
- She can play the guitar loudly.*

3 Talent Show

Cumulative review

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziałów: *It's good to see you again!* oraz 1–3.

Główne słownictwo i struktury:

material z rozdziałów: *It's good to see you again!* oraz 1–3.

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD2; karty obrazkowe i wyrazowe z rozdziałów: *It's good to see you again!* oraz 1–3.; *maskotka Świetlik Gary

i

Sekcję *Cumulative review* można przeprowadzić na tej samej lekcji, na której uczniowie piszą test z rozdziału 3.

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD2**
3 Odtwórz piosenkę *English is so much fun!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Wymieniaj nazwy różnych kategorii słownictwa dotychczas wprowadzonych w podręczniku, np.: **bugs, wild animals, types of natural habitat**, itp. Uczniowie wymieniają słowa, które pamiętają z tych kategorii.
- **CD2**
8 Odtwórz piosenkę *Look at me.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 67.).

*DODATKOWY POMYSŁ

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

- 1 Pokazuj karty obrazkowe z dotychczas poznanych zakresów słownictwa, pytając: **What's this?** lub prosząc o uzupełnienie zdań, np.: *I can dance ...*
- 2 Pokazuj karty wyrazowe z poznanych zakresów słownictwa, prosząc o odczytanie wyrazów i ułożenie z nimi zdania, np. *I can't rollerblade.*
- 3 Pokazuj karty obrazkowe do historyjek i proś o ułożenie ich w kolejności lub o uzupełnienie dialogu dotyczącego danej karty, np.: **Can you (sing, Danny)? Yes, (I can).**
- 4 Proś o połączenie dwóch różnych kart i zbudowanie logicznego zdania, np. *I can skateboard fast.*
- 5 Umieść karty obrazkowe na tablicy, ponumeruj je i pokazuj karty wyrazowe. Poproś dzieci o podanie numeru pasującej karty obrazkowej. Zadanie można wykonać też w odwrotnej kolejności, umieszczając na tablicy karty wyrazowe.
- 6 Wypowiedz wyraz i poproś o przeliterowanie go.
- 7 Odtwórz nagranie piosenki w wersji karaoke i poproś uczniów o odśpiewanie jednej zwrotki lub zacznij mówić rymówkę, a dzieci podają kolejną linijkę.

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

Cumulative review

1 **Listen, find and point.**

2 **Read, look and find. What's missing?**

- | | |
|----------------------|---|
| 1 Find a green car. | 5 Find an animal with big, sharp teeth. |
| 2 Find two moths. | 6 Find someone who can play the guitar. |
| 3 Find number sixty. | 7 Find someone who can sing loudly. |
| 4 Find a kangaroo. | 8 Find someone who can play tennis. |

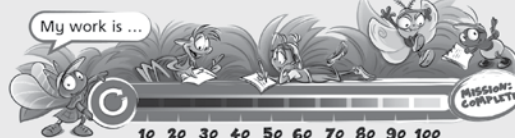


Find someone who needs help.



3 **Play I spy with Bugs eye.**

4 **Listen, count and say. Think and say.**



1 Listen, find and point. strona 39

- Przypomnij, że na tej lekcji dzieci będą powtarzały materiał, którego uczyły się od początku roku. Z każdą taką sekcją ilość materiału będzie się zwiększała.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Zapytaj: **What can you see in the picture?** Zachęć dzieci do identyfikowania i nazywania po angielsku jak największej liczby elementów obrazka znajdującego się w zad. 2.
- **CD2**
28 Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdym zdaniu lub dialogu. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują wymieniane w nagraniu elementy obrazka lub postacie, które wypowiadają dane kwestie, i wskazują je.

2 Read, look and find. What's missing? strona 39

- Powiedz: **Read the eight sentences. The elements from seven sentences are in the picture. The element from one sentence is missing. Look and find.** Uczniowie odnajdują elementy wymienione w zdaniach i wskazują je. Następnie porównują odpowiedzi w parach. Zapytaj: **What isn't in the picture? What's missing?** Dzieci odpowiadają: *someone who can play tennis (from sentence eight).* Poproś ochotnika, aby narysował na tablicy brakujący element, czyli ludzika z rakieta tenisową.
- Wskaż dymek znajdujący się nad obrazkiem i zapytaj: **What question does Danny ask?** Ochotnik odczytuje pytanie. Wyjaśnij: **The Bugs Team help others. Who needs help in the picture?** Uczniowie szukają postaci potrzebującej pomocy i kiedy odnajdą na rysunku żuka, któremu spadł łańcuch z roweru, mówią: *Here.*

- Możesz porozmawiać po polsku z klasą o tym, jak pomóc w sytuacji, gdy spadnie łańcuch z roweru, np. podnieść go za pomocą patyka, żeby się nie pobrudzić, i spróbować założyć na zębatkę.

ZADANIE RUCHOWE

Rozdaj uczniom po jednej karcie obrazkowej lub wyrazowej z dotychczas przerobionych rozdziałów. Poproś, aby uczniowie nie ujawniali kart i zastanowili się, jak odegrać słowo z otrzymanej karty za pomocą gestów. Możesz po cichu podpowiadać uczniom, którzy wymagają pomocy przy tym zadaniu. Następnie zaproś 6–8 osób ze swoimi kartami na środek klasy i poproś, aby stanęły twarzą do dzieci, a karty położyły na podłodze przed sobą, obrazkiem lub wyrazem zwróconym w dół. Na hasło: **Start** uczniowie naraz pokazują słowo ze swojej karty za pomocą gestów. Wydawaj polecenia pozostałym uczniom: **Find someone who (can ride a bike fast)**. Uczniowie zgłaszają się i zgadują, np. *Wojtek!* Jeśli zgadną prawidłowo, ta osoba pokazuje swoją kartę i wraca do ławki. Kiedy na środku zostanie tylko jeden uczeń, poproś resztę dzieci, aby samodzielnie odgadły, jakie słowo ta osoba pokazuje. Następnie zaproś kolejną grupkę dzieci na środek klasy i powtórz zadanie.

3 Play I spy with Bugs eye. strona 39

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey**. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game*. Podziel dzieci na pary i powiedz, że każda para powinna mieć otwartą wspólnie jedną książkę.
- Powiedz: **I spy with Bugs eye ... (someone who can make models)**, przykładając do oka dłonie złożone na kształt lunety i patrząc na obrazek zamieszczony w podręczniku. Dzieci odnajdują wymieniony element obrazka i wskazują go. Wygrywa to dziecko z pary, które jako pierwsze wskaże prawidłowy element obrazka. Powtórz grę kilka razy.
-  Uczniowie kontynuują grę w trzysobowych grupach, na zmianę mówiąc: *I spy with Bugs eye* Pozostałe dzieci pospiesznie wskazują dany element obrazka.

4 Listen, count and say. Think and say. strona 39

- Powiedz: **Let's count from ten to a hundred** i zachęć dzieci, aby przypomnieli pełne liczby 10–100, licząc razem z tobą.
-  Wskaż obrazek i przypomnij, że w tym zadaniu uczniowie będą oceniać swoją pracę nad materiałem dotychczas omówionym w rozdziałach podręcznika. Powiedz: **Listen, count and say**. Wyjaśnij, że od rozdziału 3., uczniowie będą samodzielnie liczyć do podkładu muzycznego i mówić zdania oceniające własną pracę. Odtwórz nagranie i razem z dziećmi odliczaj od 10 do 100 oraz mów pełne zdania, jak w nagraniu do tego zadania w rozdziałach 1. i 2. (**My work is OK!/My work is great!/My work is excellent!**)
- Zapytaj: **What do you think of your work?** i poproś, aby dzieci zdecydowały, jak oceniają własną pracę, wybierając sobie po cichu jedno ze zdań, które przed chwilą powtórzyły. Przypomnij zdania, mówiąc je z odpowiednim natężeniem emocji: **My work is OK!/My work is great!/My work is excellent!** Dzieci powtarzają to zdanie, które jest zgodne z ich własną oceną swojej pracy. Podkreśl, że jest to całkowicie ich własna ocena, która nie wpływa na twoje zdanie.

*DODATKOWY POMYSŁ

Uczniowie losują karty z wyrazami poznanymi w dotychczas omówionych rozdziałach podręcznika i nie ujawniają ich. Każdy uczeń następnie wstaje i pokazuje wylosowane słowo za pomocą gestów lub rysuje ilustrację na tablicy. Reszta klasy zgaduje, jaki wyraz wylosował kolega lub koleżanka.

- Poproś o zamknięcie książek i zapytaj uczniów: **Which wild animals/Bugs/free time activities/natural habitats do you remember from the picture?** Dzieci z pamięci wymieniają nazwy elementów z poszczególnych kategorii, które pamiętają z obrazka znajdującego się w zad. 2. Następnie otwierają książki i porównują odpowiedzi z obrazkiem.
-  Odtwórz piosenkę *It's time to finish today*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children**. Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher*.

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 3., *Build-up*, ćw. 1, s. 36.

CD2
28

- Is there a yellow coach? Yes, there is.*
- There's a grasshopper.*
- Whales don't eat fruit.*
- Gorillas live in the jungle.*
- Kangaroos don't live in the sea.*
- I've got wings. I'm a moth.*
- It's got a big mouth, sharp claws and a thick tail.*
- A rhino hasn't got whiskers.*
- I can't skateboard.*
- Can you make models? Yes, I can.*
- I can dance well.*
- She can jump high.*

CD2
29

Ten ... twenty ... thirty ... My work is ...

4 My busy day

Lekcja 1

Cele:

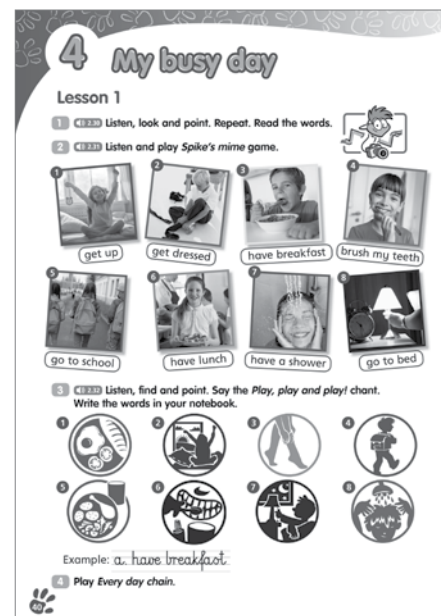
rozpoznawanie i nazywanie czynności codziennych; rozpoznawanie wyrazów; mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:

get up, get dressed, have breakfast, brush my teeth, go to school, have lunch, have a shower, go to bed; every day ○ czynności wykonywane w wolnym czasie; *I want to ...*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD2; karta z wizerunkiem Pajaka Spike'a; karty z obrazkami czynności wykonywanych w wolnym czasie; karty z obrazkami czynności wykonywanych codziennie (wstawać, ubierać się, jeść śniadanie, myć zęby, iść do szkoły, jeść obiad, brać prysznic, iść spać); karty z nazwami czynności codziennych (*get up, get dressed, have breakfast, brush my teeth, go to school, have lunch, have a shower, go to bed*); *maskotka Świetlik Gary



- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD2 3** Odtwórz piosenkę *English is so much fun!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Poproś dzieci o wymienienie poznanych w poprzednim rozdziale nazw dziewięciu czynności wykonywanych w wolnym czasie. Umieszczaj odpowiadające nazwom karty obrazkowe na tablicy. Następnie powiedz: **Stand up if you can (play basketball).** Uczniowie wstają, jeśli potrafią wykonywać dane czynności.
- **CD2 8** Odtwórz piosenkę *Look at me.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 67.).

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

- Otwórz podręcznik i wskaż tytuł rozdziału *My busy day* oraz odczytaj go. Wyjaśnij jego znaczenie. Następnie umieść na tablicy kartę z wizerunkiem Pajaka Spike'a. Pokaż karty z obrazkami czynności dnia codziennego, zwrócone obrazkami do ciebie, i powiedz: **These are Spike's cards with everyday activities.** Wyjaśnij znaczenie wypowiedzi. Powiedz: **Guess the activities.** Dzieci nazywają czynności po polsku lub po angielsku. Kiedy podadzą nazwę czynności przedstawionej na karcie, powiedz: **Very good, (get up)** i umieść kartę na tablicy. Kontynuuj zadanie dotąd, aż wszystkie nazwy czynności zostaną odgadnięte. Umieść karty na tablicy w kolejności zgodnej z treścią nagrania.
- **CD2 30** Powiedz: **Listen, look and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają go i wskazują kolejne karty. Powiedz: **Repeat.** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują karty i powtarzają zwroty tak, jak w nagraniu: zwykłym tonem, szeptem oraz głośno.
- Pokaż na migi czynności dnia codziennego jednocześnie je nazywając, np. udawaj, że jesz śniadanie (np. jesz łyżką płatki śniadaniowe) i powiedz: **have breakfast.** Dzieci naśladują twoje gesty i powtarzają nazwy czynności.
- Wskazuj kolejne karty obrazkowe umieszczone na tablicy, zachęcając dzieci do nazywania czynności i pokazywania ich za pomocą gestów.

- Pokaż jedną kartę wyrazową z nazwą czynności i przeczytaj zwrot na głos. Następnie powiedz: **Read.** Dzieci odczytują zwrot na głos. Ochotnik umieszcza daną kartę wyrazową pod właściwą kartą obrazkową. Powtórz zadanie z pozostałymi kartami wyrazowymi.

*Możesz poprosić dzieci, aby, zamiast kart obrazkowych i wyrazowych, wskazywały obrazki i odczytywały podpisy pod nimi zamieszczone w *Książce ucznia*. **strona 40**

*DODATKOWY POMYSŁ

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

2 Listen and play Spike's mime game. **strona 40**

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Proś dzieci o wskazywanie czynności ukazanych na zdjęciach, mówiąc: **Find ('have breakfast').**
- Nazywaj czynności w przypadkowej kolejności i proś uczniów, aby podawali kolor ramki odpowiednich obrazków, np. słysząc zwrot: *have a shower*, uczniowie odnajdują pasujący obrazek i mówią: *purple*. Następnie podawaj kolory ramek, a dzieci niech nazywają czynności w nich przedstawione.
- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Unieś kartę z wizerunkiem Pajaka Spike'a i powiedz: **Let's play 'Spike's mime' game!**
- **CD2 31** Odtwórz nagranie rymowanki i za pomocą gestów pokaż jedną z czynności. Gesty mogą być takie same, jak w zad. 1. lub inne, np. możesz przeciągać się jak po wstaniu rano, pokazując zwrot: *get up*. Uczniowie zgłaszają się i zgadują, jaki zwrot pokazujesz. Pierwsza osoba, która je zgadnie, losuje jedną z kart z obrazkiem czynności lub samodzielnie wybiera czynność i pokazuje ją za pomocą gestów. Klasa zgaduje, jaki zwrot jest pokazywany. Kontynuuj zabawę przez kilka rund.
- W parach uczniowie grają w *Spike's mime*, na zmianę pokazując czynności i zgadując, co przedstawiają gesty kolegi lub koleżanki.

*DODATKOWY POMYSŁ

Dzieci przyglądają się obrazkom przez 30 sekund, następnie zamykają książki. Podawaj kolory ramek w przypadkowej kolejności, a uczniowie niech mówią z pamięci, jaka czynność jest przedstawiona na zdjęciu w ramce danego koloru. Zabawa może być też przeprowadzona w parach.

ZADANIE RUCHOWE

Umieść na tablicy karty wyrazowe z nazwami codziennych czynności. Podziel klasę na dwie lub trzy grupy. W każdej grupie uczniowie stają w kolejce, jedno za drugim, twarzą w stronę tablicy. Stań na końcu jednej kolejki i lekko dotknij ramienia ostatniego ucznia. Kiedy ten uczeń się odwróci, zademonstruj przy pomocy gestów czynność zobrazowaną na jednej z kart umieszczonych na tablicy, np. udawaj, że szczotkujesz zęby. Powtórz zadanie, pokazując inne czynności w kolejnych grupach. Ostatnia osoba w każdej kolejce zapamiętuje gest, odwraca się, klepie w ramię dziecko stojące przed nią i przekazuje gest dalej. Podczas gdy osoby na środku kolejki przekazują sobie gesty, pokaż drugi gest ostatniej osobie, pokazując inną czynność. Osoba stojąca na czele kolejki zdejmując właściwą kartę wyrazową z tablicy, gdy dojdzie do niej dany gest. Reszta tej samej grupy przygląda się, czy właściwa karta została zdjęta z tablicy.

3 Listen, find and point. Say the *Play, play and play!* chant. Write the words in your notebook. strona 40

- Zapytaj: **What everyday activities can you see?** Uczniowie rozpoznają po symbolach, jakie to czynności.
- CD2 32** Powiedz: **Listen to the 'Play, play and play!' chant, find and point.** Dzieci słuchają rymowanki, odnajdują na obrazkach czynności w niej wymieniane i wskazują je. Upewnij się, czy dzieci rozumieją zwroty: *that's what I do every day* i *all I really want to do*. Wyjaśnij je, jeśli to konieczne. Powtórz zadanie, zatrzymując nagranie po każdej zwrotce. Uczniowie nazywają czynności wspomniane w danej zwrotce (1 *get up, get dressed, have breakfast, 2 brush my teeth, go to school, have lunch, 3 have a shower, go to bed*). Wznawiaj odtwarzanie nagrania. Odtwórz rymowankę po raz trzeci, odgrywając całą jej treść. Dzieci naśladują twoje gesty.
- Powiedz: **Say and act out the chant.** Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem i odgrywają jej treść.
- Wskaż przykład i powiedz: **Write the words in your notebook.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest napisać w zeszyte nazwy czynności zgodnie z kolejnością ilustracji zamieszczonych w podręczniku. Dzieci mogą korzystać z podpisów znajdujących się w zad. 2. jako podpowiedzi. Sprawdź odpowiedzi, prosząc różne osoby o odczytanie kolejnych zwrotów (a *have breakfast, b get up, c get dressed, d go to school, e have lunch, f brush my teeth, g go to bed, h have a shower*).

4 Play Every day chain.

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Zapytaj: **What do you do every day?** Poproś uczniów, aby pomyśleli o czynnościach, które wykonują codziennie, także innych niż w zad. 1–3 znajdujących się w podręczniku. Zachęć dzieci, aby przez dwie minuty wymieniały jak najwięcej takich czynności, których nazwy znają po angielsku.
- Stań razem z uczniami w kręgu. Powiedz: **Every day I get up.** Poproś dziecko stojące po twojej lewej, aby powtórzyło zdanie wypowiedziane przez ciebie i dodało do niego inną czynność wykonywaną codziennie, np. **Every day I get up and have a shower.** Kolejne dziecko powtarza całą sekwencję od początku i dodaje kolejną czynność. Gra jest kontynuowana w ten sam sposób. Kiedy ktoś zapomni sekwencję czynności, klasa podpowiada ją za pomocą gestów. Gra kończy się, gdy ostatnie dziecko w kręgu doda czynność. Jeśli wcześniej nikt nie będzie pamiętał całej sekwencji, kolejne dziecko zaczyna grę od początku, wymieniając jedną czynność. W licznej klasie przeprowadź zadanie w dwóch grupach jednocześnie.

*DODATKOWY POMYSŁ

Powiedz: **Close your eyes.** Wydadź dźwięk symbolizujący jedną z czynności codziennych, np. ziewnij, demonstrując *get up*. Uczniowie zgadują, jaką czynność ilustrujesz za pomocą dźwięku. Powtórz zadanie kilkakrotnie. Ochothnicy mogą przejmować twoją rolę.

- Pokaż karty wyrazowe z nazwami czynności wykonywanych codziennie zwrócone wyrazami do ciebie. Uczniowie przypominają nazwy wszystkich ośmiu czynności z pamięci.
- CD2 4** Odtwórz piosenkę *It's time to finish today*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 4., Lekcja 1.: ćw. 1–2, s. 38.

CD2
30

1 *get up, 2 get dressed, 3 have breakfast, 4 brush my teeth, 5 go to school, 6 have lunch, 7 have a shower, 8 go to bed;* (szepem)

1 *get up, 2 get dressed, 3 have breakfast, 4 brush my teeth, 5 go to school, 6 have lunch, 7 have a shower, 8 go to bed;* (głośno)

1 *get up, 2 get dressed, 3 have breakfast, 4 brush my teeth, 5 go to school, 6 have lunch, 7 have a shower, 8 go to bed*

CD2
31

Spike's mime

One, two, three,

four and five.

Look at the words,

Guess the mime.

CD2
32

Play, play and play!

I get up, get dressed, have breakfast. (dzieci przeciągają się, udają, że się ubierają, i udają, że jedzą kanapkę)

That's what I do every day. (dzieci kiwają się na boki w rytm muzyki)

But all I really want to do (dzieci kładą dłonie na sercu)

Is play, play and play! (dzieci podskakują trzy razy)

I brush my teeth, go to school, have lunch. (dzieci udają, że szczotkują zęby, udają, że trzymają ramiączka plecaka i spacerują w miejscu, udają, że jedzą obiad)

That's what I do every day. (jw.)

But all I really want to do (jw.)

Is play, play and play! (jw.)

I have a shower and go to bed. (dzieci udają, że wycierają się ręcznikiem, przecierają oczy, udając senność)

That's what I do every day. (jw.)

But all I really want to do (jw.)

Is play, play and play! (jw.)

4 My busy day

Lekcja 2

Cele:

śpiewanie piosenki; pytanie o godzinę i udzielanie odpowiedzi; zadawanie pytań o godzinę wykonywania danej czynności i udzielanie odpowiedzi pełnym zdaniem

Główne słownictwo i struktury:

godziny: pełne i półtówki; czynności wykonywane codziennie; *What time is it?* *It's (seven) o'clock, It's half past (four); What time do you (have breakfast)? I (have breakfast) at (eight) o'clock.;* dinner

Materiały (*opcjonalne):

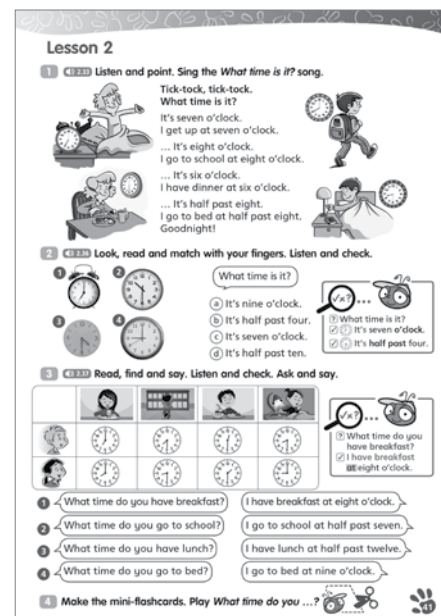
płyta audio CD2; karty z obrazkami czynności wykonywanych codziennie (wstawać, ubierać się, jeść śniadanie, myć zęby, iść do szkoły, jeść obiad, brać prysznic, iść spać; jeść obiadokolację); karty wyrazowe z nazwami czynności wykonywanych codziennie (*get up, get dressed, have breakfast, brush my teeth, go to school, have lunch, have a shower, go to bed*; *have dinner*); *minikarty z rysunkami czynności wykonywanych codziennie z Zeszytu ćwiczeń; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD2** 3 Odtwórz piosenkę *English is so much fun!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pokaż ochotnikowi w tajemnicy kartę wyrazową z nazwą czynności wykonywanej codziennie. Ochotnik pokazuje czynność przedstawioną na karcie za pomocą gestów. Reszta klasy zgaduje, jaka czynność jest pokazywana. Powtórz zadanie z dwoma innymi kartami i innymi ochotnikami.
- **CD2** 32 Odtwórz rymowaną *Play, play and play!* Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (patrz s. 83.).

1 Listen and point. Sing the *What time is it?* song.

strona 41

- Narysuj zegar wskazówkowy na tablicy, tak aby wskazywał godzinę 8. Poproś dzieci, aby przypomnieli po polsku, jak odczytywać pełne godziny na zegarze wskazówkowym. Następnie wskaż zegar i zapytaj: **What time is it?** Zachęć uczniów, aby powtórzyli pytanie. Odpowiedź: **It's eight o'clock.** Uczniowie powtarzają odpowiedź. Powtórz czynność, zmieniając godzinę na zegarze narysowanym na tablicy na inną pełną. Ponów zadanie, tym razem rysując "półtówki" godzin. Poproś dzieci, aby po polsku przypomnieli, jak na zegarze wskazówkowym odczytywać "półtówki" godzin. Wyjaśnij, że odwrotnie niż w języku polskim, w języku angielskim podajemy "półtówkę" po danej godzinie, nie przed.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Wskaż obrazki i zapytaj: **What everyday activities can you see?** Dzieci udzielają odpowiedzi. Uwaga – do kluczowego zestawu słownictwa dodany jest zwrot *have dinner*, zawierający słowo *dinner* poznane w *Bugs Team 2*. Przypomnij je za pomocą karty obrazkowej i wyrazowej oraz dodaj gest symbolizujący ten posiłek: udawaj, że jesz potrawę sztućcami.
- **CD2** 33 Powiedz: **Ding-dong.** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: **Listen and point to the clocks and the children doing the activities.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej zwrotce. Dzieci wskazują czynności, nazywają je oraz podają godziny. Wyjaśnij, że w języku angielskim, podobnie jak w polskim, tak samo brzmiące



godziny, np. *half past eight* mogą oznaczać godzinę poranną lub wieczorną, ale w przypadku czynności codziennych łatwo domyślić się, o jaką porę dnia chodzi, np. *go to bed* – wieczorna.

- Powiedz: **Sing 'What time is it?'** Odtwarzaj nagranie piosenki etapami, zgodnie z techniką *Nauki piosenek krok po kroku* (patrz s. 6.). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

2 Look, read and match with your fingers. Listen and check.

strona 41

- Zwróć uwagę dzieci na ramkę z regułą gramatyczną i zachęć klasę do odczytania zdań razem z tobą. Poproś klasę o wyjaśnienie znaczenia zdań po polsku.
- Poproś klasę o odczytanie zdań a–d. Następnie wskaż pierwszy zegar i zapytaj: **What time is it?** Dzieci mówią: *It's seven o'clock.* Zapytaj: **Which sentence is it?** Zachęć dzieci do połączenia za pomocą palców zegara i właściwego zdania (c).
- Upewnij się, że dzieci potrafią odczytać po polsku godziny wskazywane przez zegary 2–4. Powiedz: **Match the clocks and the sentences.** Uczniowie łączą zegary z właściwymi zdaniami. Mogą także krótko zapisać odpowiedzi w zeszytach, np. 1 c.
- **CD2** 36 Powiedz: **Listen and check.** Odtwórz nagranie i zatrzymuj je po każdym pytaniu. Dzieci powtarzają pytanie. Zachęć je, aby odczytały pasującą odpowiedź. Wznów odtwarzanie nagrania, aby dzieci mogły sprawdzić swoje odpowiedzi (1 c, 2 d, 3 b, 4 a).

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stoją obok ławek. Wyjaśnij, że kiedy podasz pełną godzinę, dzieci mają za zadanie podskoczyć, a kiedy usłyszą "półtówkę" godziny, kucają. Powiedz: **It's six o'clock.** Uczniowie powtarzają zdanie i podskakują. Kontynuuj, mówiąc różne pełne godziny i "półtówki" godzin.

3 Read, find and say. Listen and check. Ask and say.

strona 41

- Wskaż ramkę z regułą gramatyczną i poproś uczniów, aby razem z tobą spróbowali odczytać pytania i odpowiedzi. Poproś uczniów o wyjaśnienie znaczenia zdań. Przypomnij, że pytania są oznaczone znakiem zapytania i kolorem niebieskim, a zdania twierdzące haczykiem i kolorem zielonym. Zwróć uwagę uczniów na to, że mówiąc, że coś się dzieje o danej godzinie, dodajemy *at* przed tą godziną.
- Wskaż ilustracje znajdujące się w ramce i zapytaj: **Who can you see? (Max and Lia) What everyday activities can you see? (have breakfast, go to school, have lunch, go to bed).**

Upewnij się, czy uczniowie rozumieją, że zegary narysowane w poziomym rzędzie oznaczają godziny, o których dana osoba wykonuje czynność zobrazowaną powyżej.

- Powiedz: **Read, find and say.** Poproś dwoje ochotników o odczytanie pierwszego dialogu. Zapytaj: **Who answers: Max or Lia?** i zachęć klasę do odnalezienia odpowiedzi w tabeli (Lia), uczniowie udzielają odpowiedzi. Następnie uczniowie samodzielnie czytają pozostałe dialogi i odnajdują, kto udziela odpowiedzi. Dzieci mogą zapisać odpowiedzi w zeszytach, np.: 1 Lia.
-  Powiedz: **Listen and check** i odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej kwestii i prosząc uczniów o jej powtórzenie. Po każdym pytaniu zadany w dialogach pytaj też o to, kto na nie odpowiada. Kiedy wznawiasz nagranie, uczniowie sprawdzają poprawność swoich odpowiedzi (1 Lia, 2 Max, 3 Max, 4 Lia).
- Powiedz hasło: **Tick-tock.** Uczniowie kończą hasło: *Time to talk.* Powiedz: **Ask and say,** wspomagając się gestami. Poproś ochotników o odegranie dialogu z nagrania.
-  W parach jeden uczeń wciela się w rolę Lii, a drugi Maxa i zadają sobie wzajemnie pytania o porę wykonywania czynności zobrazowanej w tabeli. Na koniec uczniowie zadają sobie wzajemnie pytania o czynności przedstawione na obrazkach w tabeli i odpowiadają zgodnie z prawdą we własnym imieniu, nie w imieniu postaci z książki. Jeśli dane czynności uczniowie wykonują np. kwadrans po którejś godzinie, zachęć ich, aby w odpowiedziach zaokrąglili czas do "połówek" lub do pełnych godzin.

4 Make the mini-flashcards. Play *What time do you ...?*

- Pokaż gotowe minikarty z rysunkami czynności wykonywanych codziennie. Powiedz: **Let's make the mini-flashcards.** Poproś uczniów, aby wyjęli szablon kart z *Zeszytu ćwiczeń*, i pomóż im w wycinaniu.
Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wycinają dziewięć kart z papieru i na każdej samodzielnie rysują dziewięć symboli przedstawiających czynności codzienne: osiem z zad. 2. Lekcji 1. oraz obiadową kolację z zad. 1.
-  Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podziel klasę na grupy trzyosobowe. W każdej grupie uczniowie mieszają swoje trzy zestawy kart razem i kładą je, zwrócone obrazkami do dołu, w stosik. Jeden uczeń losuje kartę, nie ujawnia jej treści i odgrywa pokazaną na niej czynność. Pozostali gracze zgadują, co to za czynność, poprzez zadanie pytania: *What time do you (have a shower)?* Kiedy dzieci poprawnie odgadną, co kolega odegrał, tj. zadadzą pytanie, używając nazwy właściwej czynności, osoba trzymająca kartę udziela odpowiedzi zgodnej z rzeczywistością, np. *I have a shower at eight o'clock.* Karta jest odkładana na bok i kolejna osoba losuje następną kartę. Karty celowo się powtarzają, aby utrudnić odgadywanie. Możesz wprowadzić rywalizację w zasady gry: osoba, która jako pierwsza zada prawidłowe pytanie, zdobywa kartę z pokazywaną czynnością. Zabawę wygrywa uczeń, który zdobędzie najwięcej kart.

*DODATKOWY POMYSŁ

Zagraj z dziećmi w *Ranking*, prosząc o uszeregowanie czynności od najbardziej do najmniej lubianych, od najbardziej do najmniej czasochłonnych, itp. Opis gry w *Banku gier* na s. 15.

- Zaproś ochotnika na środek klasy. Pokaż kartę z obrazkiem dowolnej czynności wykonywanej codziennie i zachęć klasę do zadania ochotnikowi pytania: **What time do you get up?** Uczeń udziela odpowiedzi pełnym zdaniem.

-  Odtwórz piosenkę *It's time to finish today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 4., Lekcja 2.: ćw. 1–2, s. 39.

CD2
33

CD2
34 - guided

CD2
35 - karaoke

What time is it?

Tick-tock, tick-tock. (dzieci kiwają głowami na boki)

What time is it? (dzieci wskazują nadgarstek w miejscu zegarka)

It's seven o'clock. (dzieci pokazują siedem palców)

I get up at seven o'clock. (dzieci przeciągają się, udając, że wstają z łóżka)

Tick-tock, tick-tock. (jw.)

What time is it? (jw.)

It's eight o'clock. (dzieci pokazują osiem palców)

I go to school at eight o'clock. (dzieci udają, że zakładają tornister i maszerują w miejscu)

Tick-tock, tick-tock. (jw.)

What time is it? (jw.)

It's six o'clock. (dzieci pokazują sześć palców)

I have dinner at six o'clock. (dzieci udają, że jedzą posiłek, posługując się nożem i widelcem)

Tick-tock, tick-tock. (jw.)

What time is it? (jw.)

It's half past eight. (dzieci wykonują dłonią gest cięcia z góry na dół w powietrzu i następnie pokazują osiem palców)

I go to bed at half past eight. (dzieci przykładają dłonie do policzka, udając, że zasypiają)

Goodnight! (dzieci machają ręką na dobranoc)

CD2
36

1 Woman: *What time is it?*

Man: *It's seven o'clock.*

2 Woman: *What time is it?*

Man: *It's half past ten.*

3 Woman: *What time is it?*

Man: *It's half past four.*

4 Woman: *What time is it?*

Man: *It's nine o'clock.*

CD2
37

1 Woman: *What time do you have breakfast?*

Lia: *I have breakfast at eight o'clock.*

Woman: *Thank you, Lia.*

2 Woman: *What time do you go to school?*

Max: *I go to school at half past seven.*

Woman: *Thank you, Max.*

3 Woman: *What time do you have lunch?*

Max: *I have lunch at half past twelve.*

Woman: *Thank you, Max.*

4 Woman: *What time do you go to bed?*

Lia: *I go to bed at nine o'clock.*

Woman: *Thank you, Lia.*

4 My busy day

Lekcja 3

Cele:

słuchanie, czytanie i ocenianie historyjki; opisywanie własnego poranka i podawanie godzin wykonywania czynności

Główne słownictwo i struktury:

godziny; czynności wykonywane codziennie; *Every morning, I get up at (six) o'clock; What time do you (have lunch)?; Do you (brush your teeth)?; What do you do in your free time?; Put your hand up, please.; a difficult job*

○ *do exercise, gym, morning; I'm tired; liczby 10–100*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD2; karty z obrazkami i nazwami czynności wykonywanych codziennie; karty obrazkowe do historyjki 4.; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *English is so much fun!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Umieść na tablicy karty z obrazkami czynności wykonywanych codziennie. Zachęć uczniów do zadawania ci pytań o godzinę wykonywania każdej z czynności, np. *What time do you get up?* Udzielaj odpowiedzi pełnym zdaniem.
-  Odtwórz piosenkę *What time is it?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 85.).

1 Listen and read the story. strony 42–43

- Rozłóż dłonie w geście otwierania książki i powiedz: **Three, two, one.** Uczniowie kończą hasło: *It's story time.* Pokaż kartę 1. do historyjki 4. lub poproś uczniów, aby otworzyli podręczniki. Podaj po angielsku numer strony. Wskaż obrazek 1.
- Zapytaj: **Who can you see?** (*Sam, Lia, children, teacher*) **Where are they?** (*at school*). Dzieci udzielają odpowiedzi. Następnie wskaż pozostałe obrazki i powiedz: **Guess what happens in the story.** Dzieci odgadują po polsku lub po angielsku, co wydarzy się w historyjce. Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj. Upewnij się, czy uczniowie potrafią nazwać po polsku zawody, które postacie przedstawione na obrazku 1. nazywają po angielsku.
-  Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie i powiedz uczniom, że podczas słuchania powinni wskazywać odpowiednie obrazki. Wyjaśnij, że zakończenie historyjki uczniowie poznają w zad. 2. Następnie powiedz: **Listen and read** i powtórz zadanie, prosząc dzieci o słuchanie i śledzenie tekstu w podręcznikach.
- Po wysłuchaniu historyjki porozmawiaj z dziećmi po polsku o grawitacji i o tym, że w kosmosie nie ma siły przyciągania, dlatego astronauta oraz przedmioty unoszą się w powietrzu, tak jak na obrazkach historyjki.
- Wskazuj kolejne obrazki, zadawaj uczniom pytania oraz proś o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie przez uczniów treści historyjki. Wyjaśniaj znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów.

Przykładowe pytania/zdania:

- 1 **Where at school are the children and the teacher?** (*in the school library*) **Who's got a surprise for the children?** (*the teacher*) **Have they got a special guest today?** (*yes*) **Who thinks it's a firefighter?** (*Sam*)
- 2 **Who is Mr Harris?** (*an astronaut*) **He's got a difficult (job).** **Mr Harris says 'Hello! (How are you?).'**



- 3 **Mr Harris talks about his busy day on a (space station).** **He shows the children his (bedroom).** **He says 'Every morning I get up at (six o'clock) and I (get dressed).** **Can the children ask questions now?** (*yes*)
- 4 **Lia asks the astronaut: ('Do you brush your teeth?')** **He says ('Yes, I do').** **Sam asks 'What time (do you have breakfast?).'** **The astronaut answers ('I have breakfast at seven o'clock).**
- 5 **Do the children ask many questions?** (*yes*) **What questions do they ask?** **What time (do you start work)?, What (time do you have lunch)?, (What do you do in your free time?)** **Who says 'Put your hand up, please?'** (*the teacher*)
- 6 **Mr Harris says 'I start work at (eight o'clock)., I have (lunch at half past one), I read (books in my free time).'** **Who is Kate?** (*his friend*) **She plays (the guitar) in her free time.**
- 7 **Do the children ask many questions?** (*yes*) **What questions do they ask?** (*What time do you go to bed? Do you watch films? Do you dance?*) **The teacher says ('Put your hand up, please!').** **Is Mr Harris happy?** (*no*)
- 8 **Mr Harris asks 'What (time is it)?'** **The teacher says 'It's (half past nine).'** **Is Mr Harris tired?** (*yes*) **Do the children ask too many questions?** (*yes*) **Mr Harris says his job isn't (difficult).**

2 Guess who has got a difficult job. Listen and check. strona 43

-  Wskaż w historyjce obrazek 8. i powiedz: **Mr Harris says his job isn't difficult. He asks 'Do you know who's got a difficult job?'** Wyjaśnij, że astronauta sam odpowiada na swoje pytanie. Powiedz: **Guess the astronaut's answer.** Wysłuchaj przypuszczeń dzieci wypowiedzianych po polsku lub po angielsku, a następnie odtwórz nagranie dwukrotnie, aby uczniowie mogli porównać swoje propozycje. Zapytaj dzieci, dlaczego astronauta sądzi, że nauczycielka w tej klasie ma trudną pracę, i wysłuchaj ich przypuszczeń. Porozmawiaj o tym, że uczniowie zadają dużo pytań naraz, i zapytaj, czy uczniowie zgadzają się z opinią astronauty.
- Wskaż ramkę *Fun fact* i poproś ochotnika o odczytanie zawartej w niej treści. W ramach zadania domowego uczniowie mogą odnaleźć informacje na temat stacji kosmicznej i podzielić się znalezionymi faktami z klasą na początku kolejnej lekcji. Mogą to zrobić po polsku lub po angielsku.

*DODATKOWY POMYSŁ

Uczniowie przyglądają się obrazkom z historyjki przez 30 sekund. Następnie zamykają książki. Wymieniaj godziny, o których astronauta wykonuje typowe dla siebie czynności wspomniane w historyjce, np.: **at eight o'clock.** Uczniowie z pamięci przypominają sobie, co astronauta robi o tej godzinie, np. *I start work at eight o'clock.*



ZADANIE RUCHOWE

Uczniowie stają obok ławek. Powiedz: **You're astronauts in space**. Wydawaj polecenia, np.: **Have breakfast!**, a uczniowie przy pomocy gestów demonstrują, że wykonują czynności w stanie nieważkości, np. łapią kanapkę i nóż do masła, próbując utrzymać równowagę.

3 Listen, count and say. Think and say. strona 43

- CD2 40 Wskaż obrazek i przypomnij, że to zadanie służy ocenie historyjki. Powiedz: **Listen, count and say**. Odtwórz nagranie i razem z dziećmi, do podkładu muzycznego, odliczaj od 10 do 100 oraz mów pełne zdania, jak w nagraniu do tego zadania w rozdziałach 1. i 2. (**The story is OK! The story is great! The story is fantastic!**).
- Zapytaj: **Do you like the story?** i poproś, aby dzieci zdecydowały, jak bardzo podoba im się historyjka. Wypowiadaj z odpowiednim natężeniem emocji kolejne zdania: **The story is OK! The story is great! The story is fantastic!** Dzieci powtarzają to zdanie, które jest najbliższe ich opinii o historyjce.

4 Think and write in your notebook. Say. strona 43

- Zapytaj: **What activities do you do every morning?** Wysłuchaj odpowiedzi dzieci i zapisz je na tablicy lub umieść na niej odpowiednie karty z nazwami czynności wykonywanych codziennie.
- Zapytaj: **What does Mr Harris do in the morning?** Poproś ochotników o odczytanie opisu poranka astronauty z obrazków 3., 4. i 6. zamieszczonych w podręczniku. Następnie poproś ochotnika o odczytanie przykładu z zad. 4. Powiedz: **Write about your morning in your notebook**. Wyjaśnij, że dzieci mają za zadanie opisać swój poranek. Mogą korzystać z opisu poranka astronauty jako modelu oraz z czynności zapisanych na tablicy. Powinny dodać także pełne godziny lub "połówki", o których wykonują wybrane czynności. Na koniec ochotnicy czytają opisy swojego poranka na forum klasy.
- Pracując w parach, dzieci na zmianę opisują swój poranek z pamięci, zaglądając do notatek tylko wtedy, kiedy to konieczne.

*DODATKOWY POMYSŁ

W parach lub małych grupach uczniowie wykonują na osobnej kartce dodatkowy rysunek do historyjki, przedstawiający opis wieczoru astronauty. Następnie, na podstawie tego rysunku, przygotowują scenkę z bohaterami historyjki i odgrywają ją. Uczniowie mogą także zapisać ten dialog pod swoim rysunkiem.

- Powiedz: **I'm Mr Harris**. Opisz czynności wspomniane w historyjce, celowo robiąc błędy, np. **Every morning I get up at seven o'clock**. Uczniowie poprawiają twoje błędy, np. **No! at six o'clock**.
- CD2 4 Odtwórz piosenkę *It's time to finish today*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children**. Uczniowie odpowiadają: **Goodbye, teacher**.

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 4., Lekcja 3.: ćw. 1–2, s. 40.

CD2 38 CD2 41

Gary: Hey, Bug Travellers! Let's read a story.

Bugs: Yes! Brilliant! Great!

Gracie: Look! It's about Sam and Lia and a great lesson.

Molly: What happens?

Spike: Let's listen and find out! Shh!

Obrazek 1.

Narrator: It's nine o'clock. Sam and Lia are in the school library.

Teacher: Surprise! We've got a special guest today.

Lia: Who is it?

Sam: A firefighter?

Jack: A police officer?

Obrazek 2.

Teacher: Here's Mr Harris. He's got a difficult job.

He is an astronaut.

Astronaut: Hello! How are you?

Obrazek 3.

Narrator: Mr Harris talks about his busy day on a space station.

Astronaut: This is my bedroom. Every morning, I get up at six o'clock and I get dressed.

Teacher: Children, you can ask questions now.

Obrazek 4.

Lia: Do you brush your teeth?

Astronaut: Yes, I do. Look!

Sam: What time do you have breakfast?

Astronaut: I have breakfast at seven o'clock.

CD2 39

Astronaut: Do you know who's got a difficult job? Your teacher!

CD2 40

Ten, twenty, thirty ... The story is ...

Obrazek 5.

Lia: What time do you start work?

Sam: What time do you have lunch?

Jack: What do you do in your free time?

Teacher: Put your hand up, please!

Obrazek 6.

Astronaut: I start work at eight o'clock. I have lunch at half past one. I read books in my free time. My friend Kate plays the guitar.

Obrazek 7.

Lia: What time do you go to bed?

Sam: Do you watch films?

Amelia: Do you dance?

Teacher: Put your hand up, please!

Obrazek 8.

Astronaut: What time is it?

Teacher: It's half past nine.

Astronaut: So many questions. I'm tired. My job isn't difficult. Do you know who's got a difficult job?

4 My busy day

Lekcja 4

Cele:

sluchanie historyjki; sprawdzanie zrozumienia historyjki; zadawanie pytań o godzinę wykonywania czynności i udzielanie odpowiedzi; ćwiczenie wymowy głoski /ʌ/

Główne słownictwo i struktury:

godziny; czynności wykonywane codziennie; *What time do you (have breakfast)? I (have breakfast) at (seven) o'clock.*; *run, jump*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD2; karty obrazkowe do historyjki 4., *kostki do gry, po jednej na cztery osoby; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD2** Odtwórz piosenkę *English is so much fun!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Zapytaj: **Do you remember the 'My busy day' story? What daily activities does Mr Harris talk about?** Uczniowie przypominają nazwy czynności (*get up, get dressed, brush your teeth, have breakfast, start work, have lunch, read books*).
- **CD2** Odtwórz piosenkę *What time is it?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 85.).

1 Listen and show the time with your hands.

- Zapytaj: **Do you remember the 'My busy day' story?** Zaproś ośmiro ochotników na środek klasy i rozdaj im karty do historyjki. Poproś resztę uczniów, aby pomogli ochotnikom ustawić się w takiej kolejności, w jakiej obrazki występują w historyjce. Uczniowie mówią np.: *Martyna – two, Dominik – seven.* Umieść karty na tablicy we właściwej kolejności. Dzieci wracają na miejsca.
- Unieś 1. kartę obrazkową do historyjki 4. i powiedz: **It's nine o'clock. Show the time with your hands.** Wyjaśnij, że uczniowie powinni pokazać dziewięć palców. Następnie pokaż kartę obrazkową nr 8. i powiedz: **It's half past nine. Show the time with your hands.** Pokaż, że uczniowie powinni w powietrzu wykonać dłonią gest cięcia z góry na dół, a następnie pokazać dziewięć palców. Podawaj różne pełne godziny i "połówki", a uczniowie niech pokazują je za pomocą dłoni i palców.
- Powiedz: **Listen to the story and show the time with your hands.** Wyjaśnij po polsku, że kiedy w historyjce padają określenia godzin, zadaniem dzieci jest je demonstrować przy pomocy gestów. W klasie, w której dzieci potrzebują więcej pomocy, poproś, aby uczniowie słuchając nagrania, śledzili tekst historyjki w podręczniku. Wyjaśnij, żeby odnajdywali w nim wyrażenia, po których powinni reagować we wskazany sposób, i wskazywali je.
- **CD2** Odtwórz nagranie. W nagraniu słysząc sygnały dźwiękowe i pauzy po określeniach godzin, które uczniowie będą pokazywać za pomocą dłoni i palców (patrz podkreślone wyrażenia w zapisie nagrania na s. 87.).

Lesson 4

1 **Listen and show the time with your hands.**

2 **Read and choose.**

- 1 Every morning, I get up at half past five / six o'clock.
2 I have breakfast / start work at seven o'clock.
3 I get dressed / have lunch at half past one.
4 In her free time, Kate reads books / plays the guitar.

3 **Read and answer. Ask and say the astronaut's answers. Talk about you.**



4 **Choose a picture. Write the dialogue in your notebook.**



What time do you ...?



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



2 Read and choose. strona 44

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony.
- Wskaż obrazek i zapytaj: **Who's this? What's his job?** (*Mr Harris. He's an astronaut*). Powiedz: **Read and choose.** Poproś ochotnika o odczytanie pierwszego zdania. Zapytaj: **Which is correct: half past five or six o'clock?** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci, jest wybrać godzinę, która jest zgodna z treścią historyjki. Uczniowie odpowiadają (*six o'clock*). Dzieci wykonują resztę zadania samodzielnie, mogą też zapisywać krótkie odpowiedzi w zeszytce (np. *1 six o'clock*).
- Sprawdź odpowiedzi, prosząc ochotników o odczytanie kolejnych zdań uzupełnionych właściwym zwrotem (*2 have breakfast, 3 have lunch, 4 plays the guitar*). Zwróć uwagę, że w opisie trzeciej osoby – Kate – do nazwy czynności dodana jest końcówka „s” i będzie to omawiane na kolejnej lekcji.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel klasę na grupy pięcioosobowe. W każdej grupie cztery osoby łąpią się za ręce, tworząc koło. Każda z nich symbolizuje inną godzinę: 12, 3, 6 i 9, dlatego ustawia się w odpowiednim miejscu. Piąta osoba kładzie się na podłogę i tworzy ze swojego ciała wskazówki (np. wyciągnięte nogi to długa wskazówka, a ręce przy głowie to krótka), które układa w wymienioną przez ciebie godzinę. W kolejnej rundzie inna osoba przejmuje tę rolę.

3 Read and answer. Ask and say the astronaut's answers. Talk about you. strona 44

- Wskaż Sama i poproś ochotnika o odczytanie jego pytania zapisanego w dymku. Zachęć uczniów do udzielenia odpowiedzi astronauty (*I have breakfast at seven o'clock*).
- Wskaż obrazki a–d i zapytaj: **What activities and time on the clocks can you see?** Dzieci podają odpowiedzi.

Wyjaśnij, że w tym zadaniu Sam chce się dowiedzieć, o której godzinie pan Harris wykonuje te czynności. Obrazki ilustrują odpowiedzi astronauty. Powiedz: **Ask Sam's questions and say the astronaut's answers.** Poproś ochotnika o wcielenie się w rolę pana Harris. Klasa, patrząc na modelowe pytanie Sama: *What time do you get up?*, chórem pyta o czynność przedstawioną na pierwszym obrazku. Ochotnik odpowiada: *I get up at six o'clock.*

- Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami, prosząc różne osoby o odgrywanie roli astronauty (b *What time do you have lunch?* *I have lunch at half past one*, c *What time do you have a shower?* *I have a shower at ten o'clock*, d *What time do you go to bed?* *I go to bed at half past ten*).
-  W parach uczniowie na zmianę wcielają się w rolę Sama i astronauty i przeprowadzają dialogi.
-  Podziel uczniów na inne pary. Powiedz: *Talk about you.* Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest zadać pięć pytań z zad. 3. i udzielić na nie prawdziwych odpowiedzi w swoim imieniu, zaokrąglając godziny do pełnych godzin lub "połówek". Uczniowie pracują w parach, na zmianę zadając pytania i udzielając odpowiedzi.

*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś, aby uczniowie wcielili się w wybranego przez siebie krewnego, np. rodzica, dziadka itp. Następnie w parach dzieci zadają sobie wzajemnie pytania z zad. 3., udzielając odpowiedzi zgodnych z trybem życia osoby, w którą się wcielają.

4 Choose a picture. Write the dialogue in your notebook. strona 44

- Wskaż zdjęcia i zapytaj: **What activities can you see?** (a *get dressed*, b *brush my/your teeth*, c *go to school*, d *have lunch/dinner*). Następnie poproś ochotnika, aby zbudował dialog do pierwszego zdjęcia w podobny sposób jak w zad. 3. oraz w przykładzie. Uczeń może w odpowiedzi wybrać dowolną logiczną godzinę. Powtórz zadanie z pozostałymi zdjęciami i innymi ochotnikami.
- Powiedz: **Choose one picture. Write the dialogue in your notebook.** Wskaż przykład. Uczniowie piszą w zeszytach dialog do wybranego przez siebie zdjęcia.
- Poproś kilkoro uczniów o odczytanie zapisanych przez siebie dialogów.
-  W parach uczniowie wymieniają się zeszytami i odczytują dialog kolegi lub koleżanki, a następnie mówią, czy odpowiedzi kolegów/koleżanek mogłyby być ich odpowiedziami, np. na pytanie, czy też myją zęby o siódmej rano.

5 Listen, read and say the Bug twister! strona 44

- Powiedz: **One, two, three. Listen to me.** Wskaż obrazek i zapytaj: **Who can you see?** (*Mr Harris, the astronaut*). Powiedz: *His day at the space station is very busy.* Zademonstruj dzieciom, jak się wymawia głoskę /ʌ/ – w słowie: *up* i jako osobny dźwięk. Powiedz: **Repeat.** Dzieci powtarzają głoskę i słowo. Pokaż dzieciom, że w wyrazie *ta* głoska jest zapisana literą *u*, jak zaznaczono na czerwono w zdaniach zapisanych na obrazku.
-  Powiedz: **Listen and read the Bug twister! Point.** Wyjaśnij, że dzieci usłyszą zdanie z głoską /ʌ/ i słuchając, powinny śledzić tekst. Odtwórz nagranie.
- Powiedz: **Say the Bug twister!** Dzieci powtarzają zdania razem z nagraniem, za pierwszym razem w normalnym tempie, a następnie dwa razy coraz szybciej.
-  W parach uczniowie na zmianę odczytują zdania zapisane w dymku, zwracając uwagę na prawidłową wymowę głoski /ʌ/.

*DODATKOWY POMYSŁ

Zapisz na tablicy 6 znanych dzieciom wyrazów zawierających głoskę /ʌ/, i oznacz je 1–6, np. 1 *lunch*, 2 *brush*, 3 *run*, 4 *cut*, 5 *funfair*, 6 *cupboard*. W grupach czteroosobowych każda osoba rzuca kostką i odczytuje wyraz oznaczony odpowiednim numerem oraz zapisuje ten wyraz w zeszycie. Jeśli dany uczeń powtórnie wyrzuci ten sam wyraz - odczytuje go, ale ponownie już go nie przepisuje. Grę wygrywa osoba, która jako pierwsza zapisze wszystkie sześć wyrazów.

- Zapytaj: **What words with 'ʌ' sound are there in the Bug Twister?** Uczniowie odpowiadają z pamięci: *up, brush, run, jump, lunch.*
-  Odtwórz piosenkę *It's time to finish today*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 4., Lekcja 4.: ćw 1–2, s. 41.; *Work-out*: ćw. 1, s. 47.

CD2
42

*I get up, have breakfast, brush my teeth.
I run, I jump and I want to have lunch. (x3)*

4 My busy day

Lekcja 5

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie zawodów; mówienie rymowanki; opisywanie obowiązków i typowego dnia osoby wykonującej dany zawód

Główne słownictwo i struktury:

godziny; czynności wykonywane codziennie; *teacher, firefighter, doctor, shop assistant, police officer, vet*; *at work, at home*; *for (10) hours*; *work in a supermarket*; *headache, cold, help*; członkowie rodziny

Materiały (*opcjonalne):

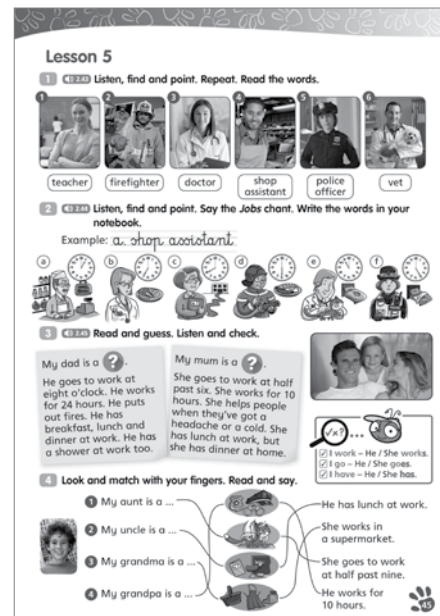
płyta audio CD2; karty z obrazkami czynności wykonywanych codziennie; karty z obrazkami zawodów (nauczyciel, strażak, lekarz, sprzedawca, policjant, weterynarz); karty z nazwami zawodów (*teacher, firefighter, doctor, shop assistant, police officer, vet*); maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- Odtwórz piosenkę *English is so much fun!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Napisz na tablicy zdanie **Bug twister!** z poprzedniej lekcji, podając pierwsze litery brakujących wyrazów: *I get u___, have breakfast, b___ my teeth. I r___, I j___ and I want to have l___.* Ochotnicy uzupełniają brakujące wyrazy, a następnie cała klasa odczytuje zdanie.
- Unieś kartę z obrazkiem jednej z czynności wykonywanych codziennie, zwróconą obrazkiem do ciebie. Mów skojarzenia z daną czynnością, używając słów znanych dzieciom, np.: **shoes, skirt, shirt, hat.** Uczniowie zgadują, jaka to czynność, np. *get dressed.* Kiedy zgadną prawidłowo, pokaż kartę klasie. Kontynuuj z pozostałymi kartami lub zapraszaj ochotników do przejścia twojej roli.

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

strona 45

- Pokaż dzieciom karty z obrazkami zawodów, zwrócone obrazkami do ciebie, mówiąc: **These are jobs.** Wyjaśnij znaczenie wypowiedzi. Zachęć uczniów do odgadywania po polsku lub po angielsku, jakie zawody kryją karty. Kiedy dzieci wymienią nazwę zawodu, powiedz: **Very good, (a police officer)** i umieść odpowiednią kartę na tablicy. Jeśli uczniowie nie odgadną jakiegoś zawodu, w podpowiedzi pokaż obrazek na ułamek sekundy.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony.
- Powiedz: **Listen, find and point.** Wyjaśnij, że nazwy zawodów są wymieniane w nagraniu najpierw w tej samej kolejności, w jakiej występują na zdjęciach w podręczniku, a następnie w różnej. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują właściwe zdjęcia i wskazują je.
- Powiedz: **Listen, read and repeat.** Zachęć uczniów, aby słuchając nagrania, zwracali uwagę na podpisy umieszczone pod zdjęciami i powtarzali nazwy zawodów.
- Pokazuj karty z nazwami zawodów w przypadkowej kolejności. Uczniowie odczytują wyrazy, a ochotnicy umieszczają karty wyrazowe na tablicy pod właściwymi kartami obrazkowymi. Wyjaśnij, że nazwy zawodów widniejące na kartach są niezależne od płci, czyli np. zarówno lekarz, jak i lekarka, to po angielsku: *doctor.*



- Poproś dzieci, aby pokazały zawody za pomocą gestów, np. udają, że piszą na tablicy (*teacher*), gaszą pożar za pomocą węża (*firefighter*), osłuchują za pomocą stetoskopu (*doctor*), liczą pieniądze (*shop assistant*), rozmawiają przez krótkofalówkę (*police officer*) i robią zastrzyk (*vet*).
- Zapytaj, jakie inne zawody dzieci potrafią nazwać po angielsku, np. z wcześniejszych rozdziałów podręcznika (*astronaut, singer*).

*DODATKOWY POMYSŁ

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

2 Listen, find and point. Say the Jobs chant. Write the words in your notebook.

strona 45

- Wskaż kolejno zawody, symbole czynności i zegary przedstawione na obrazkach a–f, pytając: **What jobs can you see? What everyday activities can you see? What time can you see on the clocks?** Uczniowie rozpoznają zawody, czynności codzienne i godziny i nazywają je (*a shop assistant, have lunch, 1 o'clock; b doctor, have dinner, 7 o'clock; c teacher, go to school, 8 o'clock; d firefighter, have breakfast, 6 o'clock; e vet, go to bed, 11 o'clock; f police officer, get up, 5 o'clock*).
- Powiedz: **Listen to the chant, find the pictures and point.** Dzieci słuchają rymowanki i wskazują zawody wymieniane w nagraniu. Powtórz zadanie i sprawdź odpowiedzi: nazywaj zawody, uczniowie niech wskazują właściwe obrazki.
- Powiedz: **Listen, mime and repeat.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdania i odgrywają ich treść, naśladując twoje gesty. Odtwórz nagranie po raz czwarty. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają ją.
- Wskaż przykład i powiedz: **Write the words in your notebook.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest napisać w zeszyte nazwy zawodów zgodnie z treścią rymowanki i kolejnością ilustracji zamieszczonych w podręczniku. Dzieci mogą korzystać z podpisów z zad. 1. jako podpowiedzi. Sprawdź odpowiedzi, prosząc różne osoby o odczytanie podpisów.

ZADANIE RUCHOWE

Rozłóż na ławce w kręgu karty z obrazkami zawodów i czynności wykonywanych codziennie, zwrócone obrazkami do ławki. Uczniowie chodzą wokół kart w różny sposób, wskazany i zademonstrowany przez ciebie, np. *tiptoe, march, stomp*. Na hasło: *Stop* wszyscy się zatrzymują.

Wskaż dwie dowolne osoby. Te osoby podnoszą karty znajdujące się najbliżej nich, patrzą dyskretnie na obrazki, a następnie demonstrują zawody lub czynności za pomocą gestów. Reszta klasy odgaduje, co pokazuje kolega/koleżanka. Kontynuuj zabawę, prosząc o różne sposoby chodzenia i wybierając różne osoby do demonstrowania zawodów z kart.

3 Read and guess. Listen and check. strona 45

- CD2 45 Powiedz: **Read and guess.** Wyjaśnij po polsku, że uczniowie dowiedzą się, jak wygląda typowy dzień rodziców dziecka ukazanych na zdjęciu. Po opisie obowiązków i czynności uczniowie powinni odgadnąć, jakie zawody wykonują te osoby. Uczniowie czytają teksty samodzielnie i zgadują odpowiedzi (*a firefighter, a doctor*). Mogą je też zapisać w zeszytach. Wyjaśnij znaczenie zdań i zwrotów: *works for (24) hours, He puts out fires, at work, at home*. Zapytaj: **What is the dad's job? What is the mum's job? What do you think?** Wysłuchaj odpowiedzi dzieci, ale ich nie potwierdza, ani im nie zaprzeczaj. Następnie odtwórz nagranie pierwszego tekstu. Uczniowie porównują swoje odpowiedzi. Kontynuuj zadanie z drugim tekstem.
- Zwróć uwagę dzieci na ramkę z regułą gramatyczną. Odczytaj zdania i zachęć dzieci, aby powtórzyły je za tobą. Wyjaśnij, że w języku angielskim – jeśli mówimy o innej osobie: *he, she* lub podając jej imię – to do czasownika dodajemy *s* lub *es*, jak w wyrazach: *works* i *goes*. W przypadku wyrazu *have*, zmienia się on na *has*. Mów nazwy czynności w formie podstawowej, a uczniowie niech zmieniają je na trzecią osobę, np. *get up – gets up, have breakfast – has breakfast* itp.
- Sprawdź zrozumienie tekstu, podając wybrane zdania, a uczniowie niech uzupełniają je, mówiąc odpowiednio: *the firefighter* lub: *the doctor*, np. ... **goes to work at half past six** (*the doctor*). Następnie uczniowie kontynuują zadanie w parach.

*DODATKOWY POMYSŁ

Pokaż w zad. 2. obrazki i zachęć dzieci, aby spróbowały ułożyć zdania do ilustracji a–f, pamiętając o zmianie w czasowniku, np.: 1 *He has lunch at one o'clock.*

4 Look and match with your fingers. Read and say. strona 45

- Poproś ochotnika o odczytanie początku pierwszego zdania. Poproś uczniów, aby śledzili palcami linie łączące fragmenty zdań z obrazkami i odnaleźli drugą część zdania. Zapytaj: **What job is it?** Dzieci uzupełniają zdanie słowem *vet*. Zachęć uczniów do odnalezienia drugiego zdania o tej osobie przez śledzenie linii łączących. Dzieci odczytują zdanie: *She goes to work at half past nine.*
- Poproś uczniów, żeby odczytali pozostałe pary zdań samodzielnie i zastanowili się nad zawodami przedstawionymi na ilustracji. Następnie w parach dzieci porównują swoje odpowiedzi. Sprawdź odpowiedzi, prosząc różnych ochotników o odczytanie zdań (2 *My uncle is a teacher. He has lunch at work*; 3 *My grandma is a shop assistant. She works in a supermarket*; 4 *My grandpa is a police officer. He works for 10 hours.*).

*DODATKOWY POMYSŁ

Wymieniaj nazwy czynności wykonywanych przez osoby z zad. 3 i 4., np. *works in a supermarket, helps people*. Uczniowie zgłaszają się, jeśli osobiście znają kogoś, o kim to zdanie jest prawdziwe, i mówią, np.: *My uncle works in a supermarket, My sister helps people.*

- Pokaż karty z obrazkami zawodów zwrócone obrazkami do siebie. Uczniowie przypominają nazwy zawodów z pamięci.
- CD2 4 Odtwórz piosenkę *It's time to finish today*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 4., Lekcja 5.: ćw. 1–2, s. 42.

CD2
43

1 teacher, 2 firefighter, 3 doctor, 4 shop assistant, 5 police officer, 6 vet;
(pauza)
doctor, shop assistant, teacher, police officer, vet, firefighter;
(pauza)
police officer, teacher, vet, firefighter, doctor, shop assistant

CD2
44

Jobs

My mum is a police officer. (dzieci udają, że rozmawiają przez krótkofalówkę)
She gets up at five o'clock. (dzieci przeciągają się i udają, że wstają z łóżka)
She works a lot. (dzieci unoszą ramiona i rozkładają szeroko ręce)

My dad is a firefighter. (dzieci udają, że gaszą pożar węžem)
He has breakfast at six o'clock. (dzieci udają, że jedzą kanapkę)
He works a lot. (jw.)

My grandma is a teacher. (dzieci udają, że piszą na tablicy)
She goes to school at eight o'clock. (dzieci maszerują w miejscu, udając, że trzymają teczkę w ręku)
She works a lot. (jw.)

My grandpa is a shop assistant. (dzieci udają, że liczą pieniądze)
He has lunch at one o'clock. (dzieci udają, że jedzą zupę)
He works a lot. (jw.)

My aunt is a doctor. (dzieci udają, że osłuchują pacjenta stetoskopem)
She has dinner at seven o'clock. (dzieci udają, że jedzą posiłek nożem i widelcem)
She works a lot. (jw.)

My uncle is a vet. (dzieci udają, że robią zastrzyk)
He goes to bed at eleven o'clock. (dzieci kładą głowę na dłoniach, udając, że zasypiają)
He works a lot. (jw.)

CD2
45

My dad is a firefighter. He goes to work at eight o'clock. He works for 24 hours. He puts out fires. He has breakfast, lunch and dinner at work. He has a shower at work too.

My mum is a doctor. She goes to work at half past six. She works for 10 hours. She helps people when they've got a headache or a cold. She has lunch at work, but she has dinner at home.

4 My busy day

Lekcja 6

Cele:

rozwijanie umiejętności odgrywania ról

Główne słownictwo i struktury:

godziny; czynności wykonywane codziennie; zawody;
What's your job? I'm a (vet); What time do you (start work)? I (start work) at nine o'clock; What do you do in your free time?; czynności wykonywane w wolnym czasie

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD2; karty z obrazkami zawodów; *karty z rolą z *Zeszytu ćwiczeń*; *kilka kostek do gry; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- Odtwórz piosenkę *English is so much fun!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Przygotuj kartkę formatu A4 z otworem na środku. Ukryj za nią kartę z obrazkiem zawodu. Przesuwaj kartkę tak, aby uczniom ukazywały się różne fragmenty obrazka umieszczonego pod spodem. Uczniowie odgadują, jaki zawód jest zobrazowany pod kartą z otworem, np.: *a vet.* Zapytaj: **Do you know a vet?** Dzieci, które osobiście znają kogoś, kto wykonuje dany zawód, zgłaszają się. Zadawaj pytania o tę osobę, np. **What is this person's name? What do you know about this person?** Uczniowie odpowiadają po polsku lub po angielsku. Kontynuuj zadanie z pozostałymi kartami przedstawiającymi zawody.
- Odtwórz rymowankę *Jobs.* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 91.).

1 Listen, find and point. Ask and say. strona 46

- Wskaż chmurkę znajdującą się w prawym rogu strony i odczytaj zapisaną w niej treść. Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji, poprzez różne gry i zadania, dzieci będą ćwiczyć umiejętność odgrywania ról.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony.
- Wskaż obrazki i zapytaj: **What jobs can you see in the photos?** Uczniowie odgadują nazwy na podstawie widocznych atrybutów danego zawodu (a *doctor*, b *firefighter*, c *vet*, d *police officer*, e *shop assistant*, f *teacher*).
- Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie pierwszego dialogu i poproś, aby uczniowie wskazali właściwy obrazek (f). Sprawdź odpowiedzi i wznów odtwarzanie nagrania (1 f, 2 c, 3 a, 4 e, 5 b, 6 d).
- Poproś ochotników o odczytanie treści zapisanych w dymkach. Wskaż obrazek a i poproś ochotnika odczytującego odpowiedź o uzupełnienie zdania nazwą zawodu z obrazka (*doctor*). Podziel uczniów na pary i powiedz: **Ask and say.** W parach uczniowie na zmianę wcielają się w przedstawicieli zawodów, symbolizowanych przez obrazki i przeprowadzają dialogi jak w nagraniu.

Lesson 6

1 2.46 Listen, find and point. Ask and say.

What's your job?

I'm a ...

2 2.47 Listen, read and repeat. Find and point. Act out.

What's your job?

I'm a vet.

What time do you get up?

I get up at half past seven.

What time do you start work?

I start work at nine o'clock.

What time do you come home?

I come home at half past five.

What do you do in your free time?

I skateboard!

3 Make a role card.

4 Play *What's your job?*

My busy day

06:00	
07:00	07:30 get up
08:00	08:00 have breakfast
09:00	09:00 start work
10:00	
11:00	
12:00	
01:30	have lunch
02:00	
03:00	
04:00	
05:00	05:30 come home
06:00	
07:00	07:00 have dinner
08:00	
09:00	10:30 go to bed
10:00	

FREE TIME skateboard

2 Listen, read and repeat. Find and point. Act out.

strona 46

- Wskaż na zdjęciu panią weterynarz i zapytaj: **What's her job?** Uczniowie odpowiadają: *(She's) a vet.* Porozmawiaj z uczniami po polsku, jak może wyglądać typowy dzień weterynarza. Następnie wskaż kartkę z kalendarza pani weterynarz, aby uczniowie porównali swoje przypuszczenia. Zapytaj: **Is her day busy?** Uczniowie odpowiadają. Podkreśl, że godziny w tym kalendarzu są w systemie dwunastogodzinnym. W języku angielskim występują godziny typu 15:00, ale odczytując je, zwyczajowo posługujemy się systemem dwunastogodzinnym.
- Powiedz: **Listen, read and repeat. Find and point.** Odtwórz nagranie dialogu, zatrzymując je po każdej kwestii, aby uczniowie mogli ją powtórzyć. Po odpowiedziach na temat czynności, zachęć uczniów, aby wskazali właściwą nazwę czynności i godzinę zapisane w kalendarzu.
- Zapytaj, o które czynności z kalendarza dziennikar nie pytał lekarki (*have breakfast, have lunch, have dinner, go to bed*). Poproś jednych ochotników o zadanie brakujących pytań, a innych o udzielenie odpowiedzi.
- Podziel uczniów na pary i powiedz: **Act out the interview.** Wyjaśnij znaczenie polecenia. Uczniowie odgrywają przeprowadzenie wywiadu, wspomagając się tekstem zapisanym w dymkach i uzupełniając wywiad o brakujące pytania. Następnie uczniowie zamieniają się rolami.

ZADANIE RUCHOWE

Poproś dzieci, aby wyobraziły sobie, że są aktorami w filmie i muszą odegrać rolę. Wydawaj polecenia, np.: **You're a firefighter, You're scared, You're putting out a big fire; You're a teacher, You're drawing a big house on the board; You're a doctor. You're very tired. You want to lie down on the floor and sleep.** Uczniowie odgrywają rolę za pomocą gestów. Możesz także podzielić klasę na kilka grup i każdej przydzielić inną rolę. Uczniowie uzgadniają sposób odegrania roli i całą grupą pokazują scenkę.

3 Make a role card.

- Powiedz: **Open your books on page 45. Look at Activity 1.** Przeznacz po jednej kostce na kilkoro uczniów. Poproś, aby kolejno rzucali kostką. Wyrzucona liczba oczek oznacza zawód o numerze obrazka znajdującego się w książce, np. liczba 3 to *doctor*. Uczniowie zapamiętują, jaki zawód im przypadł.
- Pokaż gotową kartę ze stroną z kalendarza i pytaniami. Powiedz: **Let's make the role card.** Poproś dzieci, aby z *Zeszytu ćwiczeń* wyjęły szablon strony z kalendarza i pytań i pomóż im w wycinaniu.
- Powiedz: **Complete the role card.** Wyjaśnij po polsku, że dzieci powinny uzupełnić nazwę zawodu, który został im przydzielony na początku zadania i uzupełnić kartę zgodnie z tym, jak sobie wyobrażają dzień osoby o takim zawodzie, np. nauczyciel raczej nie zaczyna pracy nocą, ale policjant już może mieć nocną zmianę. Przy czynnościach powinny wpisać godziny w dwunastogodzinnej wersji, tak jak w podręczniku, a w sekcji *free time* dowolną czynność czasu wolnego, jeśli uważają, że dana osoba może ją wykonywać. Poproś, aby pisały czytelnie, gdyż tę kartę przygotowują dla innego ucznia, nie dla siebie. Chodź po klasie i zadawaj uczniom pytania o ich karty. Możesz także poprosić uczniów, aby usiedli w grupach zgodnie z zawodami, które im przypadły w zadaniu, np. wszyscy „weterynarze” razem, i uzupełnili karty tymi samymi informacjami wspólnie.
Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, poproś, aby samodzielnie zapisały czynności dnia codziennego i godziny w kolumnie, wzorując się na zad. 2. z podręcznika.

4 Play *What's your job?* strona 46

- Zbierz karty wykonane w poprzednim zadaniu, przemieszaj je i rozdaj na nowo, upewniając się, że nikt nie otrzymał karty wykonanej przez siebie. Powiedz: **This is your role card now.** Wyjaśnij po polsku, że zadaniem dzieci będzie wcielić się w osobę opisaną na karcie. W tym celu dzieci muszą przeczytać z karty informacje, mówiące o tym, jakie zawody mają osoby widniejące na kartach, o jakich godzinach wykonują różne czynności i jakie mają hobby w wolnym czasie. Jeśli dzieci chcą, mogą wyobrazić sobie jakieś dodatkowe cechy i informacje o osobie z karty.
- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Pokaż zasady gry, zapraszając na środek klasy parę ochotników ze swoimi kartami i zachęć ich do odegrania wywiadu. Jedna osoba, wykorzystując odpowiedzi z ramki, zadaje pytania z wywiadu z zad. 2. z podręcznika. Druga osoba wciela się w rolę osoby widniejącej na karcie i udziela odpowiedzi. Może zmienić głos i dodać specyficzne cechy swojej postaci.
-  W parach uczniowie odgrywają wywiady, na zmianę wcielając się w rolę reportera i przydzielonego im przedstawiciela zawodu.

DODATKOWY POMYSŁ

Powtórz zabawę, rozdając karty na nowo i prosząc uczniów o odegranie nowych ról. Przydziel każdemu uczniowi dyskretnie jakąś cechę, np. **You're tired/happy/angry/sad/cold.** Uczniowie odgrywają dialogi i na koniec zgadują, jaką cechę przydzieliłeś koledze/koleżance z pary.

-  Odtwórz piosenkę *It's time to finish today*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 4., Lekcja 6.: ćw. 1–2, s. 43. *Work-out*: ćw. 2., s. 47.

CD2
46

- Boy:** *What's your job?*
Woman: *I'm a teacher.*
- Boy:** *What's your job?*
Man: *I'm a vet.*
- Boy:** *What's your job?*
Woman: *I'm a doctor.*
- Boy:** *What's your job?*
Man: *I'm a shop assistant.*
- Boy:** *What's your job?*
Man: *I'm a firefighter.*
- Boy:** *What's your job?*
Woman: *I'm a police officer.*

CD2
47

- Man:** *What's your job?*
Woman: *I'm a vet.*
Man: *What time do you get up?*
Woman: *I get up at half past seven.*
Man: *What time do you start work?*
Woman: *I start work at nine o'clock.*
Man: *What time do you come home?*
Woman: *I come home at half past five.*
Man: *What do you do in your free time?*
Woman: *I skateboard!*

- Pokazuj karty z obrazkami zawodów. Uczniowie zgłaszają się, jeśli odgrywali osobę o danym zawodzie. Ochotnicy mówią, co pamiętają ze swojej karty, np.: *I get up at seven o'clock; I dance in my free time*, itp.

4 My busy day

Lekcja 7

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie czynności wykonywanych po lekcjach w szkole; pytanie o to, skąd się pochodzi, o której się wraca ze szkoły i co się wykonuje w wolnym czasie oraz udzielanie odpowiedzi; budowanie świadomości podobieństw i różnic międzykulturowych

Główne słownictwo i struktury:

Where are you from? I'm from (the UK). What time do you come home from school? I come home from school at (half past three). What do you do in your free time? In my free time, I (play basketball), I help my grandpa, I meet my friends, I watch cartoons, I do my homework.;

○ czynności wykonywane w wolnym czasie

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD2; karty z obrazkami zawodów; *miękka piłka; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD2** 3 Odtwórz piosenkę *English is so much fun!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Rozdaj dyskretnie ochotnikom karty z obrazkami zawodów i poproś, aby wcieliili się w rolę postaci przedstawionych na kartach. Zachęć pozostałych uczniów, aby zadawali im pytania o wykonywany zawód i czynności dnia codziennego, np.: **What's your job? What time do you start work? What do you do in your free time?** Ochotnicy trzymający karty udzielają odpowiedzi, używając wyobraźni.
- **CD2** 44 Odtwórz rymowaną *Jobs.* Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (patrz s. 91.).

1 Listen and read. Find and point. strona 47

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji uczniowie dowiedzą się, jak dzieci z Wielkiej Brytanii spędzają czas po lekcjach i będą porównywać z tym, co robią po lekcjach dzieci w Polsce.
- Wskaż na zdjęciu wpis internetowy chłopca oraz zdjęcia czynności. Zapytaj uczniów, czy potrafią odgadnąć, jakie czynności pokazują zdjęcia. Dzieci zgadują po polsku lub po angielsku.
- **CD2** 48 Powiedz: **Listen and read. Find and point.** Odtwórz nagranie i zachęć dzieci, aby śledziły tekst oraz wskazywały właściwe zdjęcia. Upewnij się, że uczniowie rozumieją znaczenie zdań. Wskaż zdjęcia i poproś o nazwanie czynności, które te zdjęcia symbolizują.
- **CD2** 48 Odtwórz nagranie po raz drugi i poproś dzieci o powtórzenie każdego zdania oraz zgłoszenie się i powiedzenie: *Me too!*, jeśli zdanie mówi także o nich.

*DODATKOWY POMYSŁ

Dzieci zakrywają tekst znajdujący się w zad. 1. i odtwarzają go z pamięci na podstawie zdjęć.



Lesson 7

1 **2.48 Listen and read. Find and point.**



After school
I'm from the UK.
I come home from school at half past three.
I help my grandpa in the garden.
In my free time, I play basketball or rugby.
I make models too.



the United Kingdom (the UK)






2 **2.49 Listen, read and repeat. Act out.**




Where are you from?

What time do you come home from school?

What do you do in your free time?

I'm from the UK.

I come home at three o'clock.

I skateboard and I play computer games.

3 **2.50 Listen, find and point.**



I meet my friends.



I watch cartoons.



I do my homework.

4 Write about what you do after school in your notebook. Say.
I come home from school at half past two...

2 Listen, read and repeat. Act out. strona 47

- **CD2** 49 Powiedz: **Listen and read the dialogue.** Wskaż chłopca znajdującego się po prawej stronie i zapytaj: **What does the boy do after school?** Wyjaśnij znaczenie pytania. Odtwórz nagranie, a następnie sprawdź odpowiedzi (*He skateboards and plays computer games.*). Upewnij się, że dzieci rozumieją treść całego dialogu.
- **CD2** 49 Powiedz: **Listen and repeat.** Podziel klasę na dwie grupy i przydziel każdej z nich inną rolę: *Boy 1* i *Boy 2*. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej wypowiedzi. Grupy powtarzają kwestie przydzielonej im postaci. Powtórz zadanie, prosząc grupy o zamienienie się rolami.
- Powiedz: **Tick-tock.** Uczniowie kończą hasło: *Time to talk.* Powiedz: **Act out the dialogue,** wspomagając się gestami. Odegraj przykładowy dialog z ochotnikiem. Zapraszaj pary ochotników na środek klasy, aby odegrały podobne dialogi. Uczniowie mogą także zastąpić godziny i czynności wymieniane przez chłopca własnymi pomysłami.
-  Uczniowie odgrywają dialog w parach, podając godziny i czynności z nagrania lub inne.

ZADANIE RUCHOWE

Uczniowie stają w kręgu. Rzuć miękką piłkę do wybranego ucznia i zadaj jedno z pytań z zad. 1., np.: **Where are you from?** Uczeń odpowiada pełnym zdaniem zgodnie z prawdą. Następnie rzuca piłkę do innego ucznia, zadając to samo pytanie. Zabawa jest kontynuowana. Uczniowie w każdej chwili mogą odrzucić piłkę do ciebie. Zmień wówczas pytanie na inne, np.: **What time do you come home after school?** i rzuć piłkę do dowolnego ucznia, który po udzieleniu odpowiedzi rzuca piłkę do innej osoby i powtarza pytanie.

3 Listen, find and point. strona 47

- Wyjaśnij, że zdjęcia przedstawiają dzieci z Wielkiej Brytanii, które opowiadają o tym, co robią po lekcjach. Zachęć uczniów, aby przyjrzeni się zdjęciom i spróbowali odgadnąć, jakie czynności oznaczają podpisy zamieszczone pod ilustracjami.
-  Powiedz: **Listen, find and point.** Uczniowie słuchają wypowiedzi oraz odnajdują pasujące do nich zdjęcia (1 c, 2 b, 3 a) i wskazują je. Następnie odtwórz nagranie ponownie i zatrzymuj je po każdym dialogu. Upewnij się, że dzieci rozumieją znaczenie każdej czynności. Poproś o powtórzenie nazw czynności.
-  Odtwórz nagranie ponownie i poproś uczniów, aby podnosili ręce, jeśli po lekcjach wykonują te same czynności.
- Wskazuj na zdjęciach kolejne postacie i mów ich kwestie. Zachęć uczniów, aby kończyli twoje zdania, np.: **Where are you from?** *I'm from (the UK)* **What do you do after (school)?** *I (meet my friends) itd.*
- Zapytaj: **Which of these activities do many children do in Poland?** Uczniowie odpowiadają po angielsku.

*DODATKOWY POMYSŁ

Wskaż czynności z zad. 3. i zapytaj: **Which activity is the most popular in our class?** Wyjaśnij znaczenie pytania. Dzieci zgadują odpowiedzi. Następnie przeprowadź ankietę, aby sprawdzić przypuszczenia. Zadawaj pytania na temat czynności z zadania: **Do you (meet your friends) after school?** Dzieci, które po lekcjach wykonują daną czynność, zgłaszają się. Policz i zapisz odpowiedzi na tablicy, a następnie ogłoś wyniki ankiety.

4 Write about what you do after school in your notebook. Say. strona 47

- Zapytaj kilkoro dzieci: **What time do you come home from school? What do you do after school?** Uczniowie udzielają prawdziwych odpowiedzi. Jeśli wracają o różnych godzinach w różne dni, zapytaj o dowolny roboczy dzień, np.: ... **on Monday?**
- Wskaż wpis zamieszczony w zad. 1. i powiedz: **In your notebook, write about what you do after school.** Wyjaśnij, że, wzorując się na nim, dzieci powinny zapisać w zeszytach przynajmniej dwa zdania o tym, o której wracają ze szkoły i o tym, jakie dwie lub więcej czynności wykonują po lekcjach. Mogą wybrać konkretny dzień tygodnia, np. *Every Tuesday ...*, jeśli ich rozkład dnia różni się w dni robocze. Pokaż też przykładowe zdanie zapisane w zad. 4. Uczniowie zapisują zdania.
-  W parach uczniowie pokazują sobie wzajemnie swoje zdania. Jeśli wykonują podobne czynności, reagują, mówiąc: *Me too!*
- Ochotnicy pokazują swoje prace całej klasie i odczytują zdania. Reszta klasy wykonuje tę część zadania w małych grupach.
- Unieś podręcznik i zapytaj: **What do the children in the UK do after school?** Uczniowie przypominają z pamięci odpowiedzi dzieci z zad. 1–3 zapisane w podręczniku.
-  Odtwórz piosenkę *It's time to finish today*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 4., Lekcja 7.: ćw. 1–2, s. 44.

CD2
48

After school

I'm from the UK. I come home from school at half past three. I help my grandpa in the garden. In my free time, I play basketball or rugby. I make models too.

CD2
49

Boy 1: *Where are you from?*

Boy 2: *I'm from the UK.*

Boy 1: *What time do you come home from school?*

Boy 2: *I come home at three o'clock.*

Boy 1: *What do you do in your free time?*

Boy 2: *I skateboard and I play computer games.*

CD2
50

1 Boy: *Where are you from, Julie?*

Girl: *I'm from the UK.*

Boy: *What do you do after school?*

Girl: *I do my homework and I read books.*

2 Boy: *Where are you from, Isabella?*

Girl: *I'm from the UK.*

Boy: *What do you do in your free time?*

Girl: *I watch cartoons with my sister or I play tennis.*

3 Boy 1: *Where are you from, Chris?*

Boy 2: *I'm from the UK.*

Boy 1: *What do you do in your free time?*

Boy 2: *I meet my friends. We go to the park.*

4 My busy day

Lekcja 8

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziału 4.

Główne słownictwo i struktury:

godziny; czynności wykonywane codziennie; zawody;
What time is it? It's (half past eleven). What time do you (have breakfast)? I (have breakfast) at (eight) o'clock; My aunt is a (vet). ⌚ członkowie rodziny

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD2; karty z obrazkami i nazwami czynności wykonywanych codziennie i zawodów; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD2** Odtwórz piosenkę *English is so much fun!* Dzieci **3** śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Zapytaj wskazanych uczniów: **What do you do after school?** Uczniowie udzielają odpowiedzi. Każde dziecko, które wykonuje tę samą czynność, wstaje i mówi: *Me too!*

1 Ask and say. Listen and check. strona 48

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Wskaż pierwszy zegar. Poproś ochotnika o odczytanie pytania zapisanego w dymku. Poproś dzieci o podanie pełnym zdaniem godziny z pierwszego zegara: *It's half past eleven.*
-  Poproś, aby dzieci samodzielnie zastanowiły się nad resztą zadania, układając pytania i odpowiedzi. Następnie podziel uczniów na pary i poproś, aby na zmianę zadawali sobie pytania o godziny wskazane na zegarach i udzielali na nie odpowiedzi.
- **CD2** Powiedz: **Listen and check** i odtwórz nagranie. Dzieci **51** sprawdzają odpowiedzi.

*DODATKOWY POMYSŁ

Każdy uczeń rysuje na osobnej kartce zegar wskazujący dowolnie wybraną przez siebie godzinę pełną lub "połówkę" godziny. Podziel klasę na dwie grupy o tej samej liczbie uczniów. Jedna grupa ustawia się w zewnętrzny krąg, druga wewnętrzny, tak że uczniowie stoją po kręgu naprzeciw siebie. W parach dzieci wzajemnie pytają siebie: *What time is it?* i udzielają odpowiedzi, patrząc na własny rysunek. Następnie zamieniają się rysunkami i osoby z kręgu zewnętrznego przesuwają się o jeden krok w lewo, zmieniając partnerów rozmowy. Dialog jest powtórzony, ale dzieci opisują godzinę z nowych rysunków, po czym ponownie zamieniają się rysunkami i osoby z kręgu wewnętrznego przesuwają się w swoją lewą stronę.

Lesson 8
Unit review

1 **2.51** Ask and say. Listen and check.

What time is it? It's ...






2 **2.52** Listen, find and point. Say the number. Repeat.

3 **2.53** Ask and say. Listen and check. Write the answers in your notebook.

Example: 1. I get up at half past seven.

have dinner
get up
go to school
have breakfast
go to bed
have a shower

What time do you ...? I ...



















4 **2.54** Read, guess and match with your fingers. Listen and check. Write the words in your notebook.

doctor
firefighter
teacher
police officer
vet
shop assistant

Example: 1. vet

- My aunt is a ... She helps animals.
- My uncle is a ... He works at school.
- My grandma is a ... She works in a supermarket.
- My grandpa is a ... He puts out fires.

Go to Gary's picture dictionary on page 83. 

2 Listen, find and point. Say the number. Repeat. strona 48

- Wskaż w zad. 3. kolejno czynność i zegar i zapytaj: **What everyday activity is it? What time is it?** Dzieci udzielają odpowiedzi (1 *get up/half past seven*, 2 *eat breakfast/ eight o'clock*, 3 *go to school/ nine o'clock*, 4 *have dinner/ half past six*, 5 *have a shower/ half past eight*, 6 *go to bed/half past nine*).
- **CD2** Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie, **52** robiąc pauzę po pierwszym zdaniu. Dzieci wskazują właściwą ilustrację. Powiedz: **Say the number.** Dzieci odpowiadają. Wznów nagranie, aby uczniowie sprawdzili swoją odpowiedź. Kontynuuj zadanie z pozostałymi zdaniami.
- Powiedz: **Repeat.** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają zdania.

3 Ask and say. Listen and check. Write the answers in your notebook. strona 48

- Wskaż w ramkach nazwy czynności i powiedz: **Match the activities and the pictures.** Sprawdź odpowiedzi (1 *get up*, 2 *have breakfast*, 3 *go to school*, 4 *have dinner*, 5 *have a shower*, 6 *go to bed*). Następnie wskaż obrazek 1. i poproś ochotnika o odczytanie pytania zapisanego nad nim w dymku oraz o uzupełnienie go odpowiedzią nazwą czynności. Następnie poproś innego ochotnika o udzielenie odpowiedzi pełnym zdaniem.
-  Poproś, aby dzieci samodzielnie zastanowiły się nad resztą zadania, układając pytania i odpowiedzi. Następnie podziel uczniów na pary i powiedz: **Ask and say.** Uczniowie na zmianę zadają pytania i udzielają odpowiedzi.
- **CD2** Powiedz: **Listen and check** i odtwórz nagranie. Dzieci **53** sprawdzają odpowiedzi (patrz zapis nagrania na s. 97).
- Wskaż w przykładzie pierwszy obrazek i zdanie. Powiedz: **Write the answers in your notebook.** Wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest napisać w zeszytach odpowiedzi na pytania zadane w nagraniu. Odpowiedzi powinny zawierać nazwę czynności i godzinę jej wykonywania.

- Kiedy dzieci skończą pisać, sprawdź odpowiedzi, pytając: **What's number (1)?** Wskazani uczniowie odczytują zdania (1 *I get up at half past seven.* 2 *I have breakfast at eight o'clock.* 3 *I go to school at nine o'clock.* 4 *I have dinner at half past six.* 5 *I have a shower at half past eight.* 6 *I go to bed at half past nine.*).

ZADANIE RUCHOWE

Wręcz sześciorgu ochotnikom po jednej karcie z obrazkiem czynności wykonywanej codziennie i ustaw ich w różnych miejscach klasy. Uczniowie ci trzymają karty nad sobą, pokazując obrazki. Po 20 sekundach chowają karty za plecami. Wypowiedz zdanie dotyczące czynności pokazanej na jednym z sześciu obrazków, np.: ***I go to bed at nine o'clock.*** Wszystkie dzieci powtarzają zdanie, próbując sobie przypomnieć, która osoba trzyma kartę z obrazkiem wymienionej czynności i jak najszybciej stają przed tym uczniem. Powtórz zadanie, podając nazwę innej czynności. Następnie, w celu utrudnienia zadania, poproś osoby z kartami o zamienienie się miejscami i kontynuuj zabawę.

4 Read, guess and match with your fingers. Listen and check. Write the words in your notebook.

strona 48

- Zapytaj: **Do you remember the six jobs?** Dzieci odpowiadają. Możesz w podpowiedzi dodać gesty wykorzystane na lekcji 5. Kiedy uczniowie przypomną sobie wszystkie słowa, pokaż im karty z obrazkami zawodów, umieść je na tablicy i ponumeruj je. W podręczniku wskazuj kolejno nazwy zawodów zapisane w ramkach. Uczniowie odczytują na głos wyrazy i podają numer karty obrazkowej odpowiadającej nazwie zawodu.
- Wskaż zdania napisane w podręczniku i powiedz: **Read, guess and match with your fingers.** Wyjaśnij, że zdania 1–4 zawierają opisy zawodów. Dzieci mają za zadanie zgadnąć po opisie, który z sześciu zawodów wymienionych w ramach wykonuje dana osoba i połączyć palcami wyraz z opisem. Dwie nazwy zawodów nie zostaną użyte. Poproś ochotnika o odczytanie pierwszego opisu. Wystuchaj sugestii dzieci, jakiego zawodu ten opis dotyczy (*vet*). Następnie uczniowie samodzielnie wykonują resztę zadania, zastanawiając się nad odpowiedziami.
-  **CD2 54** Powiedz: **Listen and check.** Poproś ochotników o odczytanie zdań ze słowami, którymi by je uzupełnili, i po każdym opisie odtwarzaj nagranie, aby dzieci mogły sprawdzić swoje odpowiedzi (patrz słowa podkreślone w zapisie nagrania na s. 97.).
- Powiedz: **Write the jobs in your notebook** i zwróć uwagę dzieci na przykład. Wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest zapisać w zeszytach brakujące nazwy zawodów do opisów 1–4.
-  W parach uczniowie na zmianę odczytują opisy, uzupełniając je zapisaną nazwą zawodu. Następnie zamykają książki i wspólnie próbują odtworzyć cztery opisy z pamięci.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

Go to Gary's picture dictionary on page 83.

- Przypomnij, że na końcu *Książki ucznia* znajduje się słowniczek obrazkowy – *Gary's picture dictionary* – z najważniejszymi słowami z danego rozdziału. Powiedz: **Guess the words.** Dzieci zgadują, jakie słowa pojawią się w słowniczku. Nie potwierdzaj ich odpowiedzi ani im nie zaprzeczaj.
- Powiedz: **Look at page 83.** Uczniowie sprawdzają swoje odpowiedzi.

- Wykonaj z klasą dwa dowolne ćwiczenia ze słowniczkiem obrazkowym z *Banku gier* na s. 12.

- Unieś podręcznik i zapytaj: **How many everyday activities and jobs do you remember?** Dzieci wymieniają z pamięci słowa z danych kategorii.
-  **CD2 4** Odtwórz piosenkę *It's time to finish today*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 4., Lekcja 8.: ćw. 1–3, s. 45.

CD2
51

- 1 *What time is it? It's half past eleven.*
- 2 *What time is it? It's ten o'clock.*
- 3 *What time is it? It's half past two.*
- 4 *What time is it? It's twelve o'clock.*

CD2
52

- I go to school at nine o'clock. (pauza) It's number 3.*
I have breakfast at eight o'clock. (pauza) It's number 2.
I go to bed at half past nine. (pauza) It's number 6.
I have a shower at half past eight. (pauza) It's number 5.
I get up at half past seven. (pauza) It's number 1.
I have dinner at half past six. (pauza) It's number 4.

CD2
53

- 1 **Boy:** *What time do you get up?*
Girl: *I get up at half past seven.*
- 2 **Boy:** *What time do you have breakfast?*
Girl: *I have breakfast at eight o'clock.*
- 3 **Boy:** *What time do you go to school?*
Girl: *I go to school at nine o'clock.*
- 4 **Boy:** *What time do you have dinner?*
Girl: *I have dinner at half past six.*
- 5 **Boy:** *What time do you have a shower?*
Girl: *I have a shower at half past eight.*
- 6 **Boy:** *What time do you go to bed?*
Girl: *I go to bed at half past nine.*

CD2
54

- 1 *My aunt is a vet. She helps animals.*
- 2 *My uncle is a teacher. He works at school.*
- 3 *My grandma is a shop assistant. She works in a supermarket.*
- 4 *My grandpa is a firefighter. He puts out fires.*

4 My busy day

Cumulative review

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziałów: *It's good to see you again!* oraz 1–4.

Główne słownictwo i struktury:

material z rozdziałów: *It's good to see you again!* oraz 1–4.

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD1 oraz CD2; karty obrazkowe i wyrazowe z rozdziałów: *It's good to see you again!* oraz 1–4.,
 *maskotka Świetlik Gary

i

Sekcję *Cumulative review* można przeprowadzić na tej samej lekcji, na której uczniowie piszą test z rozdziału 4.

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD2**
3 Odtwórz piosenkę *English is so much fun!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pytaj o słowa z różnych kategorii dotychczas poznanych przez dzieci: **How many (everyday activities) can you name?**
- **CD2**
33 Odtwórz piosenkę *What time is it?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 85.).

*DODATKOWY POMYSŁ

Przeprowadź quiz z poznanego dotychczas materiału. Podziel klasę na dwie drużyny, np.: *Police officers* i *Firefighters*. Na zmianę wyznaczaj drużynom różne zadania:

- 1 Pokazuj karty obrazkowe z dotychczas poznanych zakresów słownictwa, pytając: **What's/ Who's this?** lub prosząc o uzupełnienie zdań, np.: **What time do you ...**
- 2 Pokazuj karty wyrazowe z dotychczas poznanych zakresów słownictwa, prosząc o odczytanie wyrazów i ułożenie z nimi zdania, np. *I get up at six o'clock.*
- 3 Pokazuj karty obrazkowe do historyjek i proś o ułożenie ich w kolejności lub o uzupełnienie dialogu dotyczącego danej karty, np.: **Do you brush your teeth? Yes, I do!**
- 4 Proś o połączenie dwóch różnych kart i zbudowanie logicznego zdania, np. *A teacher has lunch at work.*
- 5 Umieść karty obrazkowe na tablicy, ponumeruj je i pokazuj karty wyrazowe. Poproś dzieci o podanie numeru pasującej karty obrazkowej. Zadanie można wykonać też w odwrotnej kolejności, umieszczając na tablicy karty wyrazowe.
- 6 Wypowiedz wyraz i poproś o przeliterowanie go.
- 7 Odtwórz nagranie piosenki w wersji karaoke i poproś o odśpiewanie jednej zwrotki lub zacznij mówić rymówkę, a dzieci niech podają kolejną linijkę.

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

Cumulative review

1 **Listen, find and point.**

2 **Read, look and find. What's missing?**

- | | |
|-----------------------------------|---|
| 1 Find two dragonflies. | 5 Find an animal with short thick legs. |
| 2 Find number eighty. | 6 Find someone who can play the guitar well. |
| 3 Find a river. | 7 Find someone who goes to bed at half past nine. |
| 4 Find two animals with whiskers. | 8 Find a teacher. |

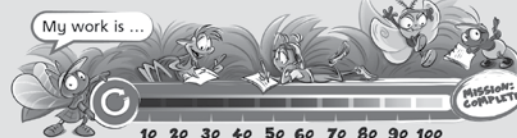


Find someone who needs help.



3 **Play I spy with Bugs eye.**

4 **Listen, count and say. Think and say.**



1 Listen, find and point. strona 49

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Zapytaj: **What can you see in the picture?** Zachęć dzieci do identyfikowania i nazywania po angielsku jak największej liczby elementów obrazka znajdującego się w zad. 2.
- **CD2**
55 Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdym zdaniu lub dialogu. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują wymieniane w nagraniu elementy obrazka lub postacie, które wypowiadają dane kwestie, i wskazują je.

2 Read, look and find. What's missing? strona 49

- Powiedz: **Read the eight sentences. The elements from seven sentences are in the picture. The elements from one sentence are missing. Look and find.** Uczniowie odnajdują elementy wymienione w zdaniach i wskazują je. Następnie porównują odpowiedzi w parach. Zapytaj: **What isn't in the picture? What's missing?** Dzieci odpowiadają: *a river (from sentence three).* Poproś ochotnika, aby narysował na tablicy brakujący element, czyli rzekę.
- Wskaż dymek znajdujący się nad obrazkiem i zapytaj: **What does Danny ask you to do?** Ochotnik odczytuje zdanie. Przypomnij: **The Bugs Team help others. Who needs help in the picture?** i, jeśli to konieczne, wyjaśnij znaczenie wypowiedzi. Uczniowie szukają postaci potrzebującej pomocy i kiedy odnajdą na rysunku chłopca na rolkach, który przewrócił się i zranił kolano, mówią: *Here.*
- Możesz porozmawiać po polsku z klasą o tym, jak pomóc temu chłopcu, np. zdjąć mu rolki, podać rękę i pomóc wstać, znaleźć plaster, zawołać pielęgniarkę lub poprosić o pomoc innego dorosłego, itp. Zapytaj, czy można było coś zrobić,

aby uniknąć takiego wypadku i wysłuchaj sugestii dzieci, np. że na rolkach nie powinno się jeździć wewnątrz budynku oraz że warto oprócz kasku mieć na kolanach i łokciach ochraniacze.

ZADANIE RUCHOWE

Ustaw krzesła w krąg, o jedno mniej niż jest uczniów. Wszyscy siadają na krzesłach, a jeden ochotnik staje na środku sali i mówi dowolne, zgodne z prawdą, zdanie o swoim typowym dniu, np. *After school I watch cartoons*. Każdy uczeń, którego to zdanie też dotyczy, zmienia miejsce, a ochotnik mówiący zdanie próbuje zająć krzesło, które się zwolniło. Osoba, która zostanie bez krzesła, staje na środku i mówi inne zdanie o swoim typowym dniu i zabawa jest kontynuowana. W licznej klasie podziel uczniów na grupy. Kiedy jedna grupa wykonuje zadanie ruchowe, członkowie drugiej zapisują zdania o typowym dniu wypowiedziane podczas zabawy. Następnie grupy zamieniają się rolami.

3 Play I spy with Bugs eye. strona 49

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey**. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game*. Podziel dzieci na pary i powiedz, że każda para powinna mieć otwartą wspólnie jedną książkę.
- Powiedz: **I spy with Bugs eye ... (a firefighter)**, przykładając do oka dłonie złożone na kształt lunety i patrząc na obrazek zamieszczony w podręczniku. Dzieci odnajdują wymieniony element obrazka i wskazują go. Wygrywa to dziecko z pary, które jako pierwsze wskaże prawidłowy element obrazka. Powtórz grę kilka razy.
-  Uczniowie kontynuują grę w trzysobowych grupach, na zmianę mówiąc: *I spy with Bugs eye* Pozostałe dzieci pospiesznie wskazują dany element obrazka.

4 Listen, count and say. Think and say. strona 49

-  Wskaż obrazek i przypomnij, że w tym zadaniu uczniowie będą oceniać swoją pracę nad materiałem dotychczas omówionym w rozdziałach podręcznika. Powiedz: **Listen, count and say**. Przypomnij, że uczniowie będą samodzielnie liczyć do podkładu muzycznego i mówić zdania oceniające własną pracę. Odtwórz nagranie i razem z dziećmi odliczaj od 10 do 100 oraz mów pełne zdania, jak w nagraniu do tego zadania w rozdziałach 1. i 2. (**My work is OK!/My work is great!/My work is excellent!**)
- Zapytaj: **What do you think of your work?** i poproś, aby dzieci zdecydowały, jak oceniają własną pracę, wybierając sobie po cichu jedno ze zdań, które przed chwilą powtórzyły. Przypomnij zdania, mówiąc je z odpowiednim natężeniem emocji: **My work is OK!/My work is great!/My work is excellent!** Dzieci powtarzają to zdanie, które jest zgodne z ich własną oceną swojej pracy. Podkreśl, że jest to całkowicie ich własna ocena, która nie wpływa na twoje zdanie.

*DODATKOWY POMYSŁ

Wymieniaj zdania prawdziwe lub fałszywe dotyczące dotychczas przerobionego materiału, np.: **Tigers eat vegetables. Gorillas have got whiskers. Sharks can swim. I go to bed at eleven o'clock.** Uczniowie powtarzają te zdania, które uważają za prawdziwe. Jeśli uznają, że zdanie jest fałszywe, milczą. Poproś ochotników o poprawienie fałszywych zdań.

- Powiedz: **Name ten elements of the picture in Activity 2.** Dzieci z pamięci wymieniają nazwy elementów ilustracji. Następnie otwierają książki i porównują odpowiedzi z obrazkiem.

-  Odtwórz piosenkę *It's time to finish today*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 4., *Build-up*, ćw. 1, s. 46.

CD2
55

- Is there a car? Yes, there is.*
- How do you spell 'soup'? S-O-U-P.*
- Tigers live in the jungle.*
- Where's the glow-worm? It's here.*
- Do crocodiles eat fish? Yes, they do.*
- A leopards has got a big mouth.*
- I can play basketball.*
- Can you play the guitar? Yes, I can.*
- What time is it? It's eleven o'clock.*
- What time do you go to bed? I go to bed at half past nine.*
- My uncle is a firefighter.*
- My aunt gets up at six o'clock.*

CD2
56

Ten ... twenty ... thirty ... My work is ...

Units 3 and 4 Review

powtórzenie materiału z rozdziałów 3–4.

● materiał z rozdziałów 3–4.

płyta audio CD2; karty obrazkowe i wyrazowe
 z rozdziałów 3–4.; *pionki wykonane przez dzieci
 w rozdziale powtórzeniowym *Units 1 and 2 Review*;
 *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *English is so much fun!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji uczniowie powtórzą materiał z rozdziałów: 3. i 4. Podawaj kategorie słów poznanych dotychczas przez dzieci, np.: **Free-time activities.** Dzieci mówią z pamięci poznane zwroty. Kiedy je wymienia, ty umieszczaj na tablicy odpowiadające im karty wyrazowe. Następnie rozdaj różnym uczniom karty obrazkowe z tej samej kategorii i powiedz: **Match the words and the pictures.** Dzieci umieszczają karty obok pasujących do nich wyrazów.
-  Odtwórz rymowanke *He can do that.* Dzieci mówią rymowanke i odgrywają jej treść (patrz s. 73.).

- Podziel klasę na sześć grup i każdej z nich przydziel liczbę 1–6. Poproś, aby uczniowie przygotowali podręczniki, w których na różnych stronach będą szukać odpowiedzi na twoje pytania. Wyjaśnij, że będą grać przeciwko tobie.
- Powiedz: **Listen and find.** Zadawaj pytania dotyczące materiału z rozdziałów 3. i 4. podręcznika. Wspomagaj się gestami, aby wyjaśnić znaczenie pytań.
- Dawaj uczniom 30–60 sekund na znalezienie odpowiedzi, następnie rzucaj kostką. Podawaj liczbę, która wypadła, np.: **Three.** Odpowiada przedstawiciel grupy o tym numerze. Jeśli odpowiedź jest prawidłowa, klasa zdobywa punkt; jeśli nie, inna grupa podaje prawidłową odpowiedź, ale to ty zdobywasz punkt. Jeśli na koniec gry dzieci zdobędą więcej punktów niż ty, wygrywają.

Przykładowe pytania:

- [illegible]

- 8 **What sport can you read about in activity 1 on page 37?**
(American football)
- 9 **What activity can you see in picture 4, activity 2 on page 40?** *(brush my teeth)*
- 10 **What time is it in picture 2, activity 2 on page 41?**
(It's half past ten.)
- 11 **Who is Mr Harris in 'My busy day' story?** *(an astronaut)*
- 12 **What time does Mr Harris get up?** *(at six o'clock)*
- 13 **What does Kate, the astronaut, do in her free time?**
(She plays the guitar.)
- 14 **What question does Sam ask in activity 3 on page 44?**
(What time do you have breakfast?)
- 15 **Who can you see in picture 'e', activity 2 on page 45?**
(a vet)
- 16 **Who says 'I do my homework' in activity 4 on page 47?**
(the girl in picture 'c')

Dzieci ustawiają się w kręgu. Wyznaczyć przywódcę i powiedzieć zdanie związane z czynnościami wykonywanymi w wolnym czasie lub codziennie, np.: ***I get up at 6 o'clock.*** Przywódca powtarza zdanie za tobą i pokazuje ilustrujący je, wymyślony przez siebie, ruch, np. kuca i wstaje, przeciągając się. Reszta klasy powtarza zdanie i kopiuje ruchy przywódcy. Następnie wybierz inną osobę na przywódcę i poproś, aby wymyśliła ruch ilustrujący treść nowego zdania.

2 Play the Bugs board game. strona 50

- Poproś dzieci, aby wyjęły pionki przygotowane w rozdziale powtórzeniowym *Units 1 and 2 Review*. Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podziel dzieci na dwie grupy nazwane imionami bohaterów podręcznika: *Danny* i *Gracie*. Powiedz: **Open your books on page 50.** Wskaż planszę i poproś, aby uczniowie przyjrzeni się obrazkom oraz po cichu przeczytali zdania zapisane w dymkach.
- Wyjaśnij po polsku zasady gry: każdy gracz z grupy Danny'ego kładzie w swoim podręczniku na czerwonym koszu na planszy pionek, np. gumkę do ścierania. Każda osoba z grupy Gracie kładzie pionek na zielonym koszu na swojej planszy. Uczniowie mogą też wykorzystać pionki wykonane w rozdziale powtórzeniowym *Units 1 and 2 Review*. Jedna grupa zaczyna, przesuwając swój pionek o jedno pole, np. grupa Danny'ego staje na polu z ilustracją gry na gitarze. Wybierz przedstawiciela tej grupy do wykonania zadania dotyczącego ilustracji. Jeśli ta osoba poprawnie opíše ilustrację, tj. poda pasujące słowo lub zwrot, cała grupa przesuwa pionek o kolejne pole. Jeśli natomiast zbuduje poprawnie pełne zdanie z tym słowem lub zwrotem, wzorując się np. na zdaniach zapisanych w dymkach, cała grupa przesuwa się o dwa pola. Uczeń może skonsultować zadanie z resztą grupy. Jeśli zadanie nie zostanie wykonane poprawnie, grupa pozostaje na miejscu. Następnie druga grupa wykonuje ruch. Wygrywa ta grupa, która pierwsza stanie na polu startowym przeciwnika, tj. grupa Danny'ego na zielonym koszu, a grupa Gracie na koszu czerwonym.
-  Uczniowie grają w grę planszową w parach, przyjmując każdy rolę innego zwierzątka.

3 Sing a song from Unit 3 or Unit 4.



- Unieś książkę i pokaż pierwsze strony rozdziałów 3. i 4. Zapytaj: **What songs do you know from Units 3 and 4?** Przypomnij piosenki z rozdziałów: *Look at me* (patrz s. 67.) oraz *What time is it?* (patrz s. 85.).
- Poproś uczniów, aby, głosując przez podniesienie ręki, wybrali piosenkę, którą chcą zaśpiewać. Policz głosy i odtwórz nagranie piosenki wybranej przez większość klasy. Powiedz: **Sing and act out the song.** Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

- Chowaj pojedynczo karty obrazkowe za podręcznikiem i wysuwaj je powoli na prawo i na lewo. Uczniowie zgadują po widocznym fragmencie obrazka, co to za karta.
-  Odtwórz piosenkę *It's time to finish today*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Powtórzenie – rozdziały 3. i 4., ćw. 1–3, s. 48.

Our world: A world of sports

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie czynności związanych z uprawianiem sportu; rozpoznawanie zasad przebiegu danej gry sportowej; uczestnictwo w grze sportowej i opisywanie wykonywanych czynności

Główne słownictwo i struktury:

kick, pass, score, throw, win, lose; You pass the ball with your feet; You lose a point when the ball touches your body; You score points when you throw the ball into the basket; You win the game when your team scores the most goals.; ○ *tennis, football, basketball; ball; game; team; I've got (ten) points.*

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD2 i CD3; karty z obrazkami i nazwami czynności wykonywanych w wolnym czasie; kubek plastikowy; czerwony kartonik; kolorowa karteczka dla każdego ucznia; taśma klejąca; czarne markery; gotowy miniaturowy kosz do koszykówki wykonany z materiałów z zad. 4.; *maskotka Świetlik Gary

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

- Rozdaj dziewięciorgu uczniom karty z nazwami czynności wykonywanych w wolnym czasie. Wylosuj jedną z kart z obrazkiem czynności wykonywanej w wolnym czasie i nie ujawniaj jej treści. Odegraj zwrot za pomocą gestów. Uczniowie zgadują, jaką czynność pokazujesz. Kiedy odgadną prawidłowo, pokaż właściwą kartę obrazkową. Osoba trzymająca pasującą kartę wyrazową wstaje i wręcza ci ją. Powtórz zadanie kilka razy.
- **CD2 44** Odtwórz rymowaną *Jobs*. Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (patrz s. 91.).

1 Listen, point and repeat. strona 51

- Zapytaj uczniów: **What sports can you name in English?** Uczniowie wymieniają nazwy dyscyplin sportowych.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Wskaż obrazki i zapytaj: **Which sports can you see here?** Uczniowie rozpoznają dyscyplinę sportu po strojach graczy i sprzęcie (1, 2 *football*, 3 *basketball*, 4 *rugby*, 5 *tennis*, 6 *basketball*). Wyjaśnij po polsku, że dzieci poznają dziś czynności i zasady związane z uprawianiem różnych dyscyplin sportowych.
- **CD3 1** Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają go i wskazują kolejne obrazki. Upewnij się, że uczniowie rozumieją znaczenie wszystkich wymienianych czasowników. Następnie powiedz: **Listen, point and repeat.** Odtwórz nagranie, dzieci wskazują i powtarzają nazwy czynności związanych z dyscyplinami sportowymi. Na koniec zachęć uczniów do zastąpienia podpisów, np. kartką, i do samodzielnego nazwania widocznych czynności.

CLIL: Our world

A world of sports

1 **CD3** Listen, point and repeat.

kick

pass

score

throw

win

lose

2 **CD3** Read. Say and match with your fingers. Listen and check.

SPORTS RULES

- You the ball with your feet.
- You can't the ball and you can't the ball.
- You a point when the ball touches your body.
- You points when you throw the ball into the basket.
- You the game when your team scores the most goals.

a
tennis
 b
football
 c
basketball

Gary's gadget – A basketball hoop

3 **CD3** Make a basketball hoop. Play a game. Say.

I win!

Pass the ball!

*DODATKOWY POMYŚL

Zachęć uczniów do wymyślenia gestów ilustrujących każdy z czasowników z zad. 1. Kiedy gesty zostaną ustalone, wymieniaj kolejne czasowniki. Uczniowie powtarzają czasowniki i odgrywają je za pomocą gestów. Następnie wypowiadają czasowniki w specyficzny sposób, np. niskim lub wysokim tonem, radosnym lub smutnym głosem, i zachęć uczniów do powtarzania wyrazów w taki sam sposób przy jednoczesnym odgrywaniu ich znaczenia za pomocą gestów.

2 Read. Say and match with your fingers. Listen and check. strona 51

- Wskaż zdjęcia znajdujące się po prawej stronie w ćwiczeniu i zapytaj: **What sports can you see?** Kiedy uczniowie odpowiedzą, zapytaj o te dyscypliny: **Who can play (tennis)?** Uczniowie zgłaszają się do odpowiedzi na pytanie.
- Odczytaj pierwszą zasadę gry, zastępując lukę z obrazkiem dźwiękiem *buzz*. Poproś dzieci, aby odgadły, jaką czynność pokazuje obrazek. Podpowiedz, że jest to jedna z czynności z zad. 1. Kiedy uczniowie ją odgadną (*pass*), poproś ochotnika o przeczytanie pełnego zdania zawierającego zasadę, i zachęć uczniów do wyjaśnienia znaczenia zdania. Następnie wskaż zdjęcia dyscyplin sportowych i powiedz: **Match the sentence and the picture with your fingers.** Zapytaj: **Which sport is it?** Wysłuchaj odpowiedzi dzieci, ale ich nie potwierdzaj ani im nie zaprzeczaj. Kontynuuj czynności z pozostałymi zdaniami. Zachęć uczniów do ponownego przeczytania zdań tym razem po cichu i zapisania krótko własnych odpowiedzi w zeszytach, np. 1 b.
- **CD3 2** Powiedz: **Listen and check.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po pierwszym zdaniu. Uczniowie nazywają odpowiednią dyscyplinę sportu. Wznów odtwarzanie nagrania, aby uczniowie mogli sprawdzić swoje odpowiedzi (1 *pass*, b; 2 *kick, throw*, a; 3 *lose*, a; 4 *score*, c; 5 *win*, b).

Przy zasadzie 2. wyjaśnij po polsku, że w serwie tenisowym piłkę podrzucamy, ale nie przerzuca się jej przez siatkę w trakcie gry. Przy zasadzie 3. wyjaśnij po polsku, że grający może dotknąć piłki tenisowej, ale jeśli piłka odbita przez przeciwnika dotknie nas w jakikolwiek sposób lub zostanie odebrana inną częścią rakiety niż siatkę, to tracimy punkty.

-  Pracując w parach, uczniowie zakrywają zeszytem zdjęcia znajdujące się po prawej stronie w ćwiczeniu i odczytują zdania 1–5, wstawiając brakujące wyrazy i podając z pamięci nazwy odpowiednich dyscyplin sportowych.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają w kręgu. Stań w jego środku, wydaj polecenie, np.: **Give me five!** i pokaż wymagany gest. Dzieci podnoszą ręce w odpowiednim geście, a ty „przybijasz piątkę” jak największej liczbie dzieci. Kontynuuj zabawę, wydając inne polecenia, np.: **Give me ten! Give me five to the side/to the other side/up high/down low.**

3 Make a basketball hoop. Play a game. Say. strona 51

- Wskaż na obrazku Gary’ego i przeczytaj na głos nagłówek: *Gary’s gadget – A basketball hoop*. Wskaż zdjęcie miniaturowego kosza i powiedz: **Today we will make a basketball hoop and we will play a game.** Wyjaśnij znaczenie wypowiedzi.
- Wskaż zdjęcia materiałów i powiedz: **Let’s prepare the materials.** Rozdaj dzieciom po jednym kubku plastikowym, czerwonym kartoniku i małej kolorowej karteczce. Poproś, aby dzieci wspólnie korzystały z taśmy klejącej i markera oraz naszykowały własne nożyczki.
- Pokaż wykonany przez siebie miniaturowy kosz do koszykówki oraz zdjęcie tej pracy zamieszczone w zadaniu w podręczniku i powiedz: **Let’s make the basketball hoop.** Powiedz uczniom, że ich zadaniem jest narysować siatkę na kubeczku, ramkę na czerwonym kartoniku i za pomocą taśmy przykleić kubeczek do kartonika oraz oprzeć np. o piórnik. Kolorową karteczkę uczniowie powinni zgnieść w piłeczkę.
- Wydawaj polecenia: **Throw the ball, Pass the ball, Score a point**, itp. Uczniowie wykonują je za pomocą zbudowanych przez siebie sprzętów. Piłkę mogą podawać sobie wzajemnie w parach. Ochotnicy przejmują twoją rolę.
-  Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: **Let’s play a game!** Podziel dzieci na pary. Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest zagrać z kolegą/koleżanką. W tym celu ustawiają wykonane przez siebie kosze na ławce i z identycznej odległości rzucają „piłką” do kosza. Za celny rzut otrzymują 1 punkt. Jeśli oprócz celnego rzutu podadzą nazwę czynności związanej z dyscypliną sportową, niekoniecznie koszykówką, otrzymują 2 punkty. Jeśli natomiast powiedzą zdanie lub zasadę zawierającą czynność związaną z koszykówką, zdobywają 3 punkty. Poproś, aby grający zapisywali uzyskane punkty. Wyznacz czas na grę. Po upływie limitu czasowego uczniowie podliczają punkty i zwycięzca ogłasza: *I win!* oraz podaje wynik, np. *I’ve got ten points.*

*DODATKOWY POMYSŁ

Zachęć całą klasę do wspólnego wymyślenia własnych zasad gry z wykonanym miniaturowym koszem do koszykówki. Uczniowie wzorują się na zasadach z zad. 2. Pomagaj uczniom w zadaniu i zapisuj utworzone zasady na tablicy. Następnie uczniowie grają według zapisanych zasad.

- Pokazuj czynności z gotowym miniaturowym koszem, np. rzucaj piłką, wrzucaj piłkę do kosza, pokazuj gest zwycięstwa, itp. Uczniowie mówią, jakie czynności ilustrujesz, np.: *throw (the ball), score (a point), win (the game)*, itp.
-  Odtwórz piosenkę *It’s time to finish today*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

CLIL. A world of sports: ćw. 1–2, s. 49

CD3
1

- 1 kick, 2 pass, 3 score, 4 throw, 5 win, 6 lose ;
(szeptem)
1 kick, 2 pass, 3 score, 4 throw, 5 win, 6 lose ;
(głośno)
1 kick, 2 pass, 3 score, 4 throw, 5 win, 6 lose

CD3
2

- 1 You pass the ball with your feet. (pauza) *It’s football.*
2 You can’t kick the ball and you can’t throw the ball.
(pauza) *It’s tennis.*
3 You lose a point when the ball touches your body.
(pauza) *It’s tennis.*
4 You score points when you throw the ball into the basket. (pauza) *It’s basketball.*
5 You win the game when your team scores the most goals. (pauza) *It’s football.*

5 Let's go shopping

Lekcja 1

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie rodzajów sklepów; rozpoznawanie wyrazów; mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:

toy shop, bakery, pet shop, bookshop, sweet shop, shoe shop, clothes shop, market; shopping; Go to the bookshop.; ○ *Let's go; I like; I need (a coat).*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD2 oraz CD3; karty z obrazkami czynności wykonywanych codziennie; karty z obrazkami sklepów (sklep z zabawkami, piekarnia, sklep zoologiczny, księgarnia, sklep ze słodyczami, sklep obuwniczy, sklep z ubraniami, targowisko); karty wyrazowe z nazwami sklepów (*toy shop, bakery, pet shop, bookshop, sweet shop, shoe shop, clothes shop, market*); *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Podaj hasło: **Ding-dong. Time for a song.** Odtwórz piosenkę *We're ready.* Dzieci słuchają piosenki i odgrywają jej treść razem z tobą, naśladując twoje gesty (patrz s. 105.).
- Umieść karty z obrazkami czynności wykonywanych codziennie na tablicy. Uczniowie nazywają czynności. Powiedz: **Stand up and turn your back to the board.** Usuń cztery karty, resztę kart pozamieniaj miejscami. Powiedz: **Turn around, sit down and tell me what's missing.**
-  Odtwórz piosenkę *What time is it?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść. (patrz s. 85.).

1 Listen, look and point. Repeat. Read the words. strona 52

- Umieść na tablicy kartę z wizerunkiem Pajaka Spike'a. Pokaż karty z obrazkami sklepów, zwrócone obrazkami do ciebie, i powiedz: **These are Spike's cards with shops.** Wyjaśnij znaczenie wypowiedzi. Powiedz: **Guess the shops.** Dzieci nazywają sklepy po polsku lub po angielsku. Kiedy podadzą nazwę sklepu przedstawionego na karcie, powiedz: **Very good, (bakery)** i umieść kartę na tablicy. Kontynuuj zadanie dotąd, aż wszystkie nazwy sklepów zostaną odgadnięte. Możesz podpowiadać, wymieniając lub wskazując przedmioty, które kupuje się w danym sklepie, np. **book, T-shirt, dog food.** Umieść karty na tablicy w kolejności zgodnej z treścią nagrania.
-  Powiedz: **Listen, look and point.** Odtwórz nagranie.  Dzieci słuchają go i wskazują kolejne karty. Powiedz: **Repeat.** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują karty i powtarzają słowa tak, jak w nagraniu: zwykłym tonem, szeptem oraz głośno.
- Pokaż na migi produkty, które kupuje się w danych sklepach, jednocześnie nazywając te sklepy, np. udawaj, że zakładasz buty i powiedz: **a shoe shop.** Dzieci naśladują twoje gesty i powtarzają nazwy sklepów.
- Wskazuj kolejne karty obrazkowe umieszczone na tablicy, zachęcając dzieci do nazywania sklepów i pokazywania produktów, które można w tych sklepach kupić, za pomocą gestów.



- Pokaż jedną kartę wyrazową z nazwą sklepu i przeczytaj wyraz na głos. Następnie powiedz: **Read.** Dzieci odczytują wyraz na głos. Ochotnik umieszcza daną kartę wyrazową pod właściwą kartą obrazkową. Powtórz zadanie z pozostałymi kartami wyrazowymi.
*Możesz poprosić dzieci, aby, zamiast kart obrazkowych i wyrazowych, wskazywały obrazki i odczytywały podpisy pod nimi zamieszczone w *Księżce ucznia*.  strona 52

*DODATKOWY POMYSŁ

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

2 Listen and play Spike's top three game. strona 52

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Proś dzieci o wskazywanie sklepów ukazanych na zdjęciach, mówiąc: **Find the (sweet shop).**
- Nazywaj sklepy w przypadkowej kolejności i proś uczniów, aby podawali kolor ramki odpowiednich obrazków, np. słysząc słowo: *bookshop*, uczniowie odnajdują pasujący obrazek i mówią: *green*. Następnie podawaj kolory ramek, a dzieci niech nazywają sklepy w nich przedstawione.
- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Unieś kartę z wizerunkiem Pajaka Spike'a i powiedz: **Let's play 'Spike's top three' game!**
-  Zastój swoją książkę dowolnym przedmiotem. Na trzech  wybranych z podręcznika zdjęciach połóż małe kartoniki lub np. temperówki, gumki do ścierania. Odtwórz nagranie rymowanki i przesuwaj dłoń nad podręcznikiem. Na koniec podnieś trzy palce. Powiedz: **My favourite shops are ...** i proś ochotników, aby zgadywali, które trzy sklepy wybrałeś. Kiedy odgadną, odłóż książkę, pokazując uczniom zaznaczone kartonikami lub innymi przedmiotami zdjęcia. Powtórz zabawę, zapraszając pojedynczo ochotników na środek klasy, aby przejęli twoją rolę.
-  W parach uczniowie grają w *Spike's top three*, na zmianę wybierając zdjęcia i zgadując, jakie zdjęcia oznaczyła druga osoba.

*DODATKOWY POMYSŁ

Dzieci przyglądają się obrazkom przez 30 sekund, następnie zamykają książki. Podawaj kolory ramek w przypadkowej kolejności, a uczniowie niech mówią z pamięci, jaki sklep jest pokazany na zdjęciu w ramce danego koloru. Zabawa może być też przeprowadzona w parach.

ZADANIE RUCHOWE

Zagraj w grę: *Over and Under*. Uczniowie stają w kręgu. Pokaż kartę z obrazkiem sklepu, np. zoologicznego, podaj nazwę sklepu i powiedz: *Over*. Podaj kartę jednemu uczniowi, który powtarza nazwę sklepu i przekłada kartę nad głowę, podając ją kolejnej osobie. Dodatkowo uczeń mówi: *Over* lub *Under*. W zależności od przyimka, osoba, która otrzymała kartę, podaje ją nad głowę lub dołem na wysokości kolan. Kiedy karta będzie w połowie kręgu, dołącz kolejną kartę do gry. Kontynuuj, aż wszystkie karty wrócą do pierwszego gracza.

3 Listen, find and point. Say the *I like shopping* chant. Write the words in your notebook. strona 52

- Zapytaj: **What shops can you see?** Uczniowie rozpoznają po symbolach, jakie to sklepy.
-  Powiedz: **Listen to the 'I like shopping' chant, find and point.** Dzieci słuchają rymowanki, odnajdują symbole sklepów w niej wymienianych i wskazują je. Powtórz zadanie, zatrzymując nagranie przed każdą nazwą sklepu. Pokaż sklep za pomocą gestów jak w zad. 1. Uczniowie nazywają ten sklep. Wznawiaj odtwarzanie nagrania. Odtwórz rymowankę po raz trzeci, odgrywając całą jej treść. Dzieci naśladują twoje gesty.
- Powiedz: **Say and act out the chant.** Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem i odgrywają jej treść.
- Wskaż przykład i powiedz: **Write the words in your notebook.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest napisać w zeszytach nazwy sklepów zgodnie z kolejnością ilustracji zamieszczonych w podręczniku. Dzieci mogą korzystać z podpisów znajdujących się w zad. 2 jako podpowiedzi. Sprawdź odpowiedzi, prosząc różne osoby o odczytanie kolejnych wyrazów (a *sweet shop*, b *clothes shop*, c *pet shop*, d *toy shop*, e *market*, f *bakery*, g *bookshop*, h *shoe shop*).

4 Play Go to the bookshop.

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Powiedz: **Close your books.** Podziel klasę na cztery drużyny. Każda wybiera kapitana i sekretarza. Wyjaśnij, że będziesz nazywał różne produkty, których potrzebujesz, np. **I need a coat**, a uczniowie w grupach będą decydować, do jakiego sklepu się po nie trzeba udać. Kapitanowie grup podejmują ostateczną decyzję, sekretarze zapisują odpowiedzi – każdy na swojej kartce. Wyznacz, np. 30 sekund na decyzję. Po upływie wyznaczonego czasu sekretarze odkładają długopisy i nic nie mogą zmieniać w notatkach. Powtórz zdanie, a grupy mówią kolejno: *Go to the (clothes shop)*, uzupełniając zdanie nazwą sklepu, którą zapisali sekretarze ich grupy. Za prawidłową odpowiedź grupa dostaje punkt. Kontynuuj zabawę, wymieniając różne produkty.
- Ułóż karty z obrazkami sklepów w wachlarz, nie odkrywając kart. Uczniowie wymieniają z pamięci nazwy sklepów poznanych na lekcji. Przy każdej prawidłowej odpowiedzi pokazuj właściwą kartę i odkładaj ją na bok dotąd, aż uczniowie przypominą wszystkie nazwy.
-  Odtwórz piosenkę *End of lesson*. Dzieci słuchają piosenki. Zachęć je, aby odgrywały treść piosenki razem z tobą (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 5., Lekcja 1.: ćw. 1–2, s. 50.

CD3
3

We're ready.

We're ready for English! (dzieci klaszczą nad głową)
We want to learn today. (dzieci udają, że czytają książkę)
If you're ready too, (dzieci wskazują osoby wokół siebie)
Stand up and shout 'Hurray!' (dzieci wstają, wyrzucają ręce w górę i wołają: Hurray!)

CD3
5

1 *toy shop*, 2 *bakery*, 3 *pet shop*, 4 *bookshop*, 5 *sweet shop*, 6 *shoe shop*, 7 *clothes shop*, 8 *market*; (szepem)

1 *toy shop*, 2 *bakery*, 3 *pet shop*, 4 *bookshop*, 5 *sweet shop*, 6 *shoe shop*, 7 *clothes shop*, 8 *market*; (głośno)

1 *toy shop*, 2 *bakery*, 3 *pet shop*, 4 *bookshop*, 5 *sweet shop*, 6 *shoe shop*, 7 *clothes shop*, 8 *market*

CD3
6

Spike's top three

Look at the photos,
Guess my top three.
Which are my favourites?
What do you think?

CD3
7

I like shopping

It's Saturday morning. (dzieci przeciągają się)
Let's go shopping, let's go! (dzieci maszerują w miejscu)
To the bakery and the clothes shop. (dzieci udają, że kroją chleb, następnie udają, że zakładają sweter)
I like shopping, you know. (dzieci kładą rękę na sercu)

It's Saturday morning. (dzieci przeciągają się)
Let's go shopping, let's go! (dzieci maszerują w miejscu)
To the shoe shop and the pet shop. (dzieci udają, że zakładają buty, a następnie ręką czynią gest jak piesek łapką proszący o jedzenie)
I like shopping, you know. (dzieci kładą rękę na sercu)

It's Saturday morning. (dzieci przeciągają się)
Let's go shopping, let's go! (dzieci maszerują w miejscu)
To the sweet shop and the toy shop. (dzieci udają, że odwijają cukierek z papierka, a następnie udają, że poruszają samochodem zabawkowym)
I like shopping, you know. (dzieci kładą rękę na sercu)

It's Saturday morning. (dzieci przeciągają się)
Let's go shopping, let's go! (dzieci maszerują w miejscu)
To the market and the bookshop. (dzieci udają, że jedzą jabłko, a następnie, że czytają książkę)
I like shopping, you know. (dzieci kładą rękę na sercu)

CD3
4

End of lesson

We finish our lesson like this, like this. (dzieci udają, że zamykają książki)
We high-five each other like this, like this. (dzieci przybijają piątkę z kolegą lub koleżanką z ławki)
We shake hands like this, like this. (dzieci podają sobie ręce z kolegą lub koleżanką z ławki)
We wave goodbye like this. (dzieci machają sobie wzajemnie na pożegnanie)

5 Let's go shopping

Lekcja 2

Cele:

śpiewanie piosenki; opisywanie, co znajduje się w danym miejscu; pytanie o dany sklep i udzielanie informacji o tym, gdzie znajduje się sklep lub sklepy tego typu

Główne słownictwo i struktury:

sklepy; *There's a (pet shop) (on New Street).*; *There are two (toy shops) (on Bell Street).* ○ supermarket

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD3; karty z obrazkami sklepów (sklep z zabawkami, piekarnia, sklep zoologiczny, księgarnia, sklep ze słodyczami, sklep obuwniczy, sklep z ubraniami, targowisko ○ supermarket); karty wyrazowe z nazwami sklepów (*toy shop, bakery, pet shop, bookshop, sweet shop, shoe shop, clothes shop, market, ○ supermarket*); dwie kartki papieru – każda w innym kolorze; *minikarty z obrazkami sklepów z Zeszytu ćwiczeń; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD3 3** Odtwórz piosenkę *We're ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Umieść karty z obrazkami sklepów w różnych miejscach klasy. Następnie rozdaj dyskretnie po jednej karcie wyrazowej ośmiorgu ochotnikom. Osoby te mówią, na jaką literę zaczyna się nazwa sklepu na trzymanej przez nich karcie, np. *p.* Reszta klasy zgaduje, np. *pet shop!* i wskazuje odpowiednią kartę obrazkową.
- **CD3 7** Odtwórz rymowankę *I like shopping.* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

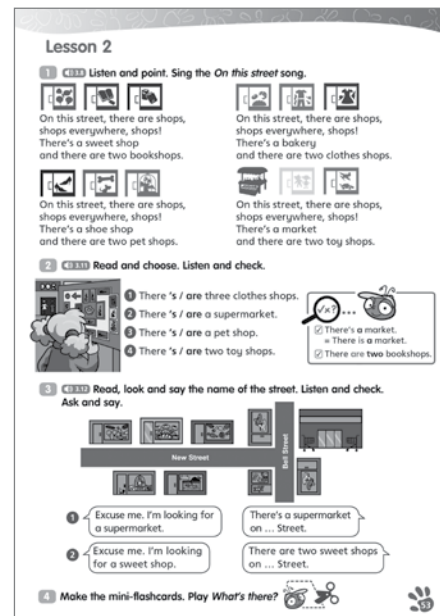
*DODATKOWY POMYSŁ

Wymień nazwę sklepu, np.: **Clothes shop.** W małych grupach uczniowie w ciągu minuty zapisują angielskie nazwy produktów, które można kupić w tym sklepie lub rysują te produkty. Poproś grupy o podanie odpowiedzi i poprawne zapisz na tablicy. Powtórz zadanie z pozostałymi nazwami sklepów.

1 Listen and point. Sing the *On this street* song.

strona 53

- Narysuj na tablicy ulicę i symbole kilku sklepów, np. wzorując się na zad. 3. z lekcji 1. Niektóre symbole powinny się powtarzać. Wskaż pojedynczy sklep i powiedz: ***There's a (shoe shop).*** Następnie wskaż dwa sklepy tego samego typu i powiedz: ***There are (two toy shops).*** Powtórz ćwiczone zwroty kilka razy i poproś dzieci o wyjaśnienie znaczenia wyrażień: *There's a ...* i *There are ...* Upewnij się, czy dzieci rozumieją, że tworząc liczbę mnogą w nazwach sklepów, dodajemy *s* do słowa *shop*, np. *two toy shops*.
- Unieś książkę i powiedz: ***Look, look, look.*** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Wskaż obrazki i zapytaj: ***What shops can you see?***
- **CD3 8** Powiedz: ***Ding-dong.*** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: ***Listen and point to the shops.*** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej zwrotce. Dzieci nazywają sklepy wymienione w każdej zwrotce i wskazują je, wspomagając się ilustracjami.



- Powiedz: ***Sing 'On this street'.*** Odtwarzaj nagranie piosenki etapami, zgodnie z techniką *Nauki piosenek krok po kroku* (patrz s. 6.). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

2 Read and choose. Listen and check. strona 53

- Zwróć uwagę dzieci na ramkę z regułą gramatyczną i poproś o wyjaśnienie znaczenia zdań po polsku. Upewnij się, czy dzieci rozumieją, że: *There's* używamy, gdy sklep jest jeden, a: *There are*, jeśli w danym miejscu jest kilka sklepów tego samego typu. Przeciwicz zdania ze strukturami *There's* i *There are*, wskazując obrazki w zad. 1. i pytając dzieci: ***There's or There are (a market)?*** Dzieci udzielają odpowiedzi.
- Powiedz: ***One, two, three. Listen to me.*** Wskaż ilustrację znajdującą się w zadaniu z lewej strony i wyjaśnij po polsku, że dziewczynka ogląda mapę, pokazującą sklepy w centrum handlowym. Uwaga – do kluczowego zestawu słownictwa dodane jest słowo: *supermarket*, poznane w Unit 4. Przypomnij je za pomocą karty obrazkowej i wyrazowej oraz wprowadź gest symbolizujący ten sklep: udawaj, że pchasz przed sobą wózek supermarketowy.
- Wskaż pierwsze zdanie i odczytaj końcówkę: ***three shops.*** Zapytaj: ***There's or There are three shops?*** Dzieci udzielają odpowiedzi (*There are*).
- Wskaż pozostałe zdania i powiedz: ***Read and choose.*** Dzieci samodzielnie przyglądają się zdaniom i wybierają *'s* lub *are*. Zachęć dzieci, aby szczególnie przyjrzały się końcówkom zdań i zdecydowały, czy zdania dotyczą jednego sklepu, czy kilku. Dzieci mogą krótko zapisywać odpowiedź, np. 1 *are*.
- **CD3 11** Powiedz: ***Listen and check.*** Odtwórz nagranie i zatrzymuj je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdanie i podnoszą rękę, jeśli wcześniej wybrały prawidłową odpowiedź (1 *are*, 2 *'s*, 3 *'s*, 4 *are*).

ZADANIE RUCHOWE

Umieść karty z obrazkami sklepów w różnych miejscach na tablicy. Podziel klasę na dwie grupy i poproś uczniów, aby stanęli w dwóch kolejkach, w równej odległości od tablicy, ok. dwóch metrów. Wręcz pierwszym uczniom w grupach kartki papieru zgniecione w kulkę. Każda grupa ma swój kolor kartek. Powiedz zdanie zawierające nazwę jednego ze sklepów, np.: ***There's a supermarket.*** Wszyscy powtarzają całe zdanie, a pierwsi uczniowie w każdej kolejce próbują rzucić kulką z papieru we właściwą kartę. Osoba, która trafi bliżej karty, zdobywa punkt dla swojej drużyny. Następnie dzieci, które rzuciły papierowymi kulkami, udają się na koniec kolejek. Zabawa jest kontynuowana, aż wszystkie dzieci będą miały szansę rzucić kulką. Drużyna z większą liczbą punktów wygrywa grę.

3 Read, look and say the name of the street. Listen and check. Ask and say. strona 53

- Zapytaj: **What streets can you see in the picture? What shops are there?** Uczniowie odczytują nazwy ulic i identyfikują sklepy.
- Wskaż dialog zapisany w dymkach i odczytaj treść pierwszego dymka. Zapytaj uczniów o znaczenie wypowiedzi. Następnie zaprosz ochotnika do odczytania treści drugiego dymka i zrobienia pauzy w miejscu kropek. Powiedz: **Look at the picture, find the shop and say the name of the street.** Wyjaśnij po polsku, że zadaniem dzieci jest znaleźć na mapie sklep lub sklepy danego typu i powiedzieć, na której ulicy się on/one znajdują. Daj dzieciom czas na zastanowienie się i wysłuchaj odpowiedzi. Dzieci mogą także zapisać odpowiedź w zeszytach. Poproś dzieci o samodzielne przeczytanie drugiego dialogu i uzupełnienie go właściwą nazwą ulicy.
-  **CD3 12** Powiedz: **Listen and check** i odtwórz nagranie, zatrzymując je przed nazwą ulicy w pierwszym dialogu. Zapytaj: **Which street?** Dzieci podają odpowiedź. Wznów odtwarzanie nagrania, aby uczniowie mogli sprawdzić, czy wybrali właściwą nazwę ulicy (*Bell Street*). Powtórz czynności z drugim dialogiem. Następnie odtwórz oba dialogi, zatrzymując je po każdej kwestii i prosząc dzieci o ich powtórzenie.
- Powiedz hasło: **Tick-tock. Time to talk.** Powiedz: **Ask and say**, wspomagając się gestami. Odegraj dialogi z nagrania z dwójgim ochotników. Następnie zachęć klasę do zadawania pytań o inne sklepy z mapy. Ochotnicy zgłaszają się i udzielają odpowiedzi pełnym zdaniem, wzorując się na dialogach znajdujących się w książce.
-  W parach uczniowie na zmianę zadają sobie pytania o sklepy zaznaczone na mapie i udzielają na nie odpowiedzi.

*DODATKOWY POMYSŁ

Wybierz jedną ze znanych dzieciom ulic miejscowości lub okolicy szkoły, na której jest dużo sklepów. Zapytaj: **What shops are there on (Prosta) street?** Dzieci podają odpowiedzi pełnym zdaniem.

4 Make the mini-flashcards. Play What's there?

- Pokaż gotowe minikarty z obrazkami sklepów. Powiedz: **Let's make the mini-flashcards.** Poproś uczniów, aby wyjęli szablon kart z *Zeszytu ćwiczeń*, i pomóż im w ich wycinaniu. Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wycinają dziewięć kart z papieru i na każdej samodzielnie rysują dziewięć symboli sklepów: osiem z zad. 2. Lekcji 1. oraz supermarketu z zad. 3.
-  Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: **Let's play a game!** Podziel uczniów na pary i poproś, aby w parach odgradzili się od siebie książką. Obie osoby w parze składają swoje minikarty w jeden wspólny komplet. Jeden uczeń wybiera i układa 7 kart. Karty mogą być podwójne, np. dwie księgarnie. Następnie ten uczeń usuwa książkę, daje koledze lub koleżance 30 sekund na zapamiętanie kart, po czym znów się odgradza podręcznikiem. Drugi uczeń z pamięci mówi, jakie karty ułożyła pierwsza osoba, np. *There's a market, There are two pet shops*. Po każdej prawidłowej odpowiedzi, osoba z kartami odwraca odpowiednią kartę lub karty obrazkiem w dół, np. przy zdaniu: *There are two supermarkets*, obie karty obrazkiem z supermarketu są odwracane. Kiedy wszystkie karty zostaną odwrócone, uczniowie zamieniają się rolami. Poproś dwoje ochotników o odegranie próbnej rundy, aby pokazać pozostałym uczniom zasady gry.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

- Rysuj symbole sklepów na tablicy, pojedynczo lub kilka takich samych. Uczniowie każdorazowo mówią zdania: *There's a (pet shop)* lub *There are four (bookshops)*, w zależności od liczby sklepów na tablicy.
-  **CD3 4** Odtwórz piosenkę *End of lesson*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 5., Lekcja 2.: ćw. 1–2, s. 51.

 **CD3 8**

 **CD3 9**

 **CD3 10**

- guided - karaoke

On this street

On this street, there are shops, (dzieci wyciągają ręce przed siebie)
shops everywhere, shops! (dzieci rozkładają ręce szeroko)
There's a sweet shop (dzieci robią jedno tupnięcie nogą i udają, że rozpakowują cukierek z papierka)
and there are two bookshops. (dzieci robią dwa tupnięcia nogą i udają, że czytają książkę)

On this street, there are shops, (jw.)
shops everywhere, shops! (jw.)
There's a shoe shop (dzieci robią jedno tupnięcie nogą i udają, że zakładają buty)
and there are two pet shops. (dzieci robią dwa tupnięcia nogą i przykładają dłonie do głowy, naśladując uszy psa)

On this street, there are shops, (jw.)
shops everywhere, shops! (jw.)
There's a bakery (dzieci robią jedno tupnięcie nogą i udają, że kroją chleb)
and there are two clothes shops. (dzieci robią dwa tupnięcia nogą i udają, że zakładają sweter)

On this street, there are shops, (jw.)
shops everywhere, shops! (dzieci rozkładają szeroko ręce)
There's a market (dzieci robią jedno tupnięcie nogą i udają, że jedzą jabłko)
and there are two toy shops. (dzieci robią dwa tupnięcia nogą i udają, że jeżdżą zabawkowym samochodziem)

 **CD3 11**

- 1 *There are three clothes shops.*
- 2 *There's a supermarket.*
- 3 *There's a pet shop.*
- 4 *There are two toy shops.*

 **CD3 12**

- 1 **Boy:** *Excuse me. I'm looking for a supermarket.*
Woman: *There's a supermarket on Bell Street.*
- 2 **Girl:** *Excuse me. I'm looking for a sweet shop.*
Woman: *There are two sweet shops on New Street.*

5 Let's go shopping

Lekcja 3

Cele:

sluchanie, czytanie i ocenianie historyjki; opisywanie, co znajduje się w danym miejscu

Główne słownictwo i struktury:

sklepy; *There's a (market); There are (two shops shops) on (New) Street; whistle;*
 ○ ball, beach, food, hat, boat, police officer; liczby 10–100

Materiały (*opcjonalne):

plyta audio CD3; karty z obrazkami i nazwami sklepów; karty obrazkowe do historyjki 5.; miękka piłka; *mapa świata lub globus; *papierowe figurki bohaterów kursu z *Zeszytu ćwiczeń*; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *We're ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Wysuwaj powoli zza podręcznika pojedynczo karty z obrazkami sklepów. Kiedy dzieci zorientują się po widocznym fragmencie, co to za sklep, mówią: *There's a (sweet shop)!*
-  Odtwórz piosenkę *On this street.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 107.).

*DODATKOWY POMYSŁ

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

1 Listen and read the story. strony 54–55

- Rozłóż dłonie w geście otwierania książki i powiedz: **Three, two, one.** Uczniowie kończą hasło: *It's story time.* Pokaż kartę 1. do historyjki 5. lub poproś uczniów, aby otworzyli podręczniki. Podaj po angielsku numer strony. Wskaż obrazek 1.
- Zapytaj: **Which Bugs can you see? (Gary and Gracie)** **Where are they, do you know this place? (in Sydney, Australia).** Jeśli masz mapę świata lub globus, pokaż, gdzie znajduje się Polska, a gdzie Australia i Sydney. Następnie wskaż pozostałe obrazki i powiedz: **Guess what happens in the story.** Dzieci odgadują po polsku lub po angielsku, co wydarzy się w historyjce. Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich, ani im nie zaprzeczaj.
-  Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie i powiedz uczniom, że podczas słuchania powinni wskazywać odpowiednie obrazki. Wyjaśnij, że zakończenie historyjki uczniowie poznają w zad. 2. Następnie powiedz: **Listen and read** i powtórz zadanie, prosząc dzieci o słuchanie i śledzenie tekstu w podręcznikach.
- Po wysłuchaniu historyjki wskazuj kolejne obrazki, zadawaj uczniom pytania oraz proś o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie przez uczniów treści historyjki. Wyjaśniaj znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów. Przykładowe pytania/zdania:
 - 1 Where are the Bugs? (in Sydney) Gary says 'There's a (boat).' Is it a boat? (no) What is it? (It's the Sydney Opera House)**
 - 2 Where does Danny want to go? (to the beach) What's there? (the GPS address) What does Gary want to play on the beach? (a ball game) Have the Bugs got a ball? (no) Molly says 'I think (there are) some shops here.'**



- 3 Gary says to the mosquito 'Excuse me, I'm looking for a (toy shop).' The mosquito says ('There's) a toy shop on (New Street)'.**
- 4 Have the Bugs got the ball now? (yes) Who is hungry? (Spike) Gary says 'There's a (bakery) on this street', Gracie says 'There's a (market) too. We can buy (some food).'**
- 5 Danny says 'Can we (go to the beach)' Molly says 'Look. There are three (clothes shops) on Park Street' What does Molly want? (a new hat)**
- 6 What have the Bugs got? (the ball, the food, the hat) What does Gracie want? (a book about Australia) Spike says 'There (are two bookshops) here.'**
- 7 Where are the Bugs? (at the beach) What does Gracie say? (There's a box in the boat) Danny says 'There's a whistle (in the box).'**
- 8 Gracie says 'There are police (officers). Help! Can the police officers hear the Bugs? (no) Does Molly ask for the whistle? (yes)**

- Dodatkowo możesz porozmawiać z dziećmi, wykorzystując zdjęcia i informacje z Internetu, o Australii oraz o Sydney.
- W ramach zadania domowego uczniowie mogą odnaleźć informacje na temat Australii lub Sydney i podzielić się po polsku lub po angielsku znalezionymi faktami z klasą.

*DODATKOWY POMYSŁ

Jeśli w rozdziale wstępnym dzieci wykonały figurki zwierzątek z *Bugs Team* z szablonu z *Zeszytu ćwiczeń*, zachęć je, aby rozłożyły figurki na ławkach. W trakcie słuchania historyjki dzieci podnoszą odpowiednie figurki oraz odgrywają emocje bohaterów.

2 Guess why Molly wants the whistle. Listen and check. strona 55

-  Wskaż w historyjce obrazek 8. i powiedz: **Molly asks for the whistle. Why? Guess.** Wysłuchaj przypuszczeń dzieci, a następnie odtwórz nagranie dwukrotnie, aby uczniowie mogli porównać swoje propozycje. Upewnij się, że dzieci rozumieją znaczenie słów *SOS signal*.
- Wskaż ramkę *Fun fact* i odczytaj zawartą w niej treść. Sprawdź zrozumienie zdania. Opowiedz dzieciom kilka ciekawostek o fladze Australii, np. że siedmioramienna gwiazda symbolizuje sześć stanów, a siódme ramię oznacza niezależne stany federalne, pozostałe gwiazdy zaś pokazują Gwiazdozbiór Krzyża Południa.



*DODATKOWY POMYSŁ

Powiedz: **Close your books.** Odczytaj kwestie postaci, np.: **Excuse me. I'm looking for a toy shop.** Dzieci mówią z pamięci, która postać wypowiada te zdania, np. Gary.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci ustawiają się w kręgu. Położ przed każdym dzieckiem kartę wyrazową lub obrazkową. W licznej klasie karta może być przydzielona parze uczniów stojących obok siebie. Rzucasz piłkę do jednego dziecka, a ono mówi zdanie z nazwą sklepu przedstawionego na jego karcie, np.: *There's a pet shop* i rzuca piłkę kolejnej osobie, itd. Po pewnym czasie powiedz: **One step to the left.** Uczniowie robią krok w lewo, stając przed inną kartą. Gra jest kontynuowana w podobny sposób. Podawaj różne liczby kroków i pół, o które przesuwać się będą uczniowie.

3 Listen, count and say. Think and say. strona 43

- CD3 15 Wskaż obrazek i przypomnij, że to zadanie służy ocenie historyjki. Powiedz: **Listen, count and say.** Odtwórz nagranie i razem z dziećmi, do podkładu muzycznego, odliczaj od 10 do 100 oraz mów pełne zdania, jak w nagraniu do tego zadania w rozdziałach 1. i 2. (**The story is OK! / The story is great! / The story is fantastic!**).
- Zapytaj: **Do you like the story?** i poproś, aby dzieci zdecydowały, jak bardzo podoba im się historyjka. Wypowiadaj z odpowiednim natężeniem emocji kolejne zdania: **The story is OK! / The story is great! / The story is fantastic!** Dzieci powtarzają to zdanie, które jest najbliższe ich opinii o historyjce.

4 Think and write in your notebook. Say. strona 55

- Zwróć uwagę dzieci na przykład podany w zadaniu i poproś je, aby go odczytały. Powiedz: **Think about the shops in the story. Choose one shop and write a sentence in your notebook.** Wyjaśnij, że każde dziecko ma za zadanie wybrać z historyjki jeden ze sklepów, który jest w ich miejscowości lub okolicy, i zapisać pełnym zdaniem, na jakiej ulicy ten sklep się znajduje. Pomóż dzieciom przy nazwach ulic. Jeśli sklepy specjalistyczne znajdują się w centrum handlowym, dzieci mogą napisać, np.: *There's a bakery in the shopping centre on (Jagodowa) Street.* Jeśli dzieci znają tylko nazwę większej miejscowości, w której jest dany sklep, mogą napisać tylko nazwę tego miejsca, np.: *There's a bookshop in Paczków.* Zapisz przykładowe zdania na tablicy.
- Pracując w parach, dzieci na zmianę odczytują swoje zdania i mówią, czy znają sklepy opisane przez kolegę lub koleżankę.

*DODATKOWY POMYSŁ

W parach lub małych grupach uczniowie wykonują na osobnej kartce dodatkowy rysunek do historyjki, przedstawiający nowy sklep i bohaterów chcących coś w nim kupić. Następnie, na podstawie tego rysunku, przygotowują scenkę z bohaterami historyjki i odgrywają ją. Uczniowie mogą także zapisać ten dialog pod swoim rysunkiem.

- Zapytaj: **What shops are there in the story?** Uczniowie udzielają odpowiedzi pełnym zdaniem: *There's a (bakery), There are three (clothes shops).*
- CD3 4 Odtwórz piosenkę *End of lesson*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 5., Lekcja 3.: ćw. 1–2, s. 52.

CD3 13

Obrazek 1.

Narrator: *The Bugs are in Sydney, in Australia.*

Gary: *Look! There's a boat!*

Gracie: *It's not a boat. It's the Sydney Opera House!*

Obrazek 2.

Danny: *Let's go to the beach. The GPS address is there.*

Gary: *Can we play a ball game on the beach?*

Gracie: *We haven't got a ball.*

Molly: *I think there are some shops here. Let's buy a ball.*

Obrazek 3.

Gary: *Excuse me. I'm looking for a toy shop.*

Mosquito: *There's a toy shop on New Street.*

Gary: *Thank you!*

Obrazek 4.

Danny: *Let's go to the beach now.*

Spike: *I'm hungry.*

Gary: *There's a bakery on this street.*

Gracie: *There's a market too. We can buy some food.*

CD3 14

Molly: *The whistle is loud. Listen! Short, short, short, long, long, long, short, short, short ... It's the SOS signal. It's a signal for help.*

Danny: *Shh, listen! The police officers can hear the SOS signal! They can help us.*

Bugs: *Hurray!*

CD3 15

Ten ... twenty ... thirty ... The story is ...

Obrazek 5.

Danny: *Can we go to the beach now?*

Molly: *Look. There are three clothes shops on Park Street. I want a new hat!*

Obrazek 6.

Danny: *We've got the ball, the food and the hat. Let's go.*

Gracie: *Wait! I want a book about Australia.*

Spike: *There are two bookshops here.*

Gary: *Hurry up!*

Obrazek 7.

Narrator: *Finally, the Bugs are at the beach.*

Gracie: *Look! There's a box in the boat.*

Danny: *There's a whistle in the box.*

Obrazek 8.

Spike: *Oh, no. We're on the water.*

Gracie: *Look! There are police officers. Help!*

Gary: *They can't hear us ...*

Molly: *Can I have the whistle, please?*

Danny: *Why?*

5 Let's go shopping

Lekcja 4

Cele:

sluchanie historyjki; sprawdzanie zrozumienia historyjki; szukanie sklepów i udzielanie odpowiedzi, gdzie znajdują się dane sklepy; ćwiczenie wymowy głósłki / 3 /

Główné słownictwo i struktury:

sklepy; *Excuse me. I'm looking for a (toy shop); There's a (toy shop) on (New) Street; There are (two bookshops) on New Street; There's a clothes shop on this street; Let's go there together.*

Materiały (*opcjonalne):

plyta audio CD3; karty wyrazowe z nazwami sklepów; karty obrazkowe do historyjki 5.; taśma maskująca; *maskotka Świelik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: **Hello, teacher.**
- **CD3 3** Odtwórz piosenkę *We're ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Umieść na tablicy karty wyrazowe z nazwami sklepów, zwrócone wyrazami do tablicy. Karty powinny być ułożone w kolejności od twojego ulubionego do najmniej ulubionego sklepu. Ponumeruj karty. Zapytaj: **What are my favourite shops? Guess.** Uczniowie zgadują, np.: *Number 1 is a clothes shop.* Kiedy zgadną prawidłowo, odwracaj karty.
- **CD3 8** Odtwórz piosenkę *On this street.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 107.).

1 Listen and say the missing words. strona 56

- Zapytaj: **Do you remember the 'Let's go shopping' story?** Zaproś ośmioro ochotników na środek klasy i rozdaj im karty do historyjki. Poproś resztę uczniów, aby pomogli ochotnikom ustawić się w takiej kolejności, w jakiej obrazki występują w historyjce. Uczniowie mówią np.: *Wojtek – two, Gosia – seven.* Umieść karty na tablicy we właściwej kolejności. Dzieci wracają na miejsca.
- Powiedz: **Listen to the story and say the missing words.** Przypomnij dzieciom, że w tym typie zadania w nagraniu historyjki brakuje niektórych słów. Zadaniem uczniów jest śledzić historyjkę przedstawioną na kartach i po usłyszaniu sygnału podawać brakujące słowa. W klasie, w której dzieci potrzebują więcej pomocy, poproś, aby uczniowie słuchając, śledzili tekst historyjki w podręczniku. Wyjaśnij, że mogą odczytywać brakujące słowa.
- **CD3 16** Odtwórz nagranie. Dzieci dopowiadają brakujące słowa. Zatrzymuj nagranie przy każdym z nich, aby dać dzieciom czas na jego dopowiedzenie (patrz słowa zapisane pogrubioną czcionką w zapisie nagrania na s. 109.).

*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś dzieci o jak najszybsze odnalezienie i wskazanie różnych elementów znajdujących się na obrazkach historyjki w podręczniku, np. **Find the Sydney Opera House/ a bakery/a whistle/the beach/the boat** itp. Uczniowie podnoszą rękę, kiedy znajdą dany element, i mówią: **Here!** Uczniowie mogą też wykonywać to zadanie w parach. W każdej parze osoba, która jako pierwsza znajdzie żądany element, zdobywa punkt.

Lesson 4

1 Listen and say the missing words.

2 Read and say True or False.

- The Bugs are in the USA.
- There are three toy shops on New Street.
- Danny is hungry.
- There's a boat on the beach.
- There's a box under the boat.
- The Bugs need help.

3 Read and say. Ask and say.

Excuse me. I'm looking for a toy shop.

There ... on New Street.

NEW STREET

NEW STREET

NEW STREET

NEW STREET

NEW STREET

4 Choose a picture. Write the dialogue in your notebook.

GARDEN STREET **SPRING STREET**

GARDEN STREET **SPRING STREET**

Excuse me. I'm looking for ...

There ...

There's a clothes shop on this street. Let's go there together.

2 Read and say True or false. strona 56

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony.
- Poproś ochotnika o przeczytanie pierwszego zdania. Zapytaj uczniów: **Is it true or false in the 'Let's go shopping' story?** Uczniowie odpowiadają (*False*). Poproś ochotnika o poprawienie zdania (*The Bugs are in Australia*). Powiedz: **Read and say True or False** i poproś dzieci, aby zastanowiły się nad pozostałymi zdaniami i podawały sobie odpowiedzi w parach.
- Sprawdź odpowiedzi, prosząc ochotników o odczytywanie zdań, a resztę klasy o odpowiednie reagowanie. Ochotnicy poprawiają błędne zdania (1 *False/The Bugs are in Australia*; 2 *False/There's a toy shop on New Street*; 3 *False/Spike is hungry*; 4 *True*; 5 *False/There's a box in the boat*; 6 *True*).

*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś dzieci, aby w parach zbudowały więcej zdań podobnych do tych z zad. 2. – prawdziwych lub fałszywych. Następnie dzieci podają zdania na forum klasy, a ochotnicy poprawiają zdania fałszywe.

ZADANIE RUCHOWE

Przyklej taśmę maskującą na podłodze sali tak, aby podzieliła salę na pół. Wskaż jedną stronę klasy, mówiąc: **True**, a następnie drugą, mówiąc: **False**. Oznacz jedną stronę klasy **True**, a drugą **False**. Dzieci stają w rozkroku nad linią. Wypowiadają prawdziwe i fałszywe zdania dotyczące bohaterów z *Bugs Team*, np. **Spike is a grasshopper.** Uczniowie decydują, czy zdania są prawdziwe, czy fałszywe, podają odpowiedź, np.: *False* i przeskakują na właściwą stronę linii. Ochotnik poprawia fałszywe zdania.

3 Read and say. Ask and say. strona 56

- Wskaż obrazek z bohaterami historyjki. Poproś ochotnika o odczytanie kwestii Gary'ego. Zapytaj: **What does the mosquito say?** Uczniowie odpowiadają z pamięci, odczytując treść dymka, uzupełniając lukę i patrząc na podpowiedź na obrazku: *There's a toy shop on New Street.*
- Wskaż obrazki a–d i zapytaj: **What shops can you see?** Dzieci podają odpowiedzi. Poproś ochotnika, aby wyobraził sobie, że, tak jak Gary pokazany na obrazku w historyjce powyżej, szuka sklepu wspomnianego w zdaniu zapisanym w dymku w dialogu a i powiedz mu, aby zbudował podobną wypowiedź, jak Gary na obrazku z historyjki wyżej: *Excuse me. I'm looking for a bakery.* Zachęć innego ucznia, aby udzielił odpowiedzi, zwracając uwagę na symbole znajdujące się w dymku po prawej i przykład z historyjki: *There's a bakery on New Street.* Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami i różnymi ochotnikami przeprowadzającymi dialogi. Upewnij się, że uczniowie używają *There are* przy wymienianiu kilku sklepów tego samego typu (b *Excuse me. I'm looking for a bookshop/There are two bookshops on New Street, c Excuse me. I'm looking for a clothes shop/There are three clothes shops on New Street, d I'm looking for a market/ There's a market on New Street.*)
-  W parach uczniowie przeprowadzają dialogi na podstawie ilustracji znajdującej się w zadaniu.

*DODATKOWY POMYSŁ

Zachęć uczniów, aby spróbowali udzielić odpowiedzi na pytania o sklepy z zad. 3., Mogą też podać nazwy centrów handlowych lub nazwy większych miejscowości, w których znajdują się te specjalistyczne sklepy. Zapisz nazwy centrów i/lub ulic na tablicy. Następnie ochotnicy odgrywają dialogi z zad. 3., podając w odpowiedzi autentyczne nazwy miejsc zapisanych na tablicy.

4 Choose a picture. Write the dialogue in your notebook. strona 56

- Wskaż zdjęcia i zapytaj: **What shops can you see?** (a *market*, b *shoe shops*, c *sweet shop*, d *supermarkets*). Następnie poproś ochotnika, aby ułożył pytanie do pierwszego zdjęcia w podobny sposób jak w zad. 3. Zachęć inną osobę, aby odpowiedziała na to pytanie zgodnie z ilustracją, używając *There's .../There are ...*, właściwej liczby sklepów i nazwy ulicy (*There's a market on Garden Street*). Powtórz zadanie z innym zdjęciem oraz innym ochotnikiem.
- Powiedz: **Choose one picture. Write the dialogue in your notebook.** Wskaż przykład. Uczniowie piszą w zeszytach dialog do wybranego przez siebie zdjęcia.
- Poproś kilkoro uczniów o odczytanie zapisanych przez siebie dialogów.
-  W parach uczniowie odczytują własne dialogi. Mogą także odczytywać same pytania, a druga osoba w parze podaje odpowiedzi na podstawie ilustracji.

5 Listen, read and say the Bug twister! strona 56

- Powiedz: **One, two, three. Listen to me.** Wskaż obrazek i zapytaj: **Who and what can you see?** (*Spike, Molly, clothes shop*). Zademonstruj dzieciom, jak się wymawia głoskę /ð/ – w słowie: *clothes* i jako osobny dźwięk. Powiedz: **Repeat.** Dzieci powtarzają głoskę i słowo. Pokaż dzieciom, że w wyrazie ta głoska jest zapisana literą *th*, jak zaznaczono na czerwono w zdaniach zapisanych na obrazku. Możesz także poprosić dzieci o zastąpienie głoski /f/ głoską /ð/ w polskich wyrazach, aby dostrzegły różnicę w wymowie tych głosek, np. *fabryka, fajny, festyn*.

-  Powiedz: **Listen and read the Bug twister! Point.**
 Wyjaśnij, że dzieci usłyszą zdanie z głoską /ð/ i powinny wskazywać odpowiednie elementy obrazka. Odtwórz nagranie.
- Powiedz: **Say the Bug twister!** Dzieci powtarzają zdania razem z nagraniem, za pierwszym razem w normalnym tempie, a następne dwa razy coraz szybciej.
-  W parach uczniowie na zmianę odczytują zdania zapisane w dymku, zwracając uwagę na prawidłową wymowę głoski /ð/.
- Zapytaj: **What question does Gary ask the mosquito? What does the mosquito answer?** Uczniowie odpowiadają z pamięci: *There's a toy shop on New Street.*
-  Odtwórz piosenkę *End of lesson*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 5., Lekcja 4.: ćw 1–2, s. 53.; *Work-out*: ćw. 1, s. 59.

CD3
17

There's a clothes shop on this street. Let's go there together. (x3)

5 Let's go shopping

Lekcja 5

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie budynków miejskich; mówienie rymowanki; opisywanie, co znajduje się w rodzinnym mieście, a czego w nim nie ma

Główne słownictwo i struktury:

sklepy; *school, hotel, hospital, post office, restaurant, train station*; *There is a (train station)*; *There isn't a (hospital)*; *There are two (schools)*; *There aren't any (restaurants)*; ☉ atrakcje turystyczne w mieście

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD3; karty z obrazkami sklepów i budynków miejskich (szkoła, hotel, szpital, poczta, restauracja, stacja kolejowa); karty z nazwami budynków miejskich (*school, hotel, hospital, post office, restaurant, train station*); *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children**. Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher*.
- **CD3 3** Odtwórz piosenkę *We're ready*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Zapytaj: **Do you remember the Bug twister!?** Kiedy uczniowie przypomną zdanie z poprzedniej lekcji, zapytaj: **What can you buy in a clothes shop?** Dzieci przypominają nazwy ubrań poznane w *Bugs Team 2* i udają, że zakładają te ubrania, aby pokazać, że rozumieją znaczenie słów.
- Rozdaj ochotnikom karty z obrazkami sklepów. Osoby te wstają pojedynczo i mówią zdanie zawierające nazwę sklepu przedstawionego na ich karcie: *Excuse me. I'm looking for a (supermarket)*. Jeśli ktoś z dzieci wie, gdzie znajduje się taki sklep w ich okolicy, np. przy danej ulicy czy w danym centrum handlowym, udziela odpowiedzi pełnym zdaniem. W przypadku, gdy nikt nie zna odpowiedzi, sam odpowiedz na to pytanie.

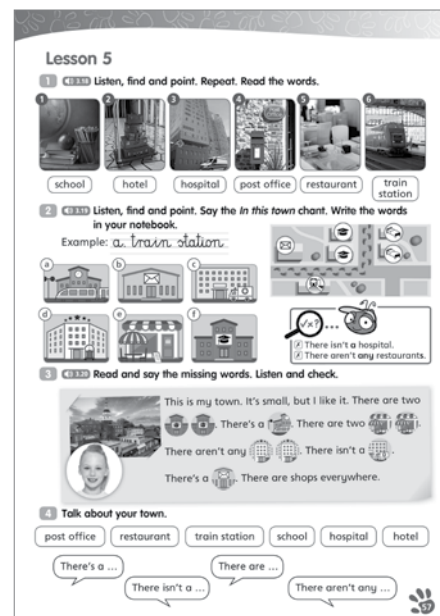
1 Listen, find and point. Repeat. Read the words.

strona 57

- Pokaż dzieciom karty z obrazkami budynków miejskich, mówiąc: **These are buildings in a town**. Wyjaśnij znaczenie wypowiedzi. Poproś dzieci, aby odgadły nazwy budynków przedstawionych na kartach. Kiedy nazwą budynek po polsku lub po angielsku, powiedz: **Very good, a (hospital)** i pokaż gest ilustrujący to miejsce, jak w scenariuszu piosenki z zad. 2. Zachęć uczniów do naśladowania twoich gestów.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look**. Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony.
- **CD3 18** Powiedz: **Listen, find and point**. Wyjaśnij, że nazwy budynków miejskich są wymieniane w nagraniu najpierw w tej samej kolejności, w jakiej występują na zdjęciach w podręczniku, a następnie w różnej. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują właściwe zdjęcia i wskazują je.
- **CD3 18** Powiedz: **Listen, read and repeat**. Zachęć uczniów, aby słuchając nagrania, zwracali uwagę na podpisy pod zdjęciami i powtarzali nazwy budynków.
- Pokaż karty z nazwami budynków w przypadkowej kolejności. Uczniowie odczytują wyrazy, a ochotnicy umieszczają karty wyrazowe na tablicy pod właściwymi kartami obrazkowymi.

*DODATKOWY POMYSŁ

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



2 Listen, find and point. Say the In this town chant. Write the words in your notebook.

strona 57

- Wskaż kolejno budynki przedstawione na obrazkach a–f, pytając: **What buildings can you see?** Uczniowie rozpoznają budynki i nazywają je (a *train station*, b *post office*, c *hospital*, d *hotel*, e *restaurant*, f *school*). Następnie wskaż na mapie symbole i zapytaj: **What buildings can you see here?** Zachęć uczniów do odpowiadania pełnym zdaniem (*There is a post office*; *There is a train station*; *There are two schools*; *There are two hospitals*).
- **CD3 19** Powiedz: **Listen to the chant, find the buildings and point**. Dzieci słuchają rymowanki i wskazują budynki wymieniane w nagraniu. Sprawdź odpowiedzi: nazywaj budynek, uczniowie niech wskazują właściwy obrazek.
- **CD3 19** Zwróć uwagę dzieci na ramkę z regułą gramatyczną i poproś o wyjaśnienie znaczenia zdań po polsku oraz przypomnienie, co symbolizuje krzyżyk. Wyjaśnij znaczenie słowa: *any* i podkreśl, że zarówno po: *There aren't*, jak i: *There are* używamy liczby mnogiej, np. *restaurants*. Następnie wskaż fragment planu miasta znajdujący się nad ramką z regułą gramatyczną i powiedz, że podczas następnego słuchania nagrania dzieci będą wskazywać na planie budynki, których nazwy usłyszą, pod warunkiem że te miejsca się na planie znajdują. Poproś dzieci, aby zaczęły obserwację trasy spaceru z rymowanki od lewej strony, zgodnie ze śladami stóp. Powiedz: **Listen to the chant again and show the buildings on the map**. Dzieci słuchają rymowanki i wskazują właściwe budynki na mapie. Zapytaj: **Can you see a hospital in this town?** Zachęć uczniów, aby odpowiedzieli: *There isn't a hospital in this town*. Następnie zapytaj: **Can you see any restaurants in this town?** Uczniowie odpowiadają pełnym zdaniem: *There aren't any restaurants in this town*.
- **CD3 19** Powiedz: **Listen, mime and repeat**. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdania i odgrywają ich treść, naśladując twoje gesty. Odtwórz nagranie po raz czwarty. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają ją.
- Wskaż przykład i powiedz: **Write the words in your notebook**. Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest napisać w zeszyte nazwy budynków miejskich zgodnie z kolejnością ilustracji a–f zamieszczonych w podręczniku. Dzieci mogą korzystać z podpisów z zad. 1. jako podpowiedzi. Sprawdź odpowiedzi, prosząc różne osoby o odczytanie podpisów.

*DODATKOWY POMYSŁ

Uczniowie piszą pełne zdania z nazwami budynków a–f, zgodnie z mapą i treścią rymowanki, np.: *There is a train station (in this town)*. Następnie w parach porównują swoje zdania.

ZADANIE RUCHOWE

Umieść karty z obrazkami budynków w różnych miejscach klasy. Podziel klasę na pięć grup i nazwij je imionami zwierzątek z *Bugs Team*. Wyjaśnij po polsku, że zadaniem wywołanej grupy będzie pójść do danego miejsca, w sposób, który odda jego charakter, np. na hasło: (*Danny's group*), *go to the restaurant* grupa Danny'ego udaje się w stronę karty z restauracją, masując się po brzuchu z głodu. Dzieci same indywidualnie decydują, jak odgrywać spacer do danego miejsca. Ochotnik może przejąć twoją rolę.

3 Read and say the missing words. Listen and check.

strona 57

- Wskaż zdjęcia i powiedz: **Look at this girl and her town. Does it look like towns in Poland? Is this town big or small? What do you think?** Wysłuchaj odpowiedzi dzieci i powiedz: **Read and check.** Poproś ochotnika o odczytanie pierwszych dwóch zdań. Następnie zapytaj ponownie: **Is this town big or small?** Dzieci udzielają odpowiedzi (*small*). Poproś ochotnika o odczytanie trzeciego zdania. Po słowie: *two* wskaż ikonki budynków i zapytaj: **What are they?** Wysłuchaj odpowiedzi, ale ich nie potwierdzaj, ani im nie zaprzeczaj. Kontynuuj zadanie, prosząc różnych uczniów o odczytywanie zdań, a całą klasę o uzupełnianie brakujących nazw budynków zgodnie z ilustracjami.
-  Powiedz: **Listen and check** i odtwórz nagranie tekstu. Uczniowie sprawdzają swoje odpowiedzi. Możesz zatrzymać nagranie przed każdą nazwą budynku i ponownie prosić dzieci o podanie brakujących słów, a następnie wznowić nagranie w celu sprawdzenia odpowiedzi (patrz podkreślone słowa w zapisie nagrania na s. 113).

*DODATKOWY POMYSŁ

Odtwórz nagranie do zad. 3., zatrzymując je po każdym zdaniu. Uczniowie wstają i mówią: *The same*, jeśli zdanie o ich miejscowości jest prawdziwe, lub *zostają na miejscach* i mówią: *Different*, jeśli nie jest. Ochotnicy mogą poprawiać zdania o ich miejscowości na prawdziwe. np. *There isn't a train station.*

4 Talk about your town.

- Powiedz: **Tick-tock.** Uczniowie kończą hasło: *Time to talk.* Wskaż dymki w zadaniu oraz nazwy budynków w ramkach. Powiedz: **Talk about your town.** Poproś ochotnika o powiedzenie prawdziwego zdania na temat własnej miejscowości z wykorzystaniem początku zdania zapisanego w dymku i nazwy budynku, np.: *There are two railway stations in my town.* Uczniowie mieszkający w dużych miastach mogą opisywać okolicę własnego domu/mieszkania. Wówczas zamiast: *in my town*, mogą mówić: *near my house.*
-  W parach uczniowie na zmianę mówią prawdziwe zdania o budynkach znajdujących się w ich miejscowości we własnej miejscowości, tych istniejących oraz takich, których nie ma w ich miejscu zamieszkania. Wyznacz limit czasowy, np. trzy minuty i poproś uczniów, aby na zmianę mówili różne zdania, aż skończy się czas.
- Umieść na tablicy karty z obrazkami sklepów. Poproś uczniów o przypomnienie nazw budynków miejskich i atrakcji turystycznych, które znają z *Bugs Team 2*: *cinema, funfair, zoo, water park, swimming pool, sports centre, museum, park* i zapisz ich nazwy na tablicy. Poproś uczniów o powtórzenie zadania, tj. opisywanie, jakie sklepy i atrakcje turystyczne znajdują się w ich miejscowości, a jakich w niej nie ma.

- Pokazuj budynki za pomocą gestów, jak w zad. 2. Uczniowie zgadują, które budynki pokazujesz.
-  Odtwórz piosenkę *End of lesson*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 5., Lekcja 5.: ćw. 1–2, s. 54.

CD3
18

1 school, 2 hotel, 3 hospital, 4 post office, 5 restaurant, 6 train station;

(pauza)

train station, hospital, post office, restaurant, hotel, school

(pauza)

hotel, train station, hospital, school, post office, restaurant

CD3
19

In this town

Let's walk down (dzieci maszerują w miejscu)
the streets of this town, (dzieci rozglądają się wokół)
and find a post office, a train station,
and a hospital. (dzieci naśladują naklekanie znaczka na kopertę, ramionami wykonują kolisty ruch, naśladując jazdę pociągiem i łapią się za głowę, udając złe samopoczucie)
Look left – a post office. (dzieci patrzą w lewo i udają, że nakleją znaczek na kopertę)
Look right – a train station. (dzieci patrzą w prawo i ramionami wykonują kolisty ruch, naśladując jazdę pociągiem)
Oh. There isn't a hospital in this town. (dzieci rozkładają bezradnie ręce i następnie łapią się za głowę, udając złe samopoczucie).

Let's walk down (jw.)

the streets of this town, (jw.)

and find a school, a hotel,

and a restaurant. (dzieci udają pisanie na tablicy, kładą głowę na dłoniach, pokazując zasypianie i naśladują jedzenie posiłku nożem i widelcem)

Look left – two schools. (dzieci patrzą w lewo i udają pisanie na tablicy)

Look right – two hotels. (dzieci patrzą w prawo i kładą głowę na dłoniach, pokazując zasypianie)

Oh. There aren't any restaurants in this town. (dzieci rozkładają bezradnie ręce i udają, że jedzą posiłek widelcem).

CD3
20

This is my town. It's small, but I like it. There are two schools. There's a train station. There are two restaurants. There aren't any hotels. There isn't a hospital. There's a post office. There are shops everywhere.

5 Let's go shopping

Lekcja 6

Cele:

rozwijanie umiejętności twórczego myślenia; tworzenie planu wymarzonego miasta i opisywanie go

Główne słownictwo i struktury:

sklepy; budynki miejskie; *In my dream town, there's a (post office); There isn't (a hospital); There are two (sweet shops); There aren't any (hotels).*; atrakcje turystyczne w mieście; *beach*.

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD3; karty z obrazkami i nazwami budynków miejskich; *szablon etykiet i legendy planu miasta z *Zeszytu ćwiczeń*; *kartki A3, po jednej dla każdego ucznia; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **3** Odtwórz piosenkę *We're ready*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Zaproś dwoje ochotników na środek klasy i poproś, aby usiedli tyłem do tablicy. Na tablicy umieść kartę z obrazkiem wybranego budynku miejskiego. Zachęć resztę klasy do wypowiadania skojarzeń lub pełnych zdań związanych z miejscem widocznym na karcie, np.: *doctor, You go there when you're ill, What's the matter?* Ochotnicy siedzący na środku zgadują, jakie miejsce jest opisywane. Kontynuuj zabawę, zmieniając karty na tablicy. W drugiej rundzie wykorzystuj karty wyrazowe, prosząc uczniów o podanie skojarzeń bez podpowiedzi w postaci obrazka.
- **19** Odtwórz rymowaną *In this town*. Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (patrz s. 113.).

1 Listen and read. Find and point. strona 58

- Wskaż chmurkę znajdującą się w prawym rogu strony i odczytaj zapisaną w niej treść. Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji, poprzez różne gry i zadania, dzieci będą ćwiczyć umiejętność twórczego myślenia.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony.
- Wskaż obrazki i powiedz: **They are dream towns.** Wyjaśnij, że termin: *dream town* oznacza miasto marzeń i na lekcji dzieci będą wymyślać własne miasto marzeń. Zapytaj: **What buildings, shops and other places can you see in the pictures?** Uczniowie udzielają odpowiedzi (*hospital, hotels, schools, water park, toy shops, restaurants, train station, post office, market, sweet shops*).
- **21** Powiedz: **Listen and read. Find and point.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest zgadnąć, która ilustracja przedstawia miasto zaprojektowane przez chłopca. Odtwórz nagranie. Uczniowie słuchają, jednocześnie czytają tekst w dymku oraz odnajdują wymienione elementy miasta przedstawionego na ilustracji. Następnie w parach porównują swoje przypuszczenia. Sprawdź odpowiedź (b) i poproś dzieci o jej uzasadnienie, np.: *There are two sweet shops here.*

Lesson 6

1 **3:21** Listen and read. Find and point.

This is my dream town. On the beach, there are two sweet shops and a restaurant. In my dream town, there's a post office and a big school too. It's green and yellow. There isn't a hospital. There aren't any hotels.

2 Look and think. Point and say.

This is my dream town. On the beach, there's a restaurant ...

3 Make the labels and the plan of your dream town.

4 Talk about your dream town.

58

- Zapytaj: **Do you like the dream town in picture 'b'? What do/don't you like about it?** i wyjaśnij znaczenie wypowiedzi. Wysłuchaj odpowiedzi dzieci.

2 Look and think. Point and say. strona 58

- Wskaż obrazek a w zad. 1., a następnie dziewczynkę na zdjęciu w zad. 2. Powiedz: **Picture 'a' shows this girl's dream town.** Poproś ochotnika o odczytanie początku wypowiedzi dziewczynki.
- Powiedz: **Look and think what there is and isn't in this dream town.** Wyjaśnij po polsku, że zadaniem dzieci jest przygotować opis miasta z obrazka a, tj. ułożyć zdania o tym, co się znajduje w tym mieście, a czego w nim nie ma. Uczniowie mogą także opisać kolory budynków.
- Poproś dzieci, aby zastanowiły się nad opisem miasta samodzielnie, a następnie zachęć, aby w parach wspólnie go przygotowały, wzorując się na zad. 1. Dzieci mogą zrobić notatki.
- Poproś ochotników o wypowiedzenie różnych zdań dotyczących ilustracji. Jeśli zdania odnoszą się do miejsc, które znajdują się w tym mieście, pozostali uczniowie odnajdują je i wskazują je na obrazku.

ZADANIE RUCHOWE

Przyłóż dłoń do oczu na kształt lornetki, rozejrzyj się po klasie i powiedz: **I can see people at the train station.** Wyjaśnij uczniom, że powinni wyobrazić sobie, że są na stacji i mają zachowywać się tak jak podróżni, np. mogą patrzeć na zegarek, nieść ciężką torbę itp. Kontynuuj zabawę, nazywając różne budynki, a dzieci odgrywają typowe zachowanie ludzi w danym miejscu. Ochotnik może przejąć twoją rolę.

3 Make the labels and the plan of your dream town.

- Pokaż gotowy plan wymarzonego miasta z legendą i etykietami z szablonu. Powiedz: **Let's make the labels and the plan of our dream town.** Poproś dzieci, aby z *Zeszytu ćwiczeń* wyjęły szablon wycinanki i wycięły z niego etykiety i legendę mapy. Wymieniaj nazwy różnych miejsc z wycinanki, np.: **Show me a train station**, uczniowie niech podnoszą odpowiednie etykiety.

Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, po wykonaniu planu miasta, zamiast używania etykiet, samodzielnie podpisują miejsca w swoim projekcie.

- Rozdaj kartki A3. Wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest zrobić plan swojego wymarzonego miasta. W tym celu dzieci powinny wyobrazić sobie, jakie budynki i atrakcje mają znaleźć się w ich mieście, i powinny nakleić w ich miejscu na planie odpowiednie etykiety z wycinanki. Plan miasta niech będzie prostym szkicem, np. jak na ilustracji w zad 4. Na etykietach znajduje się tylko jeden budynek lub każdego rodzaju atrakcje, ale uczniowie mogą samodzielnie dorysować np. trzy muzea. Dzieci nie muszą wykorzystać wszystkich etykiet.
- Dzieci wykonują plany i oznaczają je etykietami. Pomagaj uczniom w wykonaniu zadania.
- Jeśli dzieci mają ochotę, mogą też wymyślić inne rodzaje sklepów lub atrakcji w ich mieście, np. lodziarnię, kocią kawiarnię itp., i samodzielnie narysować ikonki lub zrobić podpisy. Pomóż dzieciom przy angielskich nazwach nowych miejsc.

4 Talk about your dream town. strona 58

- Powiedz: **Tick-tock.** Uczniowie kończą hasło: *Time to talk.* Wskaż plany uczniów i powiedz: **Talk about your town.** Zaprosz na środek klasy ochotnika ze swoim planem i legendą. Poproś, aby powiedział pięć zdań o tym, co znajduje się w jego mieście, zaczynając od: *This is my dream town. There is a ...* lub: *There are ...* Kiedy skończy wypowiedź, poproś, aby, wspomagając się legendą, powiedział kilka zdań o tym, czego nie ma w jego wymarzonego mieście, zaczynając odpowiedź od: *There isn't a ...* lub: *There aren't any ...*
-  W parach uczniowie na zmianę opisują plany swojego wymarzonego miasta, mówiąc, co się w tym mieście znajduje, a czego nie ma. Następnie poproś uczniów o pracę w nowych parach i porównanie swoich miast. Uczniowie mówią zdania na zmianę, np.: *In my town, there's one hotel. In your town, there isn't a hotel. In my town, there are three restaurants. In your town, there's one restaurant.*

*DODATKOWY POMYSŁ

Zaprosz jednego ucznia ze swoim projektem na środek klasy. Projekt powinien być ustawiony tyłem do klasy. Zachęć uczniów, aby, wspomagając się legendą, zgadywali, co znajduje się, a czego nie ma na planie ochotnika, np.: *There's a water park.* Osoby, które pracowały z tym uczniem w zad. 4., nie mówią zdań, ale próbują z pamięci odtworzyć, czy dane miejsca są na planie, czy ich nie ma. Za każde zdanie zgodne z prawdą, cała klasa otrzymuje punkt. Zakończ zabawę po 10 zdaniach i sprawdź, ile punktów zdobyli uczniowie na poczet całej klasy. Możesz powtórzyć zabawę, zapraszając na środek klasy inną osobę.

- Unieś projekt dowolnego ucznia i poproś pozostałe dzieci o powiedzenie pięciu zdań o miejscach i budynkach zaznaczonych na demonstrowanym planie.
-  Odtwórz piosenkę *End of lesson.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 5., Lekcja 6.: ćw. 1–2, s. 55. *Work-out:* ćw. 2., s. 59.

CD3
21

This is my dream town. On the beach, there are two sweet shops and a restaurant. In my dream town, there's a post office and a big school too. It's green and yellow. There isn't a hospital. There aren't any hotels.

5 Let's go shopping

Lekcja 7

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie pieniędzy; prośenie o produkty w sklepie i pytanie o cenę oraz udzielanie odpowiedzi; budowanie świadomości podobieństw i różnic międzykulturowych

Główne słownictwo i struktury:

coins, banknotes, bank cards; (Australian) dollars, cents, euros, pounds, pence, złote, grosze; There are (euros and cents); One (euro) is one hundred (cents); There are (five kangaroos) on the (one dollar coin); On the (five dollar banknote), there's a picture of (Queen Elizabeth II); Can I have a notebook, please? Here you are. How much is it? It's (two dollars and fifty cents).; 1–100; kangaroo

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD3; karty z obrazkami budynków miejskich; karta rozmiaru A4 z grubszego papieru z otworem wielkości ok. 3 cm; *polskie monety i banknoty; *mapa świata lub globus; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD3** Odtwórz piosenkę *We're ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

- Zakryj kartę z obrazkiem dowolnego budynku miejskiego kartką z grubszego papieru z otworem wielkości ok. 3 cm. Przesuwaj kartkę tak, aby w otworze pokazywały się różne fragmenty obrazka. Dzieci odgadują po widocznych fragmentach, co to za budynek. Kontynuuj zadanie z pozostałymi kartami z obrazkami budynków. Następnie umieść karty na tablicy, wskaż je i zapytaj: **Where do you pay money? What can you buy?** Wyjaśnij znaczenie wypowiedzi i porozmawiaj z dziećmi o tym, za co się płaci i co się kupuje w tych miejscach. Uczniowie mogą odpowiadać po polsku lub po angielsku.
- **CD3** Odtwórz rymowaną *In this town.* Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (patrz s. 113.).

1 Listen and read. Find and point. strona 59

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji dzieci poznają rodzaje pieniędzy z krajów anglojęzycznych i porównują je z pieniędzmi, których używa się w Polsce. Zapytaj uczniów, czy znają jakieś nazwy obcych walut, np. z USA, i wysłuchaj ich odpowiedzi.
- Wskaż flagę i zapytaj: **What country is it? The Bugs go to this country in the 'Let's go shopping' story.** Wysłuchaj odpowiedzi dzieci, ale ich nie potwierdzaj ani im nie zaprzeczaj. Wskaż zdjęcia a–d lub pokaż prawdziwe monety, banknoty oraz karty i wprowadź słowa: *coin, banknote* i *bank card*.
- **CD3** Powiedz: **Listen and read.** Odtwórz nagranie i zachęć dzieci, aby śledziły tekst i porównały z nim swoje wcześniejsze odpowiedzi. Powtórz pytanie: **What country is the text about?** Dzieci odpowiadają (*Australia*).



Lesson 7

1 **CD 3.22** Listen and read. Find and point.







In Australia, there are Australian dollars and cents. One dollar is one hundred cents. There are five kangaroos on the one dollar coin. There are Australian animals on other coins too. On the five dollar banknote, there's a picture of Queen Elizabeth II. People use coins, banknotes and bank cards.

2 **CD 3.23** Listen, read and repeat. Act out.



Can I have a notebook, please?
How much is it?
It's two dollars and fifty cents.



3 **CD 3.24** Listen, find and point.



There are euros and cents.



There are dollars and cents.



There are pounds and pence.

4 Write about money in Poland in your notebook. Say.

In Poland, there are złote and grosze.



- **CD3** Powiedz: **Find and point.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest odnaleźć na ilustracjach pieniądze, o których mowa w tekście, i wskazać je. Odtwórz nagranie ponownie. Porozmawiaj z dziećmi po polsku o tym, że Elżbieta II jest królową Zjednoczonego Królestwa Wielkiej Brytanii i Irlandii Północnej, ale także Australii. Australia była wcześniej kolonią brytyjską, czyli terenem formalnie posiadanym przez Wielką Brytanię, i nadal jest z tym krajem politycznie związana. Zadaż kilka pytań sprawdzających zrozumienie treści artykułu, np.: **How many cents is one dollar?** (*a hundred*) **What animals are there on the one dollar coin?** (*five kangaroos*) **Which picture shows the one dollar coin?** (*picture a*) **Where can you see a picture of Queen Elizabeth II?** (*on the five dollar banknote*) **What forms of money do people use in Australia?** (*coins, banknotes and bank cards*)

2 Listen, read and repeat. Act out. strona 59

- **CD3** Wskaż osoby przedstawione na zdjęciach i powiedz: **They are in a shop. This man is a shop assistant.** Powiedz: **Listen and read the dialogue about shopping. What does the boy want to buy?** Wyjaśnij znaczenie pytania. Odtwórz nagranie, a następnie sprawdź odpowiedź (*a notebook*). Upewnij się, że dzieci rozumieją treść całego dialogu.
- **CD3** Powiedz: **Listen and repeat.** Podziel klasę na dwie grupy i każdej z nich przydziel inną rolę: *Boy* i *Shop assistant*. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej wypowiedzi. Grupy powtarzają kwestie przydzielonej im postaci. Powtórz zadanie, prosząc grupy o zamienienie się rolami.

- Powiedz: **Tick-tock**. Uczniowie kończą hasło: *Time to talk*. Powiedz: **Act out the dialogue**, wspomagając się gestami. Odegraj przykładowy dialog z ochotnikiem w roli kupującego. Zapraszaj pary ochotników na środek klasy, aby odegrały podobny dialog, kończąc go słowami: *Thank you*. Uczniowie mogą zastąpić przedmiot zakupu innym niż w nagraniu oraz podać wymyśloną cenę w dolarach i centach.
-  Uczniowie odgrywają dialog w parach, wybierając dowolny przedmiot i wymyśloną cenę w dolarach i centach.

*DODATKOWY POMYSŁ

Unoś przybory szkolne, prosząc uczniów o przypomnienie ich angielskich nazw. Podziel uczniów na dwie grupy: *Customers* i *Shop assistants*. Poproś osoby z grupy *Shop assistants* o pozostanie na miejscach i rozłożenie swoich przyborów szkolnych „na sprzedaż” na ławkach. Następnie „klienci” spacerują wśród stoisk, zatrzymując się i przeprowadzają dialogi w celu zakupu dowolnego przyboru. Po chwili zasygnalizuj przerwę, np. podnosząc rękę, i zapytaj klientów: **Who's got a (pencil)?** Uczniowie, którzy kupili dany przedmiot, zgłaszają się. Kontynuuj zabawę w podobny sposób. Po kilku pytaniach poproś uczniów o zamienienie się rolami. Na koniec zadaj, aby wszystkie zakupione w grze przybory wróciły do swoich właścicieli.

ZADANIE RUCHOWE

Zapytaj uczniów: **What can you buy in a clothes shop/at a market/a pet shop/a toy shop?** Zanotuj odpowiedzi uczniów na tablicy. Podziel klasę na dwie grupy: *Shop assistants* i *Customers*. Uczniowie odgrywający rolę sprzedawców ustawiają się w różnych miejscach pod ścianą. Kiedy kłaśniesz, uczniowie odgrywający rolę klientów podchodzą do sprzedawców i każdy zadaje pytanie o dowolny produkt z tych zapisanych na tablicy, np.: *Can I have a T-shirt, please?* Sprzedawcy odpowiadają: *Here you are* i pokazują produkt za pomocą gestów. Kiedy znów kłaśniesz, klienci idą do innego sprzedawcy i zabawa jest kontynuowana. Po kilku rundach grupy zamieniają się rolami.

3 Listen, find and point. strona 59

- Wyjaśnij, że zdjęcia przedstawiają waluty z innych anglojęzycznych krajów. Zachęć uczniów, aby przyjrzeć się zdjęciom i spróbowali odgadnąć, jakie kraje i waluty oznaczają podpisy umieszczone pod ilustracjami.
-  Powiedz: **Listen, find and point**. Uczniowie słuchają wypowiedzi oraz odnajdują pasujące do nich zdjęcia (1 c, 2 a, 3 b) i wskazują je. Upewnij się, że dzieci rozpoznały kraje i znają polskie odpowiedniki walut przedstawionych na zdjęciach. Jeśli masz globus lub mapę świata, pokaż uczniom, gdzie znajdują się kraje wspomniane w nagraniu.

*DODATKOWY POMYSŁ

Przeprowadź z uczniami zadanie typu *webquest*, którego celem będzie poszerzenie informacji o walutach wspomnianych na lekcji. Zapisz na tablicy pytania, np.: **What can you see on euro/dollar/pound banknotes?** **How much is one euro in Polish zloty**, itp. i poproś uczniów o ich przepisanie. W ramach zadania domowego uczniowie szukają w Internecie odpowiedzi na podane pytania, po polsku lub po angielsku. Na następnej lekcji uczniowie przedstawiają wyszukane odpowiedzi.

4 Write about money in Poland in your notebook.

Say. strona 59

- Zapytaj: **What money have we got in Poland?** Wskaż przykład podany w zad. 4. i odczytaj go. Wyjaśnij, że po angielsku mówimy: *1 zloty*, a w liczbie mnogiej używane są różne formy: *złote*, *złoty* i *zlotys*. W przypadku groszy mówimy: *1 grosz*, a w liczbie mnogiej: *grosze*, *groszy* i *groszys*. Zapytaj: **How many groszy is one zloty?**, wysłuchaj odpowiedzi dzieci i zapisz na tablicy: *One zloty is one hundred groszy*. Zapytaj: **Do people use coins/banknotes/bank cards in Poland?** Wysłuchaj odpowiedzi dzieci. Możesz pokazać dzieciom też różne banknoty oraz monety i z pomocą dzieci utworzyć następujące zdania: *There's a picture of (King Bolesław Chrobry) on the (twenty zloty) banknote*. *There's an eagle on the (one zloty) coin* oraz zapisać je na tablicy.
- Wskaż artykuł zamieszczony w zad. 1. i powiedz: **Write about money in Poland**. Wyjaśnij, że, wzorując się na nim i wspomagając zdaniami zapisanymi na tablicy, dzieci powinny opisać w zeszytach lub na osobnych kartkach pieniądze, którymi posługujemy się w Polsce. Chodź po klasie i pomagaj uczniom w wyborze informacji do opisu oraz zadawaj pytania o ich prace. Wyznacz czas na wykonanie zadania.
- Ochotnicy pokazują swoje prace całej klasie i odczytują opisy pieniędzy. Reszta klasy wykonuje tę część zadania w parach.

- Unieś podręcznik i zapytaj: **What money do people use in Australia/Ireland/the UK/the USA?** Uczniowie podają odpowiedzi z pamięci. Zapytaj po polsku o to, jak pytamy po angielsku o cenę, np. zeszytu, i wysłuchaj odpowiedzi dzieci (*How much is a (notebook)?*)
-  Odtwórz piosenkę *End of lesson*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children**. Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher*.

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 5., Lekcja 7.: ćw. 1–2, s. 56.

CD3
22

*In Australia, there are Australian dollars and cents.
One dollar is one hundred cents.
There are five kangaroos on the one dollar coin.
There are Australian animals on other coins too.
On the five dollar banknote, there's a picture of Queen Elizabeth II. People use coins, banknotes and bank cards.*

CD3
23

Boy: *Can I have a notebook, please?*

Shop assistant: *Here you are.*

Boy: *How much is it?*

Shop assistant: *It's two dollars and fifty cents.*

Boy: *Thank you!*

CD3
24

- In the UK, there are pounds and pence. One pound is one hundred pence.*
- In Ireland, there are euros and cents. One euro is one hundred cents.*
- In the USA, there are dollars and cents. One dollar is one hundred cents.*

5 Let's go shopping

Lekcja 8

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziału 5.

Główne słownictwo i struktury:

sklepy; budynki miejskie; *There's a (bakery); There are (three clothes shops); Excuse me. I'm looking for a (supermarket); There isn't a (train station); There aren't any (hotels).*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD3; karty z obrazkami i nazwami sklepów i budynków miejskich; kostka do gry; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD3** Odtwórz piosenkę *We're ready.* Dzieci śpiewają piosenkę **3** i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pokaż monetę, banknot i kartę bankomatową. Zapytaj: **What's this?** Uczniowie przypominają słownictwo z poprzednich zajęć.
- Zapytaj wskazanych uczniów: **What animals are there on the one Australian dollar coin?** Zachęć dzieci do udzielania odpowiedzi pełnym zdaniem.

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

strona 60

- Wybierz w tajemnicy trzy karty obrazkowe przedstawiające twoje ulubione sklepy. Pokaż te karty, zwrócone obrazkami do siebie, i powiedz: **These are my favourite shops.** **Guess what they are.** Uczniowie zgadują. Kiedy udzielą prawidłowych odpowiedzi, odwróć w ich stronę trzymane karty.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Wskaż sklepy zilustrowane w zad. 2. i zapytaj: **What shops are there?** Dzieci udzielają odpowiedzi (1 *three clothes shops*, 2 *a shoe shop*, 3 *a market*, 4 *two bookshops*, 5 *two sweet shops*, 6 *a bakery*).
- **CD3** Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie, **25** robiąc pauzę po pierwszym zdaniu. Dzieci wskazują właściwą ilustrację. Powiedz: **Say the number.** Dzieci odpowiadają. Wznów nagranie, aby uczniowie sprawdzili swoje odpowiedzi. Kontynuuj zadanie z pozostałymi zdaniami.
- **CD3** Powiedz: **Repeat.** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają zdania.

2 Choose the words. Write the sentences in your notebook. Say.

strona 60

- Wskaż rysunek chłopca i poproś ochotnika o odczytanie na głos treści zapisanej w dymku. Powiedz: **Choose the words. Write the sentences in your notebook** i zwróć uwagę dzieci na przykłady. Wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest napisać w zeszycie zdania do każdej z ilustracji 1–6, wybierając właściwe nazwy sklepów spośród wyrazów podanych w ramkach. Upewnij się, czy dzieci pamiętają, że jeśli w mieście chłopca jest jeden sklep danego typu, zdanie

Lesson 8

Unit review

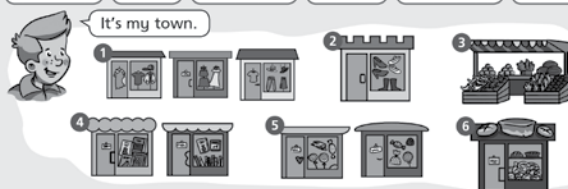
1 **CD 3.25** Listen, find and point. Say the number. Repeat.

2 Choose the words. Write the sentences in your notebook. Say.

Example: 1. *There are three clothes shops.*

2. *There's a shoe shop.*

shoe shop bakery sweet shop market clothes shop bookshop



3 **CD 3.26** Ask, find and say. Listen and check.



4 **CD 3.27** Choose and say. Listen and check. Write the sentences in your notebook.

Example: 1. *There's a post office.*

- There's ...
a a bookshop b a post office
- There isn't ...
a a hospital b a train station
- There aren't any ...
a hotels b schools
- There are ...
a two restaurants b three restaurants



Go to Gary's picture dictionary on page 84.



zaczynamy od: *There's a...*. Jeśli jest więcej sklepów tego typu, zdanie zaczynamy od: *There are*, dodajemy liczbę sklepów, a ich nazwę zapisujemy w liczbie mnogiej, jak np. w pierwszym zdaniu przykładu.

- Kiedy dzieci skończą zadanie, sprawdź odpowiedzi, pytając: **What's number (1)?** Wskazani uczniowie odczytują zdania (1 *There are three clothes shops*, 2 *There's a shoe shop*, 3 *There's a market*, 4 *There are two bookshops*, 5 *There are two sweet shops*, 6 *There's a bakery*).
- Podziel dzieci na pary. W każdej parze jeden uczeń wskazuje dowolny obrazek, a drugi mówi z pamięci pasujące do niego zdanie. Każdy sprawdza poprawność odpowiedzi z wersją zapisaną w zeszycie. Następnie dzieci zamieniają się rolami.

*DODATKOWY POMYSŁ

Pracując w parach, uczniowie zamykają książki i zeszyty i wspólnie próbują odtworzyć z pamięci, co znajduje się w mieście chłopca z zad. 2. Następnie otwierają zeszyty i porównują swoje odpowiedzi.

ZADANIE RUCHOWE

Wyznacz sześć oddalonych od siebie miejsc w sali i połóż w każdym z nich jedną kartę z obrazkiem sklepu. Na tablicy umieść sześć pasujących kart wyrazowych i oznacz je liczbami od 1 do 6. Pokaż gest szeleszczenia banknotami i zachęć całą klasę, aby powiedziała z tobą: **Let's go shopping.** Wyjaśnij, że na to hasło każde dziecko powinno udać się jak najszybciej do dowolnie wybranego sklepu. Kiedy dzieci ustawią się przy wybranych kartach obrazkowych, wskaż grupę, która ma chórem nazwać właściwy sklep. Ochotnik rzuca kostką. Wyrzucona liczba oznacza, zgodnie z numeracją kart wyrazowych przpiętych do tablicy, dany sklep. Wszystkie osoby „stojące” w tym sklepie, tj. obok pasującej karty obrazkowej, odpadają

z gry i siadają na podłodze. Następnie wszyscy razem mówią: *Let's go shopping* i osoby, które były w innych sklepach, muszą zmienić miejsce. Inny ochotnik rzuca kostką i gra jest kontynuowana. Wygrywa osoba lub osoby, które pozostaną w pozycji stojącej na koniec gry.

3 Ask, find and say. Listen and check. strona 60

- Wskaż obrazki *a* i *b*. Zadać pytania na temat każdego z nich: **What's the name of this street? What shops can you see?** Uczniowie udzielają odpowiedzi (*a Garden Street, two pet shops, b Spring Street, two toy shops, one supermarket*). Wskaż dymki narysowane po prawej stronie i wyjaśnij po polsku, że przedstawiają one zdania wypowiedziane przez turystę do przypadkowego przechodnia. Odpowiedzi przechodnia znajdują się poniżej po prawej stronie.
- Poproś dzieci, aby wspólnie spróbowały uzupełnić pierwsze zdanie nazwą sklepu umieszczoną na ikonce. Kiedy dzieci utworzą właściwe zdanie (*Excuse me. I'm looking for a toy shop*), zapytaj, wskazując obrazki ulic: **Where's a toy shop? On which street? How many toy shops are there?** Uczniowie udzielają odpowiedzi. Wskaż dwie ramki z odpowiedziami i zapytaj, która będzie lepsza i jak ją uzupełnić. Ochotnicy zgłaszają się i układają odpowiedź. Wysłuchaj ich sugestii, ale nie zaprzeczaj im ani ich nie potwierdzaj. Poproś, aby dzieci spróbowały w parach wykonać resztę ćwiczenia, wspólnie omawiając zdania turysty i odpowiedzi przechodnia. Podpowiedz, że w kolejnych zdaniach muszą uzupełniać coraz więcej słów, a zdanie 3. muszą w całości zbudować samodzielnie. W tym celu dzieci powinny patrzeć na zdanie 1. jako modelowe.
- CD3 26** Powiedz: **Listen and check.** Przed wysłuchaniem każdego dialogu poproś ochotnika o ułożenie wypowiedzi turysty i odpowiedzi przechodnia. Następnie odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym dialogu, tak aby uczniowie mogli sprawdzić swoje odpowiedzi (patrz zapis nagrania na s. 119).

4 Choose and say. Listen and check. Write the sentences in your notebook. strona 60

- Pokaż karty z obrazkami budynków miejskich i zapytaj: **Do you remember the six buildings?** Dzieci nazywają budynki przedstawione na kartach. Następnie wskaż ilustrację w podręczniku i zapytaj: **What buildings can you see?** Uczniowie udzielają odpowiedzi (*a school, a post office, a hospital, two restaurants*).
- Wskaż zdania zamieszczone w podręczniku i powiedz: **Read, look and choose.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest uzupełnić zdania właściwymi odpowiedziami: *a* lub *b*, zgodnie z obrazkiem miasta. Podkreśl, że uczniowie powinni zwrócić szczególną uwagę na początki zdań, mówiące o tym, czy coś się znajduje na obrazku, czy czegoś na nim nie ma. Dzieci zastanawiają się nad odpowiedziami.
- CD3 27** Poproś klasę o chórálne odczytanie pierwszego zdania i dokończenie go nazwą właściwego budynku. Powiedz: **Listen and check.** Odtwórz nagranie pierwszego zdania, tak aby dzieci mogły sprawdzić swoje odpowiedzi. Kontynuuj zadanie z pozostałymi zdaniami (patrz słowa podkreślone w zapisie nagrania na s. 119.).
- Powiedz: **Write the sentences in your notebook** i zwróć uwagę dzieci na przykład. Wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest zapisać w zeszytach pełne zdania 1–4. Sprawdź odpowiedzi, prosząc ochotników o odczytanie zdań.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

Go to Gary's picture dictionary on page 84.

- Przypomnij, że na końcu *Książki ucznia* znajduje się słowniczek obrazkowy – *Gary's picture dictionary* – z najważniejszymi słowami z danego rozdziału. Powiedz: **Guess the words.** Dzieci zgadują, jakie słowa pojawią się w słowniczku. Nie potwierdzaj ich odpowiedzi, ani im nie zaprzeczaj.
- Powiedz: **Look at page 84.** Uczniowie sprawdzają swoje odpowiedzi.
- Wykonaj z klasą dwa dowolne ćwiczenia ze słowniczkiem obrazkowym z *Banku gier* na s. 12.
- Wybierz kilka kart z obrazkami sklepów i budynków miejskich i pokazuj je pojedynczo, zwrócone obrazkami do siebie. Mów skojarzenia związane z danym miejscem, np. *doctor*. Uczniowie zgadują, co to za miejsce. Kiedy odgadną prawidłowo, pokaż im dany obrazek i odłóż go na bok.
- CD3 4** Odtwórz piosenkę *End of lesson*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 5., Lekcja 8.: ćw. 1–3, s. 57.

CD3
25

There are two sweet shops. (pauza) It's number 5.
There's a market. (pauza) It's number 3.
There's a bakery. (pauza) It's number 6.
There are two bookshops. (pauza) It's number 4.
There's a shoe shop. (pauza) It's number 2.
There are three clothes shops. (pauza) It's number 1.

CD3
26

1 Girl: *Excuse me. I'm looking for a toy shop.*
Woman: *There are two toy shops on Spring Street.*
2 Girl: *Excuse me. I'm looking for a pet shop.*
Woman: *There are two pet shops on Garden Street.*
3 Girl: *Excuse me. I'm looking for a supermarket.*
Woman: *There's a supermarket on Spring Street.*

CD3
27

1 *There's a post office.*
2 *There isn't a train station.*
3 *There aren't any hotels.*
4 *There are two restaurants.*

5 Let's go shopping

Cumulative review

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziałów: *It's good to see you again!* oraz 1–5.

Główne słownictwo i struktury:

● materiał z rozdziałów: *It's good to see you again!* oraz 1–5.

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD3; karty obrazkowe i wyrazowe z rozdziałów *It's good to see you again!* oraz 1–5.; *maskotka Świetlik Gary

i

Sekcję *Cumulative review* można przeprowadzić na tej samej lekcji, na której uczniowie piszą test z rozdziału 5.

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD3 3 Odtwórz piosenkę *We're ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pytaj o słowa z różnych kategorii dotychczas poznanych przez dzieci: **Name six (wild animals)/five (free time activities)/eight (shops).**
- CD3 8 Odtwórz piosenkę *On this street.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 107.).

*DODATKOWY POMYSŁ

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

- 1 Pokazuj karty obrazkowe z dotychczas poznanych zakresów słownictwa, pytając: **What's this?** lub prosząc o uzupełnienie zdań, np.: **There's a ...**
- 2 Pokazuj karty wyrazowe z dotychczas poznanych zakresów słownictwa, prosząc o odczytanie wyrazów i ułożenie z nimi zdania, np.: *There isn't a hotel on this street.*
- 3 Pokazuj karty obrazkowe do historyjek i proś o ułożenie ich w kolejności lub o uzupełnienie dialogu dotyczącego danej karty, np.: **Excuse me. I'm (looking for a toy shop).** **There's a (toy shop) on (New Street).**
- 4 Poproś o połączenie dwóch różnych kart i zbudowanie logicznego zdania, np. *There are two bookshops and a market in this town.*
- 5 Umieść karty obrazkowe na tablicy, ponumeruj je i pokazuj karty wyrazowe. Poproś dzieci o podanie numeru pasującej karty obrazkowej. Zadanie można wykonać też w odwrotnej kolejności, umieszczając na tablicy karty wyrazowe.
- 6 Wypowiedz wyraz i poproś o przeliterowanie go.
- 7 Odtwórz nagranie karaoke piosenki i poproś o odśpiewanie jednej zwrotki lub zacznij mówić rymówankę, a dzieci podają kolejną linijkę.

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

Cumulative review

1 3:28 Listen, find and point.

2 Read, look and find. What's missing?



- 1 Find two spiders.
- 2 Find number ninety.
- 3 Find a kangaroo in the grasslands.
- 4 Find an animal with thin whiskers.

- 5 Find someone who can rollerblade.
- 6 Find a police officer.
- 7 Find a toy shop.
- 8 Find two restaurants.

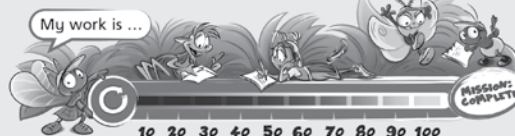


Find someone who needs help.



3 Play I spy with Bugs eye.

4 3:29 Listen, count and say. Think and say.



1 Listen, find and point. strona 61

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Zapytaj: **What can you see in the picture?** Zachęć dzieci do identyfikowania i nazywania po angielsku jak największej liczby elementów obrazka znajdującego się w zad. 2.
- CD3 28 Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdym zdaniu lub dialogu. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują wymieniane w nagraniu elementy obrazka lub postacie, które wypowiadają dane kwestie, i wskazują je.

2 Read, look and find. What's missing? strona 61

- Powiedz: **Read the eight sentences. The elements from seven sentences are in the picture. The element from one sentence is missing. Look and find.** Uczniowie odnajdują elementy wymienione w zdaniach i wskazują je. Następnie porównują odpowiedzi w parach. Zapytaj: **What isn't in the picture? What's missing?** Dzieci odpowiadają: *a toy shop (from sentence seven).* Poproś ochotnika, aby narysował na tablicy brakujący element, czyli np. wystawę sklepu z zabawkami.
- Wskaż dymek znajdujący się nad obrazkiem i zapytaj: **What does Danny ask you to do?** Ochotnik odczytuje zdanie. Wyjaśnij: **The Bugs Team help others. Who needs help in the picture?** Uczniowie szukają postaci potrzebującej pomocy i kiedy odnajdą na rysunku muchę, która zgubiła portfel, mówią: *Here.* Zapytaj: **Can you see the lost wallet?** i wyjaśnij znaczenie pytania. Kiedy dzieci znajdą w lewym dolnym rogu portfel, mówią: *Here.*
- Możesz porozmawiać po polsku z klasą o tym, co zrobić w sytuacji, gdy zgubimy portfel, np. poszukać tam, gdzie przebywaliśmy wcześniej, przejrzeć kieszenie, zgłosić

rodzicom, jeśli w portfelu była np. legitymacja lub inny dokument, aby rodzice mogli zgłosić zgubę w odpowiedniej instytucji, np. na policji czy w szkole. Zapytaj też, jak zabezpieczyć się przed zgubieniem portfela i pieniędzy, np. nie nosić w otwartej kieszeni, trzymać zawsze w bezpiecznym miejscu, np. w wewnętrznej zamykanej kieszeni torby i nie zabierać ze sobą dużych kwot.

ZADANIE RUCHOWE

Uczniowie stają koło ławek, upewniając się, że mają sporo miejsca. Pokazuj karty z obrazkami przedstawiającymi dotychczas wprowadzone słownictwo i wydawaj polecenia: ***If you know the English word, touch your toes/jump three times/wave your hands/stomp your feet/stand on one leg.*** Dzieci wykonują odpowiednie ruchy, jeśli pamiętają dane słowo. Jeśli go nie pamiętają, stoją nieruchomo. Po wykonaniu żądanych gestów uczniowie na twój sygnał podają chórem odpowiedź. Osoby, które stały nieruchomo, powtarzają odpowiedź.

3 Play I spy with Bugs eye. strona 61

- Klaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game.* Podziel dzieci na pary i powiedz, że każda para powinna mieć otwartą wspólnie jedną książkę.
- Powiedz: ***I spy with Bugs eye ... (a shoe shop),*** przykładając do oka dłonie złożone na kształt lunety i patrząc na obrazek znajdujący się w podręczniku. Dzieci odnajdują wymieniony element obrazka i wskazują go. Wygrywa to dziecko z pary, które jako pierwsze wskaże prawidłowy element obrazka. Powtórz grę kilka razy.
-  Uczniowie kontynuują grę w trzysobowych grupach, na zmianę mówiąc: *I spy with Bugs eye* Pozostałe dzieci pospiesznie wskazują dany element obrazka.

4 Listen, count and say. Think and say. strona 61

-  Wskaż obrazek i przypomnij, że w tym zadaniu uczniowie będą oceniać swoją pracę nad materiałem dotychczas omówionym w rozdziałach podręcznika. Powiedz: **Listen, count and say.** Przypomnij, że uczniowie będą samodzielnie liczyć do podkładu muzycznego i mówić zdania oceniające własną pracę. Odtwórz nagranie i razem z dziećmi odliczaj od 10 do 100 oraz mów pełne zdania, jak w nagraniu do tego zadania w rozdziałach 1. i 2. (***My work is OK!/My work is great!/My work is excellent!***).
- Zapytaj: ***What do you think of your work?*** i poproś, aby dzieci zdecydowały, jak oceniają własną pracę, wybierając sobie po cichu jedno ze zdań, które przed chwilą powtórzyły. Przypomnij zdania, mówiąc je z odpowiednim natężeniem emocji: ***My work is OK!/My work is great!/My work is excellent!*** Dzieci powtarzają to zdanie, które jest zgodne z ich własną oceną swojej pracy. Podkreśl, że jest to całkowicie ich własna ocena, która nie wpływa na twoje zdanie.

*DODATKOWY POMYSŁ

Rozdaj ośmiorgu ochotnikom karty wyrazowe ze słownictwem z dotychczas omówionych rozdziałów i poproś, aby wstali i unieśli karty. Naszkicuj na tablicy ilustrację do jednego z wyrazów. Uczniowie odczytują wyrazy z kart i zgadują, co narysowałeś. Powtórz zabawę z innym wyrazem. Następnie rozegraj drugą rundę, rozdając inne karty nowym osobom oraz prosząc ochotnika o przejęcie twojej roli.

- Poproś o zamknięcie książek i zapytaj uczniów o bohaterów *Bugs Team* oraz inne elementy obrazka: ***What do you remember about the picture? Who can play the guitar loudly? Who has got a picture of a lizard? Who has got a skateboard? Which animal can jump high? What time is it now?*** Dzieci z pamięci wymieniają nazwy postaci i elementy, które pamiętają z obrazka w zad. 2. Następnie otwierają książki i porównują odpowiedzi z obrazkiem.
-  Odtwórz piosenkę *End of lesson*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: ***Goodbye, children.*** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 5., *Build-up*, ćw. 1 s. 58.

CD3
28

- Hello, Gracie. It's good to see you again.*
- How do you spell 'lizard'? L-I-Z-A-R-D.*
- Do whales live in the sea? Yes, they do.*
- Cheetahs eat meat.*
- A crocodile has got a strong body and a thick tail.*
- I can play the guitar loudly.*
- Can you ride a bike? Yes, I can.*
- What time is it? It's half past seven.*
- What time do you have lunch? I have lunch at one o'clock.*
- My grandpa is a vet.*
- There's a bookshop on this street.*
- There's a train station.*

CD3
29

Ten ... twenty ... thirty ... My work is ...

6 Going on holiday

Lekcja 1

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie czynności wykonywanych podczas wakacji; rozpoznawanie wyrazów; mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:

taking photos, flying a kite, having a picnic, fishing, collecting shells, building a sandcastle, snorkelling, making a fire; I can't wait!; ☺ Summer is great.

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD3; karty z nazwami sklepów; karty z obrazkami czynności wykonywanych podczas wakacji (robienie zdjęć, puszczanie latawca, urządzanie pikniku, łowienie ryb, zbieranie muszelek, budowanie zamku z piasku, nurkowanie z rurką, robienie ogniska); karty wyrazowe z nazwami czynności wykonywanych podczas wakacji (taking photos, flying a kite, having a picnic, fishing, collecting shells, building a sandcastle, snorkelling, making a fire); *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *We're ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

- Umieść karty z nazwami sklepów na tablicy. Mów zdania o produktach, które potrzebujesz kupić, np.: **I want a new T-shirt.** Uczniowie kierują Cię do właściwego sklepu lub sklepów, używając nazw przedstawionych na kartach, np.:

Go to the clothes shop. Go to the supermarket.

-  Odtwórz piosenkę *On this street.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść. (patrz s. 107.).

1 Listen, look and point. Repeat. Read the words. strona 62

- Umieść na tablicy kartę z wizerunkiem Pajaka Spike'a. Pokaż karty z obrazkami czynności wykonywanych podczas wakacji, zwrócone obrazkami do siebie, i powiedz: **These are Spike's cards with holiday activities.** Wyjaśnij znaczenie wypowiedzi. Powiedz: **Guess the activities.** Dzieci nazywają czynności po polsku lub po angielsku. Kiedy podadzą nazwę czynności przedstawionej na karcie, powiedz: **Very good, (flying a kite)** i umieść kartę na tablicy. Kontynuuj zadanie dotąd, aż wszystkie nazwy czynności zostaną odgadnięte. Możesz podpowiadać, pokazując czynności za pomocą gestów. Umieść karty na tablicy w kolejności zgodnej z treścią nagrania.
-  Powiedz: **Listen, look and point.** Odtwórz nagranie.  Dzieci słuchają go i wskazują kolejne karty. Powiedz: **Repeat.** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują karty i powtarzają zwroty tak, jak w nagraniu: zwykłym tonem, szeptem oraz głośno.
- Pokaż na migi czynności wykonywane podczas wakacji, jednocześnie je nazywając, np. udawaj, że zarzucaś wędkę i powiedz: **fishing.** Dzieci naśladują twoje gesty i powtarzają nazwy czynności.

6 Going on holiday

Lesson 1

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

2  Listen and play Spike's shape game.










3  Listen, find and point. Say the Summer is great! chant. Write the words in your notebook. Example: a. collecting shells










4  Play Hide and seek.

- Wskazuj kolejne karty obrazkowe umieszczone na tablicy, zachęcając dzieci do nazywania czynności i pokazywania ich za pomocą gestów.
- Pokaż jedną kartę wyrazową z nazwą czynności i przeczytaj wyraz na głos. Następnie powiedz: **Read.** Dzieci odczytują wyraz na głos. Ochoтник umieszcza daną kartę wyrazową pod właściwą kartą obrazkową. Powtórz zadanie z pozostałymi kartami wyrazowymi.

*Możesz poprosić dzieci, aby, zamiast kart obrazkowych i wyrazowych, wskazywały obrazki i odczytywały podpisy pod nimi zamieszczone w *Księżce ucznia*. strona 62

*DODATKOWY POMYSŁ

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

2 Listen and play Spike's shape game. strona 62

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Proś dzieci o wskazywanie czynności ukazanych na zdjęciach, mówiąc: **Find (snorkelling).**
- Nazywaj czynności w przypadkowej kolejności i proś uczniów, aby podawali kolor ramki odpowiednich obrazków, np. słysząc zwrot: *having a picnic*, uczniowie odnajdują pasujący obrazek i mówią: *yellow*. Następnie podawaj kolory ramek, a dzieci nazywają czynności w nich przedstawione.
- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Unieś kartę z wizerunkiem Pajaka Spike'a i powiedz: **Let's play 'Spike's shape' game!**
-  Odtwórz nagranie rymowanki i zacznij szkicować na tablicy kształt związany z jedną z czynności wykonywanych podczas wakacji, przedstawioną na zdjęciach, np. wędkę. Następnie, dzieci zgłaszają się i zgadują, jaką czynność symbolizuje narysowany przez

ciebie kształt. Powtórz zabawę, zapraszając pojedynczo ochotników na środek klasy i prosząc, aby przejęli twoją rolę.

-  W parach uczniowie grają w *Spike's shape*, na zmianę rysując kształty i zgadując, jakie czynności symbolizują rysunki kolegi lub koleżanki.

*DODATKOWY POMYSŁ

Dzieci przyglądają się obrazkom przez 30 sekund, następnie zamykają książki. Podawaj kolory ramek w przypadkowej kolejności, a uczniowie mówią z pamięci, jaka czynność jest pokazana na zdjęciu w ramce danego koloru. Zabawa może być też przeprowadzona w parach.

ZADANIE RUCHOWE

Zagraj w grę: *Z opóźnieniem*. Uczniowie stają w kręgu. Odegraj jedną z czynności i nazwij ją, np. udawaj, że robisz zdjęcie i powiedz: **taking photos**. Uczniowie w milczeniu zapamiętują twoje gesty i nazwę czynności. Następnie odegraj inną czynność i nazwij ją, np. udawaj, że rozpalasz ogień, mówiąc: **making a fire**. Zadaniem uczniów jest pokazać poprzednią czynność i nazwać ją. Kontynuuj zabawę, pokazując i nazywając różne czynności, a uczniowie reagują z planowanym opóźnieniem. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.

3 Listen, find and point. Say the *Summer is great!* chant. Write the words in your notebook. strona 62

- Zapytaj: **What holiday activities can you see?** Uczniowie rozpoznają po rysunkach, jakie to czynności.
-  Powiedz: **Listen to the 'Summer is great!' chant, find and point.** Dzieci słuchają rymowanki, odnajdują na obrazkach czynności w niej wymieniane i wskazują je. Powtórz zadanie, zatrzymując nagranie przed każdą nazwą czynności. Pokaż czynność za pomocą gestów. Uczniowie nazywają tę czynność. Wznawiaj odtwarzanie nagrania. Odtwórz rymowankę po raz trzeci, odgrywając całą jej treść. Dzieci naśladują twoje gesty.
- Powiedz: **Say and act out the chant.** Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem i odgrywają jej treść.
- Wskaż przykład i powiedz: **Write the words in your notebook.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest napisać w zeszytce nazwy czynności zgodnie z kolejnością ilustracji zamieszczonych w podręczniku. Dzieci mogą korzystać z podpisów znajdujących się w zad. 2. jako podpowiedzi. Sprawdź odpowiedzi, prosząc różne osoby o odczytanie kolejnych zwrotów (a *collecting shells*, b *flying a kite*, c *having a picnic*, d *snorkelling*, e *fishing*, f *building a sandcastle*, g *making a fire*, h *taking photos*).

4 Play Hide and seek.

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Zaproś czworo uczniów na środek klasy i wręcz dyskretnie każdemu z nich inną kartę z obrazkiem czynności, którą można wykonywać podczas wakacji. Na hasło: **Now!** uczniowie pokazują swoje karty, licząc do pięciu i chowają karty za plecami. Nazwij jedną z czynności przedstawionych na kartach, np. **having a picnic**. Reszta klasy przypomina sobie, która osoba trzyma kartę z obrazkiem tej czynności i wywołuje jej imię, np. *Wojtek!* Nazwij wszystkie czynności i na koniec poproś osoby trzymające karty o pokazanie obrazków, aby klasa mogła sprawdzić swoje odpowiedzi. Dla utrudnienia możesz też wymieniać nazwy czynności przedstawione na kartach, których nikt nie trzyma – wówczas wszyscy zostają na swoich miejscach w ciszy. Zagraj kilka rund, zapraszając na środek różnych ochotników.

- Umieść trzy karty z obrazkami czynności na tablicy. Uczniowie nazywają czynności. Odwróć karty obrazkami w stronę tablicy i przemieszaj je szybko na oczach uczniów. Wskazuj kolejne karty, a uczniowie niech zgadują, jakie czynności są na nich przedstawione. Możesz powtórzyć grę z innymi trzema kartami.
-  Odtwórz piosenkę *End of lesson*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 6., Lekcja 1.: ćw. 1–2, s. 60.

CD3
30

1 *taking photos*, 2 *flying a kite*, 3 *having a picnic*, 4 *fishing*, 5 *collecting shells*, 6 *building a sandcastle*, 7 *snorkelling*, 8 *making a fire* (szeptem)

1 *taking photos*, 2 *flying a kite*, 3 *having a picnic*, 4 *fishing*, 5 *collecting shells*, 6 *building a sandcastle*, 7 *snorkelling*, 8 *making a fire* (głośno)

1 *taking photos*, 2 *flying a kite*, 3 *having a picnic*, 4 *fishing*, 5 *collecting shells*, 6 *building a sandcastle*, 7 *snorkelling*, 8 *making a fire*

CD3
31

Spike's shape

What is this shape?

Can you guess its name?

Look at the drawing.

You can win my game!

CD3
32

Summer is great!

Having a picnic, (dzieci udają, że rozkładają koc na ziemi)

Flying a kite, (dzieci udają, że trzymają latawiec w ręce)

Collecting shells, (dzieci udają, że zbierają muszelki)

Summer is great, (dzieci kładą ręce na sercu)

I can't wait! (dzieci podskakują w miejscu i wyrzucają ręce do góry)

Fishing and (dzieci udają, że łowią ryby na wędkę)

Snorkelling, (dzieci pochylają głowy i dłońmi otaczają oczy, pokazując okulary wodne)

Building a sandcastle, (dzieci układają dłonie jakby uklepywały zamek z piasku)

Summer is great, (dzieci kładą ręce na sercu)

I can't wait! (dzieci podskakują w miejscu)

Making a fire, (dzieci udają, że układają gałęzie na ognisko)

Taking photos, (dzieci udają, że robią zdjęcie)

I love summer, (dzieci układają palce obu dłoni w serce)

Summer is great, (dzieci kładą ręce na sercu)

I can't wait! (dzieci podskakują w miejscu)

6 Going on holiday

Lekcja 2

Cele:

śpiewanie piosenki; opisywanie, co wykonuje się w chwili mówienia i co wykonują osoby trzecie

Główne słownictwo i struktury:

czynności wykonywane podczas wakacji; *I'm (collecting shells), She's (having a picnic), He's (flying a kite); under a big blue sky; a family holiday; ☉ summer, sun, stars, hiking, sister, brother, mummy, daddy*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD3; karty z obrazkami czynności wykonywanych podczas wakacji (robienie zdjęć, puszczanie latawca, urządzenie pikniku, łowienie ryb, zbieranie muszelek, budowanie zamku z piasku, nurkowanie z rurką, robienie ogniska; ☉ chodzenie po górach); karty z nazwami czynności wykonywanych podczas wakacji (*taking photos, flying a kite, having a picnic, fishing, collecting shells, building a sandcastle, snorkelling, making a fire; ☉ hiking*); *minikarty z obrazkami czynności wykonywanych podczas wakacji z Zeszytu ćwiczeń; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD3 3** Odtwórz piosenkę *We're ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pokazuj karty wyrazowe z nazwami czynności wykonywanych podczas wakacji, a uczniowie niech odczytują wyrazy na głos i niech odgrywają czynności za pomocą gestów. Następnie powtórz zabawę, prosząc uczniów o odegranie czynności, ale bez odrywania łokci od stołu.
- **CD3 32** Odtwórz rymowaną *Summer is great!* Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (patrz s. 123.).

1 Listen and point. Sing the A family holiday song.

strona 63

- Unieś trzy karty z obrazkami czynności wykonywanych podczas wakacji. Jedną kartę wręcz chłopcu, jedną dziewczynce, a jedną zatrzymaj dla siebie, nie pokazując obrazków reszcie klasy. Odegraj czynność przedstawioną na swojej karcie i powiedz: **I'm (flying a kite).** Następnie dziewczynka odgrywa swoją czynność. Wskaż tę dziewczynkę i powiedz: **She's (having a picnic).** Na koniec wskaż chłopca, który odgrywa czynność i powiedz: **He's (building a sandcastle).** Upewnij się, czy dzieci rozumieją, że zdania dotyczą swojej czynności wykonywanych w momencie mówienia.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Wskaż obrazki i zapytaj: **What holiday activities can you see?**
- **CD3 33** Powiedz: **Ding-dong.** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: **Listen and point to the activities.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej zwrotce. Dzieci wskazują czynności wymienione w każdej zwrotce i nazywają je, wspomagając się ilustracjami. Wyjaśnij znaczenie zwrotów *under the big blue sky, a family holiday, the sun is bright.*

Lesson 2

1 40 3.35 Listen and point. Sing the A family holiday song.

A family holiday

	It's the summer, hurray, Under the big blue sky. We're on a family holiday, My sister, my brother and I.		It's the summer, hurray, Under the big blue sky. We're on a family holiday, My mummy, my daddy and I.
	She's having a picnic, He's flying a kite, I'm collecting shells. Look! The sun is bright.		She's taking photos, He's fishing now, I'm making a fire. Look at the stars, wow!

2 40 3.36 Guess, choose and match with your fingers. Listen and check.

taking photos	snorkelling	hiking
building a sandcastle	having a picnic	flying a kite

1  I'm ...

2  She's ...

3  I'm ...

4  He's ...

✓x? ...

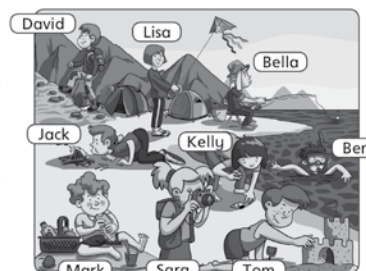
- ☒ I'm collecting shells.
I'm = I am
- ☒ He's fishing.
He's = He is
- ☒ She's taking photos.
She's = She is

3 40 3.37 Read and listen. Find and say. Ask and say.

1 He's snorkelling.
Who's this?
It's ...

2 She's taking photos.
Who's this?
It's ...

3 He's hiking.
Who's this?
It's ...



4 Make the mini-flashcards. Play Snap.

- Powiedz: **Sing 'A family holiday'.** Odtwarzaj nagranie piosenki etapami, zgodnie z techniką *Nauki piosenek krok po kroku* (patrz s. 6.). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

2 Guess, choose and match with your fingers.

Listen and check. strona 63

- Zwróć uwagę dzieci na ramkę z regułą gramatyczną. Wyjaśnij po polsku budowę i znaczenie zdań i upewnij się, czy dzieci rozumieją, że dotyczą one czynności wykonywanych w momencie mówienia. Przecwicz zdania z nową strukturą, wskazując w zad. 1. obrazki i prosząc dzieci o dokończenie zdań: **He's (flying a kite),** itp.
- Poproś ochotnika o odczytanie wyrazów z ramki. Uwaga – do kluczowego zestawu słownictwa dodane jest słowo: *hiking*, poznane w Unit 1. Przypomnij je za pomocą karty obrazkowej i wyrazowej oraz pokaż tę czynność za pomocą gestów.
- Wskaż w zadaniu pierwszą część układanki znajdującej się po lewej stronie i zapytaj: **Can you guess the activity? Choose from the words in the box. Match the word and the picture with your fingers.** Dzieci przyglądają się obrazkowi i łączą palcami czynność z obrazkiem. Przeczytaj początek zdania: **I'm ...** zachęć uczniów do dokończenia zdania. Nie potwierdzaj ich odpowiedzi ani im nie zaprzeczaj. Poproś uczniów o rozwiązanie reszty zadania samodzielnie.
- **CD3 36** Powiedz: **Listen and check.** Odtwórz nagranie i zatrzymuj je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdanie i podnoszą rękę, jeśli wcześniej wybrały prawidłową odpowiedź (1 *I'm building a sandcastle.* 2 *She's flying a kite.* 3 *I'm taking photos.* 4 *He's hiking.*).

ZADANIE RUCHOWE

Rozłóż w dużym kręgu karty z obrazkami i nazwami czynności wykonywanymi podczas wakacji. Uczniowie stają każdy za jedną kartą. Rzuć kostką i zasygnalizuj,

aby wszyscy przesunęli się w lewo o tyle pól/kart, ile oczek wypadło. Uczniowie stają za nowymi kartami i za pomocą gestów ilustrują, co się znajduje na ich karcie. Wybierz kilka osób i poproś, aby powiedziały pełne zdania o czynności ukazanej na karcie ze swojego pola, np. *I'm snorkelling*. Kontynuuj zabawę, rzucając kostką. W licznej klasie uczniowie tworzą wewnętrzny i zewnętrzny krąg z kartami ustawionymi pomiędzy tymi kręgami, w ten sposób po dwie osoby są przypisane do jednej karty w każdej kolejce gry.

3 Read and listen. Find and say. Ask and say. strona 63

- Wskaż obrazek i zapytaj: **What holiday activities can you see in the picture?** Uczniowie nazywają czynności.
-  Wskaż pierwsze pytanie i powiedz: **Read and listen.** Odtwórz nagranie i zatrzymaj je po pierwszym pytaniu. Następnie zachęć ochotnika do odczytania treści drugiego dymka i zrobienia pauzy w miejscu kropek. Powiedz: **Look at the picture and find the person.** Wyjaśnij po polsku, że zadaniem dzieci jest znaleźć osobę wykonującą daną czynność. Daj dzieciom czas na zastanowienie i wysłuchaj odpowiedzi. Powiedz: **Listen and check** i wznów odtwarzanie nagrania, aby uczniowie mogli sprawdzić swoje odpowiedzi. Powtórz czynności z pozostałymi pytaniami. Następnie odtwórz całe nagranie, zatrzymując je po każdej kwestii i prosząc dzieci o powtórzenie każdej z nich.
- Powiedz hasło: **Tick-tock. Time to talk.** Powiedz: **Ask and say**, wspomagając się gestami. Poproś ochotników o zadawanie pytań usłyszanych w nagraniu, a resztę klasy o udzielanie odpowiedzi. Następnie zachęć innych ochotników do zadawania im pytań o czynności innych osób z ilustracji. Ochotnicy zgłaszają się i udzielają odpowiedzi pełnym zdaniem, wzorując się na dialogach znajdujących się w książce.
-  W parach uczniowie na zmianę zadają pytania o osoby przedstawione na ilustracji i udzielają odpowiedzi na pytania.

*DODATKOWY POMYSŁ

Zaproś 9 ochotników na środek klasy. Wręcz każdemu z nich kartę wyrazową z nazwą czynności wykonywanej podczas wakacji i nie ujawniaj jej. Uczniowie odczytują nazwę czynności, odkładają kartę i odgrywają swoją czynność. Ochotnik wybiera jedną z osób i mówi, np. *She's fishing. Who's this?* Reszta klasy zgaduje, o kim mowa, np. *Jagoda!* Zapraszaj różnych ochotników do zadawania pytań o osoby odgrywające czynności.

4 Make the mini-flashcards. Play Snap.

- Pokaż gotowe minikarty z obrazkami czynności. Powiedz: **Let's make the mini-flashcards.** Poproś uczniów, aby wyjęli szablon kart z *Zeszytu ćwiczeń*, i pomóż im w wycinaniu. Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wycinają dziewięć kart z papieru i na każdej samodzielnie rysują dziewięć symboli czynności wykonywanych podczas wakacji.
-  Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podziel uczniów na pary i poproś, aby ułożyli swoje minikarty w dwa stosy obrazkami do dołu. Uczniowie jednocześnie odgrywają czynność przedstawioną na karcie leżącej na wierzchu swojego stosu i każdy mówi zdanie o czynności przedstawionej na obrazku, np. uczeń A: *I'm having a picnic*, uczeń B: *I'm hiking*. Jeśli uczniowie odkryją dwie identyczne karty, muszą jak najszybciej unieść ręce nad głowę, klasnąć, a następnie dotknąć obu kart, mówiąc: *Snap*. Pierwsza osoba, która to zrobi, zbiera parę kart. Gra jest kontynuowana. Kiedy karty

w obu stosach skończą się, wygrywa osoba z większą liczbą zdobytych par. Uczniowie mogą zagrać kilka rund gry, mieszając karty w swoim zestawie. Poproś ochotników o odegranie próbnej rundy, aby pokazać pozostałym uczniom zasady gry.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

- Pokazuj karty z obrazkami czynności i mów błędne zdania, np. pokaż obrazek z dziewczynką robiącą zdjęcia i powiedz: *She's making a fire*. Uczniowie poprawiają zdanie, mówiąc: *She's taking photos*.
-  Odtwórz piosenkę *End of lesson*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher*.

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 6., Lekcja 2.: ćw. 1–2, s. 61.

 33  34 - guided  35 - karaoke

A family holiday

It's the summer, hurray, (dzieci wyrzucają ręce do góry w geście radości)

Under the big blue sky, (dzieci wskazują dłonią nad siebie)

We're on a family holiday, (dzieci rozkładają szeroko ręce)

My sister, my brother and I, (dzieci wskazują ręką dowolną dziewczynkę i chłopca w klasie, a następnie siebie samych)

She's having a picnic, (dzieci udają, że rozkładają koc na ziemi)

He's flying a kite, (dzieci udają, że trzymają latawiec w ręce)

I'm collecting shells, (dzieci udają, że zbierają muszki)

Look! The sun is bright, (dzieci wskazują nad siebie i mrują oczy)

It's the summer, hurray, (jw.)

Under the big blue sky, (jw.)

We're on a family holiday, (jw.)

My sister, my brother and I, (jw.)

She's taking photos, (dzieci udają, że robią zdjęcie)

He's fishing now, (dzieci udają, że łowią ryby na wędkę)

I'm making a fire, (dzieci udają, że układają gałęzie na ognisko)

Look at the stars, wow! (dzieci udają, że patrzą w górę przez teleskop).

 36

1 *I'm building a sandcastle.*

2 *She's flying a kite.*

3 *I'm taking photos.*

4 *He's hiking.*

 37

1 *He's snorkelling. Who's this?* (pauza) *It's Ben.*

2 *She's taking photos. Who's this?* (pauza) *It's Sara.*

3 *He's hiking. Who's this?* (pauza) *It's David.*

6 Going on holiday

Lekcja 3

Cele:

sluchanie, czytanie i ocenianie historyjki; opisywanie czynności wykonywanych w momencie mówienia

Główne słownictwo i struktury:

czynności wykonywane podczas wakacji; *I'm (taking photos), He's (fishing), She's (building a sandcastle); What are you doing?; I miss my friends; I can't talk now; What a surprise!; ☹ How are you?; I'm bored; Do you like your holiday? Let's go for a walk; członkowie rodziny; liczby 10–100*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD3; karty z obrazkami czynności wykonywanych podczas wakacji; karty obrazkowe do historyjki 6.; *mapa Polski; *maskotka Świetlik Gary



- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: **Hello, teacher.**
- **CD3 3** Odtwórz piosenkę *We're ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pokaż pojedynczo na ułamek sekundy kilka wybranych kart z obrazkami czynności wykonywanych podczas wakacji. Uczniowie zgłaszają się i mówią, co widzą na obrazku, np. *He's fishing.*
- **CD3 33** Odtwórz piosenkę *A family holiday.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 125.).

*DODATKOWY POMYSŁ

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

1 Listen and read the story. strony 64–65

- Rozłóż dłonie w geście otwierania książki i powiedz: **Three, two, one.** Uczniowie kończą hasło: *It's story time.* Pokaż kartę 1. do historyjki 6. lub poproś uczniów, aby otworzyli podręczniki. Podaj po angielsku numer strony. Wskaż w podręczniku obrazek 1.
- Zapytaj: **Who can you see? (Lia, Sam and friends) Are they in front of the house or the school? (school) Are they happy? (no).** Dzieci udzielają odpowiedzi. Następnie wskaż pozostałe obrazki i powiedz: **Guess what happens in the story.** Dzieci odgadują po polsku lub po angielsku, co wydarzy się w historyjce. Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
- **CD3 38** Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie i powiedz uczniom, że podczas słuchania powinni wskazywać odpowiednie obrazki. Wyjaśnij, że zakończenie historyjki uczniowie poznają w zad. 2. Następnie powiedz: **Listen and read** i powtórz zadanie, prosząc dzieci o słuchanie i śledzenie tekstu w podręcznikach.
- Po wysłuchaniu historyjki wskazuj kolejne obrazki, zadawaj uczniom pytania oraz proś o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie przez uczniów treści historyjki. Wyjaśniaj znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów.
Przykładowe pytania/zdania:

- 1 **Who can you see in the picture? (Lia, Sam, Jack, Amelia) Are they friends? (yes) It's the last day of (school). Are the children happy? (no) Are they going on holiday? (yes) Are they going together? (no)**

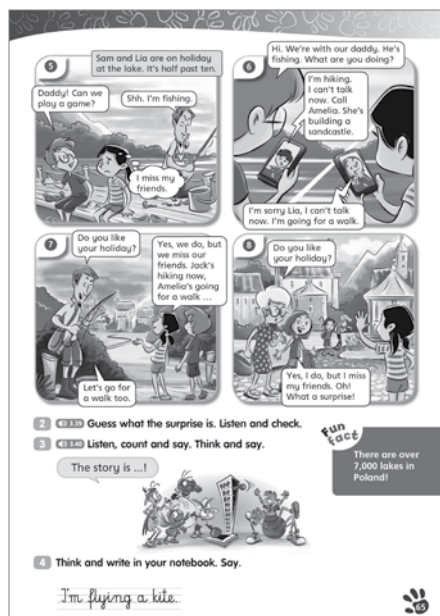
- 2 **Is Amelia on the beach? (yes) Who is there with Amelia? (her grandma) Is Amelia taking photos? (no, she's snorkelling) Is she happy? (no) She says: 'I miss (my friends).'**
- 3 **Jack is on holiday in the (mountains) with his (brother). His brother says 'I'm (taking photos). Is Jack happy? (no) He says 'I miss (my friends).'**
- 4 **Amelia calls Jack and says 'Hi Jack. (How are you?)' Is Jack bored? (yes) What is he doing now? (He's having a picnic). What is Amelia doing? (She's building a sandcastle) Is she tired? (no, she's bored)**
- 5 **Are Lia and Sam at the lake? (yes) What is their daddy doing? (He's fishing) Lia says: 'I miss (my friends).'**
- 6 **Sam calls Jack. He asks 'What are (you doing)? Jack says 'I'm (hiking)' Can Jack talk now? (no) Lia calls (Amelia). Can Amelia talk now? (no) What is Amelia doing now? (She's going for a walk)**
- 7 **Sam and Lia's daddy asks: 'Do you like (your holiday)? Lia says: 'Yes, we do, but we (miss) our friends. Jack's (hiking now). Amelia's going for a (walk).' Sam and Lia's daddy says 'Let's (go for a walk).'**
- 8 **Amelia's grandma asks 'Do you (like your holiday)? Amelia says 'Yes, I do, but I (miss my friends). Amelia says 'What a (surprise)!'**

2 Guess what the surprise is. Listen and check. strona 65

- **CD3 39** Wskaż w historyjce obrazek 8. i powiedz: **Amelia says 'Oh! What a surprise!' Guess what the surprise is.** Wysłuchaj przypuszczeń dzieci, a następnie odtwórz nagranie dwukrotnie, aby uczniowie mogli porównać swoje propozycje.
- Wskaż ramkę *Fun fact* i odczytaj zawartą w niej treść. Sprawdź zrozumienie zdania. Opowiedz dzieciom kilka ciekawostek o polskich jeziorach, np. że największe polskie jezioro to Śniardwy, najgłębsze to Hańcza – ponad 100 metrów głębokości, a najbardziej znany teren z jeziorami to Mazury, zwany *Krajiną Tysiąca Jezior*, ale tak naprawdę jezior na Mazurach jest ponad 2 tysiące. Jeśli masz mapę Polski, pokaż uczniom wymieniane jeziora i regiony.

*DODATKOWY POMYSŁ

Powiedz: **Close your books.** Odczytuj kwestie narratora i postaci, celowo zmieniając niektóre treści, np. **Jack is on holiday in the mountains with his grandpa.** Uczniowie korygują zdania, np. *Jack is on holiday in the mountains with his brother.*



ZADANIE RUCHOWE

Zaproś dwoje dzieci na środek sali. Pozostałym uczniom rozdaj karty z obrazkami i nazwami czynności wykonywanych podczas wakacji. Poproś, aby uczniowie stanęli obok swoich ławek. Na hasło: **Now!** uczniowie pokazują czynności przedstawione na swoich kartach za pomocą gestów. Osoby stojące na środku przyglądają się wszystkim przez 30 sekund, a następnie odwracają plecami i mówią na zmianę zdania o tym, kto wykonuje jaką czynność, np. *Kornel is having a picnic*. Za każde prawidłowe zdanie z poprawnie odgadniętą czynnością uczeń dostaje punkt. Wygrywa osoba, która jako pierwsza zdobędzie trzy punkty. Kontynuuj zabawę, zapraszając na środek innych ochotników.

3 Listen, count and say. Think and say. strona 65

- CD3 40 Wskaż obrazek i przypomnij, że to zadanie służy ocenie historyjki. Powiedz: **Listen, count and say**. Odtwórz nagranie i razem z dziećmi, do podkładu muzycznego, odliczaj od 10 do 100 oraz mów pełne zdania, jak w nagraniu do tego zadania w rozdziałach 1. i 2. (**The story is OK! / The story is great! / The story is fantastic!**).
- Zapytaj: **Do you like the story?** i poproś, aby dzieci zdecydowały, jak bardzo podoba im się historyjka. Wypowiadaj z odpowiednim natężeniem emocji kolejne zdania: **The story is OK! / The story is great! / The story is fantastic!** Dzieci powtarzają to zdanie, które jest najbliższe ich opinii o historyjce.

4 Think and write in your notebook. Say. strona 65

- Zwróć uwagę dzieci na przykład podany w zadaniu i poproś je, aby go odczytały. Powiedz: **Choose a place and activity you're doing and write a sentence in your notebook**. Wyjaśnij, że każde dziecko ma za zadanie wyobrazić sobie, że jest na wakacjach w miejscu z historyjki i ma opisać pełnym zdaniem, co robi. Pomóż dzieciom w wykonaniu zadania, chodząc po klasie i zadając pytania. Na koniec ochotnicy czytają swoje zdania na forum klasy.
- Pracując w parach, dzieci na zmianę odczytują swoje zdania i porównują, czy wybrały te same czynności.

*DODATKOWY POMYSŁ

W parach lub małych grupach uczniowie wykonują na osobnej kartce dodatkowy rysunek do historyjki, przedstawiający rozmowę telefoniczną dwojga bohaterów i czynności przez nich wykonywane. Następnie, na podstawie tego rysunku, dzieci przygotowują scenkę z bohaterami historyjki i odgrywają ją. Uczniowie mogą także zapisać ten dialog pod swoim rysunkiem.

- Zapytaj: **What activities are the children in the story doing?** Uczniowie udzielają odpowiedzi pełnym zdaniem: *Amelia is snorkelling, Jack is fishing itp.*
- CD3 4 Odtwórz piosenkę *End of lesson*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children**. Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher*.

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 6., Lekcja 3.: ćw. 1–2, s. 62.

CD3 38 CD3 41

Gary: Hey, Bug Travellers! Let's read a story.

Bugs: Yes! Brilliant! Great!

Gracie: Look! It's about a trip in the mountains ... and a phone ... and a problem.

Molly: What happens?

Spike: Let's listen and find out! Sshhh!

Obrazek 1.

Narrator: Amelia and Jack are Sam and Lia's friends. It's the last day of school.

Lia: I'm sad. I want to go on holiday with you.

Jack: Me too.

Amelia: Please call me every day!

Obrazek 2.

Narrator: Amelia is on holiday on the beach. It's ten o'clock.

Amelia: Grandma, look! I'm snorkelling!

Grandma: Very good.

Amelia: I miss my friends.

Obrazek 3.

Narrator: Jack is on holiday in the mountains with his brother. It's ten o'clock.

Jack: Can we go hiking?

Jack's brother: Not now.

I'm taking photos.

Jack: I miss my friends.

Obrazek 4.

Amelia: Hi, Jack! How are you?

Jack: I'm bored. *I'm having*

a picnic. What are you doing?

Amelia: *I'm building a sandcastle*. And I'm bored too.

Obrazek 5.

Narrator: Sam and Lia are on holiday at the lake. It's half past ten.

Sam: Daddy! Can we play a game?

Daddy: Shh. *I'm fishing*.

Lia: I miss my friends.

Obrazek 6.

Sam: Hi. We're with our daddy. *He's fishing*. What are you doing?

Jack: *I'm hiking*. I can't talk now. Call Amelia. *She's building a sandcastle*.

Amelia: I'm sorry Lia, I can't talk now. I'm going for a walk.

Obrazek 7.

Daddy: Do you like your holiday?

Lia: Yes, we do, but we miss our friends. *Jack's hiking now*. Amelia's going for a walk ...

Daddy: Let's go for a walk too.

Obrazek 8.

Grandma: Do you like your holiday?

Amelia: Yes, I do, but I miss my friends. Oh! What a surprise!

CD3 39

Amelia: Jack! Sam! Lia!

Jack: Amelia! Sam! Lia!

Lia: Hello! What are you doing here?

Amelia: I think we're on holiday in the same town!

Sam: Yes! There are mountains and a beach and a lake here!

CD3 40

Ten ... twenty ... thirty ... The story is ...

6 Going on holiday

Lekcja 4

Cele:

słuchanie historyjki; sprawdzanie zrozumienia historyjki; pytanie o to, co robi inna osoba w chwili obecnej i udzielanie odpowiedzi; opisywanie czynności wykonywanych przez osoby trzecie w momencie mówienia; ćwiczenie wymowy końcówki *ing*: /ɪŋ/

Główne słownictwo i struktury:

czynności wykonywane podczas wakacji; *What are you doing? I'm (fishing), I'm snorkelling; She's fishing and he's making a fire; This summer is amazing.*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD3; karty z obrazkami i nazwami czynności wykonywanych podczas wakacji; karty obrazkowe do historyjki 6.; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD3 3** Odtwórz piosenkę *We're ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pokaż kolejno karty z nazwami czynności wykonywanych podczas wakacji. Uczniowie nazywają te czynności. Umieszczają kolejno karty na tablicy, zwrócone nazwami do tablicy. Następnie wskazuj wybrane karty, a uczniowie niech próbują przypomnieć sobie, jaka czynność jest zapisana na karcie. Kiedy zgadną prawidłowo, odwróć kartę wyrazem w stronę klasy.
- **CD3 33** Odtwórz piosenkę *A family holiday.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 125.).

1 Listen and respond.

- Zapytaj: **Do you remember the 'Going on holiday' story?** Zaproś ośmiu ochotników na środek klasy i rozdaj im karty do historyjki. Poproś resztę uczniów, aby pomogli ochotnikom ustawić się w takiej kolejności, w jakiej obrazki występują w historyjce. Uczniowie mówią np.: *Franek – two, Róża – five.* Umieść karty na tablicy we właściwej kolejności. Dzieci wracają na miejsca.
- Unieś kartę 2. do historyjki i powiedz: **The children are going on holiday.** Powtórz: **holiday** i zachęć dzieci, aby zareagowały na to słowo, wołając: *travel.* Następnie powiedz: **snorkelling** i zachęć dzieci, aby zawołały w reakcji na to słowo: *Splash!* Postępuj podobnie, wprowadzając pary słów: *taking photos/Snap, fishing/Catch, hiking/Step!, having a picnic/Munch.* Następnie zapisz na tablicy w kolumnie wszystkie pary słów. Przeczytaj kilkakrotnie, mówiąc w różnej kolejności pierwsze słowa i zwroty z każdej pary. Klasa powinna reagować odpowiednio do podanej pary słów.
- Powiedz: **Listen to the story and respond to the words.** Wyjaśnij po polsku, że kiedy w historyjce padają zwroty: *holiday, snorkelling, taking photos, fishing, having a picnic, hiking,* zadaniem dzieci jest odpowiednio reagować. Uczniowie mogą skorzystać z klucza zapisanego na tablicy. W klasie, w której dzieci potrzebują więcej pomocy, poproś, aby uczniowie słuchając, śledzili tekst historyjki zamieszczony

Lesson 4

1 Listen and respond.

2 Read and match with your fingers. Say.

- | | |
|--------------------------------|-------------------------|
| 1 She's building a sandcastle. | 4 He's fishing. |
| 2 He's having a picnic. | 5 He's calling Jack. |
| 3 He's taking photos. | 6 She's calling Amelia. |

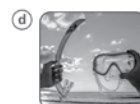
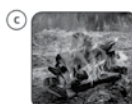
3 Read and say. Ask and say.

What are you doing?

I'm ...



4 Choose a picture. Write the dialogue in your notebook.



What are you doing? I'm ...

5 Listen, read and say the Bug twister!

I'm snorkelling, she's fishing and he's making a fire. This summer is amazing.



w podręczniku. Wyjaśnij, żeby odnajdywali w nim wyrażenia, po których powinni reagować we wskazany sposób, i wskazywali je.

- **CD3 41** Odtwórz nagranie. W nagraniu słychać sygnały dźwiękowe i pauzy po wyrażeniach, na które uczniowie powinni odpowiednio reagować (patrz podkreślone wyrażenia w zapisie nagrania na s.127.).

*DODATKOWY POMYSŁ

Pokaż wybrany obrazek historyjki. Uczniowie nazywają po angielsku tyle elementów obrazka, ile potrafią, np. ubrania i części ciała postaci, elementy krajobrazu, itp.

2 Read and match with your fingers. Say. strona 66

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony.
- Wskaż postaci a-f i poproś, aby dzieci je nazwały (a *Sam*, b *Lia*, c *Amelia*, d *Jack*, e *(Sam and Lia's) daddy*, f *(Jack's) brother*). Poproś ochotnika o przeczytanie pierwszego zdania. Zapytaj uczniów: **Who's doing that in the story? Match the sentence with the person in the picture.** Uczniowie odpowiadają (*Amelia*). Wskaż pozostałe zdania i powiedz: **Read and match with your fingers.** Upewnij się, że dzieci znają znaczenie słowa: *calling*. Dzieci łączą pozostałe zdania z właściwymi postaciami i, pracując w parach, podają odpowiedź.
- Sprawdź odpowiedzi, prosząc ochotników o odczytywanie zdań, a resztę klasy o nazywanie postaci (1 *Amelia/c*, 2 *Jack/d*, 3 *(Jack's) brother/f*, 4 *(Sam and Lia's) daddy/e*, 5 *Sam/a*, 6 *Lia /c*).

ZADANIE RUCHOWE

Uczniowie stają obok ławek. Odtwórz nagranie dowolnej piosenki z podręcznika w wersji karaoke. Pokaż uczniom kartę z nazwą dowolnej czynności wykonywanej podczas wakacji. Uczniowie odgrywają tę czynność za pomocą gestów. Zmieniaj karty. Kiedy nagle zatrzymasz muzykę, uczniowie zastygają w bezruchu. Jeśli zauważysz, że ktoś się poruszy, musi zrobić pajacyka. Wznów odtwarzanie nagrania i kontynuuj zabawę. Ochotnik może przejąć twoją rolę.

3 Read and say. Ask and say. strona 66

- Wskaż obrazek Sama i Jacka przeprowadzających dialog z historyjki. Poproś ochotnika o odczytanie pytania Sama. Następnie wskaż Jacka i zapytaj: **What does Jack say?** Uczniowie odczytują treść dymka i uzupełniają lukę, patrząc na odpowiedź znajdujące się na obrazku: *I'm hiking*.
- Wskaż obrazki a–d i zapytaj: **What holiday activities can you see?** Dzieci podają odpowiedzi. Poproś ochotnika, aby wyobraził sobie, że dzwoni do postaci na obrazku a i zadaje im to samo pytanie, co Sam w rozmowie z Jackiem: *What are you doing?* Zachęć innego ucznia, aby patrząc na obrazki narysowane w dymkach, udzielił odpowiedzi w imieniu Amelii widniejącej na obrazku a: *I'm building a sandcastle*. Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami i różnymi ochotnikami przeprowadzającymi dialogi (b *I'm having a picnic*, c *I'm taking photos*, d *I'm fishing*).
-  W parach uczniowie przeprowadzają dialogi na podstawie ilustracji znajdujących się w zadaniu.

*DODATKOWY POMYSŁ

Podziel uczniów na pary. W każdej parze jedna osoba zadaje pytanie: *What are you doing?*, a druga wciela się w jedną z postaci przedstawionych na ilustracjach a–d oraz w przykładzie i, nie ujawniając, kim jest, odpowiada pełnym zdaniem, zgodnie z wybraną ilustracją. Uczeń zadający pytanie wysłuchuje odpowiedzi i zgaduje, w którą postać wcielił się kolega/wcieliła się koleżanka, np. *You're Jack!*

4 Choose a picture. Write the dialogue in your notebook. strona 66

- Wskaż zdjęcia i zapytaj: **What holiday activities can you see?** (a *flying a kite*, b *collecting shells*, c *making a fire*, d *snorkelling*). Następnie poproś ochotnika, aby ułożył pytanie do pierwszego zdjęcia w podobny sposób jak w zad. 3. Zachęć inną osobę, aby zgodnie z ilustracją odpowiedziała na to pytanie pełnym zdaniem: *I'm flying a kite*. Powtórz zadanie z kolejnymi zdjęciami oraz innymi ochotnikami.
- Powiedz: **Choose one picture. Write the dialogue in your notebook.** Wskaż przykład. Uczniowie piszą w zeszytach dialog do wybranego przez siebie zdjęcia.
- Poproś kilkoro uczniów o odczytanie zapisanych przez siebie dialogów.
-  W parach uczniowie odczytują własne dialogi. Mogą także odczytywać same pytania, a druga osoba w parze podaje odpowiedzi na podstawie ilustracji.

5 Listen, read and say the **Bug twister!** strona 66

- Powiedz: **One, two, three. Listen to me.** Wskaż obrazek i zapytaj: **What is Lia/Amelia/Sam doing?** (*Lia's fishing*, *Amelia's snorkelling*, *Sam's making a fire*). Upewnij się, że dzieci rozumieją znaczenie słowa: *amazing*. Zademonstruj dzieciom, jak się wymawia końcówkę zapisaną literami *ing*: /ɪŋ/ – w słowie: *fishing* i jako osobny dźwięk. Powiedz: **Repeat.** Dzieci powtarzają głoski i słowo. Pokaż dzieciom, że w zdaniach zapisanych na obrazku końcówkę *ing* zaznaczono na czerwono.

-  **CD3 42** Powiedz: **Listen and read the Bug twister! Point.** Wyjaśnij, że dzieci usłyszą zdanie zawierające wyrazy z końcówką *ing*: /ɪŋ/ i że powinny wskazywać odpowiednie elementy obrazka. Odtwórz nagranie.
- Powiedz: **Say the Bug twister!** Dzieci powtarzają zdania razem z nagraniem, za pierwszym razem w normalnym tempie, a następne dwa razy coraz szybciej.
-  W parach uczniowie na zmianę odczytują zdania zapisane w dymku, zwracając uwagę na prawidłową wymowę końcówki *ing*: /ɪŋ/.

- Powiedz: **I'm hiking.** Zapytaj: **Who says this in the story?** (Jack) **What's the question?** (What are you doing?) **Who asks the question?** (Sam) Uczniowie odpowiadają z pamięci.
-  **CD3 4** Odtwórz piosenkę *End of lesson*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 6., Lekcja 4.: ćw 1–2, s. 63.; *Work-out*: ćw. 1., s. 69.

 **CD3 42**

*I'm snorkelling, she's fishing and he's making a fire.
This summer is amazing. (x3)*

6 Going on holiday

Lekcja 5

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie miejsc wakacyjnych; mówienie rymowanki; opisywanie, gdzie się znajdują różne osoby przebywające na wakacjach i jakie czynności wykonują w tych miejscach

Główne słownictwo i struktury:

czynności wykonywane podczas wakacji; *beach, mountains, forest, lake, city, village*; *We're (hiking) in the (mountains)*; *They're (fishing) in the lake*; *You're (having a picnic) on the (beach)*; ☀ *summer, monkeys, castle, winter, grandpa, grandma*,

Materiały (*opcjonalne):

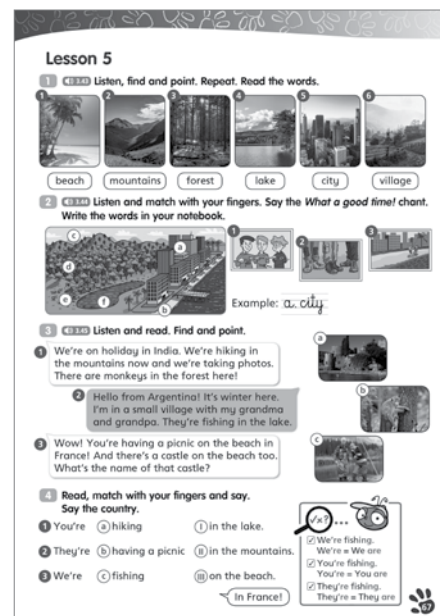
płyta audio CD3; karty z obrazkami czynności wykonywanych podczas wakacji; karty z obrazkami miejsc wakacyjnych (plaża, góry, las, jezioro, miasto, wioska); karty z nazwami miejsc wakacyjnych (*beach, mountains, forest, lake, city, village*); *mapa świata lub globus; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children**. Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher*.
- CD3 3 Odtwórz piosenkę *We're ready*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Zapytaj: **Do you remember the Bug twister!?** Kiedy uczniowie przypomną zdanie z poprzedniej lekcji, zapytaj: **Who's snorkelling/fishing/making a fire in the Bug twister! picture?** Dzieci udzielają odpowiedzi z pamięci (*Amelia, Lia, Sam*).
- Pokaż pojedynczo karty z obrazkami czynności wykonywanych w wakacje. Uczniowie nazywają je. Następnie rozdaj dyskretnie dziewięciorgu ochotnikom po jednej karcie. Każdy ochotnik przybiera pozę, stając się nieruchomą rzeźbą symbolizującą czynność przedstawioną na karcie. Klasa zgaduje, jaką czynność ilustruje „rzeźba”, np. *He's collecting shells*.

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

strona 67

- Pokaż dzieciom karty z obrazkami miejsc wakacyjnych, mówiąc: **These are places where we go on holiday**. Wyjaśnij znaczenie wypowiedzi. Poproś dzieci, aby odgadły miejsca przedstawione na kartach. Kiedy uczniowie wymieniają poprawną nazwę po polsku lub po angielsku, powiedz: **Very good, (the mountains)** i pokaż gest ilustrujący to miejsce, jak w scenariuszu piosenki do zad. 2. Zachęć uczniów do naśladowania twoich gestów. Przypomnij też za pomocą zdjęć słowa poznane w poprzednich częściach podręcznika: *sea* oraz *country* w znaczeniu wsi.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look**. Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony.
- CD3 43 Powiedz: **Listen, find and point**. Wyjaśnij, że miejsca wakacyjne są wymieniane w nagraniu najpierw w tej samej kolejności, w jakiej występują na zdjęciach w podręczniku, a następnie w różnej. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują właściwe zdjęcia i wskazują je.
- CD3 43 Powiedz: **Listen, read and repeat**. Zachęć uczniów, aby słuchając nagrania, zwracali uwagę na podpisy umieszczone pod zdjęciami i powtarzali nazwy miejsc.



- Pokazuj karty z nazwami miejsc w przypadkowej kolejności. Uczniowie odczytują wyrazy, a ochotnicy umieszczają karty wyrazowe na tablicy pod właściwymi kartami obrazkowymi.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

2 Listen and match with your fingers. Say the What a good time! chant. Write the words in your notebook.

strona 67

- Wskaż kolejno miejsca a–f przedstawione na obrazku po lewej stronie, pytając: **What holiday places are they?** Uczniowie rozpoznają miejsca wakacyjne i nazywają je (a *city*, b *beach*, c *mountains*, d *forest*, e *village*, f *lake*). Następnie wskaż obrazki 1–3 i zapytaj: **What holiday activities can you see here?** Dzieci udzielają odpowiedzi (1 *fishing*, 2 *hiking*, 3 *flying a kite*).
- CD3 44 Powiedz: **Listen to the chant, find the holiday places and point**. Dzieci słuchają rymowanki i wskazują właściwe miejsca wymieniane w nagraniu. Sprawdź odpowiedzi: nazywaj wybrane miejsce lub czynność, uczniowie niech wskazują właściwy obrazek. Sprawdź, czy dzieci pamiętają przyimki: *in* oraz *on* z poprzednich części podręcznika.
- CD3 44 Powiedz: **Listen to the chant again and now point to the places and the activities**. Wyjaśnij, że teraz zadaniem dzieci jest odnajdować na obrazku miejsca a–f i czynności przedstawione na ilustracjach 1–3 oraz wskazywać je. Dzieci słuchają rymowanki i wskazują właściwe miejsca i czynności przedstawione na wszystkich ilustracjach.
- CD3 44 Powiedz: **Listen, mime and repeat**. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdania i odgrywają ich treść, naśladowując twoje gesty. Odtwórz nagranie po raz czwarty. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają ją.
- Wskaż przykład i powiedz: **Write the words in your notebook**. Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest napisać w zeszyte nazwy miejsc wakacyjnych zgodnie z kolejnością ilustracji a–f zamieszczonych w podręczniku. Dzieci mogą skorzystać z podpisów z zad. 1. jako podpowiedzi. Sprawdź odpowiedzi, prosząc różne osoby o odczytanie podpisów.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Uczniowie piszą pełne zdania z nazwami miejsc wakacyjnych a–f ukazanych na ilustracji i ze strukturą: *There is* oraz: *There are*, np. *There's a city. There are mountains*. Następnie porównują w parach swoje zdania.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają obok ławek. Wyjaśnij, że jesteś reżyserem i kręcisz film. Wydawaj polecenia dotyczące czynności wykonywanych podczas wakacji w różnych miejscach, np.: **You're hiking in the mountains**. Dzieci wykonują odpowiednie czynności. Po kilku poleceniach podziel klasę na grupy 4–5 osobowe, wyznacz w każdej reżysera i poproś, aby wydawał "aktorom" polecenia.

3 Listen and read. Find and point. strona 67

- Wskaż zdjęcia i zapytaj: **What can you see in the photos?** Uczniowie udzielają odpowiedzi, przypominając sobie także słownictwo z poprzednich części podręcznika. Wysłuchaj odpowiedzi dzieci (a a castle, b a monkey, c fishing).
- CD3 45 Powiedz: **Listen and read. Find and point.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest przeczytać wiadomości 1–3 i wskazać pasujące zdjęcia oraz elementy zdjęć. Odtwórz nagranie. Dzieci wykonują zadanie.
- Wskaż ponownie zdjęcia a–c i zapytaj: **What country is it?** Dzieci udzielają odpowiedzi. Jeśli masz mapę świata lub globus, pokaż uczniom, gdzie znajdują się wymienione w zadaniu kraje. Następnie zapytaj: **What can you see in the pictures?** Uczniowie odpowiadają, wspomagając się wiadomościami z tekstów 1–3.
- Ponownie odtwórz nagranie. Zachęć uczniów do pokazywania czynności wymienionych w każdej z wiadomości za pomocą gestów.

4 Read, match with your fingers and say. Say the country. strona 67

- Zwróć uwagę dzieci na ramkę z regułą gramatyczną. Poproś ochotników o odczytanie zdań, a resztę klasy o ich przetłumaczenie. Wyjaśnij, że podobnie jak w zdaniach: *I'm fishing, He's fishing, She's fishing* struktury podanej w ramce używamy wtedy, gdy jest mowa o czynnościach wykonywanych w chwili obecnej. Zademonstruj dzieciom wymowę skrótu: 're, wymawiając pełne i skrócone formy czasownika z ramki. Poproś uczniów o ich powtórzenie.
- Poproś ochotnika o przeczytanie początku zdania 1. Zapytaj uczniów, w której wiadomości podanej w zad. 3. zdanie zaczynało się od tych słów (3). Powiedz: **Read, match with your fingers and say.** Uczniowie czytają wyrazy zapisane w kolumnach i wybierają te, które dotyczyły wiadomości nr 3. Ochotnik buduje pełne zdanie: *You're having a picnic on the beach (1 – b – III)*. Zapytaj: **What country is it?** Uczniowie podają nazwę kraju z wiadomości nr 3. (*France*). Poproś uczniów, aby spróbowali zbudować pozostałe zdania i porównali odpowiedzi, pracując w parach. Następnie zachęć uczniów do odczytania pełnych zdań i wymienienia nazw krajów (2 – c – 1): *They're fishing in the lake, Argentina*; 3 – a – II: *We're hiking in the mountains, India*.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zaproś parę uczniów na środek klasy. Dyskretnie pokaż im pasujące do siebie karty, które przedstawiają jakąś czynność wykonywaną podczas wakacji i ukazują miejsce wakacyjne, np. *snorkelling* i *lake*. Uczniowie stojący na środku pokazują czynność i miejsce. Klasa zgaduje, co jest pokazywane, mówiąc pełnym zdaniem, np.: *You're snorkelling in the lake*.

- Umieść karty z obrazkami miejsc wakacyjnych na tablicy. Pokaż na ułamek sekundy karty z nazwami tych miejsc. Uczniowie mówią, jaki wyraz zauważyli i wskazują pasującą do niego kartę obrazkową.
- CD3 4 Odtwórz piosenkę *End of lesson*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children**. Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher*.

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 6., Lekcja 5.: ćw. 1–2, s. 64.

CD3 43

1 beach, 2 mountains, 3 forest, 4 lake, 5 city, 6 village;
(pauza)
village, beach, lake, city, forest, mountains;
(pauza)
forest, city, lake, beach, village, mountains
(pauza)

CD3 44

What a good time!

We're all in a village. (dzieci układają dłonie w daszek domu)
We're fishing in the lake. (dzieci rysują dłońmi w powietrzu koliste jezioro)
It's a fun summer holiday. (dzieci robią obrót)
What a good time, hurray! (dzieci przybijają „piątkę” z osobami obok)

You're all in the mountains. (dzieci rysują dłonią kształty gór)
You're hiking in the forest. (dzieci unoszą zgięte w łokciach ręce z rozłożonymi dłońmi, naśladując drzewa)
It's a fun summer holiday. (jw.)
What a good time, hurray! (jw.)

They're all in a city by the sea. (dzieci stają na palcach z rękami wyciągniętymi jak najwyżej, naśladując wieżowce)
They're flying a kite on the beach. (dzieci udają, że przesypują piasek w dłoniach)
It's a fun summer holiday. (jw.)
What a good time, hurray! (jw.)

CD3 45

- We're on holiday in India. We're hiking in the mountains now and we're taking photos. There are monkeys in the forest here!*
- Hello from Argentina! It's winter here. I'm in a small village with my grandma and grandpa. They're fishing in the lake.*
- Wow! You're having a picnic on the beach in France! And there's a castle on the beach too. What's the name of that castle?*

6 Going on holiday

Lekcja 6

Cele:

rozwijanie umiejętności opisywania ilustracji; tworzenie rysunku z wakacji i opisywanie go

Główne słownictwo i struktury:

czynności wykonywane podczas wakacji; miejsca wakacyjne; *I'm/We're/He's/She's/They're (taking photos); There are (five people) in the photo.*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD3; karty z obrazkami i nazwami miejsc wakacyjnych; *szablon kart z obrazkami miejsc wakacyjnych z *Zeszytu ćwiczeń*; *zdjęcia dzieci z wycieczek szkolnych i/lub rodzinnych; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *We're ready*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Umieść karty z obrazkami miejsc wakacyjnych w różnych miejscach sali. Wymieniaj znane dzieciom nazwy własne odnoszące się do miejsc ukazanych na ilustracjach, a uczniowie niech podają nazwę kategorii miejsca i wskazują właściwą kartę, np. **Puszcza Białowieńska** – forest, **Śniardwy** – lake, **Poznań** – city, itp.
-  Odtwórz rymowaną *What a good time!* Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (patrz s. 131.).

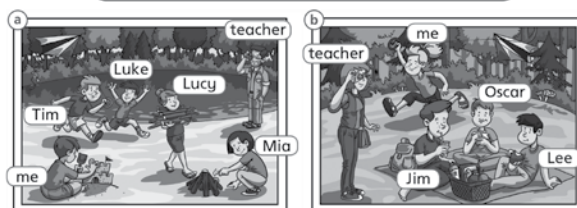
1 Listen and read. Find and point. strona 68

- Wskaż chmurkę znajdującą się w prawym rogu strony i odczytaj zapisaną w niej treść. Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji, poprzez różne gry i zadania, dzieci będą ćwiczyć umiejętność opisywania obrazka.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony.
- Wskaż obrazki i powiedz: **They're photos from a school trip.** Wyjaśnij, że termin: *school trip* oznacza *szkolną wycieczkę* i na lekcji dzieci będą wykonywać ilustrację do własnej wycieczki oraz będą ją opisywać. Zapytaj: **What are the children doing in the photos?** Uczniowie nazywają czynności wykonywane przez postacie ukazane na obrazkach (*having a picnic, flying a kite, building a sandcastle, taking photos, making a fire*).
-  Powiedz: **Listen and read. Find and point.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest zgadnąć, którego zdjęcia dotyczy wypowiedź zapisana w dymku. Uczniowie słuchają nagrania i czytają tekst zamieszczony w dymku oraz odnajdują właściwą ilustrację. Następnie porównują swoje przypuszczenia w parach. Sprawdź odpowiedź (b) i poproś dzieci o jej uzasadnienie, np.: *The boys are having a picnic.*
- Zadaj pytania na temat każdego obrazka: **Are the children having fun in this picture? Which activities do you like?** Wyjaśnij znaczenie pytań. Wysłuchaj odpowiedzi dzieci udzielonych po polsku lub po angielsku. Wyjaśnij, że opisując sytuację ukazaną na obrazku czy zdjęciu, nawet jeśli ilustracja

Lesson 6

1 3.46 Listen and read. Find and point.

We're on a school trip. We're in the forest. There are five people in the photo. The boys are having a picnic. I'm flying a kite. The teacher is taking photos.



2 Look and think. Point and say.



We're on a school trip. We're on the beach ...

3 Make the pictures. Say.

4 Talk about your picture.



dotyczy wydarzenia z przeszłości, mówimy, co się dzieje w tym danym momencie: *He's building a castle, They're having a picnic* itp.

2 Look and think. Point and say. strona 68

- Wskaż obrazek a w zad. 1., a następnie chłopca w zad. 2. Powiedz: **Picture 'a' shows this boy's school trip.** Poproś ochotnika o odczytanie początku wypowiedzi chłopca.
- Powiedz: **Look and think what the boy is saying and what the people are doing in the picture.** Wyjaśnij po polsku, że zadaniem dzieci jest dokończyć opis obrazka a, tj. ułożyć zdania o tym, gdzie znajdują się osoby przedstawione na obrazku i co robią. Poproś dzieci, aby samodzielnie przemyślały opis obrazka.
-  W parach dzieci wspólnie przygotowują opis obrazka, wzorując się na zad. 1. Dzieci mogą zrobić notatki po angielsku.
- Poproś ochotników o wypowiadanie różnych zdań o osobach wykonujących różne czynności ukazane na ilustracji. Pozostali uczniowie wskazują te osoby na obrazku.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel klasę na dwie grupy, które następnie stoją w dwóch równoległych kolejkach twarzą do tablicy. Na tablicy umieść karty z obrazkami czynności wykonywanych podczas wakacji i miejsc wakacyjnych na takiej wysokości, aby uczeń był w stanie ich dosięgnąć. Wręcz pierwszym uczniom z kolejki zwiniętą w rulon kartkę papieru lub gazetę. Powiedz zdanie zawierające jedno ze słów zilustrowanych obrazkiem wiszącym na tablicy, np.: **We're collecting shells.** Uczniowie z obydwu drużyn podbiegają do tablicy i rulonem starają się uderzyć we właściwą kartę. Uczeń, który wykona zadanie jako pierwszy, zdobywa punkt dla swojej drużyny. Następnie uczniowie idą na koniec kolejki, przekazując uprzednio rulony pierwszym osobom w swojej grupie.

Utrudniaj zadanie, mówiąc zdania z kilkoma słowami zobrazowanymi na kartach, np.: **They're making a fire on the beach.** Dzieci, aby zdobyć punkt, muszą uderzyć wszystkie właściwe karty.

3 Make the pictures. Say.

- Pokaż znajdujące się w szablonie gotowe karty z obrazkami miejsc wakacyjnych. Powiedz: **Let's make pictures.** Poproś dzieci, aby z *Zeszytu ćwiczeń* wyjęły szablon wycinanki i wycięły z niego karty. Wymieniaj nazwy różnych miejsc znajdujących się w wycinance, np.: **Show me the forest,** a uczniowie niech podnoszą odpowiednie karty.

Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, samodzielnie wykonują rysunek wybranego miejsca wakacyjnego.

- Wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest wybrać jedną z kart i narysować na niej wymyśloną scenkę ze szkolnej wycieczki. Uczniowie uwzględniają w rysunku kilka osób z klasy i nauczyciela, którzy wykonują różne czynności. Mogą narysować same proste sylwetki ludzików oraz symbole czynności. Osoby przedstawione na ilustracji powinny być podpisane imionami. Jeśli dzieci mają ochotę, mogą narysować inne czynności niż te omawiane w rozdziale, np. grę w piłkę itp. Chodź po klasie i zadawaj pytania o wykonywane rysunki.

4 Talk about your picture. strona 68

- Powiedz: **Tick tock.** Uczniowie kończą hasło: *Time to talk.* Wskaż rysunki uczniów i powiedz: **Talk about your school trips.** Zaprosz na środek klasy ochotnika ze swoim rysunkiem. Poproś, aby opowiedział o szkolnej wycieczce, którą przedstawił na rysunku – gdzie znajdują się poszczególne osoby i co robią.
-  W parach uczniowie na zmianę opisują swoje ilustracje. Podpowiedz, że jeśli przedstawili na rysunku osoby wykonujące inne czynności niż te poznane w rozdziale, także powinni zacząć zdania od: ... *is/are* i dodać do czasowników końcówkę *ing*, np.: *The teacher is reading a book.* Dzieci mogą następnie wymienić się swoimi rysunkami, zmienić pary i opisywać rysunki kolegów i koleżanek, z którymi wcześniej rozmawiali.

*DODATKOWY POMYSŁ

Uczniowie przynoszą zdjęcia z różnych wycieczek – rodzinnych, szkolnych – i pokazują je klasie oraz opisują, co robią różne osoby widniejące na zdjęciach. Pomóż dzieciom w budowie zdań zawierających nazwy czynności inne niż omawiane w rozdziale. Pokaż jako przykład kilka własnych zdjęć i opisz je.

- Unieś rysunek dowolnego ucznia i poproś pozostałe dzieci o opisanie rysunku.
-  4 Odtwórz piosenkę *End of lesson.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 6., Lekcja 6.: ćw. 1–2, s. 65. *Work-out*: ćw. 2, s. 69.

We're on a school trip. We're in the forest. There are five people in the photo. The boys are having a picnic. I'm flying a kite. The teacher is taking photos.

6 Going on holiday

Lekcja 7

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie wakacyjnych miejsc noclegowych; pytanie o to, gdzie druga osoba jest na wakacjach, gdzie nocuje, co robi i jaka jest pogoda, oraz udzielanie odpowiedzi.

Główne słownictwo i struktury:

czynności wykonywane podczas wakacji; miejsca wakacyjne; *lighthouse, hotel, tree house, tent, hostel*; *Where are you staying? I'm staying in a (hotel); What's the weather like? It's (hot); What are you doing? I'm (hiking).*; ☉ pogoda

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD3; karty z obrazkami i nazwami miejsc wakacyjnych; *mapa świata lub globus; *maskotka Światlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD3 3** Odtwórz piosenkę *We're ready*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pokaż karty z nazwami miejsc wakacyjnych zwrócone nazwami do siebie. Odczytaj pojedynczo wyrazy bezgłośnie, szeroko ruszając ustami. Dzieci odgadują z ruchu twoich warg, jakie to słowa. Kiedy odgadną prawidłowo, pokaż im właściwe karty i umieść je na tablicy. Rozdaj karty z obrazkami miejsc różnym uczniom i poproś, aby umieszczały je na tablicy pod pasującymi kartami wyrazowymi. Zostaw komplety kart na tablicy na późniejszą część lekcji.
- **CD3 44** Odtwórz rymowaną *What a good time!* Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (patrz s. 131.).

1 Listen and read. Find and point. strona 69

- Wskaż karty z obrazkami miejsc wakacyjnych umieszczone na tablicy. Zapytaj: **Where can you stay in those places on holiday?** i wyjaśnij znaczenie pytania. Wysłuchaj odpowiedzi dzieci udzielonych po polsku lub po angielsku.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony.
- Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji dzieci dowiedzą się, gdzie można nocować na wakacjach w krajach anglojęzycznych i porównają te miejsca z Polską.
- **CD3 47** Wskaż e-mail i powiedz: **This is an e-mail from Jenny. She's on holiday. Where? Listen and read.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania, czytają tekst oraz szukają odpowiedzi na pytanie. Wyjaśnij znaczenie zdania: *It's windy today.* Powtórz pytanie, a dzieci niech odpowiedzą: *Ireland.* Jeśli masz mapę świata lub globus, pokaż dzieciom, gdzie znajduje się Irlandia.
- **CD3 47** Powiedz: **Find and point.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest odnaleźć na zdjęciach miejsca i czynności, o których pisze Jenny, i wskazać je. Odtwórz nagranie ponownie i sprawdź, czy uczniowie wskazują właściwe zdjęcia. Wyjaśnij po polsku, że zdanie: *I'm staying in a hotel* oznacza np. dany



Lesson 7

1 **3:47** Listen and read. Find and point.

Hi!
I'm on holiday in Ireland with my mummy, my daddy and my brother. We're staying in a lighthouse! It's windy today. I'm flying a kite on the beach. My brother and my daddy are building a sandcastle. My mummy is collecting shells.
See you soon,
Jenny





2 **3:48** Listen, read and repeat. Act out.



Where are you?
Where are you staying?
What's the weather like?
What are you doing?

I'm in Fort William in Scotland.
I'm staying in a hotel.
It's hot.
I'm hiking.



3 **3:49** Listen, find and point.



I'm staying in a tree house.



I'm staying in a tent.



I'm staying in a hostel.

4 Write an e-mail from a holiday in Poland in your notebook.

Hello! I'm on holiday in Gdańsk.

- tydzień lub dzień, niekoniecznie chwilę obecną. Podobnie zdanie: *I'm flying a kite on the beach* – nie musi informować o czynności wykonywanej w tej chwili, dziewczynka mogła zrobić sobie przerwę, aby napisać e-mail, np. na laptopie.
- Zadać kilka pytań sprawdzających zrozumienie treści artykułu, jeśli to konieczne, wyjaśniając je po polsku, np.: **What's the building in picture a? (a lighthouse) Are Jenny and her family staying in the lighthouse? (yes) What's the weather like? (It's windy) What is Jenny doing? (She's flying a kite on the beach) What are her brother and daddy doing? (They're building a sandcastle) What's her mummy doing? (She's collecting shells)** Zapytaj też dodatkowo: **Have we got lighthouses in Poland?** Dzieci dzielą się swoimi przypuszczeniami.
 - Wskaż tekst w zadaniu i porozmawiaj z dziećmi o tym, jakimi słowami można zacząć i zakończyć e-mail z wakacji (*Hello!*, *See you soon*). Zapytaj dzieci, czy kiedyś już wysyłały e-maile i czy załączały zdjęcia.

2 Listen, read and repeat. Act out. strona 69

- **CD3 48** Wskaż osoby przedstawione na zdjęciach i wyjaśnij, że rozmawiają przez Internet. Powiedz: **Listen and read the dialogue about a holiday trip.** Zapytaj: **Where is the girl? Where is she staying?** Wyjaśnij znaczenie pytania. Odtwórz nagranie, a następnie sprawdź odpowiedzi (*in Scotland, in a hotel*). Jeśli masz mapę świata lub globus, pokaż, gdzie znajduje się Szkocja. Sprawdź, czy dzieci potrafią zgadnąć znaczenie pytania: *What's the weather like?* na podstawie odpowiedzi udzielonych w dialogu.
- **CD3 48** Powiedz: **Listen and repeat.** Podziel klasę na dwie grupy i przydziel każdej z nich inną rolę: *Boy* i *Girl*. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej wypowiedzi. Grupy powtarzają kwestie przydzielonej im postaci. Powtórz zadanie, prosząc grupy o zamienienie się rolami. Przypomnij słowa opisujące pogodę poznane w *Bugs Team 2*: *sunny, cloudy, snowy, rainy, hot, cold.*

- Powiedz: **Tick-tock**. Uczniowie kończą hasło: *Time to talk*. Powiedz: **Act out the dialogue**, wspomagając się gestami. Odegraj przykładowy dialog z ochotnikiem w roli osoby będącej na wakacjach. Zapraszaj pary ochotników na środek klasy, aby odegrały podobny dialog. Uczniowie mogą wymyślać własne miejsca wakacyjne, noclegowe, typy pogody i wykonywane czynności.
-  Uczniowie odgrywają dialog w parach, podając odpowiedzi z nagrania lub inne.

ZADANIE RUCHOWE

Uczniowie stają koło ławek. Pokaż kartę obrazkową przedstawiającą czynność wykonywaną w wakacje, np. budowanie zamku z piasku. Poproś ochotnika, aby zbudował pełne zdanie z nazwą czynności: *I'm building a sandcastle*. Pokaż wszystkim, że powinni kucnąć. Kucnij razem z uczniami i zachęć ich, aby wyszeptali zdanie podane przez ochotnika. Następnie unieś się trochę do niewielkiego przysiadu. Uczniowie naśladują twój gest i powtarzają zdanie trochę głośniej. Wyprostuj się, trzymając kartę na wysokości twarzy. Uczniowie stają w tej samej pozycji i powtarzają zdanie zwyczajnym głosem. Na koniec stań na palcach i unieś kartę wysoko nad sobą. Dzieci także stają na palcach, unosząc jak najwyżej ręce i głośno powtarzają zdanie. Kontynuuj zabawę z pozostałymi kartami przedstawiającymi czynności i miejsca wakacyjne. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.

3 Listen, find and point. strona 69

- Wyjaśnij, że zdjęcia przedstawiają miejsca, w których można zatrzymać się na nocleg będąc na wakacjach. Zachęć uczniów, aby przyjrzeć się zdjęciom i spróbowali odgadnąć, co oznaczają zdania umieszczone pod ilustracjami.
-  49 Powiedz: **Listen, find and point**. Uczniowie słuchają wypowiedzi oraz odnajdują pasujące do nich zdjęcia (1 b, 2 c, 3 a) i wskazują je. Upewnij się, że dzieci prawidłowo rozpoznały na zdjęciach miejsca przedstawione na zdjęciach i znają ich polskie nazwy.
-  49 Wskaż na zdjęciach dzieci i zapytaj: **What are these children doing now?** Odtwórz nagranie ponownie, uczniowie słuchają odpowiedzi. Sprawdź odpowiedzi z całą klasą (patrz podkreślone wyrażenia w zapisie nagrania na s. 135.).
- Porozmawiaj z dziećmi o tym, w których z tych miejsc można się też zatrzymać w Polsce. Dowiedz się, czy któryś z uczniów nocował w którymś z tych miejsc.

*DODATKOWY POMYSŁ

Przeprowadź z uczniami zadanie typu *webquest*, którego celem będzie znalezienie ciekawego miejsca noclegowego. Zapisz następujące zagadnienie na tablicy: **Interesting places to stay on holiday/Ciekawe miejsca noclegowe**. Zachęć uczniów, aby w ramach zadania domowego z pomocą rodziców wpisali w wyszukiwarce internetowej powyższe hasło po angielsku lub po polsku i wyszukali jedno interesujące miejsce. Na następnej lekcji uczniowie przedstawiają znalezione miejsca po polsku lub po angielsku.

4 Write an e-mail from a holiday in Poland in your notebook. strona 69

- Zapytaj: **Where do people go on holiday in Poland?** Wyjaśnij znaczenie pytania. Zapisz na tablicy kilka odpowiedzi udzielonych przez dzieci po angielsku.
- Wskaż e-mail zamieszczony w zad. 1. i powiedz: **Write an e-mail from a holiday in Poland in your notebook**. Wyjaśnij, że dzieci powinny wyobrazić sobie, że są na wakacjach w dowolnym miejscu w Polsce i że mają napisać e-mail do kolegi lub koleżanki. Powinny opisać, gdzie są,

gdzie nocują, jaka jest pogoda i co robią. E-mail powinien być odpowiednio rozpoczęty i zakończony – tak, jak w zad. 1. Pomocniczo zapisz na tablicy następujące pytania: *Where are you? Where are you staying? What's the weather like? What are you doing?*

- Uczniowie piszą w zeszytach e-maile, wybierając miejsce z tych przedstawionych na tablicy i odpowiadając w swojej pracy na zapisane na tablicy pytania. Chodź po klasie i pomagaj uczniom w wyborze informacji do e-maila. Wyznacz czas na wykonanie zadania.
- Ochotnicy pokazują swoje prace całej klasie i odczytują e-maile. Reszta klasy wykonuje tę część zadania w parach. Na koniec zbierz prace do sprawdzenia.

*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś, aby każde dziecko wyobraziło sobie, że przebywa na wakacjach i nocuje w jednym z miejsc poznanych na lekcji. Uczniowie zapisują na karteczce nazwę tego miejsca. Następnie chodzą po klasie i przeprowadzają dialogi z napotkanymi osobami: *Where are you staying? I'm staying (in a tent)*. Jeśli spotkają kogoś, kto nocuje w tym samym miejscu, to łączą się w parę i kontynuują zadanie, dalej chodząc wspólnie. Zabawa kończy się, gdy wszyscy stworzą grupy osób nocujących w tych samych miejscach.

- Unieś podręcznik i zapytaj: **Where are the children staying on holiday in this lesson?** Uczniowie podają odpowiedzi z pamięci.
-  4 Odtwórz piosenkę *End of lesson*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children**. Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher*.

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 6., Lekcja 7.: ćw. 1–2, s. 66.

CD3
47

Hello!

*I'm on holiday in Ireland with my mummy, my daddy and my brother. We're staying in a lighthouse! It's windy today. I'm flying a kite on the beach. My brother and my daddy are building a sandcastle. My mummy is collecting shells. See you soon,
Jenny*

CD3
48

Boy: *Where are you?*

Girl: *I'm in Fort William in Scotland.*

Boy: *Where are you staying?*

Girl: *I'm staying in a hotel.*

Boy: *What's the weather like?*

Girl: *It's hot.*

Boy: *What are you doing?*

Girl: *I'm hiking.*

CD3
49

1 *I'm on holiday. I'm staying in a tent. It's rainy today.*

I'm fishing with my grandpa.

2 *I'm on a holiday. I'm staying in a hostel. It's sunny.*

I'm having a picnic.

3 *I'm staying in a tree house. It's very hot today.*

I'm snorkelling in the sea.

6 Going on holiday

Lekcja 8

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziału 6.

Główne słownictwo i struktury:

czynności wykonywane podczas wakacji; miejsca wakacyjne; *I'm/He's/She's (having a picnic); What are you doing? We're/You're/They're (fishing) in the (lake).*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD3; karty z obrazkami i nazwami czynności wykonywanych podczas wakacji i miejsc wakacyjnych; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *We're ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Zapytaj: **Where are the children in Lesson 7 staying on holiday?** Uczniowie przypominają słownictwo z poprzednich zajęć. Zapisz odpowiedzi na tablicy.
- Zapytaj: **Where do you want to stay?** Zachęć dzieci do zgłaszania się do odpowiedzi i udzielania jej pełnym zdaniem.

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

- Umieść na tablicy karty z obrazkami czynności wykonywanych podczas wakacji. Zapytaj: **Can you name all the activities in one minute?** Dzieci nazywają czynności. Zdejmuj z tablicy obrazek z każdą wymienioną czynnością, mierząc jednocześnie czas. Poinformuj dzieci, czy udało im się zmieścić w minutę.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Wskaż symbole czynności zilustrowane w zad. 2. i zapytaj: **What holiday activities can you see?** Dzieci udzielają odpowiedzi (1 *having a picnic*, 2 *flying a kite*, 3 *collecting shells*, 4 *snorkelling*, 5 *building a sandcastle*, 6 *fishing*).
-  Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po pierwszym zdaniu. Dzieci wskazują właściwą ilustrację. Powiedz: **Say the number.** Dzieci odpowiadają. Wznów nagranie, aby uczniowie sprawdzili swoje odpowiedzi. Kontynuuj zadanie z pozostałymi zdaniami.
-  Powiedz: **Repeat.** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają zdania.

2 Choose the words. Write the sentences in your notebook. Say.

- Powiedz: **Choose the words and write the sentences in your notebook.** Zwróć uwagę dzieci na przykład. Wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest do każdej ilustracji 1–6 napisać w zeszycie zdania, przepisując początki zdań i wybierając spośród wyrazów zapisanych w ramkach właściwe nazwy czynności.

Lesson 8

Unit review

1  3.50 Listen, find and point. Say the number. Repeat.

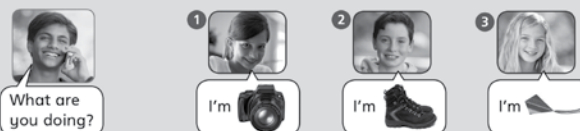
2 Choose the words. Write the sentences in your notebook. Say.

Example: 1. *I'm having a picnic.*

collecting shells flying a kite fishing having a picnic
snorkelling building a sandcastle



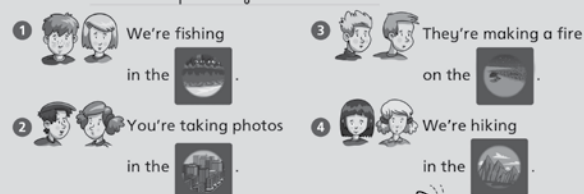
3  3.51 Ask and say. Listen and check.



4  3.52 Guess and say. Listen and check. Write the sentences in your notebook. Say.

forest beach city lake village mountains

Example: 1. *We're fishing in the lake.*



Go to Gary's picture dictionary on page 85.



- Kiedy dzieci skończą zadanie, sprawdź odpowiedzi, pytając: **What's number (1)?** Wskazani uczniowie odczytują zdania (1 *I'm having a picnic*, 2 *He's flying a kite*, 3 *She's collecting shells*, 4 *I'm snorkelling*, 5 *He's building a sandcastle*, 6 *She's fishing*).
-  Podziel dzieci na pary. W każdej parze jeden uczeń wskazuje dowolny obrazek, a drugi mówi z pamięci pasujące do niego zdanie. Każdy sprawdza poprawność odpowiedzi z wersją zapisaną w zeszycie. Następnie dzieci zamieniają się rolami.

*DODATKOWY POMYSŁ

Pracując w parach, uczniowie zamykają książki i zeszyty i wspólnie próbują odtworzyć z pamięci jak największej zdań z zad. 2. Następnie otwierają zeszyty i porównują swoje odpowiedzi.

ZADANIE RUCHOWE

Umieść na tablicy w jednym rzędzie karty z nazwami czynności wykonywanych podczas wakacji, a w drugim – w innej kolejności – pasujące do nich karty obrazkowe, oba rzędy na wysokości rąk dzieci. Podziel klasę na pary. Pary ustawiają się obok siebie wzdłuż tablicy, w odległości około dwóch metrów od niej, jeden uczeń za drugim. Zadaniem osób stojących z tyłu jest napisać palcem na plecach dziecka stojącego przed nim nazwę wybranej przez siebie czynności. Uczeń stojący z przodu odgaduje, co to za wyraz, podchodzi do tablicy i dotyka pary kart: obrazek i wyraz. Następnie wraca i staje za plecami kolegi lub koleżanki z pary, przyjmując rolę osoby piszącej wyraz. Odegraj kilka rund zabawy.

3 Ask and say. Listen and check. strona 70

- Poproś ucznia o odczytanie pytania zapisanego w dymku. Następnie na zdjęciu 1. wskaż dziewczynkę i poproś dzieci, aby udzieliły odpowiedzi w jej imieniu, zgadując na podstawie podpowiedzi pod zdjęciem wykonywaną przez tę dziewczynkę czynność: *I'm taking photos*.
- Poproś, aby dzieci spróbowały wykonać w parach całe ćwiczenie, zadając pytanie chłopca znajdującego się po lewej stronie i udzielając odpowiedzi w imieniu dzieci ze zdjęć oznaczonych numerami 1–3.
- **CD3 51** Powiedz: **Listen and check**. Przed wystuchaniem każdego dialogu poproś ochotnika o odczytanie pytania, a całą klasę o udzielenie odpowiedzi chórem. Następnie odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym dialogu, tak, aby uczniowie mogli sprawdzić swoje odpowiedzi (patrz zapis nagrania na s. 137.).

4 Guess and say. Listen and check. Write the sentences in your notebook. Say. strona 70

- Pokaż karty z obrazkami miejsc wakacyjnych i zapytaj: **Do you remember the holiday places?** Dzieci nazywają miejsca przedstawione na kartach.
- Wskaż zdania w podręczniku i powiedz: **Read and guess**. Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest uzupełnić zdania właściwymi nazwami miejsc widocznych na obrazkach. Dzieci zastanawiają się nad odpowiedziami.
- **CD3 52** Poproś ochotnika o odczytanie pierwszego zdania, a całą klasę o dokończenie go nazwą właściwego miejsca. Powiedz: **Listen and check**. Odtwórz nagranie pierwszego zdania, tak aby dzieci mogły sprawdzić swoje odpowiedzi. Kontynuuj zadanie z pozostałymi zdaniem (patrz słowa podkreślone w zapisie nagrania na s. 137.).
- Powiedz: **Write the sentences in your notebook** i zwróć uwagę dzieci na przykład. Wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest zapisać w zeszytach pełne zdania 1–4. Sprawdź odpowiedzi, prosząc ochotników o odczytanie zdań.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

Go to Gary's picture dictionary on page 85.

- Przypomnij, że na końcu *Książki ucznia* znajduje się słowniczek obrazkowy – *Gary's picture dictionary* – z najważniejszymi słowami z danego rozdziału. Powiedz: **Guess the words**. Dzieci zgadują, jakie słowa pojawią się w słowniczku. Nie potwierdzaj ich odpowiedzi ani im nie zaprzeczaj.
- Powiedz: **Look at page 85**. Uczniowie sprawdzają swoje odpowiedzi.
- Wykonaj z klasą dwa dowolne ćwiczenia ze słowniczkiem obrazkowym z *Banku gier* na s. 12.

- Pokaż za pomocą gestów kilka wybranych miejsc i czynności wykonywanych podczas wakacji. Uczniowie odgadują, co pokazujesz.
- **CD3 4** Odtwórz piosenkę *End of lesson*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children**. Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher*.

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 6., Lekcja 8.: ćw. 1–3, s. 67.

CD3
50

I'm snorkelling. (pauza) *It's number 4.*
She's fishing. (pauza) *It's number 6.*
He's building a sandcastle. (pauza) *It's number 5.*
I'm having a picnic. (pauza) *It's number 1.*
She's collecting shells. (pauza) *It's number 3.*
He's flying a kite. (pauza) *It's number 2.*

CD3
51

- 1 **Boy 1:** *What are you doing?*
Girl: *I'm taking photos.*
- 2 **Boy 1:** *What are you doing?*
Boy 2: *I'm hiking.*
- 3 **Boy 1:** *What are you doing?*
Girl 2: *I'm flying a kite.*

CD3
52

- 1 *We're fishing in the lake.*
- 2 *You're taking photos in the city.*
- 3 *They're making a fire on the beach.*
- 4 *We're hiking in the mountains.*

6 Going on holiday

Cumulative review

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziałów: *It's good to see you again!* oraz 1–6.

Główne słownictwo i struktury:

material z rozdziałów: *It's good to see you again!* oraz 1–6.

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD3; karty obrazkowe i wyrazowe z rozdziałów: *It's good to see you again!* oraz 1–6.; *miękką piłką; *maskotka Świetlik Gary

i

Sekcję *Cumulative review* można przeprowadzić na tej samej lekcji, na której uczniowie piszą test z rozdziału 6.

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD3** 3 Odtwórz piosenkę *We're ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Umieść na tablicy wybrane karty z wprowadzonych kategorii słownictwa. Wypowiadaj zdania, np.: **Find two holiday activities.** Uczniowie wskazują żądane karty i wymieniają słowa z nimi związane.
- **CD3** 33 Odtwórz piosenkę *A family holiday.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 125.).

*DODATKOWY POMYSŁ

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

- 1 Pokazuj karty obrazkowe z dotychczas poznanych zakresów słownictwa, pytając: **What place is it?** lub prosząc o uzupełnienie zdań, np.: *I'm ...*
 - 2 Pokazuj karty wyrazowe z dotychczas poznanych zakresów słownictwa, prosząc o odczytanie wyrazów i ułożenie z nimi zdania, np. *They're in the mountains.*
 - 3 Pokazuj karty obrazkowe do historyjek i proś o ułożenie ich w odpowiedniej kolejności lub o uzupełnienie dialogu dotyczącego danej karty, np.: **What are you (doing)? I'm (collecting shells).**
 - 4 Proś o połączenie dwóch różnych kart i zbudowanie logicznego zdania, np. *She's making a fire on the beach.*
 - 5 Umieść na tablicy karty obrazkowe, ponumeruj je i pokazuj karty wyrazowe. Poproś dzieci o podanie numeru pasującej karty obrazkowej. Zadanie można wykonać też w odwrotnej kolejności, umieszczając na tablicy karty wyrazowe.
 - 6 Wypowiedz wyraz i poproś uczniów o przeliterowanie go.
 - 7 Odtwórz nagranie piosenki w wersji karaoke i poproś o odśpiewanie jednej zwrotki lub zacznij mówić rymowaną, a dzieci niech podadzą kolejną linijkę.
- Wyznaczaj różnych przedstawicieli drużyn do odpowiedzi. Możesz przyznawać punkty każdej drużynie, drużyny mogą też wspólnie zbierać punkty na nagrodę dla całej klasy, np. po osiągnięciu wyznaczonej liczby punktów wszyscy zagrają w ulubioną grę.

Cumulative review

1 **Listen, find and point.**

2 **Read, look and find. What's missing?**

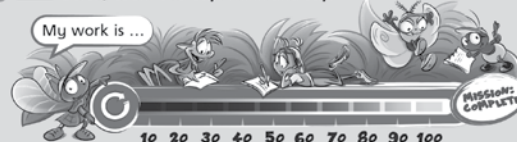
- | | |
|--|--|
| 1 Find a glow-worm. | 5 Find two shop assistants. |
| 2 Find a beach. | 6 Find someone who has dinner at work. |
| 3 Find an animal with a big body and a thick tail. | 7 Find a bakery. |
| 4 Find someone who can dance well. | 8 Find the forest. |

Find someone who needs help.



3 **Play I spy with Bugs eye.**

4 **Listen, count and say. Think and say.**



1 Listen, find and point. strona 71

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Zapytaj: **What can you see in the picture?** Zachęć dzieci do identyfikowania i nazywania po angielsku jak największej liczby elementów obrazka znajdującego się w zad. 2. Poproś dzieci także o odnalezienie bohaterów historyjki z rozdziału 6.
- **CD3** 53 Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdym zdaniu lub dialogu. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują wymieniane w nagraniu elementy obrazka lub postaci, które wypowiadają dane kwestie, i wskazują je.

2 Read, look and find. What's missing? strona 71

- Powiedz: **Read the eight sentences. The elements from seven sentences are in the picture. The element from one sentence is missing. Look and find.** Uczniowie odnajdują elementy wymienione w zdaniach i wskazują je. Następnie porównują odpowiedzi w parach. Zapytaj: **What isn't in the picture? What's missing?** Dzieci odpowiadają: *a beach (from sentence two).* Poproś ochotnika, aby narysował na tablicy brakujący element, czyli np. zarys plaży z leżakami.
- Wskaż dymek znajdujący się nad obrazkiem i zapytaj: **What does Danny ask you to do?** Ochotnik odczytuje zdanie. Wyjaśnij: **The Bugs Team help others. Who needs help in the picture?** Uczniowie szukają postaci potrzebującej pomocy i kiedy odnajdą na rysunku dziewczynkę, która próbuje unieść ciężkie pudło, mówią: *Here.*
- Możesz porozmawiać po polsku z klasą o tym, jak prawidłowo podnosić ciężkie przedmioty: z przysiadu, a nie pochylając się, najlepiej z pomocą osoby trzeciej; można też wykorzystać specjalne wózki transportowe.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają na środku klasy w kręgu. Podaj jednemu uczniowi miękką piłkę lub zgniecioną w kulkę kartkę papieru i wymień nazwę poznanej kategorii słownictwa, np.: **holiday places**. Dziecko rzuca piłkę innemu uczniowi, wymieniając dowolne słowo z tej kategorii. Osoba, która złapała piłkę, rzuca ją dalej, podając inne słowo z tej samej kategorii. Jeśli ktoś nie potrafi podać słowa lub wymieni słowo wypowiedziane przez jednego z poprzedników, robi przysiad. Po kilku rzutach zmień kategorię. Kontynuuj zabawę przez kilka minut, zmieniając kategorie słownictwa.

3 Play I spy with Bugs eye. strona 71

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey**. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game*. Podziel dzieci na pary i powiedz, że każda para powinna mieć otwartą wspólnie jedną książkę.
- Powiedz: **I spy with Bugs eye ... (the forest)**, przykładając do oka dłonie złożone na kształt lunety i patrząc na obrazek zamieszczony w podręczniku. Dzieci odnajdują wymieniony element obrazka i wskazują go. Wygrywa to dziecko z pary, które jako pierwsze wskaże prawidłowy element obrazka. Powtórz grę kilka razy.
-  Uczniowie kontynuują grę w trzysobowych grupach, na zmianę mówiąc: *I spy with Bugs eye ...* Pozostałe dzieci pośpiesznie wskazują dany element obrazka.

4 Listen, count and say. Think and say. strona 71

-  Wskaż obrazek i przypomnij, że w tym zadaniu uczniowie będą oceniać swoją pracę nad materiałem dotychczas omówionym w rozdziałach podręcznika. Powiedz: **Listen, count and say**. Przypomnij, że uczniowie będą samodzielnie liczyć do podkładu muzycznego i mówić zdania oceniające własną pracę. Odtwórz nagranie i razem z dziećmi odliczaj od 10 do 100 oraz mów pełne zdania, jak w nagraniu do tego zadania w rozdziałach 1. i 2. (**My work is OK! My work is great! My work is excellent!**).
- Zapytaj: **What do you think of your work?** i poproś, aby dzieci zdecydowały, jak oceniają własną pracę, wybierając sobie po cichu jedno ze zdań, które przed chwilą powtórzyły. Przypomnij zdania, mówiąc je z odpowiednim natężeniem emocji: **My work is OK! My work is great! My work is excellent!** Dzieci powtarzają to zdanie, które jest zgodne z ich własną oceną swojej pracy. Podkreśl, że jest to całkowicie ich własna ocena, która nie wpływa na twoje zdanie.

*DODATKOWY POMYSŁ

W parach uczniowie na zmianę wydają sobie polecenia, mówiąc, co druga osoba ma narysować przeciwną ręką niż ta, którą posługuje się zwykle, np. praworęczna lewą np.: *Draw a city with your left hand*. Rysunki powinny dotyczyć słownictwa zamieszczonego w Słowniczku obrazkowym na stronach 80–85 *Książki ucznia*. Kiedy dzieci wykonają w sumie sześć rysunków, każda para wymienia się rysunkami z inną parą i zgaduje, co przedstawiają ilustracje. W podpowiedzi uczniowie mogą posługiwać się Słowniczkiem obrazkowym.

- Poproś o zamknięcie książek i zapytaj uczniów o bohaterów historyjki oraz inne elementy obrazka z zad.2: **What do you remember about the picture? Who is riding a bike? What is Sam and Lia's daddy doing? Is there a bakery? Is there a bookshop?** Dzieci udzielają odpowiedzi z pamięci. Następnie otwierają książki i porównują odpowiedzi z obrazkiem.
-  Odtwórz piosenkę *End of lesson*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children**. Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher*.

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 6., *Build-up*, ćw. 1, s. 68.

CD3
53

- How do you spell 'spider'? S-P-I-D-E-R.
- Do rhinos eat meat? No, they don't.
- Crocodiles don't live in Europe.
- I can ride a bike fast.
- Can you play basketball? No, I can't.
- What time is it? It's six o'clock.
- What time do you have dinner? I have dinner at six o'clock.
- My daddy is a firefighter.
- There's a sweet shop on this street.
- There are two clothes shops here, but there aren't any shoe shops.
- What are you doing? I'm taking photos.
- They're fishing in the lake.

CD3
54

Ten... twenty ... thirty ... My work is ...

Units 5 and 6 Review

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziałów 5–6.

Główne słownictwo i struktury:

○ materiał z rozdziałów 5–6.

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD3; karty obrazkowe i wyrazowe z rozdziałów 5–6.; *pionki wykonane przez dzieci w rozdziale powtórzeniowym *Units 1 and 2 Review*; kostka do gry; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *We're ready*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji uczniowie powtórzą materiał z rozdziałów: 5. i 6. Rozdaj dzieciom wszystkie karty wyrazowe z rozdziałów 5. i 6. Podnoś pojedynczo wybrane karty obrazkowe dotyczące tego samego materiału, zwrócone obrazkami do ciebie. Mów skojarzenia związane z danym słowem, np.: **doll, bike, car, money, children.** Dzieci zgadują, jakie słowo opisujesz, np.: *toy shop!* Osoba trzymająca pasującą kartę wyrazową oddaje ją tobie. Na koniec umieść na tablicy karty obrazkowe, które nie brały udziału w zadaniu. Uczniowie trzymający pasujące karty wyrazowe podchodzą pojedynczo do tablicy, zdejmują odpowiednią kartę obrazkową i oddają parę kart tobie.
-  Odtwórz rymówkę *What a good time!* Dzieci mówią rymówkę i odgrywają jej treść (patrz s. 131.).

1 Find and say. strona 72

- Podziel klasę na sześć grup i każdej z nich przydziel liczbę 1–6. Poproś, aby uczniowie przygotowali podręczniki, w których na różnych stronach będą szukać odpowiedzi na twoje pytania. Wyjaśnij, że będą grać przeciwko tobie.
- Powiedz: **Listen and find.** Zadawaj pytania dotyczące materiału z rozdziałów 5. i 6. podręcznika. Wspomagaj się gestami, aby wyjaśnić znaczenie pytań.
- Dawaj uczniom 30–60 sekund na znalezienie odpowiedzi, następnie rzucaj kostką. Podawaj liczbę, która wypadła, np.: **Five.** Odpowiada przedstawiciel grupy o tym numerze. Jeśli odpowiedź jest prawidłowa, klasa zdobywa punkt; jeśli nie, inna grupa podaje prawidłową odpowiedź, ale to ty zdobywasz punkt. Jeśli na koniec gry dzieci zdobędą więcej punktów niż ty, wygrywają. Przykładowe pytania:
 - 1 **What shop can you see in picture 'c', activity 3 on page 52?** (*pet shop*)
 - 2 **How many shops are there on Bell Street in activity 3 on page 53?** (*four*)
 - 3 **Where do the Bugs travel in the 'Let's go shopping' story?** (*Sydney, Australia*)
 - 4 **Who is looking for the toy shop in the 'Let's go shopping' story?** (*Gary*)
 - 5 **What do the Bugs find in the box in the story?** (*a whistle*)

Units
5 and 6
Review

Bugs board game

There are two (bookshops) on (New) Street.

There isn't a (hospital) in (my town).

I'm (collecting shells) on the beach.

We're (hiking) in the mountains.

- 6 **Are there any restaurants on the map in activity 2 on page 57?** (*No, there aren't any restaurants.*)
- 7 **What animals are there on the one Australian dollar coin?** (*five kangaroos*)
- 8 **How much is a notebook in activity 2 on page 59?** (*two dollars, fifty cents*)
- 9 **What activity can you see in picture 'g', activity 3 on page 62?** (*making a fire*)
- 10 **Who is snorkelling in the picture in activity 3 on page 63?** (*Ben*)
- 11 **What is Jack's brother doing in picture 3 in the 'Going on holiday' story?** (*He's taking photos*)
- 12 **Who is fishing in the story?** (*Sam and Lia's dad*)
- 13 **Who does Amelia meet in picture 8 in the story?** (*her friends: Jack, Sam and Lia*)
- 14 **What question does Sam ask in activity 3 on page 66?** (*What are you doing?*)
- 15 **What can you see in picture 3, activity 1 on page 67?** (*forest*)
- 16 **Where is Jenny staying on her holiday in Ireland in activity 1 on page 69?** (*in a lighthouse*)

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci ustawiają się w kręgu. Przypomnij wszystkie czynności wykonywane na wakacjach, które dzieci poznały w rozdziale 6. Poproś wszystkich, aby razem klasnęli trzy razy. Wskaż jedno dziecko, które nazywa dowolną czynność, np. *making a fire*. Reszta dzieci pokazuje tę czynność za pomocą gestów i znów klaszcze trzy razy. Dziecko stojące po lewej stronie dziecka wskazanego nazywa inną czynność i zabawa jest kontynuowana. Kiedy dzieci powiedzą wszystkie poznane wyrażenia z danego zakresu słownictwa, zmień kategorię, np. na sklepy.

2 Play the Bugs board game. strona 72

- Poproś dzieci, aby wyjęły pionki przygotowane w rozdziale powtórzeniowym *Units 1 and 2 Review*. Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey**. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podziel dzieci na trzy grupy nazwane imionami bohaterów podręcznika: *Danny, Gary, Gracie*. Powiedz: **Open your books on page 72**. Wskaż planszę i poproś, aby uczniowie przyjrzeni się obrazkom oraz po cichu przeczytali zdania zapisane w dymkach. W tym czasie zapisz na tablicy liczby 1–30.
- Wyjaśnij po polsku zasady gry: gracze każdej z grup ustalają, na którym polu wspólnie ustawiają swoje pionki, np. gumki do ścierania. Każdy uczeń stawia własny pionek w swoim podręczniku. Każda grupa powinna wybrać inne pole, np. 3, 14, 22. Uczniowie mogą też wykorzystać pionki wykonane w rozdziale powtórzeniowym *Units 1 and 2 Review*. Przedstawiciel jednej grupy rzuca kostką i decyduje, gdzie przesunąć pionek o wyrzuconą liczbę oczek. Pionek można przesuwac w dowolnym kierunku: góra, dół, prawo, lewo, ale nie na skos. Jeśli w danym ruchu wyrzucono np. liczbę 5 i po dwóch ruchach pionek dochodzi do brzegu planszy, to „odbija się” od brzegu i wraca w tym kierunku, z którego przyszedł, czyli np. wraca o trzy pola. Stając na danym polu, uczeń rzucający kostką wybiera członka grupy, który ma za zadanie powiedzieć zdanie lub pytanie zawierające słowo z ilustracji, na której zatrzymał się pionek. Można korzystać z podpowiedzi zapisanych w dymkach. Jeśli zdanie jest poprawne, grupa zdobywa to pole i zapisujesz na tablicy nazwę grupy przy numerze pola. Następnie przychodzi kolej na inną grupę. Jeśli pionek zatrzyma się na polu zdobytym wcześniej przez dowolną grupę, to już to pole nie może być zdobywane. W każdej kolejce inna osoba rzuca kostką i nowy uczeń buduje zdanie. Gra kończy się po upływie wyznaczonego czasu, np. 15 minut lub gdy wszystkie pola zostaną zdobyte. Wygrywa grupa z większą liczbą zdobytych pól.
-  Uczniowie grają w grę planszową w parach lub grupach, przyjmując każdy rolę innego zwierzątka. Na osobnej karcie zapisują liczby 1–30 i zaznaczają, kto zdobył dane pole.

3 Sing a song from Unit 5 or Unit 6.



- Unieś książkę i pokaż pierwsze strony rozdziałów 5. i 6. Zapytaj: **What songs do you know from Units 5 and 6?** Przypomnij piosenki z rozdziałów: *On this street* (patrz s. 107.) oraz *A family holiday* (patrz s. 125.).
- Poproś uczniów, aby, głosując przez podniesienie ręki, wybrali piosenkę, którą chcą zaśpiewać. Policz głosy i odtwórz nagranie piosenki wybranej przez większość klasy. Powiedz: **Sing and act out the song**. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

- Pokaż cztery wybrane karty obrazkowe, policz do pięciu i schowaj je za siebie. Dzieci odtwarzają z pamięci, jakie karty zobaczyły. Powtórz czynność kilka razy.
-  Odtwórz piosenkę *End of lesson*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children**. Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher*.

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Powtórzenie – rozdziały 5. i 6., ćw. 1–3, s. 70.

Our world: A world of geography

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie miesięcy oraz pór roku;
rozpoznawanie pór roku w różnych miejscach świata;
wykonywanie kalendarza i przypisywanie miesięcy danym porom roku

Główne słownictwo i struktury:

January, February, March, April, May, June, July, August, September, October, November, December; Australia, Europe; Which months are (winter) months in Poland?; spring, summer, autumn, winter

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD3; karty z obrazkami i nazwami czynności wykonywanych podczas wakacji; papierowy talerzyk i kartka A4 z grubszego papieru dla każdego ucznia; gotowy kalendarz z zad. 3.; *mapa świata lub globus; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  **CD3 3** Odtwórz piosenkę *We're ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Uczniowie stają koło ławek. Pokazuj karty z obrazkami czynności wykonywanych podczas wakacji i miejsc wakacyjnych. Mów, co się na tych kartach znajduje. Jeśli powiesz prawdę, dzieci powtarzają słowo i robią krok w przód; jeśli powiesz niepasujące słowo/wyrażenie, uczniowie robią krok w tył i korygują swoją wypowiedź.
-  **CD3 44** Odtwórz rymowankę *What a good time!* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 131.).

1 Listen, point and repeat. strona 73

- Zapytaj uczniów: **What seasons can you name in English?** Uczniowie przypominają sobie nazwy pór roku poznane w *Bugs Team 2.*
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Wskaż obrazki i wyrazy i zapytaj: **Which seasons can you see here?** Uczniowie odczytują nazwy pór roku i przyglądają się oznaczającym je symbolom. Wyjaśnij po polsku, że dzieci poznają dziś angielskie nazwy miesięcy i dowiedzą się, jakie miesiące składają się na jaką porę roku w kalendarzu meteorologicznym oraz czy w różnych miejscach na świecie panują te same pory roku w tym samym czasie.
-  **CD3 55** Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają go i wskazują kolejne obrazki. Upewnij się, że uczniowie znają polskie odpowiedniki angielskich nazw kolejnych miesięcy. Możesz prosić, aby dzieci wstawały, jeśli mają w danym miesiącu urodziny i zachęcić je, aby zapamiętały daną nazwę miesiąca i przypominały ją całej klasie w razie potrzeby. Następnie powiedz: **Listen, point and repeat.** Odtwórz nagranie, dzieci wskazują nazwy miesięcy i powtarzają je. Na koniec poproś uczniów, aby samodzielnie odczytali nazwy miesięcy i podali, zgodnie z symbolami, pasującą do danego miesiąca porę roku przypadającą na ten miesiąc w Europie, np. *January – winter.*

CLIL: Our world

A world of geography

1  **355 Listen, point and repeat.**

1 January 2 February 3 March 4 April
5 May 6 June 7 July 8 August
9 September 10 October 11 November 12 December

spring summer autumn winter

2  **356 Read and choose. Listen and check. Say.**

MONTHS AND SEASONS

1 September, October and November are ... months in Europe.
a spring b autumn c winter

2 It's December. What season is it in Australia?
a winter b summer c autumn

3 It's spring in Europe now. What month is it?
a October b July c May

4 It's winter in Australia now. What month is it?
a December b August c April

Gary's gadget – A calendar

3 **Make a calendar. Match the months and the seasons. Ask and say.**

Which months are winter months in Poland? December ...

- Uwaga! Podział pór roku na pełne miesiące to podział meteorologiczny. Meteorologiczne pory roku rozpoczynają się zawsze pierwszego dnia danego miesiąca i kończą ostatniego dnia trzeciego miesiąca danej pory roku. Astronomiczne pory roku zaczynają się około 21. dnia tych samych miesięcy, co meteorologiczne pory roku. Są to zmienne daty.

*DODATKOWY POMYSŁ

Dzieci stają w kręgu z wyciągniętymi rękami i kładą otwartą prawą dłoń na lewej dłoni osoby stojącej obok. Pierwsza osoba mówi: *January* i klepie prawą dłonią prawą dłoń osoby stojącej po lewej. Ta osoba mówi: *February* i klepie dłoń osoby stojącej po jej lewej stronie, itd. Gdy ktoś dojdzie do słowa: *December*, klaszcze dwa razy i kolejna osoba zaczyna znów od słowa: *January*. Poproś, aby uczniowie zwiększali tempo gry.

2 Read and choose. Listen and check. strona 51

- Wskaż ilustrację znajdującą się po prawej stronie i zapytaj: **What seasons can you see?** Uczniowie rozpoznają pory roku po symbolach. Pokaż na ilustracji, w jakiej części globu znajduje się Europa, a w jakiej Australia. Możesz też wykorzystać w tym celu mapę świata lub globus. Wyjaśnij po polsku, że Ziemia krąży wokół Słońca oraz wokół własnej osi i przez to zmieniają się pory roku. Wyglądają one inaczej na półkuli północnej, na której jest Europa i na półkuli południowej, na której znajduje się Australia. Kiedy w Europie, mamy wiosnę, w Australii jest jesień i odwrotnie. Podobna sytuacja ma miejsce z latem i zimą.
- Odczytaj pierwsze zdanie, zastępując lukę dźwiękiem *buzz*. Upewnij się, że dzieci rozumieją znaczenie zdania i poproś, aby uzupełniły zdanie nazwą właściwej pory roku. Wysłuchaj odpowiedzi dzieci, ale ich nie potwierdzaj ani im nie zaprzeczaj. Kontynuuj procedurę z pozostałymi zdaniami.

Zachęć uczniów do przeczytania zdań ponownie po cichu i zapisania krótko własnych odpowiedzi w zeszytach, np. 1 b. Możesz w podpowiedzi zapisać na tablicy rozkład pór roku występujących w Europie i Australii w następujący sposób:

Europe	Australia
spring	autumn
summer	winter
autumn	spring
autumn	summer

-  Powiedz: **Listen and check.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po pierwszym zdaniu. Uczniowie powtarzają nazwę pory roku, którą zostało uzupełnione zdanie. Poproś, aby zgłosili się te osoby, które wcześniej wybrały prawidłową odpowiedź. Kontynuuj zadanie w podobny sposób z pozostałymi zdaniami (1 b, 2 b, 3 c, 4 b).
-  W parach uczniowie odczytują zdania 1–4, wstawiając brakujące wyrazy z pamięci.

ZADANIE RUCHOWE

Oznacz umownie każdą z czterech ścian sali nazwą innej pory roku. Powtarzaj nazwy pór roku, uczniowie niech wskazują właściwe ściany. Następnie ty wskazuj ściany, a uczniowie niech nazywają odpowiednie pory roku występujące w Europie. Poproś uczniów, aby wstali. Wymieniaj nazwy miesięcy w przypadkowej kolejności, np.: **November.** Uczniowie udają się truchtem w stronę ściany, która reprezentuje porę roku, do której dany miesiąc jest zakwalifikowany w Europie, dotykają tej ściany i podają nazwę pory roku, np. *autumn*. Ochotnik może przejąć twoją rolę. Dla utrudnienia możesz poprosić uczniów, aby w kolejnej rundzie wskazywali pory roku przypisane do poszczególnych miesięcy w Australii, np.: **November in Australia!** (*spring*)

*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś uczniów, aby ustawili się w rzędzie w kolejności swoich urodzin, czyli osoby urodzone w styczniu stoją na początku, urodzone w grudniu na końcu. Wskazuj kolejnych uczniów, a oni niech podają miesiąc swoich urodzin.

3 Make a calendar. Match the months and the seasons. Ask and say. strona 73

- Wskaż na obrazku Gary'ego i przeczytaj na głos nagłówek: *Gary's gadget – A calendar.* Wskaż zdjęcie kalendarza i powiedz: **Today we will make a calendar.** Wyjaśnij znaczenie wypowiedzi.
- Wskaż zdjęcia materiałów i powiedz: **Let's prepare the materials.** Rozdaj dzieciom po jednym papierowym talerzyku i kartce A4 z grubszego papieru. Poproś, aby dzieci przygotowały własne nożyczki i flamastry oraz długopisy.
- Pokaż wykonany przez siebie kalendarz oraz zdjęcie tej pracy zamieszczone w zadaniu w podręczniku i powiedz: **Let's make the calendar.** Powiedz uczniom, że powinni podzielić talerzyk na cztery części, a każdą mają pomalować innym kolorem symbolizującym daną porę roku oraz napisać nazwy tych pór roku. Następnie uczniowie powinni pociąć kartkę A4 na 12 pasków i każdy z nich lekko naciąć wzdłuż do połowy. Następnie na każdym pasku powinni zapisać nazwę innego miesiąca.
- Powiedz: **Match the months and the seasons in Europe.** Wyjaśnij po polsku, że uczniowie powinni przypisać miesiące do poszczególnych pór roku według kalendarza meteorologicznego dla Europy, tj. na talerzyku nałożyć odpowiednie paski z nazwami miesięcy na właściwe pory roku.

-  Powiedz hasło: **Tick-tock.** Uczniowie kończą hasło: *Time to talk.* Powiedz: **Ask and say,** wspomagając się gestami. Poproś ochotnika o odczytanie z podręcznika pytania zapisanego w dymku w zad. 3. Uczniowie podają odpowiedzi, odczytując nazwy miesięcy z pasków swojego kalendarza. Poproś innych ochotników o zadanie pytań o pozostałe pory roku, a reszta klasy niech udziela odpowiedzi. Następnie uczniowie powtarzają zadanie w parach.
- Powiedz: **Match the months and seasons in Australia.** Dzieci przyczepiają paski z nazwami miesięcy zgodnie z porami roku występującymi w Australii. Następnie ochotnicy zadają pytania: *Which months are (winter) months in Australia?*, a reszta klasy odpowiada. Uczniowie mogą powtórzyć zadanie w parach.

*DODATKOWY POMYSŁ

Pokaż uczniom, jak z wykorzystaniem kostek na pięściach można sprawdzić, ile dni tygodnia ma dany miesiąc. Zamknij dłonie w pięści i ustaw przed sobą tak, aby kostki były u góry i stykały się z sobą palcami wskazującymi. Każda kostka oznacza miesiąc mający 31 dni, każde wgłębienie miesiąc mający 30 dni. Trzeba tylko zapamiętać, że luty ma 28 dni lub 29 w roku przestępnym. Patrząc na kostki od lewej odliczamy kolejno: *January* – kostka, więc 31 dni, *February* – wgłębienie, więc 28/29 dni, *March* – kostka, 31 dni, itp. Wraz z uczniami wymieniaj po angielsku nazwy kolejnych miesięcy, jednocześnie dotykając kostek, mówiąc czasem: *Stop*, i pytając dzieci: **How many days are there in (August)?** Dzieci podają odpowiedź.

- Zadaj pytania: **What month is it now? What season is it?** Uczniowie udzielają odpowiedzi.
-  Odtwórz piosenkę *End of lesson.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

CLIL. *A world of geography*: ćw. 1–2, s. 71.

CD3
55

1 *January*, 2 *February*, 3 *March*, 4 *April*, 5 *May*, 6 *June*, 7 *July*, 8 *August*, 9 *September*, 10 *October*, 11 *November*, 12 *December*;
(szepcem)

1 *January*, 2 *February*, 3 *March*, 4 *April*, 5 *May*, 6 *June*, 7 *July*, 8 *August*, 9 *September*, 10 *October*, 11 *November*, 12 *December*;
(głośno)

1 *January*, 2 *February*, 3 *March*, 4 *April*, 5 *May*, 6 *June*, 7 *July*, 8 *August*, 9 *September*, 10 *October*, 11 *November*, 12 *December*

CD3
56

1 *September, October and November are autumn months in Europe.*

2 *It's December. What season is it in Australia? It's summer.*

3 *It's spring in Europe now. What month is it? It's May.*

4 *It's winter in Australia now. What month is it? It's August.*

Goodbye, Bugs Team!

Lekcja 1

Cele:

sluchanie historyjki; rozpoznawanie elementow bagazu;
okreslanie, gdzie znajduja sie dane elementy bagazu

Główne słownictwo i struktury:

backpack, suitcase, passport, camera, wallet, ticket;
I need ...; ○ penknife, rope, whistle; in/on/under;
It's here/on the (table).

Materiały (*opcjonalne):

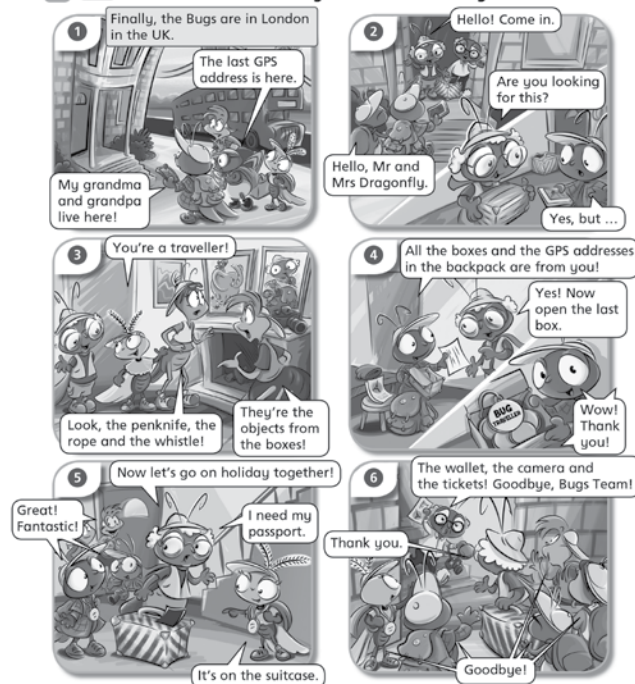
plyty audio CD3, CD4; karty z wizerunkami bohaterow podręcznika; karty z obrazkami elementow bagazu (plecak, walizka, paszport, aparat fotograficzny, portfel, bilet); karty z nazwami elementow bagazu (backpack, suitcase, passport, camera, wallet, ticket); po jednej karcie obrazkowej z historyjek *It's good to see you again*, Unit 1, Unit 3, Unit 5; *papierowe figurki bohaterow kursu z *Zeszytu ćwiczeń*; *maskotka Światlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
 -  Odtwórz piosenkę *We're ready*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
 - Ułóż karty z wizerunkami bohaterow podręcznika w wachlarz, zwrócone obrazkami do ciebie. Zapytaj: **Who is in the Bugs Team?** Dzieci przypominają imiona oraz gatunki postaci z kart, np. *Danny the Dragonfly*.
 - Pokaż po jednej karcie obrazkowej z historyjki z rozdziałów: *It's good to see you again!* oraz 1., 3. i 5. Zapytaj: **What countries do they visit in Bugs Team 3? (South Africa, the USA, Australia) They go where the GPS addresses are. Who has the card with the GPS addresses? (Danny) There are boxes where the GPS addresses are. What do the Bugs find in the boxes? (a penknife, a rope, a whistle) Who are the objects for? (Danny)**
- 1 Listen and read the story. Point. Find and say.**  strona 74
- Pokaż karty z obrazkami przedmiotow zabieranych na wakacje, zwrócone obrazkami do ciebie. Zapytaj: **What do we take on holiday? Guess.** Jeśli to konieczne, wyjaśnij znaczenie pytania po polsku. Pokaż za pomocą gestow kolejne elementy bagazu (jak w zapisie nagrania piosenki *Holiday* na s. 147). Dzieci udzielają odpowiedzi po polsku lub po angielsku. Kiedy zgadną poprawnie, powiedz: **Very good, a (backpack).** Umieść karty obrazkowe z pasującymi kartami wyrazowymi na tablicy i poproś uczniow o odczytanie wyrazow.
 - Rozłóż dłonie w geście otwierania książki i powiedz hasło: **Three, two, one.** Uczniowie kończą hasło: *It's story time.* Pokaż kartę 1. do historyjki w rozdziale *Goodbye, Bugs Team!* lub poproś uczniow, aby otworzyli podręczniki. Podaj po angielsku numer strony. Wskaż obrazek 1.

Goodbye, Bugs Team!

Lesson 1

1 Listen and read the story. Point. Find and say.



2 Guess where the Bugs are going. Listen and check.

- Wskaż czerwony autobus i zapytaj: **Where are the Bugs? Where can you see red buses?** Dzieci zgadują po polsku lub po angielsku. Wyjaśnij, że takie piętrowe autobusy, popularne w Wielkiej Brytanii, nazywają się *double decker*. Następnie wskaż pozostałe obrazki i powiedz: **Guess what happens in the story.** Dzieci odgadują po polsku lub po angielsku, co wydarzy się w historyjce. Wystuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
-  Powiedz: **Open your books on page 74. Listen and read the story. Point to the pictures.** Wyjaśnij znaczenie wypowiedzi. Odtwórz nagranie i poproś uczniow, aby patrzyli na historyjkę zamieszczoną w podręczniku i podczas sluchania nagrania śledzili tekst zapisany w dymkach oraz wskazywali kolejne obrazki. Upřednio poinformuj po polsku, że historyjka kończy się zagadką, której rozwiązanie uczniowie poznają w zad. 2.
- Zapytaj: **Where are the backpack/suitcase/wallet/camera/tickets/passport in the story?** Uczniowie szukają przedmiotow na różnych obrazkach i udzielają odpowiedzi, np.: *It's here. It's on the table*, itp.
- Po wystłuchaniu historyjki wskazuj kolejne obrazki, zadawaj uczniom pytania i proś o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie przez uczniow treści historyjki. Wyjaśnij znaczenie pytań i zdań za pomocą gestow.
Przykładowe pytania/zdania:
 - 1 Where are the Bugs? (in London in the UK) Is the last GPS address there? (yes) Who lives in that house? (Danny's grandma and grandpa)**
 - 2 The Bugs say 'Hello, Mr and Mrs (Dragonfly).' What is Danny looking for? (a box) Who's got the box? (Danny's grandma)**
 - 3 What objects are there in Grandma's photo? (the penknife, the rope, the whistle) Are they the objects from the boxes the Bugs find in South Africa, the USA and Australia? (yes) Molly says to Danny's grandma 'You're a (traveller).'**

- 4 **Are the boxes and GPS addresses in the backpack from Danny's grandma?** (yes) **Are there medals in the last box?** (yes) **Do the Bugs like the medals?** (yes)
- 5 **Grandma says 'Let's go (on holiday together).'** **Are the Bugs happy?** (yes) **Does Grandma need her passport?** (yes) **Is the passport under the suitcase?** (No, it's on the suitcase)
- 6 **What does Grandma forget?** (the wallet, the camera, the tickets) **Who gives Grandma these objects?** (Grandpa) **Grandpa says 'Goodbye (Bugs Team).'**

*DODATKOWY POMYSŁ

Jeśli w rozdziale wstępnym dzieci wykonały figurki zwierzątek z *Bugs Team* z szablonu *Zeszytu ćwiczeń*, w trakcie słuchania historyjki unoszą odpowiednie figurki oraz odgrywają emocje bohaterów.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel klasę na dwie drużyny, które ustawiają się w dwóch rzędach naprzeciw siebie. W każdej drużynie dzieci kolejno odliczają i zapamiętują swoją liczbę. Na podłodze między drużynami rozłóż karty z obrazkami i nazwami elementów bagażu. Wydawaj polecenia: **Touch the picture/word card with a (ticket) ... Number (two)!** Osoby oznaczone tą liczbą w obu drużynach próbują jak najszybciej kucnąć i dotknąć właściwej karty, odpowiednio obrazkowej lub wyrazowej. Uczeń, który zrobi to jako pierwszy, zdobywa punkt dla swojej drużyny. Kontynuuj zabawę w szybkim tempie dotąd, aż pierwsza drużyna zdobędzie 10 punktów.

2 Guess where the Bugs are going. Listen and check.

- Wskaż w historyjce obrazek 6. i powiedz: **Where are the Bugs going with Danny's grandma? Look at the picture and guess.** Wysłuchaj przypuszczeń dzieci, ale ich nie potwierdzaj ani im nie zaprzeczaj.
-  Powiedz: **Listen and check.** Odtwórz nagranie dwukrotnie, aby uczniowie mogli porównać swoje odpowiedzi. Upewnij się, że dzieci rozumieją znaczenie słów *the Eiffel Tower* i przetłumacz je na język polski, jeśli to konieczne. Porozmawiaj z dziećmi po polsku o tym, co wiedzą o wieży Eiffla.
- Zapytaj: **Do you want to go on holiday with the Bugs and Danny's grandma? Where do you want to go?** Dzieci zgłaszają się i udzielają odpowiedzi. Następnie powiedz: **Imagine the Bugs are coming to Poland. Where should they go? What should they see?** Dzieci udzielają odpowiedzi po polsku lub po angielsku.
- Powiedz kilka błędnych zdań na temat historyjki, np.: **The Bugs visit Gracie's grandma and grandpa. Grandpa is a traveller.** Uczniowie prostują nieprawdziwe informacje.
-  Odtwórz piosenkę *End of lesson*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział *Goodbye, Bugs Team!*, Lekcja 1.: ćw. 1–2, s. 72.

CD4
1

Obrazek 1.

Narrator: Finally, the Bugs are in London in the UK.

Gary: The last GPS address is here.

Danny: My grandma and grandpa live here.

Obrazek 2.

Grandma: Hello! Come in.

Bugs: Hello, Mr and Mrs Dragonfly.

Grandma: Are you looking for this?

Danny: umm ... uh ... yes ... but

Obrazek 3.

Molly: You're a traveller!

Gracie: Look, the penknife, the rope and the whistle!

Spike: They're the objects from the boxes!

Obrazek 4.

Danny: All the boxes and the GPS addresses in the backpack are from you!

Grandma: Yes! Now open the last box.

Bugs: Wow! Thank you!

Obrazek 5.

Grandma: Now let's go on holiday together!

Bugs: Great! Fantastic!

Grandma: I need my passport.

Molly: It's on the suitcase.

Obrazek 6.

Grandpa: The wallet, the camera and the tickets!

Goodbye, Bugs Team!

Grandma: Thank you.

Bugs: Goodbye!

CD4
2

Gary: Where are we going?

Danny: I don't know.

Gracie: I know the answer! There's a picture of the Eiffel Tower on the tickets ...

Bugs: We're going to France!

Goodbye, Bugs Team!

Lekcja 2

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie elementów bagażu; śpiewanie piosenki; mówienie, co należy wziąć na wakacje; pożegnanie się

Główne słownictwo i struktury:

backpack, suitcase, passport, camera, wallet, ticket; Hurry up, the coach is waiting; I need ...; ☺ coach, ball, doll; I'm going on holiday.

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD1, CD3, CD4; karty z obrazkami elementów bagażu; karty z nazwami elementów bagażu (*backpack, suitcase, passport, camera, wallet, ticket*); *maskotka Świątlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *We're ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Zadawaj dzieciom pytania: **Do you remember the 'Goodbye, Bugs Team!' story? Where do the Bugs go?** (London) **Who do they visit?** (Danny's grandma and grandpa) **Who is taking the Bugs on holiday** (Grandma) **Where are they going?** (to France)
-  Odtwórz rymowaną *Summer is great!* Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (patrz s. 123.).

1 Listen, find and point. Repeat. Write the words in your notebook. strona 75

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony.
-  Powiedz: **Listen, find and point.** Wyjaśnij, że elementy bagażu, z których nazwami uczniowie spotkali się na poprzedniej lekcji, są wymieniane w nagraniu najpierw w tej samej kolejności, w jakiej występują na zdjęciach w podręczniku, a następnie w różnej. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują właściwe zdjęcia i wskazują je.
-  Powiedz: **Listen, read and repeat.** Zachęć uczniów, aby, słuchając nagrania, zwracali uwagę na podpisy umieszczone pod zdjęciami i powtarzali nazwy elementów bagażu. Następnie pokazuj elementy bagażu za pomocą gestów (jak w zapisie nagrania piosenki *Holiday* na s. 145). Uczniowie naśladują twoje gesty i podają nazwy pokazywanych przedmiotów.
- Umieść karty z obrazkami elementów bagażu na tablicy. Pokazuj pasujące karty wyrazowe z w przypadkowej kolejności. Uczniowie odczytują wyrazy, a ochotnicy umieszczają je na tablicy pod właściwymi kartami obrazkowymi. Następnie usuń karty obrazkowe.
- Poproś dzieci, aby linijką zakryły podpisy pod zdjęciami i wskaź przykład. Powiedz: **Write the words in the notebook.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest napisać w zeszyte nazwy elementów bagażu zgodnie z kolejnością obrazków. Uczniowie mogą w odpowiedzi korzystać z kart wyrazowych umieszczonych na tablicy.

Lesson 2

1 Listen, find and point. Repeat. Write the words in your notebook.

Example: 1. backpack



2 Listen and point. Sing the *Holiday, holiday* song.

Holiday, holiday

Holiday, holiday, I'm going on holiday.
Hurry up, hurry up, the coach is waiting.
I need a backpack, a wallet and a ball.
Wait! I need a ticket too and that is all.

Holiday, holiday, I'm going on holiday.
Hurry up, hurry up, the coach is waiting.
I need a suitcase, a camera and a doll.
Wait! I need a passport too and that is all.



3 Play *I'm going on holiday and I need ...*

4 Look and say goodbye.



- Kiedy dzieci skończą pisać, sprawdź odpowiedzi, pytając: **What's number (1)?** Na koniec poproś uczniów, aby w swoich książkach odślonili podpisy i sprawdzili poprawność odpowiedzi.

3 Listen and point. Sing *Holiday, holiday.* strona 75

- Wskaż w podręczniku obrazek i zapytaj: **Who do you see?** (the Bugs Team) **What objects that we take on holiday can you see?** (a passport, a wallet, a ticket, a camera, a backpack, a suitcase) **Can you see any toys?** (yes, a doll, a ball). **How do the Bugs want to travel?** (by coach)
- Powiedz: **Ding-dong.** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.*
-  Umieść karty z obrazkami elementów bagażu na tablicy.  Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci wskazują elementy bagażu wymieniane w kolejnych zwrotkach. Upewnij się, że dzieci rozumieją znaczenie zwrotów: *Hurry up* i *the coach is waiting.*
-  Powiedz: **Sing and act out the 'Holiday, holiday' song.**  Odtwórz ponownie nagranie i zachęć dzieci, aby śpiewały piosenkę i odgrywały jej treść, naśladując twoje gesty.

*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś dzieci, aby wyobraziły sobie, że jadą w podróż dookoła świata. Poproś, aby na dużej kartce narysowały swój bagaż i podpisały po angielsku przedmioty, które zabierają. Powinny je wybrać z przedmiotów wymienionych w zad. 1., ale mogą też dopisać zabawki, ubrania i książki, itp. Następnie uczniowie pokazują swoje prace i opisują je: *I'm going on holiday. I need ...*

ZADANIE RUCHOWE

Umieść karty z obrazkami elementów bagażu w różnych miejscach sali. Wydawaj polecenia, np.: **You need a (camera). Go by (train).** Uczniowie zbliżają się do właściwej karty, udając, że jadą danym środkiem transportu. Kiedy „dostaną się” do karty, udają, że zabierają ten przedmiot. Wydawaj podobne polecenia, prosząc o inne elementy bagażu oraz wyznaczając różne środki transportu. Ochotnik może przejąć twoją rolę. W licznej klasie podziel uczniów na grupy i przydziel im nazwy bohaterów *Bugs Team*. Wydawaj różne polecenia poszczególnym grupom, poprzedzając je imieniem postaci.

3 Play I'm going on holiday and I need ...

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Zapytaj: **What do you need on holiday?** Poproś uczniów, aby wymienili jak najwięcej takich przedmiotów, których nazwy znają po angielsku.
- Stań razem z uczniami w kręgu. Powiedz: **I'm going on holiday and I need a passport.** Poproś dziecko stojące po twojej lewej stronie, aby powtórzyło zdanie wypowiedziane przez ciebie i dodało inny przedmiot, np.: **I'm going on holiday and I need a passport and a skateboard.** Kolejne dziecko powtarza całą sekwencję od początku i dodaje inny przedmiot. Gra jest kontynuowana w ten sam sposób. Kiedy ktoś zapomni sekwencję przedmiotów, klasa podpowiada za pomocą gestów. Gra kończy się, gdy ostatnie dziecko w kręgu doda przedmiot. Jeśli wcześniej nikt nie będzie pamiętał całej sekwencji, kolejne dziecko zaczyna grę od początku, nazywając jeden przedmiot. W licznej klasie przeprowadź zadanie w dwóch grupach jednocześnie.

4 Look and say goodbye. strona 75

- Wskaż obrazki i poproś dzieci o przypomnienie imion i nazw bohaterów historyjek z podręcznika (1 *Danny*, 2 *Gary*, 3 *Gracie*, 4 *Molly*, 5 *Spike*, 6 *Tiger*, 7 *Sam*, 8 *Lia*, 9 *Gorilla*, 10 *Max*).
- Wskaż treści w dymkach narysowanych nad postaciami i wyjaśnij, że przedstawiają różne sposoby pożegnania w języku angielskim. Odczytaj zapis z dymka nad pierwszą postacią i poproś dzieci, aby powtórzyły pożegnanie za tobą. Następnie wskaż postać przy tym dymku i zachęć uczniów, aby się z nią pożegnały imiennie: **Bye-bye, Danny.** Poproś uczniów, aby tym samym zwrotem pożegnały imiennie postać na obrazku 2. Kontynuuj zadanie z pozostałymi zwrotami pożegnalnymi, prosząc, aby uczniowie zegnali kolejne postacie imiennie ostatnim wprowadzonym zwrotem. Upewnij się, że dzieci rozumieją znaczenie poszczególnych pożegnań. Następnie wskazuj kolejne postacie w milczeniu, a dzieci niech samodzielnie je żegnają.
-  W parach dzieci na zmianę wskazują w podręczniku postacie w przypadkowej kolejności i żegnają się z nimi.

*DODATKOWY POMYSŁ

Dzieci kolejno wstają. Zapisuj na tablicy pożegnania z zad. 4. Wskazuj wybrane pożegnanie, reszta klasy żegna stojącego kolegę lub koleżankę wskazanym zwrotem, np.: *Take care, Marta!* Na koniec każde dziecko żegna się z tobą wybranym przez siebie zwrotem.

-  Odtwórz piosenkę *End of lesson*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział *Goodbye, Bugs Team!*, Lekcja 2.: ćw. 1–2, s. 73.

CD4
3

1 backpack, 2 suitcase, 3 passport, 4 camera, 5 wallet, 6 ticket;
(pauza)
wallet, camera, passport, ticket, backpack, suitcase;
(pauza)
passport, ticket, camera, suitcase, backpack, wallet

CD4
4

Holiday, holiday

Holiday, holiday, I'm going on holiday. (dzieci skaczą z radości)

Hurry up, hurry up, the coach is waiting. (dzieci machają niecierpliwie ręką i udają, że przekręcają kierownicę autobusu)

I need a backpack, a wallet and a ball. (dzieci udają, że zakładają plecak na plecy, następnie, że liczą banknoty i że odbijają piłkę)

Wait! I need a ticket too and that is all. (dzieci udają, że oddzierają fragment biletu i klaszczą raz)

Holiday, holiday, I'm going on holiday. (j.w.)

Hurry up, hurry up, the coach is waiting. (j.w.)

I need a suitcase, a camera and a doll. (dzieci udają, że ciągną walizkę na kółkach, następnie, że robią zdjęcie aparatem, a potem udają, że trzymają lalkę)

Wait! I need a passport too and that is all. (dzieci udają, że przewracają kartki paszportu i klaszczą raz)

- Zapytaj różne dzieci: **What do you need to take for your summer holiday?** i wyjaśnij znaczenie pytania. Uczniowie zgłaszają się i odpowiadają zgodnie z prawdą: *I need ...*

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie symboli oraz zwyczajów związanych ze świętami Bożego Narodzenia; śpiewanie piosenki; czytanie i pisanie listu

Główne słownictwo i struktury:

baubles, sack, Christmas stockings, turkey, Christmas pudding; Christmas tree, lights, paper chains, Father Christmas, presents, stars, coat, shoes; My name is ...; I'm ... years old; I live in ...; Please can I have ...

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD1 i CD4; *szablon koperty z listem do Świętego Mikołaja z Zeszytu ćwiczeń; *maskotka Świętlik Gary

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

1 Listen and read. Find and point. Say. strona 76

- Powiedz: **Today's lesson is about Christmas.** Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Wskaż ilustracje i zapytaj: **Which Christmas words do you know in English?** Dzieci przypominają sobie nazwy postaci i dekoracji poznane w *Bugs Team 1 i 2*, np.: *Father Christmas, Christmas tree, present, star, light, paper chain.* Wskaż flagę na zdjęciu znajdującym się w lewym górnym rogu i zapytaj: **What country is it? (the UK).**
- **CD4** 5 Powiedz: **Let's find out how people celebrate Christmas in the UK. Listen and read.** Wyjaśnij po polsku, że dzieci dowiedzą się, jak obchodzone są święta Bożego Narodzenia w Wielkiej Brytanii. Odtwórz nagranie, robiąc pauzy po każdym zdaniu, i zachęć uczniów, aby przyglądali się obrazkom, które są pomocne w zrozumieniu tekstu.
- **CD4** 5 Powiedz: **Listen and read again. Find and point.** Wyjaśnij, że na obrazkach świąteczne symbole są oznaczone literami a-j. Upewnij się, że uczniowie potrafią nazwać te symbole po polsku (a Święty Mikołaj, b worek, c prezenty, d choinka, e skarpeta świąteczna/skarpety świąteczne, f bomka/bombki, g światełko/światelka, h papierowy łańcuch/papierowe łańcuchy, i deser świąteczny, j indyk). W tekście nazwy tych symboli są wytłuszczone. Zadaniem uczniów jest wskazywać odpowiednie elementy ilustracji podczas czytania i słuchania tekstu. Odtwarzaj nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Sprawdzaj zrozumienie zdania, zadając pytania, np.: **Does the girl celebrate Christmas with her friends?**, lub prosząc o przetłumaczenie zdania na język polski. Śledząc zdania, w których znajdują się wytłuszczone wyrazy, uczniowie odnajdują pasujące elementy ilustracji i wskazują je.
- Odczytuj wytłuszczone słowa w odsłuchanym zdaniu, a uczniowie niech podają oznaczenia pasujących symboli (*Christmas tree – d, lights – g, baubles – f, paper chains – h, Father Christmas – a, presents – c, sack – b, Christmas stockings – e, turkey – j, Christmas pudding – i*). Poproś uczniów o powtórzenie angielskich wyrazów i ponowne wskazanie właściwych ilustracji.

Christmas

1 **CD45** Listen and read. Find and point. Say.

Christmas in the UK
I celebrate Christmas with my family.
We decorate a Christmas tree with lights, baubles and paper chains. Father Christmas has presents in his sack. He puts the presents under the Christmas tree and in the Christmas stockings. We eat turkey for Christmas dinner. We have Christmas pudding for dessert. Do you decorate a Christmas tree in Poland? Do you eat turkey?

2 **CD45** Listen, point and sing the Father Christmas song.

3 Read, look and say the missing words.

Dear Father Christmas,
My name is . I'm years old.
I live in . Please can I have
a skateboard and a
for Christmas? Thank you very much.
Love,
Vicky

Vicky, 9,
from London

4 Make a cut-out envelope. Write a letter to Father Christmas.

5 Play Pass the letter.

76

- Po każdym z pytań kończących tekst, rób przerwę i proś uczniów o odpowiedź. Dzieci mogą udzielać odpowiedzi po polsku.
- Deser *Christmas pudding*, który nie ma polskiego odpowiednika, to gotowane danie bożonarodzeniowe zrobione z tłuszczu, suszonych owoców i przypraw, które nabiera smaku przez wiele tygodni, stąd przygotowuje się je długo przed świętami.

*DODATKOWY POMYSŁ

Zadaj następujące pytania po wykonaniu zad. 1.: **What decorations are there on your Christmas tree? Does Father Christmas come to your house? Are there presents under the Christmas tree? Are there presents in the Christmas stockings?** Dzieci udzielają odpowiedzi po angielsku. Możesz także zapytać: **What do we eat at Christmas in Poland?** i porozmawiać z dziećmi po polsku o różnych tradycyjnych potrawach.

2 Listen, point and sing the Father Christmas song. strona 76

- **CD4** 6 Powiedz: **Ding-dong.** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie piosenki. Dzieci słuchają utworu i wskazują na obrazku postacie i części stroju wymieniane w piosence.
- Poproś dzieci, aby wstały, i powiedz: **Listen to the song and act it out.** Odtwórz piosenkę ponownie. Dzieci słuchają piosenki i naśladują twoje gesty.
- Powiedz: **Sing and act out the song.** Dzieci śpiewają całą piosenkę razem z nagraniem i odgrywają jej treść. Następnie powtórz zadanie, odtwarzając piosenkę w wersji karaoke.

ZADANIE RUCHOWE

Poproś uczniów, aby stanęli obok ławek. Wyjaśnij, że będziesz wydawać polecenia, np.: **Turn around**. Jeśli poprzedzisz te polecenia słowami: **Father Christmas says**, uczniowie mają za zadanie je wykonywać. Jeśli polecenie nie zaczyna się od tych słów, sam je wykonujesz, a uczniowie stoją nieruchomo. Jeśli ktoś się pomyli i wykona polecenie w niewłaściwym momencie, robi przysiad. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.

3 Read, look and say the missing words. strona 76

- Wskaż ilustracje i zapytaj: **Who's this?** (Vicky) **How old is she?** (9) **Where is she from?** (London) **What's this?** (a skateboard/a book). Następnie wskaż list i powiedz: **This is a letter from Vicky to Father Christmas**.
- Wskaż list i brakujące wyrazy oznaczone bombkami. Powiedz: **Read the letter, look at the pictures and think of the missing words**. Wyjaśnij znaczenie polecenia po polsku. Dzieci czytają list i zastanawiają się nad odpowiedziami. Następnie porównują odpowiedzi w parach.
- Zachęć ochotnika do odczytania listu. W miejscach zaznaczonych bombkami uczeń robi przerwy, a cała klasa podaje brakujące wyrazy (Vicky, 9, London, book). Zapytaj dzieci, jak Vicky zaczęła i zakończyła list (Dear ... i Love) oraz poproś o podanie odpowiedników tych wyrazów po polsku.

4 Make a cut-out envelope. Write a letter to Father Christmas.

- Pokaż gotową kopertę z listem do Świętego Mikołaja. Powiedz: **Let's make the envelope**. Poproś uczniów, aby wyjęli szablon koperty z Zeszytu ćwiczeń i pokaż, jak wyciąć oraz złożyć kopertę. Następnie wskaż tekst znajdujący się w środku koperty i powiedz: **Write a letter to Father Christmas**. Poproś uczniów, aby uzupełnili tekst zgodnie z prawdą, wzorując się na liście Vicky w zad. 3. Chodź po klasie i pomagaj uczniom w uzupełnieniu listu.

Jeśli dzieci nie korzystają z Zeszytu ćwiczeń, piszą list na osobnej kartce, wzorując się na zad. 3., a następnie wkładają go do zwykłej koperty, nie zaklejając jej.

*DODATKOWY POMYSŁ

W czteroosobowych grupach uczniowie zgadują, o jaki prezent pozostali członkowie grupy poprosili Świętego Mikołaja, np.: *I think you want a bicycle!*

5 Play Pass the letter.

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey**. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!*
- Zaproś dzieci, aby stanęły w kręgu, trzymając swoje listy złożone. Odtwórz nagranie piosenki *Father Christmas* z zad. 2. i poproś uczniów, aby podawali swoje listy dalej wzdłuż kręgu, po jednym. Kiedy zatrzymasz muzykę, uczniowie wstrzymują podawanie listów. Wskaż jedną osobę, która rozkłada list i odczytuje go na głos, bez odczytywania imienia autora. Wszyscy zgadują, czy to list. Kontynuuj zabawę, wznowiając odtwarzanie nagrania i zatrzymując je oraz prosząc wskazane dzieci o odczytanie trzymanego aktualnie listu.
- Zacznij szkicować na tablicy symbole bożonarodzeniowe omawiane na lekcji, np.: *baubles, Christmas stocking*, itp. Uczniowie zgadują, co rysujesz.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, my friends!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

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

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Christmas: ćw. 1–2, s. 76.

CD4
5

Christmas in the UK

I celebrate Christmas with my family. We decorate a Christmas tree with lights, baubles and paper chains. Father Christmas has presents in his sack. He puts the presents under the Christmas tree and in the Christmas stockings. We eat turkey for Christmas dinner. We have Christmas pudding for dessert. Do you decorate a Christmas tree in Poland? Do you eat turkey?

CD4
6

Father Christmas

His coat is red. His boots are black. (dzieci udają, że zakładają płaszcz, a następnie przestępują z nogi na nogę)
It's Father Christmas with his sack. (dzieci udają, że zarzucają wór na plecy)
Fill your sack! Fill your sack! (dzieci udają, że wkładają prezenty do worka)
Father Christmas, fill your sack! (j.w.)
What have you got? (dzieci rozkładają pytając ręce)
What have you got? (jw.)
What have you got (jw.)
In your sack? (jw.)

Pancake Day

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie składników naleśników oraz zwyczajów związanych z Dniem Naleśnika; śpiewanie piosenki; układanie przepisu na naleśniki

Główne słownictwo i struktury:

pancakes, flour, milk, butter; toss, pancake races, pan, add, bowl, mix, mixture; ☉ egg, Easter Sunday

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD2 i CD4; *szablon naleśnika i czterech typów nadzienia z *Zeszytu ćwiczeń*; *maskotka Świątlik Gary

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

1 Listen and read. Find and point. Say. strona 77

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Wskaż flagę znajdującą się na zdjęciu w lewym górnym rogu i zapytaj: **What country is it? (the UK).** Wskaż zdjęcie a i powiedz: **Today's lesson is about Pancake Day. These are pancakes.** Wyjaśnij, że ostatni dzień karnawału w Polsce nazywa się *ostatki*, a w Wielkiej Brytanii zwany jest *Dniem Naleśnika*. Upewnij się, że dzieci potrafią zidentyfikować po polsku wszystkie produkty, czynności i wydarzenia przedstawione na zdjęciach i oznaczone literkami a–h (a *naleśniki*, b *mleko*, c *jajka*, d *mąka*, e *masło*, f *podrzucać*, g *patelnia*, h *wyścigi*). Zapytaj: **Which words do you know in English?** Dzieci udzielają odpowiedzi.
- CD4 8 Powiedz: **Let's find out how people celebrate Pancake Day in the UK. Listen and read.** Wyjaśnij po polsku, że dzieci dowiedzą się, jak obchodzony jest Dzień Naleśnika w Wielkiej Brytanii. Odtwórz nagranie, robiąc pauzy po każdym zdaniu, i zachęć uczniów, aby przyglądali się zdjęciom, które są pomocne w zrozumieniu tekstu.
- CD4 8 Powiedz: **Listen and read again. Find and point.** Wyjaśnij, że na zdjęciach elementy związane z obchodzeniem Dnia Naleśnika są oznaczone literami a–j. Upewnij się, że uczniowie potrafią nazwać te elementy po polsku (a *naleśniki*, b *mleko*, c *jajka*, d *mąka*, e *masło*, f *naleśnik*, g *patelnia*, *podrzucić* i *przerzucić* na drugą stronę, h *patelnia*, *naleśnik* h *wyścig* z *patelniami/naleśnikami*). W tekście nazwy tych elementów są wytłuszczone. Zadaniem uczniów jest wskazywać odpowiednie zdjęcia lub ich fragmenty podczas czytania i słuchania tekstu. Odtwarzaj nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Sprawdzaj zrozumienie zdania, zadając pytania, np.: **What is 47 days before Easter Sunday?**, lub prosząc o przetłumaczenie zdania na język polski. Śledząc zdania, w których znajdują się wytłuszczone wyrazy, uczniowie odnajdują na zdjęciach pasujące elementy i wskazują je.
- Odczytuj wytłuszczone słowa w odsłuchanym zdaniu, a uczniowie niech podają oznaczenia pasujących zdjęć lub ich fragmentów (*pancakes – a, f; flour – d, eggs – c, milk – b, butter – e, toss – f, pancake races – h, pan – f, g*). Poproś

Pancake Day

1 Listen and read. Find and point. Say.



Pancake Day in the UK

Shrove Tuesday is 47 days before Easter Sunday. We call it Pancake Day too. On that day, we eat **pancakes**. Pancakes are easy to make. We make pancakes with **flour, eggs, milk and butter**. Then, we **toss** the pancakes. On Pancake Day, we have **pancake races**. We run in a race with a pancake in a **pan**. Do you celebrate Shrove Tuesday in Poland too? What do you eat on that day?










2 Listen, point and sing the Pancake song.

3 Look and order. Say.







Add the mixture.

Put some flour in a bowl.

Toss the pancake.

Put the butter in a pan.

Add an egg and some milk. Mix.

4 Make your favourite pancake.

5 Play Pancake race.

uczniów o powtórzenie angielskich wyrazów i ponowne wskazanie właściwego zdjęcia.

- Po każdym z pytań kończących tekst rób przerwę i proś uczniów o odpowiedź. Dzieci mogą udzielać odpowiedzi po polsku.
- Jeśli uczniowie nie znają polskich obchodów święta, porozmawiaj z nimi o tym, że *ostatki* to koniec karnawału przed Wielkim Postem. Zapytaj, czy w ich domach je się jakieś tradycyjne potrawy w tym czasie. Porozmawiaj z uczniami o tym, czy podoba im się Dzień Naleśnika i czy chcieliby wziąć udział w wyścigach z patelniami.

2 Listen, point and sing the *Pancake song*. strona 77

- CD4 9 Powiedz: **Ding-dong.** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie piosenki. Dzieci słuchają utworu i wskazują na ilustracjach produkty i czynności wymieniane w piosence. Wyjaśnij znaczenie słów: *add, bowl, mix* i *mixture*.
- Poproś dzieci, aby wstały i powiedz: **Listen to the song and act it out.** Odtwórz piosenkę ponownie. Dzieci słuchają piosenki i naśladują twoje gesty.
- Powiedz: **Sing and act out the song.** Dzieci śpiewają całą piosenkę razem z nagraniem i odgrywają jej treść. Następnie powtórz zadanie, odtwarzając piosenkę w wersji karaok.

ZADANIE RUCHOWE

Uczniowie stają w kręgu. Wydad jedno z poleceń dotyczących przygotowywania naleśników i podaj odpowiedni sposób ich przygotowania, np.: **Toss the pancake like a robot** i pokaż odpowiedni ruch we własnej interpretacji. Uczniowie naśladują twój gest. Następnie osoba stojąca po twojej prawej stronie wydaje inne polecenie, np.: *Add an egg slowly* i wykonuje gest, który reszta dzieci naśladuje. Kontynuuj zabawę w podobny sposób. W licznej klasie uczniowie mogą wykonywać zadanie w mniejszych grupach.

3 Look and order. Say. strona 77

- Wskaż ilustracje z podpisami i powiedz: **Look and read.** **Put the recipe in order.** Wyjaśnij po polsku, że ilustracje z podpisami przedstawiają przepis na naleśniki, ale są w niewłaściwej kolejności. Zachęć uczniów do ułożenia ich we właściwej kolejności. Uczniowie mogą robić krótkie notatki w zeszytach, np. 1 b. Wyjaśnij, że piosenka *Pancake* z poprzedniego zadania stanowi podpowiedź. Uczniowie zastanawiają się nad zadaniem.
- Sprawdź odpowiedzi i zapisz je na tablicy: 1 b, 2 e, 3 d, 4 a, 5 c. Poproś ochotników o odczytanie kolejnych zdań dotąd, aż powstanie cały przepis.
-  W parach uczniowie patrzą na obrazki i podają pełny przepis, odczytując podpisy w razie potrzeby. Następnie jeden uczeń zakrywa podpisy pod obrazkami i próbuje odtworzyć przepis całkowicie z pamięci. Drugi uczeń pomaga mu, podpowiadając fragmenty zdań, jeśli to konieczne. Następnie uczniowie zamieniają się rolami.

4 Make your favourite pancake.

- Pokaż gotowy papierowy naleśnik z nadzieniami. Powiedz: **Let's make your favourite pancake.** Poproś uczniów, aby z *Zeszytu ćwiczeń* wyjęli szablon naleśnika i różnych rodzajów nadzienia i pokaż, jak wyciąć poszczególne elementy. Następnie powiedz: **Show me the jam.** Uczniowie unoszą rysunek właściwego nadzienia. Upewnij się, że rozumieją polskie znaczenie słowa i poproś, aby powtórzyli po tobie jego angielską nazwę. Kontynuuj zadanie z pozostałymi rysunkami nadzienia. Wyjaśnij, że w pustej miseczce uczniowie mogą narysować swoje ulubione nadzienie lub zapisać jego nazwę, jeśli jest ono inne niż pozostałe z szablonu. Pomóż uczniom, zapisując na tablicy nazwy wybranych przez nich nadzień. Na koniec uczniowie przyklejają nadzienie do naleśnika. Następnie zapytaj różnych uczniów: **What pancakes do you like?** Zachęć ich, aby odpowiadali: *I like pancakes with (honey).*
Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, samodzielnie wycinają z kartki kształt naleśnika i rysują na nim ulubiony rodzaj nadzienia.

*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś dzieci, aby chodźli po klasie z wykonanym przez siebie "naleśnikiem" i sprawdzały, ile osób wybrało to samo nadzienie. W tym celu pytają napotkane osoby: *What's your favourite pancake?* i zapamiętują, ile osób podało w odpowiedzi to samo nadzienie, które oni wybrali, np. *My favourite pancake is a pancake with jam.* Następnie poproś uczniów o podanie wyników i ogłoś, które nadzienie jest najpopularniejsze.

5 Play Pancake race.

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!*
- Podziel dzieci na dwie grupy o równej liczbie graczy. Ustaw drużyny w dwóch równoległych kolejkach umieszczonych prostopadle do tablicy, w odległości ok. 3 metrów. Uczniowie powinni trzymać naleśniki wykonane przez siebie w zad. 4. Wyjaśnij, że zadaniem pierwszego dziecka w każdej kolejce jest dojść do tablicy i dotknąć jej, przez cały czas utrzymując na głowie bez użycia rąk swój papierowy naleśnik. Podczas całej trasy uczeń musi powtarzać nazwę wykonanego przez siebie naleśnika, np.: *pancake with honey, pancake with honey.* Jeśli mu się uda utrzymać naleśnik, zdobywa punkt dla swojej drużyny i wraca na koniec kolejki. Jeśli zrzuci naleśnik, wraca na koniec kolejki bez punktu. Wyznacz czas na wykonanie zadania, np. 4 minuty. Wygrywa drużyna, która zdobędzie więcej punktów.

- Pokazuj składniki i nadzienie naleśników za pomocą gestów, np.: udawaj, że wylewasz łyżeczką miód i rozsmarowujesz na naleśniku. Uczniowie zgadują, co pokazujesz, np. *honey.*
-  Odtwórz piosenkę *It's time to finish today.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Pancake Day: ćw. 1–2, s. 77.

CD4
8

Pancake Day in the UK

Shrove Tuesday is 47 days before Easter Sunday. We call it Pancake Day too. On that day, we eat pancakes. Pancakes are easy to make. We make pancakes with flour, eggs, milk and butter. Then, we toss the pancakes. On Pancake Day, we have pancake races. We run in a race with a pancake in a pan. Do you celebrate Shrove Tuesday in Poland too? What do you eat on that day?

CD4
9

Pancake

*Put some flour, (dzieci udają, że sypią mąkę do miski)
Egg and milk
In a bowl and (dzieci udają, że rozbijają jajko i przechylają szklankę mleka)
Mix, mix, mix. (dzieci udają, że mieszają ciasto łyżką)
Put some butter
In a pan. (dzieci udają, że kładą masło na patelnię)
Add the mixture. (dzieci udają, że wlewają ciasto na patelnię)
This is fun! (dzieci wyrzucają ręce do góry w geście radości)
Toss the pancake. (dzieci udają, że podrzucają naleśnik, trzymając patelnię)
Toss the pancake. (jw)
Now it's ready. (dzieci udają, że kładą naleśnik na talerz)
Yum, yum, yum! (dzieci masują się po brzuchu z zachwytem)*

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie symboli oraz zwyczajów związanych ze świętami Wielkanocy; śpiewanie piosenki; rozwiązywanie quizu

Główne słownictwo i struktury:

Easter Egg Roll, Easter Egg Hunts, Easter Parade, Good Friday; special costumes; Easter eggs, Easter bunny, basket, ham, race; garden, spring, autumn

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD3 i CD4; *szablon kartki wielkanocnej z *Zeszytu ćwiczeń*; *10 dużych pisanek z papieru, każda w innym kolorze; *kostka do gry; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  **CD3** 4 Odtwórz piosenkę *We're ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

1 Listen and read. Find and point. Say. strona 78

- Powiedz: **Today's lesson is about Easter.** Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Wskaż zdjęcia i zapytaj: **Which Easter words do you know in English?** Dzieci przypominają sobie nazwy symboli świątecznych poznane w *Bugs Team 1 i 2*, np.: *Easter bunny, Easter eggs, basket, flowers, ham.* Wskaż flagę na zdjęciu umieszczonym w lewym górnym rogu i zapytaj: **What country is it? (the USA).**
-  **CD4** 11 Powiedz: **Let's find out how people celebrate Easter in the USA. Listen and read.** Wyjaśnij po polsku, że dzieci dowiedzą się, jak obchodzona jest Wielkanoc w USA. Odtwórz nagranie, robiąc pauzy po każdym zdaniu, i zachęć uczniów, aby przyglądali się zdjęciom, które są pomocne w zrozumieniu tekstu.
-  **CD4** 11 Powiedz: **Listen and read again. Find and point.** Wyjaśnij, że na obrazkach świąteczne symbole są oznaczone literami a–j. Upewnij się, że uczniowie potrafią nazwać te symbole po polsku (a *parada*, b *wyścigi z toceniem pisanek*, c *szynka*, d *zając wielkanocny*, e *poszukiwanie jajek w ogrodzie*, f *koszyk*, g *pisanki*). W tekście nazwy tych symboli są wytłuszczone. Zadaniem uczniów jest wskazywać odpowiednie elementy zdjęć podczas czytania i słuchania tekstu. Odtwarzaj nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Sprawdzaj zrozumienie zdania, zadając pytania, np.: **What do children do at Easter in the USA?**, lub prosząc o przetłumaczenie zdania na język polski. Śledząc zdania, w których znajdują się wytłuszczone wyrazy, uczniowie odnajdują pasujące zdjęcia lub fragmenty zdjęć i wskazują je.
- Odczytuj wytłuszczone słowa w odsłuchanym zdaniu, a uczniowie niech podają oznaczenie pasujących zdjęć lub ich fragmentów (*Easter eggs – g, Easter Egg Roll – b, Easter Egg Hunts – e, Easter bunny – d, basket – f, ham – c, Easter Parade – a*). Poproś uczniów o powtórzenie angielskich wyrazów i ponowne wskazanie właściwych zdjęć lub ich fragmentów.
- Po każdym z pytań kończących tekst, rób przerwę i proś uczniów o odpowiedź. Dzieci mogą udzielać odpowiedzi po polsku.

Easter

1  **4.11 Listen and read. Find and point. Say.**



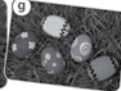
Easter in the USA

Children paint **Easter eggs** and play games. The **Easter Egg Roll** is a race. Children push an egg with a spoon. There are **Easter Egg Hunts** too. The **Easter bunny** hides eggs in the garden. Children look for the eggs. They put the eggs in a **basket**. In the USA, **ham** is the traditional Easter food. On Easter Sunday there's an **Easter Parade** in many cities. Do you paint Easter eggs in Poland? Do you eat ham at Easter?









2  **4.12 Listen, point and sing the Easter song.**

3 Read the quiz and choose.

Easter quiz

- 1 Easter is in spring / autumn.
- 2 There's the Easter Egg Roll / Easter Parade for children at the White House.
- 3 Good Friday / Black Friday is the Friday before Easter Sunday.
- 4 People wear special costumes / sports clothes at Easter Parades.
- 5 At night, the Easter bunny brings vegetables / sweets to children.

4  **Make the Easter card. Say.**

5  **Play Easter pictionary.**

- Wyjaśnij, że *Easter Egg Roll* to tradycyjna zabawa w toczenie pisanek, odbywająca się przed Białym Domem – siedzibą Prezydenta USA, a *Easter Egg Hunt* to zabawy w poszukiwanie jajek, najczęściej czekoladowych, w ogrodzie, odbywające się w prywatnych ogrodach w różnych krajach anglojęzycznych, nie tylko w USA. *Easter Parade* to tradycyjna parada w różnych miastach USA, podczas której uczestnicy zakładają różne nietypowe kostiumy i wymyślne kapelusze.

*DODATKOWY POMYSŁ

Po wykonaniu zad. 1. zadaj następujące pytania:
Do children in Poland play games at Easter? Is there the Easter bunny? Does the Easter bunny hide eggs in the garden? Do the children put the eggs in the basket?
 Dzieci udzielają odpowiedzi po angielsku. Możesz także zapytać: **What do we put in the Easter basket in Poland? What is the traditional Easter food in Poland?** i porozmawiać z dziećmi po polsku o różnych tradycyjnych symbolach i potrawach.

2 Listen, point and sing the Easter song. strona 78

-  **CD4** 12 Powiedz: **Ding-dong.** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie piosenki. Dzieci słuchają utworu i wskazują na zdjęciach symbole świąteczne wymieniane w piosence. Wyjaśnij znaczenie słów: *colourful costume*.
- Poproś dzieci, aby wstały i powiedz: **Listen to the song and act it out.** Odtwórz piosenkę ponownie. Dzieci słuchają piosenki i naśladują twoje gesty.
- Powiedz: **Sing and act out the song.** Dzieci śpiewają całą piosenkę razem z nagraniem i odgrywają jej treść. Następnie powtórz zadanie, odtwarzając piosenkę w wersji karaoke.

ZADANIE RUCHOWE

Uczniowie stają w parach obok ławek. W każdej parze jedna osoba staje się *Easter bunny*. Druga osoba mówi, gdzie ten ma schować jajka, np.: *Put an egg in your shoe/ in your bag/on the teacher's desk/under the board*, itp. Osoba odgrywająca rolę zająca chowa jajka w żądanych miejscach. Kiedy klaśniesz, uczniowie zamieniają się rolami.

*DODATKOWY POMYSŁ

Położ 10 papierowych pisanek o różnych kolorach w miejscach, których nazwy dzieci znają. Następnie podziel uczniów na sześć grup i oznacz je numerami 1–6. Zapytaj, np.: **Where's the blue Easter egg?** Uczniowie zastanawiają się w grupach nad odpowiedzią. Następnie rzuci kostką. Grupa o numerze wyrzuconym kostką, np. 2, podaje odpowiedź pełnym zdaniem, np.: *The blue Easter egg is on the table*. Alternatywnie bez kostki zadawaj pytania, a uczniowie w grupach niech zapisują odpowiedzi z numerem pytania. Po pięciu pytaniach sprawdź odpowiedzi każdej grupy. Przyznaj punkt za prawidłową odpowiedź pełnym zdaniem. Wygrywa grupa z największą liczbą punktów.

3 Read the quiz and choose. strona 78

- Wskaż quiz i powiedz: **Let's find out about more Easter traditions. Read and choose.** Wyjaśnij po polsku, że uczniowie będą mogli sprawdzić, co jeszcze wiedzą o Wielkanocy. W tym celu powinni przeczytać pytania quizu i wybrać właściwe słowa uzupełniające zdania. Poproś ochotnika o przeczytanie pierwszego zdania z dwiema opcjami odpowiedzi. Upewnij się, że uczniowie pamiętają z poprzednich poziomów podręcznika nazwy pór roku i zapytaj: **What is true: spring or autumn?** Wysłuchaj odpowiedzi dzieci, a następnie podaj prawidłową odpowiedź. Zachęć uczniów do samodzielnego wykonania reszty zadania. Wyjaśnij znaczenie słów, z którymi uczniowie mają problemy. W parach dzieci porównują odpowiedzi. Sprawdź odpowiedzi z całą klasą, prosząc ochotników o odczytywanie zdań (1 *spring*, 2 *Easter Egg Roll*, 3 *Good Friday*, 4 *special costumes*, 5 *sweets*).

4 Make the Easter card. Say

- Pokaż gotową kartkę świąteczną. Powiedz: **Let's make the Easter card.** Poproś uczniów, aby wyjęli szablon kartki i pisanek z Zeszytu ćwiczeń. Powiedz: **Point to the card/basket/ Easter eggs.** Uczniowie wskazują właściwe elementy. Następnie pokaż, jak naciąć kartkę oraz jak przykleić pisanek, aby uzyskać efekt 3D – przestrzennego koszyka z pisankami. Wskaż środek karty i powiedz: **Write Easter greetings.** Na tablicy napisz życzenia: *Happy Easter!* i poproś uczniów, aby przepisali je do środka kartki. Na koniec zachęć uczniów, aby wstali i złożyli całej klasie chórem życzenia świąteczne, mówiąc: *Happy Easter!*
Jeśli dzieci nie korzystają z Zeszytu ćwiczeń, wykonują kartkę świąteczną samodzielnie, składając arkusz A4 na pół, rysując na okładce symbole świąteczne i zapisując życzenia w środku.

5 Play Easter pictionary

- Klaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Za pomocą zdjęć z zad. 1. i gestów przypomnij poznane na lekcji oraz w poprzednich częściach podręcznika nazwy symboli wielkanocnych: *Easter bunny, Easter chick, Easter egg, flowers, basket, Easter parade, garden, ham, spring, card, Easter Egg Hunt, Easter Egg Roll.*

- Zapisz na dwóch kartkach po cztery słowa o zbliżonej trudności, np. po dwa łatwe i dwa trudne na kartce. Podziel klasę na dwie drużyny. Zaproś jednego ucznia z jednej drużyny, pokaż mu cztery słowa i wyznacz 2 minuty na narysowanie ilustracji na tablicy oraz odgadnięcie hasła przez drużynę. Za każde odgadnięte słowo drużyna otrzymuje punkt. Po wyznaczonym czasie przedstawiciel drugiej drużyny rysuje ilustracje słów. Wygrywa drużyna z większą liczbą punktów.

- Zapisz na tablicy pierwsze i ostatnie litery nazw wybranych symboli i zwyczajów świątecznych poznanych na lekcji, np.: *E_____r P_____ e.* Uczniowie zgadują, co to słowa, np.: *Easter Parade.*
-  Odtwórz piosenkę *End of lesson*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Easter: ćw. 1–2, s. 78.

CD4
11

Easter in the USA

Children paint Easter eggs and play games. The Easter Egg Roll is a race. Children push an egg with a spoon. There are Easter Egg Hunts too. The Easter bunny hides eggs in the garden. Children look for the eggs. They put the eggs in a basket. In the USA, ham is the traditional Easter food. On Easter Sunday there's an Easter Parade in many cities. Do you paint Easter eggs in Poland? Do you eat ham at Easter?

CD4
12

Easter

Let's paint the Easter Eggs (dzieci naśladują malowanie pędzelkiem)

Red, green, yellow and blue. (dzieci wskazują różne przedmioty w wymienianych kolorach)

Let's find a colourful costume (dzieci udają, że się ubierają for the Easter Parade too. (dzieci maszerują w miejscu)

Let's wait for the Easter Bunny (dzieci przykładają dłonie do skroni, naśladując uszy królika)

to hide the eggs for me and you. (dzieci udają, że coś chowają)
Let's do the Easter Egg Hunt (dzieci udają, że szukają schowanych jajek)

and the Easter Egg Roll too. (dzieci udają, że pchają łyżką pisanek po ziemi)

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie zwyczajów związanych z Prima Aprilis; ocenianie żartów prima aprilisowych

Główne słownictwo i struktury:

have fun, April Fool's Day, play tricks, funny, laugh, fake stories; That's (not) funny; salt, sugar, bowl; upside down, toilet paper, change; ○ put, turn; słownictwo z rozdziałów 1.–6.

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD3 i CD4; dwie szklanki (z cienkiego szkła bez wzorów) z wodą; *szablon figurek bohaterów kursu z Zeszytu ćwiczeń; *karty obrazkowe z dowolnych zakresów słownictwa z rozdziałów 1.–6.; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD3** 3 Odtwórz piosenkę *We're ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

1 Listen and read. Find and point. Say. strona 79

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Wskaż flagę na zdjęciu znajdującym się w lewym górnym rogu i zapytaj: **What country is it?** (the UK). Wskaż zdjęcie a i powiedz: **Today's lesson is about April Fool's Day.** Wyjaśnij, że ten dzień w Polsce nazywamy *Prima Aprilis* i jest to dzień żartów, także w Wielkiej Brytanii. Zapytaj uczniów, z czym kojarzą się im oznaczone literkami a–f cechy i czynności przedstawione na zdjęciach. Dzieci udzielają odpowiedzi po polsku lub po angielsku.
- **CD4** 14 Powiedz: **Let's find out what people do on April Fool's Day in the UK. Listen and read.** Wyjaśnij po polsku, że dzieci dowiedzą się, co dzieje się w Wielkiej Brytanii w *Prima Aprilis*. Odtwórz nagranie, robiąc pauzy po każdym zdaniu, i zachęć uczniów, aby przyglądali się zdjęciom, które są pomocne w zrozumieniu tekstu.
- **CD4** 14 Powiedz: **Listen and read again. Find and point.** Wyjaśnij, że na zdjęciach elementy związane z obchodzeniem *Prima Aprilis* są oznaczone literami a–f. Upewnij się, że uczniowie potrafią nazwać te elementy po polsku (a zabawny, b płatać figle, c śmiać się, d *Prima Aprilis*, e zmyślone historie f dobrze się bawić). W tekście nazwy tych elementów są wytłuszczone. Zadaniem uczniów jest wskazywać odpowiednie zdjęcia podczas czytania i słuchania tekstu. Odtwarzaj nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Sprawdzaj zrozumienie zdania, zadając pytania, np.: **When do people have fun?**, lub prosząc o przetłumaczenie ich na język polski. Śledząc zdania, w których znajdują się wytłuszczone wyrazy/wyrażenia, uczniowie odnajdują właściwe zdjęcia lub elementy zdjęć i wskazują je. Podpowiedz, że uczniowie mogą podać różne odpowiedzi w zależności od tego, z czym bardziej kojarzy im się ilustracja.
- Odczytuj wytłuszczone słowa w odsłuchanym zdaniu, a uczniowie niech podają oznaczenia pasujących zdjęć (sugerowane odpowiedzi: *have fun* – f, *April Fool's Day* – d, *play tricks* – b, *funny* – a, *laugh* – c, *fake stories* – e). Poproś uczniów o powtórzenie angielskich wyrazów i ponowne wskazanie właściwych zdjęć.

April Fool's Day

1 CD 4.10 Listen and read. Find and point. Say.

April Fool's Day in the UK

We have fun on April Fool's Day. We play tricks on family and friends. After we play the trick, we say: *April Fool!* Good tricks are **funny** and people **laugh**. On April Fool's Day, there are many **fake stories** in newspapers, on TV and on the Internet.

In the UK, April Fool's Day finishes at midday. When you play tricks after midday, you are the April Fool! Do you like April Fool's Day? Do you play tricks?

a

b

c

d

e

f

2 CD 4.15 Listen, point and say *It's April Fool's Day chant.*

3 Look, read and say *That's funny or That's not funny.*

April Fool's Day tricks.

a

Put salt in the sugar bowl.

b

Change the time on the clock.

c

Turn everything upside down.

d

Put toilet paper in shoes.

4

Make the Bugs.

5

Play a trick.

- Po każdym z pytań kończących tekst rób przerwę i proś uczniów o odpowiedź. Dzieci mogą udzielać odpowiedzi po polsku.
- Porozmawiaj z dziećmi po polsku o tym, jak *Prima Aprilis* wygląda w Polsce.

*DODATKOWY POMYSŁ

Odtwarzaj nagranie do tekstu w zad. 1. po jednym zdaniu. Uczniowie wstają po każdym zdaniu, które informuje o podobnym przebiegu święta w Polsce, i mówią: *In Poland too.*

2 Listen, point and say the *It's April Fool's Day* chant. strona 79

- **CD4** 15 Powiedz: **Listen to the chant and point.** Odtwórz nagranie rymowanki. Dzieci słuchają utworu i wskazują na zdjęciach czynności wymieniane w rymowance. Wyjaśnij znaczenie słowa: *jokes*.
- Poproś dzieci, aby wstały, i powiedz: **Listen to the chant and act it out.** Odtwórz rymowankę ponownie. Dzieci słuchają rymowanki i naśladują twoje gesty.
- Powiedz: **Say and act out the chant.** Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem i odgrywają jej treść. Następnie powtórz zadanie, odtwarzając rymowankę w wersji karaoke.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają w kręgu. Wymień nazwę kategorii słownictwa z rozdziałów 1–6., np.: **jobs**. Jedna osoba wymienia dowolne słowo z tej kategorii, np.: *vet* i szybko rzuca piłkę. Osoba, do której rzucono piłkę, łapie ją i odrzuca dalej, podając inne słowo z tej kategorii. W dowolnym momencie rzutu ktoś może podać słowo z innej kategorii, np.: *mouth*. Wówczas dziecko, do którego rzucono piłkę, podając jednocześnie niewłaściwe słowo, nie może tej piłki złapać. Jeśli się pomyli,

to musi wykonać pajacyka, podobnie jak każdy, kto nie złapie piłki, kiedy zostało wymienione prawidłowe słowo. Co jakiś czas wstrzymuj gestem ręki grę i zmieniaj kategorię.

3 Look, read and say *That's funny or That's not funny.* strona 79

- Wskaż ilustracje z podpisami i powiedz: **Look at the tricks and read.** Pomóż ochotnikowi odczytać pierwszy podpis i zapytaj o jego polskie znaczenie. Kontynuuj zadanie w podobny sposób z pozostałymi obrazkami.
-  Podziel uczniów na pary i powiedz: **Read again and say 'That's funny' or 'That's not funny'.** Uczniowie czytają opisy żartów i przedstawiają o nich swoją opinię.
- Poproś różnych ochotników o odczytanie żartów i po każdym żarcie poproś klasę o decyzję. Wszystkie osoby, które uważają, że żart jest zabawny, wstają i mówią: *That's funny.* Następnie osoby, którym żart się nie podoba, wstają i mówią: *That's not funny.* Policz uczniów w każdej grupie i zapisz wynik na tablicy. Kontynuuj zabawę z pozostałymi żartami i ogłoś, który żart jest zdaniem klasy najbardziej zabawny. Porozmawiaj z uczniami po polsku, czy kiedyś robili te lub inne żarty w Prima Aprilis i czy pozostałe osoby uważały je za zabawne.

*DODATKOWY POMYSŁ

W parach uczniowie zakrywają lewe połówki podpisów pod ilustracjami i próbują odtworzyć resztę tekstu z pamięci. Następnie powtarzają zadanie, zakrywając prawe połówki.

4 Make the Bugs.

- Pokaż gotowe papierowe figurki zwierzątek z *Bugs Team*. Powiedz: **Let's make the Bugs.** Poproś uczniów, aby wyjęli szablon figurek z *Zeszytu ćwiczeń*. Pokaż dzieciom, jak wyciąć figurki i zgiąć dolne części wycinanki tak, aby figurki mogły samodzielnie stać.
- Jeśli uczniowie wycinali już figurki w rozdziale *It's good to see you again!* i używali ich do odgrywania tych historyjek, w których bohaterami są tytułowe zwierzątka, to poproś, aby ponownie wyjęły je, gdyż będą potrzebne do wykonania zad. 5. Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, do wykonania zad. 5 wystarczy, że narysują na kartce wyraźną poziomą strzałkę.

5 Play a trick.

- Powiedz: **Let's play a trick.** Pokaż uczniom jedną z figurek i zapytaj: **Is he/she looking left or right?** Wyjaśnij znaczenie pytania za pomocą gestów. Uczniowie odpowiadają. Następnie postaw na stole zwykłą szklankę z cienkiego szkła wypełnioną wodą. Umieść figurkę w odległości ok. 5 cm za szklanką. Figurka wówczas powinna ukazać się w lustrzanym odbiciu. Zapytaj: **Now is he/she looking left or right?** i zawołaj: **April Fool!** Wyjaśnij po polsku, że przez nalanie wody do szklanki tworzymy soczewkę, przyrząd optyczny. W zależności od tego, w jakiej odległości umieścimy obraz za szklanką, może być on odwrócony, powiększony, pomniejszony lub rzeczywisty.
- Podziel klasę na dwie grupy, wręcz każdej szklankę wody. Poproś, aby szklanki postawiono na pustej ławce, z dala od przedmiotów, które woda mogłaby uszkodzić. Wyznacz dyżurnych, którzy będą pilnować, aby nie rozlano wody. Zachęć uczniów, aby wybierali różne figurki, zadawali pytanie: *Is he/she looking left or right?*, a następnie zmieniali kierunek, umieszczając postać za szklanką oraz wołali: *April Fool!* Uczniowie mogą też eksperymentować z rysunkami strzałek, napisami, cyframi i mogą patrzeć, jak się zmieniają umieszczone za szklanką z wodą.

*DODATKOWY POMYSŁ

Zademonstruj sztuczkę z czytaniem w myślach. Wyjaśnij wybranemu ochotnikowi zasady gry: kiedy zadasz pytanie, uczeń odpowie przecząco, ale jeśli zaciśniesz pięść przed zadaniem pytania, uczeń odpowie twierdząco. Ten sam ochotnik odwraca się tyłem do klasy. Pokaż reszcie klasy karty obrazkowe, np. ze zwierzętami, i poproś reprezentanta o wskazanie jednej karty w milczeniu, np. *lizard*. Odlóż karty na bok. Ochotnik odwraca się. Wyjaśnij, że spróbujesz telepatycznie przekazać mu to słowo. Zadawaj pytania: **What's the secret word? Is it a (whale)?** Uczeń odpowiada przecząco, aż zaciśniesz pięść i zapytasz: **Is it a lizard?** Uczeń wówczas odpowiada twierdząco. Klasa zgaduje, skąd wiedział, które słowo wybrano. Zażartuj, że to magia. Powtórz zabawę z kolejnym ochotnikiem i innym zakresem słownictwa. Zabawa kończy się, kiedy ktoś odkryje zasadę. W parach uczniowie mogą opracować własny sygnał i przeprowadzić tę zabawę przed inną parą, która zgaduje, jaki to był sygnał.

- Zadaj pytania przypominające treść lekcji. Uczniowie udzielają odpowiedzi, np.: **What do people in the UK say after they play the trick? (April Fool!)** **What do people do when the trick is funny? (They laugh).**
-  Odtwórz piosenkę *End of lesson*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

April Fool's Day: ćw. 1–3, s. 79.

CD4
14

April's Fool Day in the UK

We have fun on April Fool's Day. We play tricks on family and friends. After we play the trick, we say: April Fool! Good tricks are funny and people laugh. On April Fool's Day, there are many fake stories in newspapers, on TV and on the Internet. In the UK, April Fool's Day finishes at midday. When you play tricks after midday, you are the April Fool! Do you like April Fool's Day? Do you play tricks?

CD4
15

It's April Fool's Day

It's April Fool's Day! (dzieci podskakują)
We play tricks. (dzieci robią sekretną minę i kładą palec na ustach)
It's April Fool's Day! (jw.)
We have fun. (dzieci klaszczą raz)
Ha ha ha! Hurray! (dzieci śmieją się do rozpuku, łapiąc się za brzuch)
It's April Fool's Day! (jw.)
We read fake stories. (dzieci udają, że czytają gazetę)
It's April Fool's Day! (jw.)
We laugh at jokes. (dzieci łapią się za brzuch ze śmiechu)
Ha ha ha! Hurray! (jw.)

Cele lekcji:

rozpoznawanie i nazywanie krajów i języków, którymi się w nich mówi; mówienie rymowanki; pytanie o pochodzenie i język ojczysty oraz udzielanie odpowiedzi

Główne słownictwo i struktury:

the UK, English, Poland, Polish, Germany, German; Where are you from? I'm from (Germany); What language do you speak? I speak (German).; dzikie zwierzęta

Materiały(*opcjonalne):

płyty audio CD1 i CD4; karty z obrazkami i nazwami dzikich zwierząt; karta z obrazkami krajów i nazwami języków; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **1** Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Powtórz kluczowe słownictwo z rozdziału 1., grając w dowolną grę kartami obrazkowymi lub wyrazowymi z *Banku gier* (s. 15.–16.).

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

strona 86

- Zapytaj: **What countries and languages do you know?** Wyjaśnij, jeśli to konieczne, znaczenie pytania po polsku. Uczniowie udzielają odpowiedzi po polsku lub po angielsku. Jeśli nazwą kraj lub język przedstawiony na karcie obrazkowej, powiedz: **Very good, (Polish).** Kontynuuj zadanie, aż uczniowie wymienią nazwy wszystkich krajów i języków przedstawionych na karcie. Możesz podpowiadać, np.: **This country has got a queen,** itp. Następnie pokaż kartę dzieciom i wskaż kolejne obrazki, nazywając kraje i języki, upewniając się, że dzieci rozpoznają ilustracje i znają polskie odpowiedniki angielskich słów. Wyjaśnij po polsku, że *the UK* to *Zjednoczone Królestwo Wielkiej Brytanii i Irlandii Północnej*. Ze względu na długą nazwę, popularnie w Polsce stosuje się termin *Wielka Brytania*, mimo że nie zawiera on Irlandii Płn., która wchodzi w skład Zjednoczonego Królestwa. Wymień kraje wchodzące w skład Zjednoczonego Królestwa, w tym Anglię, i wyjaśnij, że język angielski jest językiem oficjalnym w każdym z krajów składających się na to państwo, ale też współistnieje z innymi językami, np. walijskim w Walii. Porozmawiaj z dziećmi po polsku o tym, że w różnych krajach mówi się różnymi językami, że nazwa języka nie zawsze pochodzi od nazwy kraju, np. w Austrii mówi się po niemiecku. W *Książce nauczyciela* wszędzie stosowana jest nazwa *Wielka Brytania* jako odpowiednik *the UK* z uwagi na potoczność i znajomość tego terminu wśród dzieci.
- **17** Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Wskaż obrazki i powiedz: **Listen, find and point.** Podpowiedz, że nazwy krajów i języków są wymieniane w nagraniu najpierw w tej samej, a potem w innej kolejności niż na obrazkach. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają go i wskazują odpowiednie obrazki.

Extra words and life skills

Unit 1
Talking about countries and languages

1 4.17 Listen, find and point. Repeat. Read the words.

1 the UK

2 English

3 Poland

4 Polish

5 Germany

6 German

2 4.18 Listen, point and say the rap.

3 4.19 Listen, read and point. Repeat. Act out.

Where are you from?

I'm from the UK.

What language do you speak?

I speak English.

a

b

c

4 Look and say. Write the sentences in your notebook.

Example: 1. I'm from Germany. I speak ...

1 Danke

2 Thank you

3 Bitte

I'm from ...

I speak ...

- **17** Powiedz: **Repeat.** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazując obrazki i powtarzają słowa. Następnie powiedz: **Read the words.** Uczniowie odczytują podpisy znajdujące się pod obrazkami.
- W parach uczniowie zakrywają linią podpisy umieszczone pod ilustracjami i odtwarzają nazwy krajów i języków z pamięci.

2 Listen, point and say the rap. strona 86

- **18** Powiedz: **Listen to the rap and point.** Dzieci słuchają rymowanki i wskazują w zad. 1. odpowiednie obrazki.
- Powiedz: **Listen and say the rap.** Odtwórz rymowankę ponownie. Zachęć uczniów, aby po usłyszeniu numeru odnoszącego się do konkretnego obrazka w podręczniku, próbowali mówić wyrazy razem z nagraniem.
- Powiedz: **Say the rap.** Zachęć uczniów, aby zakryli linią podpisy znajdujące się pod obrazkami. Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem, korzystając w podpowiedzi z obrazków.

*DODATKOWY POMYSŁ

Po opanowaniu przez uczniów rapu ogłoś konkurs *The fastest rapper*. Chętni zgłaszają się i rapują rymowankę najszybciej jak potrafią. Mierz czas, następnie ogłoś, kto najszybciej powiedział rymowankę. Uczniowie mogą także ćwiczyć szybkie mówienie rymowanki w parach.

156

ZADANIE RUCHOWE

Przydziel trzem nazwom państw odpowiednie ruchy: *the UK* – obrót, *Germany* – podskok, *Poland* – przysiad. Wymieniaj nazwy państw, a uczniowie niech wykonują właściwy ruch. Następnie ty wykonuj ruchy, a uczniowie niech podają pasujące nazwy państw. Wymieniaj skojarzenia związane z różnymi państwami, np. powitania w danym języku, potrawy, zabytki, miasta, słynne postacie, np.: **Guten Tag, pierogi, Big Ben, Gdańsk, the Queen**. Uczniowie rozpoznają, jakiego państwa dotyczy dane słowo, i wykonują przypisany mu ruch.

3 Listen, read and point. Repeat. Act out. strona 86

- Wskaż na zdjęciach flagi i zapytaj: **What countries and languages are they?** Wyjaśnij znaczenie pytania. Uczniowie udzielają odpowiedzi. Mogą w odpowiedzi korzystać z zad. 1. (a Poland, Polish; b the UK, English; c Germany, German).
-  Wskaż osoby przeprowadzające dialog. Powiedz: **Listen and read the dialogue. Point to the correct photo.** Wyjaśnij, że dialog dotyczy kraju i języka ukazanych na jednym ze zdjęć. Zadaniem uczniów jest wskazać właściwe zdjęcie. Odtwórz pierwszy dialog. Dzieci czytają dialog, słuchają nagrania i wskazują właściwe zdjęcie (1 b). Odtwórz ten sam dialog ponownie, zatrzymując nagranie po każdej kwestii i prosząc dzieci o wyjaśnienie znaczenia pytań i odpowiedzi.
-  Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie drugiego dialogu. Uczniowie słuchają go i wskazują właściwe zdjęcie (2 a). Następnie powiedz: **Repeat.** Ponownie odtwórz nagranie obu dialogów, zatrzymując je po każdej linijce i prosząc uczniów o powtórzenie zdań. Możesz podzielić klasę na dwie grupy i poprosić o to, aby w pierwszym dialogu jedna grupa wcieliła się w dorosłego zadającego pytania, a druga w dziecko udzielające odpowiedzi, oraz o to, by grupy powtarzały odpowiednie kwestie. W drugim dialogu grupy zamieniają się rolami.
- Na koniec zapytaj, do którego zdjęcia nie ma nagrania i jaki to kraj oraz język (c – *Germany, German*). Zachęć uczniów, aby, na podstawie wzorcowego dialogu, spróbowali w parach ustnie ułożyć swój dialog do tego zdjęcia. Sprawdź odpowiedzi (*Where are you from? I'm from Germany. What language do you speak? I speak German.*). Podziel klasę na dwie grupy i poproś, aby jedna odegrała rolę dorosłego, a druga dziecka, a następnie by grupy zamieniły się rolami.
- Zapytaj uczniów, który dialog może odnosić się do nich, i wysłuchaj odpowiedzi.
-  W parach uczniowie przeprowadzają dialogi do wszystkich zdjęć po kolei, na zmianę przyjmując rolę dorosłego zadającego pytania i dziecka udzielającego odpowiedzi.

4 Look and say. Write the sentences in your notebook. strona 86

- Wskaż obrazki i zapytaj: **What countries and languages are they?** (1 *Germany, German*; 2 *the UK, English*; 3 *Poland, Polish*). Dzieci nazywają kraje i języki na podstawie flag, podziękowań zapisanych w dymkach i znanych zabytków. Zapytaj uczniów, czy znają te zabytki i gdzie one się znajdują (1 *Brama Brandenburska – Berlin*, 2 *Most Tower Bridge – Londyn*, 3 *Zamek Królewski z Kolumną Zygmunta – Warszawa*). Wskaż obrazek 1. i zapytaj: **What does the boy say?** Poproś ochotnika o odczytanie słów zapisanych w dymkach pod obrazkami, a resztę klasy o dokończenie zdań, tak aby były to wypowiedzi chłopca z obrazka 1. Powtórz zadanie z pozostałymi obrazkami.
-  W parach uczniowie tworzą wypowiedzi do każdego z obrazków.

- Powiedz: **Write the sentences in your notebook.** Zwróć uwagę na przykład i wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest napisać wypowiedź każdej postaci zaczynając się od zwrotów zapisanych w dymkach i zakończoną właściwą nazwą kraju i języka. Uczniowie piszą zdania, a następnie porównują je w parach. Poproś różnych ochotników o odczytanie zdań (1 *I'm from Germany. I speak German*; 2 *I'm from the UK. I speak English*; 3 *I'm from Poland. I speak Polish.*).

- Pokaż kartę z obrazkami krajów i nazwami języków. Poproś uczniów, aby przypomnieli ich nazwy. Następnie wskaż uczniów i zapytaj: **Where are you from? What language do you speak?** Uczniowie chórem udzielają odpowiedzi.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, my friends!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 1., *Extra words and life skills*: ćw. 1–2, s. 86.

 17

1 *the UK*, 2 *English*, 3 *Poland*, 4 *Polish*, 5 *Germany*, 6 *German*;
(pauza)
German, Polish, the UK, English, Germany, Poland;
(pauza)
Poland, the UK, Polish, Germany, English, German

 18

Point to the pictures one by one.
Say the words. This is fun!
One ... the UK,
Two ... English,
Three ... Poland,
Four ... Polish,
Five ... Germany,
Six ... German.
I remember everything now.
This is amazing, wow!

 19

- Woman:** *Where are you from?*
Girl: *I'm from the UK.*
Woman: *What language do you speak?*
Girl: *I speak English.*
- Woman:** *Where are you from?*
Boy: *I'm from Poland.*
Woman: *What language do you speak?*
Boy: *I speak Polish.*

Cele lekcji:

rozpoznawanie i nazywanie czynności związanych z opieką nad zwierzętami domowymi; mówienie rymowanki; opisywanie złego samopoczucia zwierząt; doradzanie, jak powinno się zaopiekować zwierzęciem

Główne słownictwo i struktury:

give your pet water, feed your pet, brush your pet, clean up after your pet, walk your pet, play with your pet; hamster; You should (give your cat water).; dog, cat, rabbit, fish, lizard, parrot; He/She's sad.

Materiały (*opcjonalne):

plyty audio CD1 i CD4; karty z obrazkami i nazwami części ciała zwierząt; karta z obrazkami czynności związanych z opieką nad zwierzętami domowymi; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD1** 1 Odtwórz piosenkę *How are you?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Powtórz kluczowe słownictwo z rozdziału 2., grając w dowolną grę kartami obrazkowymi lub wyrazowymi z *Banku gier* (s. 15.–16.).

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

strona 87

- Zapytaj: **What pets have people got in Poland?** **What pets have you got?** Wyjaśnij, jeśli to konieczne, znaczenie pytań po polsku. Uczniowie udzielają odpowiedzi po angielsku. Pomóż dzieciom w przetłumaczeniu nazw zwierząt domowych, których nie znają po angielsku. Następnie zapytaj: **How should you look after your pet?** Uczniowie nazywają czynności po polsku lub po angielsku. Jeśli podadzą nazwę czynności przedstawionej na karcie obrazkowej, powiedz: **Very good, (clean up after your pet).** Kontynuuj zadanie dotąd, aż uczniowie nazwą wszystkie czynności przedstawione na karcie. Możesz podpowiadać przy pomocy gestów, np. udawaj, że nalewasz zwierzęciu wodę do miski. Następnie pokaż kartę dzieciom i wskaż kolejne obrazki, nazywając związane z nimi czynności.
- **CD4** 20 Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Wskaż obrazki i powiedz: **Listen, find and point.** Podpowiedz, że czynności są wymieniane w nagraniu najpierw w tej samej, a potem w innej kolejności niż na obrazkach. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają go i wskazują odpowiednie obrazki.
- **CD4** 20 Powiedz: **Repeat.** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazując obrazki i powtarzają zwroty. Następnie powiedz: **Read the phrases.** Uczniowie odczytują podpisy znajdujące się pod obrazkami.
- W parach uczniowie zakrywają liniijką podpisy umieszczone pod ilustracjami i odtwarzają nazwy czynności z pamięci.

Unit 2 Looking after your pet

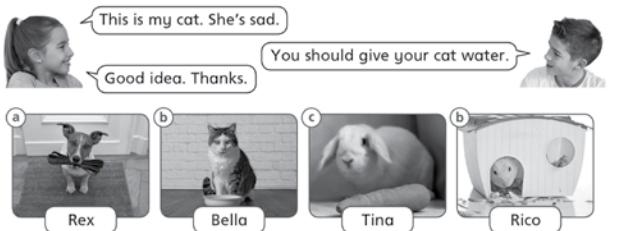
Extra words and life skills

1 4.20 Listen, find and point. Repeat. Read the words.



2 4.21 Listen, point and say the rap.

3 4.22 Listen, read and point. Repeat. Act out.



4 Look and say. Write the sentences in your notebook.

Example: 1. You should feed your fish.



2 Listen, point and say the rap. strona 87

- **CD4** 21 Powiedz: **Listen to the rap and point.** Dzieci słuchają rymowanki i wskazują na zad. 1. odpowiednie obrazki.
- Powiedz: **Listen and say the rap.** Odtwórz rymowankę ponownie. Zachęć uczniów, aby po usłyszeniu numeru odnoszącego się do konkretnego obrazka w podręczniku, próbowali mówić zwroty razem z nagraniem.
- Powiedz: **Say the rap.** Zachęć uczniów, aby zakryli liniijką podpisy znajdujące się pod obrazkami. Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem, korzystając w podpowiedzi z obrazków.
- Zapytaj dzieci: **How do you look after your pets?** Dzieci udzielają odpowiedzi, np.: *I feed my cat.*

*DODATKOWY POMYSŁ

Po opanowaniu przez uczniów rapu ogłoś konkurs **The fastest rapper.** Chętni zgłaszają się i rapują rymowankę najszybciej jak potrafią. Mierz czas, następnie ogłoś, kto najszybciej powiedział rymowankę. Uczniowie mogą także ćwiczyć szybkie mówienie rymowanki w parach.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają przy ławkach. Nazywaj czynności związane z opieką nad zwierzętami, a uczniowie niech pokazują je za pomocą gestów. Następnie powtarzaj nazwy czynności, dodając różne sposoby ich wykonania, np.: **Give your pet water slowly/fast/with your left hand/with your right hand/with your eyes closed,** itp. Uczniowie odgrywają czynności w odpowiedni sposób. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.

3 Listen, read and point. Repeat. Act out. strona 87

- Wskaż zdjęcia i zapytaj: **What pets are they? How can you help these pets?** Wyjaśnij znaczenia pytań. Uczniowie udzielają odpowiedzi. Mogą w podpowiedzi korzystać z zad. 1. (a dog - walk, b cat - give water, c rabbit - feed, d hamster - clean after).
-  Wskaż osoby przeprowadzające dialog. Powiedz: **Listen and read the dialogue. Point to the correct photo.** Wyjaśnij, że dialog dotyczy zwierzęcia ukazanego na jednym ze zdjęć. Zadaniem uczniów jest wskazać właściwe zdjęcie. Odtwórz pierwszy dialog. Dzieci czytają go, słuchają nagrania i wskazują właściwe zdjęcie (1 b). Odtwórz ten sam dialog ponownie, zatrzymując nagranie po każdej kwestii i prosząc dzieci o wyjaśnienie znaczenia zdania.
-  Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie drugiego i trzeciego dialogu. Uczniowie słuchają ich i wskazują właściwe zdjęcia (2 a, 3 d). Następnie powiedz: **Repeat.** Ponownie odtwórz nagranie trzech dialogów, zatrzymując je po każdej linijce i prosząc uczniów o powtórzenie zdań. Możesz podzielić klasę na dwie grupy i poprosić o to, aby w pierwszym dialogu jedna grupa wcieliła się w rolę opiekuna zwierzęcia, a druga w dziecko udzielające porady, oraz o to, by grupy powtarzały odpowiednie kwestie. W drugim dialogu grupy zamieniają się rolami.
- Na koniec zapytaj, do którego zdjęcia nie ma nagrania, o jakie zwierzę chodzi, oraz co należy zrobić, żeby mu pomóc (c rabbit, feed your rabbit). Zapytaj: **Is it a boy or a girl?** Poproś dzieci, aby zdecydowały, jakiej płci ma być zwierzę, o którym mowa w tym zadaniu, i by odpowiednio odnosiły się do niego: *he* lub *she*. Zachęć uczniów, aby, na podstawie wzorcowego dialogu, spróbowali w parach ustnie ułożyć swój dialog do tego zdjęcia. Sprawdź odpowiedzi (*This is my rabbit. He/She is sad. /You should feed your rabbit./Good idea. Thanks.*). Podziel klasę na dwie grupy i poproś, aby jedna odegrała rolę opiekuna zwierzęcia, a druga dziecka udzielającego porady, a następnie by grupy zamieniły się rolami.
-  W parach uczniowie odgrywają dialogi do wszystkich zdjęć po kolei, na zmianę przyjmując rolę opiekuna zwierzęcia i dziecka udzielającego porady.

4 Look and say. Write the sentences in your notebook. strona 87

- Wskaż obrazki i zapytaj: **What pets can you see?** (1 fish, 2 cat, 3 rabbit, 4 lizard, 5 dog, 6 parrot). Wskaż obrazek 1. i zapytaj: **What should you do?** Poproś ochotnika o odczytanie słów zapisanych w dymku pod obrazkami, a resztę klasy o dokończenie zdania, aby rozwiązać problem dotyczący zwierzęcia przedstawionego na obrazku 1. Powtórz zadanie z pozostałymi obrazkami.
-  W parach uczniowie tworzą wypowiedzi do każdego z obrazków.
- Powiedz: **Write the sentences in your notebook.** Zwróć uwagę na przykład i wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest napisać poradę dla opiekuna każdego zwierzęcia zaczynając się od zwrotu zapisanego w dymku i zakończoną nazwą właściwej czynności. Uczniowie piszą zdania, a następnie porównują je w parach. Poproś różnych ochotników o odczytanie zdań (1 *You should feed your fish*, 2 *You should play with your cat*, 3 *You should brush your rabbit*, 4 *You should give your lizard water*, 5 *You should walk your dog*, 6 *You should clean up after your parrot*).
- Pokaż kartę z obrazkami czynności związanych z opieką nad zwierzętami. Poproś uczniów, aby przypomnieli ich nazwy. Następnie opisz kilka problemów ze zwierzętami, np.: **My dog is sad. He's hungry.** Uczniowie udzielają porady, np.: *You should feed your dog.*

-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, my friends!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 2., *Extra words and life skills*: ćw. 1–2, s. 87.

 20

1 give your pet water, 2 feed your pet, 3 brush your pet, 4 clean up after your pet, 5 walk your pet, 6 play with your pet;
(pauza)
walk your pet, play with your pet, give your pet water, feed your pet, clean up after your pet, brush your pet;
(pauza)
clean up after your pet, give your pet water, walk your pet, brush your pet, play with your pet, feed your pet

 21

Point to the pictures one by one.
Say the words. This is fun!
One ... give your pet water,
Two ... feed your pet,
Three ... brush your pet,
Four... clean up after your pet,
Five ... walk your pet,
Six ... play with your pet.
I remember everything now.
This is amazing, wow!

 22

- Girl: *This is my cat. She's sad.*
Boy: *You should give your cat water.*
Girl: *Good idea. Thanks.*
- Boy: *This is my dog. He's sad.*
Girl: *You should walk your dog.*
Boy: *Good idea. Thanks.*
- Girl: *This is my hamster. He's sad.*
Boy: *You should clean up after your hamster.*
Girl: *Good idea. Thanks.*

Cele lekcji:

rozpoznawanie i nazywanie sposobów nauki języka angielskiego w domu; mówienie rymowanki; pytanie o to, jak można się uczyć języka angielskiego w domu, i udzielanie odpowiedzi

Główne słownictwo i struktury:

read English websites, chat with a friend in English, watch English cartoons, play English games, use English apps, use a dictionary; How can I learn English at home? You can (read English websites).; ☹️ czynności wykonywane w wolnym czasie

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD2 i CD4; karty z obrazkami i nazwami czynności wykonywanych w wolnym czasie; karta obrazkowa ze sposobami nauki języka angielskiego w domu; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD2** 3 Odtwórz piosenkę *English is so much fun!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Powtórz kluczowe słownictwo z rozdziału 3., grając w dowolną grę kartami obrazkowymi lub wyrazowymi z *Banku gier* (s. 15.–16.).

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

strona 88

- Zapytaj: **How can you learn English at home?** Wyjaśnij, jeśli to konieczne, znaczenie pytania po polsku. Uczniowie dzielą się pomysłami po polsku lub po angielsku. Jeśli podadzą nazwę sposobu nauki przedstawionego na karcie obrazkowej, powiedz: **Very good, (watch English cartoons).** Kontynuuj zadanie, aż uczniowie nazwą wszystkie sposoby nauki przedstawione na karcie. Możesz podpowiadać, np.: **You can do it on your phone, you can do it on your computer,** itp. Następnie pokaż kartę dzieciom i wskaż kolejne obrazki, nazywając związane z nimi sposoby nauki angielskiego w domu.
- **CD4** 23 Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Wskaż obrazki i powiedz: **Listen, find and point.** Podpowiedz, że sposoby nauki są wymieniane w nagraniu najpierw w tej samej, a potem w innej kolejności niż na obrazkach. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają go i wskazują odpowiednie obrazki.
- **CD4** 23 Powiedz: **Repeat.** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują obrazki i powtarzają zwroty. Następnie powiedz: **Read the phrases.** Uczniowie odczytują podpisy znajdujące się pod obrazkami.
- W parach uczniowie zakrywają linijką podpisy umieszczone pod ilustracjami i odtwarzają nazwy sposobów nauki z pamięci.

Unit 3

Learning English at home

1 **Listen, find and point. Repeat. Read the words.**

2 **Listen, point and say the rap.**

3 **Listen, read and point. Repeat. Act out.**

4 **Look and say. Write the sentences in your notebook.**

Example: 1. *You can read English websites.*

2 Listen, point and say the rap. strona 88

- **CD4** 24 Powiedz: **Listen to the rap and point.** Dzieci słuchają rymowanki i wskazują w zad. 1. odpowiednie obrazki.
- Powiedz: **Listen and say the rap.** Odtwórz rymowankę ponownie. Zachęć uczniów, aby po usłyszeniu numeru odnoszącego się do konkretnego obrazka w podręczniku, próbowali mówić zwroty razem z nagraniem.
- Powiedz: **Say the rap.** Zachęć uczniów, aby zakryli linijką podpisy znajdujące się pod obrazkami. Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem, korzystając w podpowiedzi z obrazków.

*DODATKOWY POMYSŁ

Po opanowaniu przez uczniów rapu ogłoś konkurs *The fastest rapper*. Chętni zgłaszają się i rapują rymowankę najszybciej jak potrafią. Mierz czas, następnie ogłoś, kto najszybciej powiedział rymowankę. Uczniowie mogą także ćwiczyć szybkie mówienie rymowanki w parach.

ZADANIE RUCHOWE

Uczniowie stają obok ławek. Napisz na tablicy nazwę jednego ze sposobów nauki języka angielskiego w domu, np.: **watch English cartoons.** Kiedy powiesz: **Start!** uczniowie odgrywają ten sposób nauki za pomocą gestów, np. udają, że włączają przycisk na pilocie do telewizora. Kontynuuj zabawę, dopisując kolejne czynności. Za każdym razem, gdy powiesz: **Start!**, uczniowie odgrywają wszystkie zapisane czynności od początku. Kiedy nazwy sześciu czynności będą zapisane na tablicy, wytrzyj wszystko oprócz pierwszych liter w każdym zwrocie. Na hasło: **Start!** uczniowie odgrywają z pamięci wszystkie zwroty od początku, korzystając w podpowiedzi z pozostawionych liter.

3 Listen, read and point. Repeat. Act out. strona 88

- Wskaż zdjęcia i zapytaj: **What ways of learning English at home are they?** Wyjaśnij znaczenie pytania. Uczniowie udzielają odpowiedzi. Mogą w podpowiedzi korzystać z zad. 1. (a *use a dictionary*, b *play English games*, c *chat with a friend in English*, d *use English apps*, e *read English websites*).
-  **CD4 25** Wskaż osoby przeprowadzające dialog. Powiedz: **Listen and read the dialogue. Point to the correct photo.** Wyjaśnij, że dialog dotyczy sposobu nauki języka angielskiego ukazanego na jednym ze zdjęć. Zadaniem uczniów jest wskazać właściwe zdjęcie. Odtwórz pierwszy dialog. Dzieci czytają go, słuchają nagrania i wskazują właściwe zdjęcie (1 c). Odtwórz ten sam dialog ponownie, zatrzymując nagranie po każdej kwestii i prosząc dzieci o wyjaśnienie znaczenia pytania i odpowiedzi.
-  **CD4 25** Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie drugiego i trzeciego dialogu. Uczniowie słuchają ich i wskazują właściwe zdjęcia (2 e, 3 d). Następnie powiedz: **Repeat.** Ponownie odtwórz nagranie trzech dialogów, zatrzymując je po każdej linijce i prosząc uczniów o powtórzenie zdań. Możesz podzielić klasę na dwie grupy i poprosić, o to, aby w pierwszym dialogu jedna grupa wcieliła się w rolę dziecka zadającego pytania, a druga w rolę dziecka udzielającego odpowiedzi, oraz o to, by grupy powtarzały odpowiednie kwestie. W drugim dialogu grupy zamieniają się rolami.
- Na koniec zapytaj, do których zdjęć nie ma nagrania i jakie sposoby nauki są na nich pokazane (a *use a dictionary*, b *play English games*). Zachęć uczniów, aby, na podstawie wzorcowego dialogu, spróbowali w parach ustnie ułożyć swoje dialogi do tych zdjęć. Sprawdź odpowiedzi (a *How can I learn English at home?/You can use a dictionary*; b *How can I learn English at home?/You can play English games*). Podziel klasę na dwie grupy i poproś, aby jedna zadawała pytania, a druga udzielała odpowiedzi, a następnie by grupy zamieniły się rolami.
-  W parach uczniowie odgrywają dialogi do wszystkich zdjęć po kolei, na zmianę zadając pytania i udzielając odpowiedzi.

*DODATKOWY POMYSŁ

Pokaż kartę z obrazkami sposobów nauki angielskiego i zadawaj pytania, aby sprawdzić, ile osób korzysta z tych sposobów: **How many of you (read English websites)?** Dzieci zgłaszają się, jeśli korzystają z tego sposobu nauki. Dopytaj uczniów po polsku o szczegóły, np. jakie strony internetowe czytają, itp.

4 Look and say. Write the sentences in your notebook. strona 88

- Wskaż obrazki i powiedz: **These children learn English at home.** Poproś ochotnika o odczytanie pytania napisanego w dymku i wskaż na ilustracji osobę oznaczoną nr 1. Zapytaj: **What does the girl say?** Poproś innego ochotnika o odczytanie początku odpowiedzi zapisanej w drugim dymku, a resztę klasy o dokończenie odpowiedzi dziewczynki. Powtórz zadanie z pozostałymi postaciami ukazanymi na obrazkach.
-  W parach uczniowie odgrywają dialogi dotyczące każdej postaci ukazanej na obrazkach.
- Powiedz: **Write the sentences in your notebook.** Zwróć uwagę na przykład i wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest napisać wypowiedzi postaci ukazanych na obrazkach zaczynające się od *You can ...* Uczniowie piszą zdania, a następnie porównują je w parach. Poproś różnych ochotników o odczytanie zdań (1 *You can read English websites*; 2 *You can chat with a friend in English*; 3 *You can use English apps*; 4 *You can use a dictionary*; 5 *You can watch English cartoons*; 6 *You can play English games*).

- Zapytaj: **How can I learn English at home?** Dzieci udzielają odpowiedzi, przypominając różne sposoby nauki z pamięci. Możesz w podpowiedzi pokazać kartę z obrazkami sposobów nauki.
-  **CD2 4** Odtwórz piosenkę *It's time to finish today*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 3., *Extra words and life skills*: ćw. 1–2, s. 88.

 **CD4 23**

1 *read English websites*, 2 *chat with a friend in English*, 3 *watch English cartoons*, 4 *play English games*, 5 *use English apps*, 6 *use a dictionary*;

(pauza)

use English apps, chat with a friend in English, play English games, use a dictionary, read English websites, watch English cartoons;

(pauza)

use a dictionary, talk to a friend in English, use English apps, play English games, watch English cartoons, read English websites

 **CD4 24**

Point to the pictures one by one.

Say the words. This is fun!

One ... read English websites,

Two ... chat with a friend in English,

Three ... watch English cartoons,

Four ... play English games,

Five ... use English apps,

Six ... use a dictionary.

I remember everything now.

This is amazing, wow!

 **CD4 25**

1 **Boy:** *How can I learn English at home?*

Girl: *You can chat with a friend in English.*

2 **Boy:** *How can I learn English at home?*

Girl: *You can read English websites.*

3 **Boy:** *How can I learn English at home?*

Girl: *You can use English apps.*

Cele lekcji:

rozpoznawanie i nazywanie pór dnia oraz zdrowych codziennych nawyków; mówienie rymowanki; pytanie o to, jak prowadzić zdrowy tryb życia, i udzielanie odpowiedzi

Główne słownictwo i struktury:

in the morning, at midday, in the afternoon, in the evening, at night; How do you stay healthy? I (do exercise) (in the evening).; ☺ czynności wykonywane codziennie: do exercise, sleep well, play football, have breakfast, have lunch, play basketball

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD2 i CD4; karty z obrazkami i nazwami czynności wykonywanych codziennie; karta z obrazkami pór dnia; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD2 3** Odtwórz piosenkę *English is so much fun!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Powtórz kluczowe słownictwo z rozdziału 4., grając w dowolną grę kartami obrazkowymi lub wyrazowymi z *Banku gier* (s. 15.–16.).

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

strona 89

- Zapytaj: **We do different things at different times of the day. When?** Wyjaśnij, jeśli to konieczne, znaczenie pytania po polsku. Uczniowie udzielają odpowiedzi po polsku lub po angielsku. Jeśli podadzą nazwę pory dnia przedstawionej na karcie obrazkowej, powiedz: **Very good, (in the morning).** Kontynuuj zadanie, aż uczniowie wymienią wszystkie pory dnia z karty. Możesz podpowiadać, np. rysując na tablicy zegary lub pozycję słońca za oknem i pytając, jaka to pora dnia. Następnie pokaż kartę dzieciom i wskaż kolejne obrazki, nazywając związane z nimi pory dnia.
- **CD4 26** Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Wskaż obrazki i powiedz: **Listen, find and point.** Podpowiedz, że pory dnia są wymieniane w nagraniu najpierw w tej samej, a potem w innej kolejności niż na obrazkach. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają go i wskazują odpowiednie obrazki.
- **CD4 26** Powiedz: **Repeat.** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazując obrazki i powtarzają zwroty. Następnie powiedz: **Read the phrases.** Uczniowie odczytują podpisy znajdujące się pod obrazkami.
- **☺** W parach uczniowie zakrywają liniijką podpisy umieszczone pod ilustracjami i odtwarzają nazwy pór dnia z pamięci.

2 Listen, point and say the rap. strona 89

- **CD4 27** Powiedz: **Listen to the rap and point.** Dzieci słuchają rymowanki i wskazują w zad. 1. odpowiednie obrazki.

Extra words and life skills

Unit 4 Staying healthy all day

1 **4:26** Listen, find and point. Repeat. Read the words.



in the morning



at midday



in the afternoon



in the evening



at night

2 **4:27** Listen, point and say the rap.

3 **4:28** Listen, read and point. Repeat. Act out.



How do you stay healthy?



I do exercise in the evening.



a



b



c



d



e

4 Look and say. Write the sentences in your notebook.

Example: I have breakfast in the morning.



1 I have breakfast ...



2 I have lunch ...



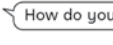
3 I play basketball ...



4 I do exercise ...



5 I sleep well ...



How do you stay healthy?



I ...

- Powiedz: **Listen and say the rap.** Odtwórz rymowankę ponownie. Zachęć uczniów, aby po usłyszeniu numeru odnoszącego się do konkretnego obrazka w podręczniku, próbowali mówić zwroty razem z nagraniem.
- Powiedz: **Say the rap.** Zachęć uczniów, aby zakryli liniijką podpisy znajdujące się pod obrazkami. Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem, korzystając w podpowiedzi z obrazków.

*DODATKOWY POMYSŁ

Po opanowaniu przez uczniów rapu ogłoś konkurs *The fastest rapper*. Chętni zgłaszają się i rapują rymowankę najszybciej jak potrafią. Mierz czas, następnie ogłoś, kto najszybciej powiedział rymowankę. Uczniowie mogą także ćwiczyć szybkie mówienie rymowanki w parach.

ZADANIE RUCHOWE

Wymieniaj razem z uczniami pory dnia od najwcześniejszej do najpóźniejszej, pokazując dzieciom, że mówiąc: **in the morning** powinny kucać, **at midday** być w lekkim przysiadzie, **in the afternoon** wyprostować się, **in the evening** wyciągnąć ręce do góry, a: **at night** położyć głowę na złożonych dłoniach. Nazywaj różne czynności z twojego dnia codziennego, a uczniowie niech zgadują, kiedy je wykonujesz, podając odpowiednią porę i demonstrując ją gestami, np.: **have breakfast, go to work, read books, play tennis**, itp. Podawaj następnie prawdziwe odpowiedzi, a uczniowie niech sprawdzają, czy prawidłowo odgadli.

3 Listen, read and point. Repeat. Act out. strona 89

- Wskaż na zdjęciach zegary i zapytaj: **What times of the day are they?** Wyjaśnij znaczenie pytania. Uczniowie udzielają odpowiedzi. Mogą w odpowiedzi korzystać z zad. 1. (a *in the evening*, b *at night*, c *in the afternoon*, *in the morning*, *at midday*). Następnie wskazuj kolejne zdjęcia i proś, aby uczniowie wspólnie z tobą identyfikowali pokazane czynności: a *do exercise*, b *sleep well*, c *play football*, d *eat/have breakfast*, e *eat/have lunch*. Wyjaśnij, że z nazwami posiłków możemy używać zarówno: *have*, jak i: *eat*. Wyjaśnij, że czynności przedstawione na zdjęciach to nawyki, które muszą towarzyszyć nam codziennie i regularnie, aby pozostać w dobrym zdrowiu. Porozmawiaj z dziećmi po polsku o tym, że śniadanie i obiad powinniśmy jeść o stałych porach, także powinniśmy regularnie chodzić spać o tych samych godzinach, ale ćwiczenia i sport można uprawiać o różnych porach dnia, jak nam wygodnie. Zapytaj, jak zapewnić sobie dobry sen, np. nie korzystać z komputera i telefonu przed snem, nie najaść się na noc, itp.
-  **CD4 28** Wskaż osoby przeprowadzające dialog. Powiedz: **Listen and read the dialogue. Point to the correct photo.** Wyjaśnij, że dialog dotyczy zdrowego nawyku, związanego z daną porą dnia, ukazanego na jednym ze zdjęć. Zadaniem uczniów jest wskazać właściwe zdjęcie. Odtwórz pierwszy dialog. Dzieci czytają go, słuchają nagrania i wskazują właściwe zdjęcie (1 a). Odtwórz ten sam dialog ponownie, zatrzymując nagranie po każdej kwestii i prosząc dzieci o wyjaśnienie znaczenia pytania i odpowiedzi.
-  **CD4 28** Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie drugiego i trzeciego dialogu. Uczniowie słuchają ich i wskazują właściwe zdjęcia (2 e, 3 b). Następnie powiedz: **Repeat.** Ponownie odtwórz nagranie trzech dialogów, zatrzymując je po każdej linijce i prosząc uczniów o powtórzenie zdań. Możesz podzielić klasę na dwie grupy i poprosić, aby w pierwszym dialogu jedna grupa wcieliła się w rolę dziecka zadającego pytania, a druga w rolę dziecka udzielającego odpowiedzi, oraz o to, by grupy powtarzały odpowiednie kwestie. W drugim dialogu grupy zamieniają się rolami.
- Na koniec zapytaj, do których zdjęć nie ma nagrania, jakie zdrowe nawyki są na nich pokazane oraz o jakiej porze dnia są wykonywane (c *play football in the afternoon*, d *eat/have breakfast*). Zachęć uczniów, aby, na podstawie wzorcowego dialogu, spróbowali w parach ustnie ułożyć swoje dialogi do tych zdjęć. Sprawdź odpowiedzi (c *How do you stay healthy?/I play football in the afternoon*; d *How do you stay healthy?/I have breakfast in the morning*). Podziel klasę na dwie grupy i poproś, aby jedna zadawała pytania, a druga udzielała odpowiedzi, a następnie by grupy zamieniły się rolami.
-  W parach uczniowie odgrywają dialogi do wszystkich zdjęć po kolei, na zmianę zadając pytania i udzielając odpowiedzi.

*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś ochotnika o podanie odpowiedzi do pierwszego zdjęcia: *I do exercise in the evening*. Wszystkie osoby, które mają taki sam nawyk, wstają i powtarzają to zdanie. Kontynuuj z pozostałymi nawykami ukazаныmi na zdjęciach.

4 Look and say. Write the sentences in your notebook. strona 89

- Wskaż obrazki i powiedz: **These children stay healthy.** Poproś ochotnika o odczytanie pytania zapisanego w dymku pod obrazkami i wskaż na ilustracji osobę oznaczoną nr 1. Zapytaj: **What does the boy say?** Poproś innego ochotnika o odczytanie początku wypowiedzi chłopca, a resztę klasy o dokończenie zdania. Powtórz zadanie z pozostałymi postaciami występującymi na obrazkach.

-  W parach uczniowie odgrywają dialogi do każdego z obrazków.
- Powiedz: **Write the sentences in your notebook.** Zwróć uwagę na przykład i wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest napisać wypowiedzi postaci ukazanych na obrazkach. Uczniowie piszą zdania, a następnie porównują je w parach. Poproś różnych ochotników o odczytanie zdań (1 *I have breakfast in the morning*; 2 *I have lunch at midday*; 3 *I play basketball in the afternoon*; 4 *I do exercise in the evening*; 5 *I sleep well at night*).
- Zapytaj: **How do you stay healthy?** Uczniowie zgłaszają się i udzielają odpowiedzi.
-  **CD2 4** Odtwórz piosenkę *It's time to finish today*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 4., *Extra words and life skills*: ćw. 1–2, s. 89.

CD4 26

1 *in the morning*, 2 *at midday*, 3 *in the afternoon*, 4 *in the evening*, 5 *at night*;

(pauza)

at midday, in the morning, at night, in the evening, in the afternoon;

(pauza)

in the afternoon, at night, in the evening, in the morning, at midday

CD4 27

Point to the pictures one by one.

Say the words. This is fun!

One ... in the morning,

Two ... at midday,

Three ... in the afternoon,

Four... in the evening,

Five ... at night.

I remember everything now.

This is amazing, wow!

CD4 28

1 **Girl:** *How do you stay healthy?*

Boy: *I do exercise in the evening.*

2 **Girl:** *How do you stay healthy?*

Boy: *I eat lunch at midday.*

3 **Girl 1:** *How do you stay healthy?*

Girl 2: *I sleep well at night.*

Cele lekcji:

rozpoznawanie i nazywanie kierunków przy wskazywaniu drogi; mówienie rymowanki; pytanie o drogę i udzielanie odpowiedzi

Główne słownictwo i struktury:

turn left, turn right, go straight on, go past, cross the street;
Excuse me, how do I get to the (bookshop)? (Turn right);
czynności wykonywane w wolnym czasie; sklepy i budynki miejskie

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD3 i CD4; karty z obrazkami i nazwami sklepów i budynków miejskich; karta z obrazkami kierunków pomocnych przy wskazywaniu drogi; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children**. Uczniowie odpowiadają: **Hello, teacher**.
- **CD3** 3 Odtwórz piosenkę *We're ready*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Powtórz kluczowe słownictwo z rozdziału 5., grając w dowolną grę kartami obrazkowymi lub wyrazowymi z *Banku gier* (s. 15.–16.).

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

strona 90

- Zapytaj: **What directions do people give in the street?** Wyjaśnij, jeśli to konieczne, znaczenie pytania po polsku. Uczniowie udzielają odpowiedzi po polsku lub po angielsku. Jeśli nazwą kierunki pomocne przy wskazywaniu drogi przedstawione na karcie obrazkowej, powiedz: **Very good, (turn left)**. Kontynuuj zadanie, aż uczniowie nazwą wszystkie kierunki z karty. Możesz podpowiadać przy pomocy gestów. Następnie pokaż kartę dzieciom i wskaż kolejne obrazki, wymieniając związane z nimi kierunki.
- **CD4** 29 Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look**. Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Podaj po angielsku numer strony. Wskaż obrazki i powiedz: **Listen, find and point**. Podpowiedz, że kierunki są wymieniane w nagraniu najpierw w tej samej, a potem w innej kolejności niż na obrazkach. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają go i wskazują odpowiednie obrazki.
- **CD4** 29 Powiedz: **Repeat**. Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują obrazki i powtarzają zwroty. Następnie powiedz: **Read the phrases**. Uczniowie odczytują podpisy znajdujące się pod obrazkami.
- W parach uczniowie zakrywają linijką podpisy umieszczone pod ilustracjami i odtwarzają nazwy kierunków z pamięci.

2 Listen, point and say the rap.

strona 90

- **CD4** 30 Powiedz: **Listen to the rap and point**. Dzieci słuchają rymowanki i wskazują w zad. 1. odpowiednie obrazki.
- Powiedz: **Listen and say the rap**. Odtwórz rymowankę ponownie. Zachęć uczniów, aby po usłyszeniu numeru odnoszącego się do konkretnego obrazka w podręczniku, próbowali mówić zwroty razem z nagraniem.

Extra words and life skills

Unit 5

Giving directions

1 **CD 4.29** Listen, find and point. Repeat. Read the words.

1

2

3

4

5

turn left

turn right

go straight on

go past ...

cross the street

2 **CD 4.30** Listen, point and say the rap.

3 **CD 4.31** Listen, read and point. Repeat. Act out.

Excuse me! How do I get to the bookshop?

Turn right and cross the street.

a

b

c

d

e

f

4 **Look and say. Write the sentences in your notebook.**

Example: 1. Cross the street.

1

2

3

4

5

Excuse me! How do I get to the clothes shop?

Cross the street.

- Powiedz: **Say the rap**. Zachęć uczniów, aby zakryli linijką podpisy znajdujące się pod obrazkami. Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem, korzystając w podpowiedzi z obrazków.

*DODATKOWY POMYSŁ

Po opanowaniu przez uczniów rapu ogłoś konkurs *The fastest rapper*. Chętni zgłaszają się i rapują rymowankę najszybciej jak potrafią. Mierz czas, następnie ogłoś, kto najszybciej powiedział rymowankę. Uczniowie mogą także ćwiczyć szybkie mówienie rymowanki w parach.

ZADANIE RUCHOWE

Umieść w różnych miejscach na ścianach karty z obrazkami sklepów i budynków miejskich. Rozdaj niektórym uczniom karty z nazwami sklepów i budynków miejskich. Druga grupa uczniów jest przechodniami. Wyjaśnij, że zadaniem wszystkich uczniów jest spacerować po klasie. Uczniowie z kartami zatrzymują „przechodniów” bez kart i pytają o drogę do miejsca przedstawionego na swojej karcie. Przechodnie udzielają odpowiedzi, kierując osoby pytające do odpowiednich kart obrazkowych. Dłuższe przejścia między ławkami to ulice. Po usłyszeniu wskazówek uczeń wręcza swoją kartę osobie, która wskazywała drogę, i sam staje się przechodniem. Osoba, która otrzymała kartę, przechadza się i zaczepia innego przechodnia z pytaniem o drogę do miejsca wskazanego na karcie.

3 Listen, read and point. Repeat. Act out.

strona 90

- Wskaż mapę i zapytaj: **What places in town can you see?** Wyjaśnij znaczenie pytania. Uczniowie udzielają odpowiedzi. (a train station, b hospital, c bookshop, d toy shop, e bakery, f post office).

-  **CD4 31** Wskaż osoby przeprowadzające dialog. Wyjaśnij, że chłopiec stoi w miejscu zaznaczonym przez ludzika w lewej części mapy. Powiedz: **Listen and read the dialogue. Point to the correct place.** Wyjaśnij, że dialog dotyczy drogi od ludzika do jednego z miejsc zaznaczonych na mapie. Zadaniem uczniów jest wskazać właściwe miejsce. Odtwórz pierwszy dialog. Dzieci czytają go, słuchają nagrania i wskazują właściwe miejsce oraz palcem podążają od ludzika zgodnie z instrukcjami dorosłego (1 c). Odtwórz ten sam dialog ponownie, zatrzymując nagranie po każdej kwestii i prosząc dzieci o wyjaśnienie znaczenia pytania i odpowiedzi.
-  **CD4 31** Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie drugiego i trzeciego dialogu. Uczniowie słuchają ich i wskazują właściwe miejsca (2 e, 3 a). Porozmawiaj z dziećmi po polsku o tym, że w ostatnim dialogu po wykonaniu instrukcji okaże się, że na końcu trzeba przejść przez ulicę, na której brak pasów. Wyjaśnij, że w takiej sytuacji należy dojść do najbliższego przejścia naziemnego lub podziemnego. Jeśli brakuje oznakowanego przejścia w promieniu 100 metrów, należy przejść ulicę bardzo ostrożnie, blisko skrzyżowania, najlepiej w towarzystwie dorosłego. Jeśli na ulicy jest zakręt bez skrzyżowania, należy przechodzić przez ulicę jak najdalej od niego, aby mieć dobrą widoczność.
-  **CD4 31** Powiedz: **Repeat.** Ponownie odtwórz nagranie trzech dialogów, zatrzymując je po każdej linijce i prosząc uczniów o powtórzenie zdań. Możesz podzielić klasę na dwie grupy i poprosić o to, aby w pierwszym dialogu jedna grupa wcieliła się w rolę dziecka zadającego pytania, a druga w rolę dorosłego podającego kierunki, oraz o to, by grupy powtarzały odpowiednie kwestie. W drugim dialogu grupy zamieniają się rolami.
- Na koniec zapytaj, o których budynkach i sklepach nie ma wzmianki w nagraniach i jak wskazać drogę do tych miejsc (sugerowane odpowiedzi: b *hospital/turn left*, d *toy shop/cross the street and turn left*, f *post office/cross the street, go past the bakery, (turn right, cross the street and turn left)*). Zachęć uczniów, aby, na podstawie wzorcowego dialogu, spróbowali w parach ustnie ułożyć swoje dialogi o tym, jak dotrzeć do tych miejsc. Sprawdź odpowiedzi (b *Excuse me! How do I get to the hospital?/Turn left*; d *Excuse me! How do I get to the toy shop?/Cross the street and turn left*; f *Excuse me! How do I get to the post office?/Cross the street and go past the bakery (and cross the street)*). Podkreśl, że w przypadku ostatniego miejsca powinno się przechodzić z dorosłym, najbezpieczniej przy piekarni, przy skrzyżowaniu, a nie na zakręcie. Podziel klasę na dwie grupy i poproś, aby jedna zadawała pytania, a druga udzielała odpowiedzi, a następnie by grupy zamieniły się rolami.
-  W parach uczniowie odgrywają dialogi o wszystkich miejscach po kolei, na zmianę zadając pytania i udzielając odpowiedzi.

4 Look and say. Write the sentences in your notebook. strona 90

- Wskaż obrazki i zapytaj: **Where do the people want to go?** Dzieci rozpoznają budynki i sklepy zilustrowane za pomocą symboli narysowanych w dymkach (1 *clothes shop*, 2 *supermarket*, 3 *sweet shop*, 4 *school*, 5 *shoe shop*). Zapytaj: **What directions do they get?** i wyjaśnij znaczenie pytania. Uczniowie rozpoznają, jakie kierunki wyznaczono osobom przedstawionym na obrazkach (1 *Cross the street*, 2 *Turn left*, 3 *Go past the pet shop*, 4 *Turn right*, 5 *Go straight on*). Wskaż pierwszy obrazek i poproś dwoje ochotników o odczytanie dialogu zapisanego w dymkach pod obrazkami. Powtórz zadanie z pozostałymi postaciami ukazanymi na obrazkach, prosząc różnych ochotników o układanie odpowiednich pytań i odpowiedzi według wzorów zapisanych w dymkach.
-  W parach uczniowie odgrywają dialogi do każdego z obrazków.

- Powiedz: **Write the sentences in your notebook.** Zwróć uwagę na przykład i wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest napisać instrukcję dotyczącą trasy, którą otrzymała do pokonania każda z postaci znajdująca się na obrazkach. Uczniowie układają instrukcję, a następnie porównują je w parach. Poproś różnych ochotników o odczytywanie zdań (1 *Cross the street*, 2 *Turn left*, 3 *Go past the pet shop*, 4 *Turn right*, 5 *Go straight on*).

*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś uczniów o wytyczenie trasy do różnych znanych im miejsc w okolicy ich szkoły, np.: **How do I get to the supermarket?** Uczniowie wytyczają trasę, używając nazw kierunków poznanych na lekcji.

- Unieś kartę z obrazkami kierunków zwróconą obrazkami do siebie. Zapytaj: **What directions do you remember?** Uczniowie odtwarzają nazwy kierunków z pamięci. Kiedy to zrobią, odwróć kartę, aby mogli sprawdzić swoje odpowiedzi.
-  **CD3 4** Odtwórz piosenkę *End of lesson*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 5., *Extra words and life skills*: ćw. 1–2, s. 90.

CD4 29

1 *turn left*, 2 *turn right*, 3 *go straight on*, 4 *go past*, 5 *cross the street*;
(pauza)
go straight on, go past, cross the street, turn right, turn left;
(pauza)
go past, turn left, turn right, cross the street, go straight on

CD4 30

Point to the pictures one by one.
Say the words. This is fun!
One ... turn left,
Two ... turn right,
Three ... go straight on,
Four... go past,
Five ... cross the street.
I remember everything now.
This is amazing, wow!

CD4 31

- 1 **Boy:** *Excuse me! How do I get to the bookshop?*
Man: *Turn right and cross the street.*
Boy: *Thank you!*
- 2 **Boy:** *Excuse me! How do I get to the bakery?*
Man: *Cross the street and go straight on.*
Boy: *Thank you!*
- 3 **Boy:** *Excuse me! How do I get to the train station?*
Man: *Go past the hospital and turn left.*
Boy: *Thank you!*

Cele lekcji:

rozpoznawanie i nazywanie bezpiecznych zachowań na plaży; mówienie rymowanki; pytanie o to, jak bezpiecznie zachować się na plaży, i udzielanie odpowiedzi

Główne słownictwo i struktury:

wear a sun hat, wear sunscreen, look at the flag, listen to the lifeguard, don't swim alone, wear a lifejacket on a boat; How to stay safe at the beach? (Listen to the lifeguard.);

czynności wykonywane podczas wakacji

Materiały(*opcjonalne):

płyty audio CD3 i CD4; karty z obrazkami i nazwami czynności wykonywanych podczas wakacji; karta z obrazkami bezpiecznych zachowań na plaży; *maskotka Świetlik Gary

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD3** 3 Odtwórz piosenkę *We're ready.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).
- Powtórz kluczowe słownictwo z rozdziału 6., grając w dowolną grę kartami obrazkowymi lub wyrazowymi z *Banku gier* (s. 15.–16.).

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

strona 91

- Zapytaj: **How to stay safe at the beach?** Wyjaśnij, jeśli to konieczne, znaczenie pytania po polsku. Uczniowie dzielą się pomysłami po polsku lub po angielsku. Jeśli nazwą zachowanie przedstawione na karcie obrazkowej, powiedz: **Very good, (listen to the lifeguard).** Kontynuuj zadanie, aż uczniowie nazwą wszystkie zachowania z karty. Możesz podpowiadać przy pomocy gestów. Następnie pokaż kartę dzieciom i wskaż kolejne obrazki, nazywając bezpieczne zachowania na plaży.
- **CD4** 32 Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony. Wskaż obrazki i powiedz: **Listen, find and point.** Podpowiedz, że zachowania na plaży są wymieniane w nagraniu najpierw w tej samej, a potem w innej kolejności niż na obrazkach. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają go i wskazują odpowiednie obrazki.
- **CD4** 32 Powiedz: **Repeat.** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazując obrazki i powtarzają zwroty. Następnie powiedz: **Read the phrases.** Uczniowie odczytują podpisy znajdujące się pod obrazkami.
- W parach uczniowie zakrywają linijką podpisy umieszczone pod ilustracjami i odtwarzają nazwy zachowań z pamięci.

2 Listen, point and say the rap.

strona 91

- **CD4** 33 Powiedz: **Listen to the rap and point.** Dzieci słuchają rymowanki i wskazują w zad. 1. odpowiednie obrazki.
- Powiedz: **Listen and say the rap.** Odtwórz rymowankę ponownie. Zachęć uczniów, aby po usłyszeniu numeru odnoszącego się do konkretnego obrazka w podręczniku, próbowali mówić zwroty razem z nagraniem.

Unit 6

Staying safe at the beach

Extra words and life skills

1 4.32 Listen, find and point. Repeat. Read the words.



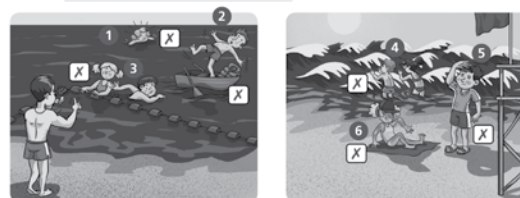
2 4.33 Listen, point and say the rap.

3 4.34 Listen, read and point. Repeat. Act out.



4 Look and say. Write the sentences in your notebook.

Example: 1. Don't swim alone.



How to stay safe at the beach? Don't ...

- Powiedz: **Say the rap.** Zachęć uczniów, aby zakryli liniijką podpisy umieszczone pod obrazkami. Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem, korzystając w podpowiedzi z obrazków.

*DODATKOWY POMYSŁ

Po opanowaniu przez uczniów rapu ogłoś konkurs *The fastest rapper*. Chętni zgłaszają się i rapują rymowankę najszybciej jak potrafią. Mierz czas, następnie ogłoś, kto najszybciej powiedział rymowankę. Uczniowie mogą także ćwiczyć szybkie mówienie rymowanki w parach.

ZADANIE RUCHOWE

Daj dzieciom czas na zapamiętanie nazw bezpiecznych zachowań z zad. 1. łącznie z numerem oznaczenia obrazka, np.: *One – wear a sun hat.* Uczniowie stają obok ławek. Nazywają zachowania, np.: **Look at the flag.** Zadaniem dzieci jest podać cyfrę, którą w podręczniku jest oznaczona ilustracja danej czynności, np.: *three*, i podskoczyć tyle samo razy. Ochotnik może przejąć twoją rolę.

3 Listen, read and point. Repeat. Act out.

strona 91

- Wskaż zdjęcia i zapytaj: **What ways of staying safe at the beach can you see?** Wyjaśnij znaczenie pytania. Uczniowie udzielają odpowiedzi. Mogą w podpowiedzi korzystać z zad. 1. (*a look at the flag, b wear a sunscreen, c listen to the lifeguard, d wear a sun hat, e wear a lifejacket*).
- **CD4** 34 Wskaż osoby przeprowadzające dialog. Powiedz: **Listen and read the dialogue. Point to the correct photo.** Wyjaśnij, że dialog dotyczy zachowania pokazanego na jednym ze zdjęć. Zadaniem uczniów jest wskazać właściwe zdjęcie. Odtwórz pierwszy dialog. Dzieci czytają go, słuchają nagrania i wskazują właściwe zdjęcie (1 c). Odtwórz ten sam dialog ponownie, zatrzymując nagranie po każdej kwestii i prosząc dzieci o wyjaśnienie znaczenia pytania i odpowiedzi.

-  **CD4 34** Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie drugiego i trzeciego dialogu. Uczniowie słuchają ich i wskazują właściwe zdjęcia (2 e, 3 a). Następnie powiedz: **Repeat.** Ponownie odtwórz nagranie trzech dialogów, zatrzymując je po każdej linijce i prosząc uczniów o powtórzenie zdań. Możesz podzielić klasę na dwie grupy i poprosić, aby w pierwszym dialogu jedna grupa wcieliła się w rolę osoby zadającej pytania, a druga w rolę dziecka udzielającego odpowiedzi. Dzieci powtarzają odpowiednie kwestie. W drugim dialogu grupy zamieniają się rolami.
- Na koniec zapytaj, do których zdjęć nie ma nagrania i jakie bezpieczne zachowania na plaży są na nich pokazane (b *wear sunscreen*, c *wear a sun hat*). Zachęć uczniów, aby, na podstawie wzorcowego dialogu, spróbowali w parach ustnie ułożyć swoje dialogi do tych zdjęć. Sprawdź odpowiedzi (b *How to stay safe at the beach?/Wear sunscreen*; d *How to stay safe at the beach?/Wear a sun hat.*). Podziel klasę na dwie grupy i poproś, aby jedna zadawała pytania, a druga udzielała odpowiedzi, a następnie by grupy zamieniły się rolami.
-  W parach uczniowie odgrywają dialogi do wszystkich zdjęć po kolei, na zmianę zadając pytania i udzielając odpowiedzi.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Pokaż kartę z obrazkami bezpiecznych zachowań na plaży. Wskazuj kolejne obrazki, a uczniowie niech nazywają zilustrowane zachowania. Za każdym razem proś dzieci, aby podnosiły rękę, jeśli stosują się do tego zalecenia podczas swoich pobytów nad wodą.

4 Look and say. Write the sentences in your notebook.

- Wskaż obrazki i powiedz: **Look at the children.** Zapytaj: **Where are they? (at the beach) Is everything ok? (no).** Wyjaśnij, że wszystkie dzieci przedstawione na ilustracji nie zachowują zasad bezpieczeństwa pobytu na plaży i w wodzie. Poproś ochotnika o odczytanie pytania zapisanego w dymku i wskaż osobę oznaczoną nr 1. Poproś innego ochotnika, aby odczytał zapis z drugiego dymku, w którym znajduje się początek zalecenia dotyczącego zachowania osoby przedstawionej na ilustracji. Reszta klasy kończy zdanie (*Don't swim alone*). Powtórz zadanie z pozostałymi postaciami widniejącymi na obrazkach. Porozmawiaj z uczniami o tym, czym grożą takie nieodpowiedzialne zachowania, np. brak kremu ochronnego może skutkować poważnym oparzeniem słonecznym.
-  W parach uczniowie odgrywają dialogi dotyczące każdej postaci ukazanej na obrazkach.
- Powiedz: **Write the sentences in your notebook.** Zwróć uwagę dzieci na przykład i wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest napisać zalecenie dla każdej postaci przedstawionej na obrazku. Uczniowie piszą zdania, a następnie porównują je w parach. Poproś różnych ochotników o odczytanie zdań (1 *Don't swim alone*; 2 *Wear a lifejacket on a boat*; 3 *Listen to the lifeguard*; 4 *Look at the flag*; 5 *Wear sunscreen*; 6 *Wear a sun hat*).
- Zapytaj: **How to stay safe at the beach?** Dzieci udzielają odpowiedzi, przypominając różne zachowania na plaży z pamięci. Możesz w odpowiedzi pokazać kartę z obrazkami przedstawiającymi bezpieczne zachowania na plaży.
-  **CD3 4** Odtwórz piosenkę *End of lesson*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105.).

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

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 6., *Extra words and life skills*: ćw. 1–2, s. 91.

CD4 32

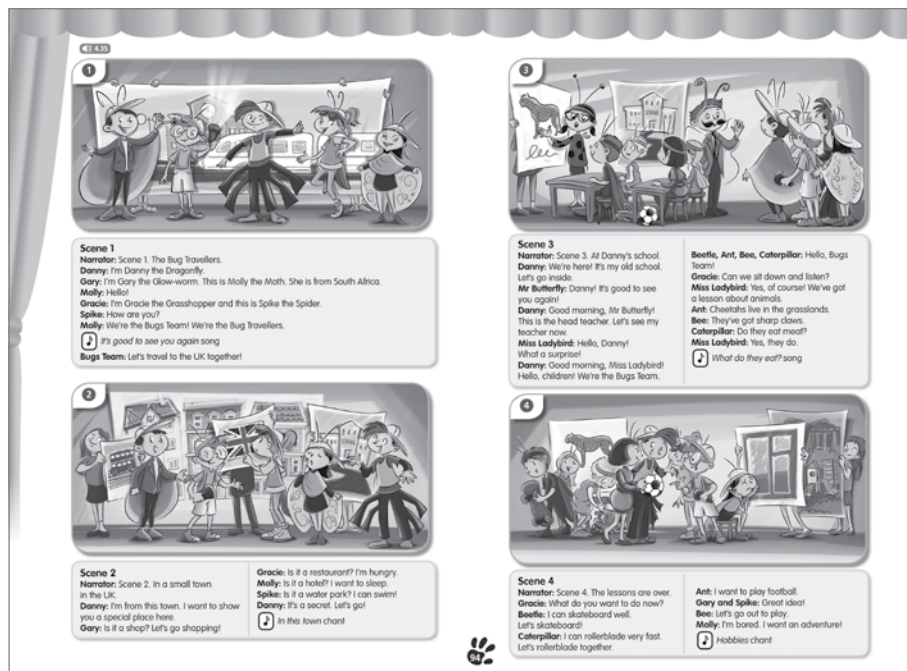
1 wear a sun hat, 2 wear sunscreen, 3 look at the flag, 4 listen to the lifeguard, 5 don't swim alone, 6 wear a lifejacket on a boat
(pauza)
listen to the lifeguard, don't swim alone, wear a sun hat, wear sunscreen, wear a lifejacket on a boat, look at the flag
(pauza)
look at the flag, wear a life jacket on a boat, wear sunscreen, don't swim alone, wear a sun hat, listen to the lifeguard

CD4 33

Point to the pictures one by one.
Say the words. This is fun!
One ... wear a sun hat
Two ... wear sunscreen
Three ... look at the flag
Four... listen to the lifeguard,
Five ... don't swim alone
Six ... wear a lifejacket on a boat
I remember everything now!
This is amazing, wow!

CD4 34

1 Woman: How to stay safe at the beach?
Girl: Listen to the lifeguard.
2 Woman: How to stay safe at the beach?
Boy: Wear a lifejacket on a boat.
3 Woman: How to stay safe at the beach?
Boy: Look at the flag.



Miniprzedstawienie teatralne dotyczy bohaterów drużyny *Bugs Team* i zawiera wątek poszukiwań tajemniczego przedmiotu za pomocą GPS oraz uwzględnia treści i materiał językowy z rozdziałów głównych podręcznika. Przedstawienie może być wystawione pod koniec roku szkolnego na apelu szkolnym lub przed rodzicami.

OBSADA

- Narrator (dwoje dzieci)
- Danny
- Gary
- Gracie
- Spike
- Molly
- dyrektor Mr Butterfly
- nauczycielka Miss Ladybird
- Beetle
- Ant
- Bee
- Caterpillar
- Wasp 1
- Wasp 2
- Wasp 3
- cztery osoby trzymające plakaty i wymieniające rekwizyty

W przedstawieniu jest dwadzieścia ról. W mniej licznej klasie usuń rolę jednego z narratorów, zmniejsz liczbę ról os oraz uczniów w klasie pani Biedronki i przydziel ich kwestie innym postaciom występującym w przedstawieniu. Plakaty mogą być też umieszczane na ścianach czy na tablicy, zamiast trzymane w tle. W bardziej licznej klasie dodaj więcej ról os oraz uczniów w klasie pani Biedronki. Możesz też dodać role babci i dziadka Danny'ego. Więcej osób też może pomagać w trzymaniu plakatów i zmianie scenografii.

Cała klasa jest także zaangażowana w przygotowanie przedstawienia: plakatów, rekwizytów, zaproszeń dla widzów, itp. Uczniowie powinni być ubrani zgodnie z wyglądem postaci, którą odgrywają, np. założyć ubrania w odpowiednich kolorach, przyczepić kartonowe skrzydła itp.

SCENOGRAFIA

Plakaty:

- plakat przedstawiający stację kolejową z pociągami
- plakat przedstawiający typową brytyjską ulicę, np. z zabudową szeregową
- plakat przedstawiający czerwony piętrowy autobus
- plakat przedstawiający flagę Wielkiej Brytanii
- plakat z napisem *School* przedstawiający szkołę
- plakat przedstawiający geparda
- plakat przedstawiający okno
- plakat przedstawiający szkolny plac zabaw
- trzy plakaty przedstawiające jednolite drzwi

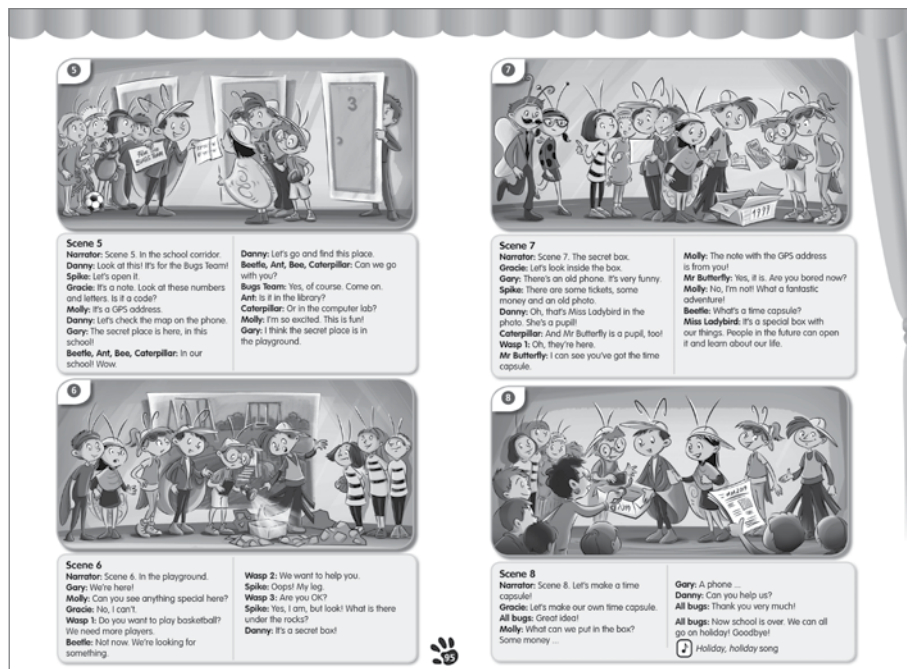
Wycinanki z kartonu:

- góra kamieni ok. 30 cm wysokości

Rekwizyty:

- deskorolka
- piłka nożna
- piłka do koszykówki
- rolki
- pudełko po butach, w nim przedmioty autentyczne lub narysowane: przestarzały model telefonu komórkowego, zabawkowe pieniądze, bilety, zdjęcie klasowe
- inne pudełko po butach
- latarka
- koperta z napisem *For the Bugs Team!*, w środku kartka ze współrzędnymi GPS
- smartfon
- drobne współczesne pieniądze
- dwie ławki
- dziewięć krzeseł

W klasie w lewej połowie sceny są ustawione ławki i krzesła potrzebne do scenki dziejącej się w klasie, a na prawej połowie zmieniać się będzie sceneria, czyli plakaty i rekwizyty. To miejsce będzie – w zależności od scenki – stawało się podwórkiem, ulicą itp. Aktorzy będą przemieszczać się między tymi częściami sceny w zależności od tego, gdzie toczy się akcja przedstawienia.



PRZYGOTOWANIE

- Poproś dzieci, aby otworzyły podręczniki na stronie 94. Wyjaśnij, że jest to historyjka, na podstawie której uczniowie przygotowują przedstawienie. Wskaż scenkę 1. i powiedz: **Look! This is the Bugs Team. Can you find (Gary)?** Dzieci odszukują postacie, o które pytasz. Pokaż pozostałe obrazki i powiedz: **Guess what happens in the story.** Dzieci odgadują po polsku lub po angielsku, co wydarzy się w historyjce. Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
- **CD4 35** Powiedz: **Listen and point.** Podczas słuchania nagrania dzieci wskazują kolejne obrazki.
- Wskazuj kolejne obrazki i zadawaj uczniom pytania oraz proś o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie treści historyjki. Wyjaśniaj znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów.

Przykładowe zdania i pytania:

Scenka 1. **Which Bugs can you see?** (Danny, Gary, Spike, Gracie, Molly.) **They're the Bugs Team and the Bug (Travellers) Where are they going?** (to the UK)

Scenka 2. **Where are the Bugs?** (in a small town in the UK) **Who is from this town?** (Danny) **Who wants to show the Bugs a special place?** (Danny) **Where does Gary want to go?** (to a shop) **Who is hungry?** (Gracie) **Who wants to sleep?** (Molly) **Who wants to go to a water park?** (Spike) **Is Danny's place a secret?** (yes)

Scenka 3. **Where are the Bugs?** (at Danny's old school) **Danny sees Mr Butterfly, the head teacher. Mr Butterfly says 'Danny! It's good (to see you again).'** **The Bugs go to see Danny's teacher, Miss (Ladybird). Miss Ladybird has got a lesson about (animals). The children at school are talking about (cheetahs).**

Scenka 4. **Are the lessons over?** (yes) **Beetle says 'I can (skateboard well).'** **Caterpillar says 'I can (rollerblade very fast).'** **Ant says 'I want to play (football).'** **Who's bored and wants an adventure?** (Molly)

Scenka 5. **Where are the Bugs?** (in the school corridor) **They find a note. Is there a code on the note?** (no) **What is it?** (a GPS address) **The GPS address shows a secret place. Gary thinks it's in the (playground).**

Scenka 6. **Where are the Bugs?** (in the playground) **The wasps want to play (basketball). The Bugs are looking for something. Do the wasps want to help?** (yes) **Spike hurts his (leg). The Bugs find (a secret box) under the (rocks).**

Scenka 7. **What's inside the box?** (an old phone, some tickets, some money and some photo) **Who's in the photo?** (Miss Ladybird and Mr Butterfly) **Are they pupils in the photo?** (yes) **The note with the GPS address is from (Mr Butterfly). Is Molly bored?** (no) **The box is a time (capsule).**

Scenka 8. **The Bugs Team and pupils from the school want to make their own (time capsule). What do they put in the box?** (some money and a phone) **Is the school over now?** (yes) **Can all the Bugs go on holiday?** (yes)

- Przydziel uczniom role (patrz Obsada) i wręcz każdemu dziecku kopię scenariusza (s. 172.) z jego kwestiami zaznaczonymi flamastrem. Zaangażuj wszystkich w przygotowanie scenografii. Ćwicz naukę ról z poszczególnymi dziećmi podczas wykonywania dekoracji i rekwizytów. Zachęć dzieci do nauki kwestii na pamięć w domu.
- Poproś uczniów, aby wspólnie z rodzicami przygotowali w domu stroje zgodne z wyglądem postaci, którą odgrywają, np. w odpowiednich kolorach i z różnymi dodatkowymi elementami, jak np. kartonowe skrzydła.
- Pokaż dzieciom, jakie czynności powinny wykonywać w kolejnych scenkach. Szczegółowy opis inscenizacji znajduje się w scenariuszu minipredstawienia.
- Powtórz z uczniami piosenki poznane w poprzednich rozdziałach podręcznika, które będą śpiewać podczas przedstawienia. Pokaż gesty służące do odgrywania treści piosenek. Teksty piosenek wraz z propozycją inscenizacji są podane w scenariuszu minipredstawienia.
- Poproś uczniów, aby odegrali całe przedstawienie włącznie z piosenkami. Przeprowadź kilka prób, zanim przedstawienie zostanie wystawione przed widownią.

Scenka 1.

(Aktorzy grający role zwierzątek z *Bugs Team* ustawiają się na scenie twarzą do publiczności, za nimi plakat przedstawiający stację kolejową z pociągiem.)

Narrator: *Scene 1. The Bug Travellers.*

Danny: (machając rękami jak skrzydłami) *I'm Danny the Dragonfly.*

Gary: (wciąż latarkę) *I'm Gary the Glow-worm. (wskazuje Molly) This is Molly the Moth. She is from South Africa.*

Molly: (machając rękami jak skrzydłami) *Hello!*

Gracie: (podskakuje) *I'm Gracie the grasshopper (wskazuje Spike'a) and this is Spike the Spider.*

Spike: (rozkłada szeroko ręce i nogi, udając ruchy pająka, i zwraca się do publiczności) *How are you?*

Molly: (wskazuje członków *Bugs Team*) *We're the Bugs Team! We're the Bug Travellers.*

(Wszyscy uczniowie wspólnie śpiewają piosenkę.)

It's good to see you again song

Hello, children! Hello, children! (dzieci machają kolegom i koleżankom)

It's good to see you again. (dzieci unoszą kciuki do góry w geście OK)

Let's go on an adventure. (dzieci maszerują w miejscu)

By boat, by coach and by plane! (dzieci pokazują dłonią falę morską, obiema dłońmi rysują prostokątny kształt autobusu i rozkładają ręce na bok, pokazując skrzydła samolotu)

Hello, Gary! Hello, Danny. (dzieci machają Gary'emu i Danny'emu)

It's good to see you again. (dzieci unoszą kciuki do góry w geście OK)

Let's see the great big world. (dzieci rysują rękami kulę ziemską)

By car, by bike and by train! (dzieci udają, że trzymają kierownicę samochodu, następnie roweru i zgiętymi w łokciach rękami robią kółka, naśladując jazdę pociągu)

Bugs Team: *Let's travel to the UK together!*

Scenka 2.

(Aktorzy stoją na scenie, za nimi plakaty: 1. z typową brytyjską ulicą, 2. z czerwonym piętrowym autobusem, 3. z flagą Wielkiej Brytanii, 4. ze szkołą.)

Narrator: *Scene 2. In a small town in the UK.*

Danny: (wskazuje plakat z ulicą) *I'm from this town. I want to show you a special place here.*

Gary: *Is it a shop?* (podskakuje z radości) *Let's go shopping!*

Gracie: *Is it a restaurant?* (masuje się po brzuchu) *I'm hungry.*

Molly: *Is it a hotel?* (ziewa i przeciąga się) *I want to sleep.*

Spike: *Is it a water park?* (udaje, że pływa) *I can swim!*

Danny: *It's a secret.* (kiwa zachęcająco ręką) *Let's go!*

(wszyscy uczniowie wspólnie mówią rymowankę)

In this town chant

Let's walk down (dzieci maszerują w miejscu)

the streets of this town, (dzieci rozglądają się wokół)

and find a post office, a train station, and a hospital. (dzieci naśladują naklejanie znaczka na kopertę, ramionami wykonują kolisty ruch, naśladując jazdę pociągu i łapią się za głowę, udając złe samopoczucie)

Look left – a post office. (dzieci patrzą w lewo i udają, że nakleją znaczek na kopertę)

Look right – a train station. (dzieci patrzą w prawo i ramionami wykonują kolisty ruch, naśladując jazdę pociągu)

Oh. There isn't a hospital in this town. (dzieci rozkładają bezradnie ręce, a następnie łapią się za głowę, udając złe samopoczucie.)

Let's walk down (dzieci maszerują w miejscu)
the streets of this town, (dzieci rozglądają się wokół)
and find a school, a hotel,

and a restaurant. (dzieci udają pisanie na tablicy, kładą głowę na dłoniach, pokazując zasypianie i naśladują jedzenie posiłku nożem i widelcem)

Look left – two schools. (dzieci patrzą w lewo i udają pisanie na tablicy)

Look right – two hotels. (dzieci patrzą w prawo i kładą głowę na dłoniach, pokazując zasypianie)

Oh. There aren't any restaurants in this town. (dzieci rozkładają bezradnie ręce i udają, że jedzą posiłek widelcem.)

Scenka 3.

(Aktorzy grający role zwierzątek z *Bugs Team* zaczynają scenę, stojąc z boku przy plakacie szkoły. W części sceny udającej klasę siedzi czworo aktorów odgrywających role uczniów, przed nimi stoi nauczycielka. W klasie - z boku lub pod ławkami - leżą: deskorolka, rolki i piłka nożna.)

Narrator: *Scene 3. At Danny's school.*

Danny: *We're here! It's my old school. Let's go inside.* (członkowie *Bugs Team* udają, że otwierają drzwi i wchodzą)

Mr Butterfly: *Danny!* (machając ręką) *It's good to see you again!*

Danny: *Good morning, Mr Butterfly!* (cicho do kolegów) *This is the head teacher. Let's see my teacher now.* (członkowie *Bugs Team* udają, że pukają i stoją w drzwiach do klasy).

Miss Ladybird: *Hello, Danny! What a surprise!*

Danny: *Good morning, Miss Ladybird! Hello, children! We're the Bugs Team.*

Beetle, Ant, Bee, Caterpillar: *Hello, Bugs Team!* (*Bugs Team* wchodzi całkowicie do klasy)

Gracie: *Can we sit down and listen?*

Miss Ladybird: *Yes, of course!* (aktorzy siadają na krzesłach)
We've got a lesson about animals.

Ant: *Cheetahs live in the grasslands.*

Bee: *They've got sharp claws.*

Caterpillar: *Do they eat meat?*

Miss Ladybird: *Yes, they do.*

(Wszyscy uczniowie wspólnie śpiewają piosenkę.)

What do they eat? song

One cheetah, two cheetahs (dzieci wyciągają jeden palec, a następnie dwa)

Do cheetahs eat meat? (dzieci rozkładają ręce w geście pytającym)

Yes, they do. (dzieci kiwają głową twierdząco)

Cheetahs eat meat. (dzieci udają, że wkładają jedzenie do buzi)

I like meat too. (dzieci gładzą się po brzuchu)

One gorilla, two gorillas (dzieci wyciągają jeden palec, a następnie dwa)

Do gorillas eat meat? (dzieci rozkładają ręce w geście pytającym)

No, they don't. (dzieci kiwają głową przecząco)

Gorillas eat fruit. (dzieci udają, że wkładają jedzenie do buzi)

I like fruit too. (dzieci gładzą się po brzuchu)

Obrazek 4.

(Członkowie *Bugs Team* są w klasie razem z aktorami odgrywającymi role uczniów. Nauczycielka wychodzi na chwilę z klasy i kładzie kopertę z napisem *For Bugs Team* w drugiej części sceny, potem wraca.

Z tyłu sceny z klasą znajdują się plakaty z oknem i z podwórkiem szkolnym.)

Narrator: *Scene 4. The lessons are over.*

Gracie: *What do you want to do now?* (rozkłada ręce w geście pytającym)

Beetle: (podnosi deskorolkę) *I can skateboard well. Let's skateboard!*

Caterpillar: *I can rollerblade very fast.* (podnosi rolki) *Let's rollerblade together.*

Ant: (podnosi piłkę nożną) *I want to play football.*
Gary and Spike: *Great idea! (klaszczą jeden raz)*
Bee: *Let's go out to play.* (kiwa zachęcająco ręką)
Molly: (siedzi znudzona i patrzy w okno) *I'm bored.*
I want an adventure!

(Wszyscy uczniowie wspólnie mówią rymowanąkę.)

Hobbies chant

I'm bored. (dzieci zwieszają ramiona)
What do you want to do now? (dzieci rozkładają ręce w geście pytającym)
Sing, dance or play the guitar? (dzieci udają, że śpiewają, tańczą i grają na gitarze)
It's all fun! Wow! (dzieci podskakują i wyrzucają ręce w geście radości)

I'm bored. (jw.)
What do you want to do now? (jw.)
Make models, play tennis or rollerblade? (dzieci udają, że budują modele, grają w tenisa i jeżdżą na rolkach)
It's all fun! Wow! (jw.)

I'm bored. (jw.)
What do you want to do now? (jw.)
Play basketball or skateboard? (dzieci udają, że grają w koszykówkę i jeżdżą na deskorolce)
It's all fun! Wow! (jw.)

Oh, no. I'm very tired now. (dzieci ocierają pot z czoła)
Let's sit down. (dzieci siadają)

Scenka 5.

(Wszystkie postaci ze scenki 4. – oprócz pani nauczycielki Biedronki – wychodzą z klasy na korytarz, na którym są plakaty z drzwiami. Na ziemi leży koperta z napisem *For the Bugs Team* położona przez nauczycielkę. Uczniowie wydobywają z koperty kartkę z danymi geograficznymi.)

Narrator: *Scene 5. In the school corridor.*
Danny: *Look at this! It's for the Bugs Team!*
Spike: *Let's open it.* (Danny otwiera kopertę i wyciąga kartkę z koperty, na kartce są współrzędne GPS.)
Gracie: *It's a note. Look at these numbers and letters. Is it a code?*
Molly: *It's a GPS address.*
Danny: *Let's check the map on the phone.* (Gary wydobywa smartfon)
Gary: (udaje, że sprawdza na mapie w smartfonie) *The secret place is here, in this school!*
Beetle, Ant, Bee, Caterpillar: *In our school! Wow.* (potrząsają niedowierzająco głowami)
Danny: (kiwa zachęcająco ręką) *Let's go and find this place.*
Beetle, Ant, Bee, Caterpillar: *Can we go with you?* (rozkładają ręce w geście pytającym)
Bugs Team: *Yes, of course. Come on.* (maszerują w miejscu)
Ant: *Is it in the library?* (patrzy w lewo)
Caterpillar: *Or in the computer lab?* (patrzy w prawo)
Molly: *I'm so excited. This is fun!*
Gary: (patrząc na smartfon) *I think the secret place is in the playground.*

Obrazek 6.

(W tle plakat z podwórkiem szkolnym. Z boku ustawione są kamienie z papieru, a za nimi pudełko. Na podwórku stoi troje uczniów przebranych za osy, jeden trzyma piłkę do kosza. Bugs Team i uczniowie wchodzi na podwórko.)

Narrator: *Scene 6. In the playground.*
Gary: (patrząc na smartfon) *We're here!*
Molly: *Can you see anything special here?* (wszyscy rozglądają się)
Gracie: *No, I can't.*
Wasp 1: *Do you want to play basketball? We need more players.*

Beetle: *Not now. We're looking for something.*
Wasp 2: *We want to help you.*
Spike: (potyka się o kamienie z papieru i przewraca je, odstawiając stojące za nimi pudełko.) *Oops! My leg.*
Wasp 3: (zmartwionym tonem) *Are you OK?*
Spike: *Yes, I am, but look!* (wskazuje pudełko) *What is there under the rocks?*
Danny: *It's a secret box!*

Scenka 7.

(Sceneria ta sama, co w scenie 6.)

Narrator: *Scene 7. The secret box.*
Gracie: *Let's look inside the box.*
Gary: (wydobywa telefon z pudełka) *There's an old phone. It's very funny.*
Spike: (wydobywa przedmioty z pudełka) *There are some tickets, some money and an old photo.*
Danny: (przygląda się zdjęciu) *Oh, that's Miss Ladybird in the photo. She's a pupil!*
Caterpillar: *And Mr Butterfly is a pupil, too!* (wskazuje zdjęcie)
Wasp 1: (podnosi wzrok na wchodzących Mr Butterfly i Miss Ladybird) *Oh, they're here.*
Mr Butterfly: *I can see you've got the time capsule.*
Molly: *The note with the GPS address is from you!*
Mr Butterfly: *Yes, it is. Are you bored now?*
Molly: *No, I'm not! What a fantastic adventure!*
Beetle: *What's a time capsule?*
Miss Ladybird: *It's a special box with our things. People in the future can open it and learn about our life.*
 (pudełko z rzeczami zostają odłożone na bok)

Scenka 8.

(Sceneria jak na obrazku 7. Wszystkie postacie na scenie.)

Narrator: *Scene 8. Let's make a time capsule!*
Gracie: *Let's make our own time capsule.* (bierze do rąk nowe pudełko)
All Bugs: *Great idea!*
Molly: *What can we put in the box? Some money ...* (wkłada współczesne drobne pieniądze do pudełka)
Gary: *A phone ...* (wkłada swój smartfon do pudełka. Reszta dzieci zaczyna z kieszeni wyciągać różne przedmioty i wkładać je do pudełka)
Danny: *Can you help us?* (zwraca się do publiczności i angażuje ją – chodzi z pudełkiem, widownia wrzuca różne przedmioty, które odzyska po przedstawieniu).
All Bugs: *Thank you very much!*

All Bugs: *Now school is over. We can all go on holiday! Goodbye!*

(Wszyscy uczniowie wspólnie śpiewają piosenkę.)

Holiday, holiday song

Holiday, holiday, I'm going on holiday. (dzieci skaczą z radości)
Hurry up, hurry up, the coach is waiting. (dzieci machają niecierpliwie ręką i udają, że przekręcają kierownicę autobusu)
I need a backpack, a wallet and a ball. (dzieci udają, że zakładają plecak na plecy, następnie, że liczą banknoty i że odbijają piłkę)
Wait! I need a ticket too! And that is all. (dzieci udają, że oddzierają fragment biletu i klaszczą raz)

Holiday, holiday, I'm going on holiday. (jw.)
Hurry up, hurry up, the coach is waiting. (jw.)
I need a suitcase, a camera and a doll. (dzieci udają, że ciągną walizkę na kółkach, następnie, że robią zdjęcie aparatem, a potem udają, że trzymają lalkę)
Wait! I need a passport too! And that is all. (dzieci udają, że przewracają kartki w paszporcie i klaszczą raz)

(wszystkie dzieci kłaniają się widzom)

Scenariusz miniprzstawienia – wersja dla uczniów

The time capsule

Scenka 1.

Narrator: Scene 1. The Bug Travellers.

Danny: I'm Danny the Dragonfly.

Gary: I'm Gary the Glow-worm. This is Molly the Moth. She is from South Africa.

Molly: Hello!

Gracie: I'm Gracie the Grasshopper and this is Spike the Spider.

Spike: How are you?

Molly: We're the Bugs Team! We're the Bug Travellers.

 *It's good to see you again song*

Bugs Team: Let's travel to the UK together!

Scenka 2.

Narrator: Scene 2. In a small town in the UK.

Danny: I'm from this town. I want to show you a special place here.

Gary: Is it a shop? Let's go shopping!

Gracie: Is it a restaurant? I'm hungry.

Molly: Is it a hotel? I want to sleep.

Spike: Is it a water park? I can swim!

Danny: It's a secret. Let's go!

 *In this town chant*

Scenka 3.

Narrator: Scene 3. At Danny's school.

Danny: We're here! It's my old school. Let's go inside.

Mr Butterfly: Danny! It's good to see you again!

Danny: Good morning, Mr Butterfly! This is the head teacher. Let's see my teacher now.

Miss Ladybird: Hello, Danny! What a surprise!

Danny: Good morning, Miss Ladybird! Hello, children! We're the Bugs Team.

Beetle, Ant, Bee, Caterpillar: Hello, Bugs Team!

Gracie: Can we sit down and listen?

Miss Ladybird: Yes, of course! We've got a lesson about animals.

Ant: Cheetahs live in the grasslands.

Bee: They've got sharp claws.

Caterpillar: Do they eat meat?

Miss Ladybird: Yes, they do.

 *What do they eat? song*

Scenka 4.

Narrator: Scene 4. The lessons are over.

Gracie: What do you want to do now?

Beetle: I can skateboard well. Let's skateboard!

Caterpillar: I can rollerblade very fast. Let's rollerblade together.

Ant: I want to play football.

Gary and Spike: Great idea!

Bee: Let's go out to play.

Molly: I'm bored. I want an adventure!

 *Hobbies chant*

Scenka 5.

Narrator: Scene 5. In the school corridor.

Danny: Look at this! It's for the Bugs Team!

Spike: Let's open it.

Gracie: It's a note. Look at these numbers and letters. Is it a code?

Molly: It's a GPS address.

Danny: Let's check the map on the phone.

Gary: The secret place is here, in this school!

Beetle, Ant, Bee, Caterpillar: In our school! Wow.

Danny: Let's go and find this place.

Beetle, Ant, Bee, Caterpillar: Can we go with you?

Bugs Team: Yes, of course. Come on.

Ant: Is it in the library?

Caterpillar: Or in the computer lab?

Molly: I'm so excited. This is fun!

Gary: I think the secret place is in the playground.

Scenka 6.

Narrator: Scene 6. In the playground.

Gary: We're here!

Molly: Can you see anything special here?

Gracie: No, I can't.

Wasp 1: Do you want to play basketball? We need more players.

Beetle: Not now. We're looking for something.

Wasp 2: We want to help you.

Spike: Oops! My leg.

Wasp 3: Are you OK?

Spike: Yes, I am, but look! What is there under the rocks?

Danny: It's a secret box!

Scenka 7.

Narrator: Scene 7. The secret box.

Gracie: Let's look inside the box.

Gary: There's an old phone. It's very funny.

Spike: There are some tickets, some money and an old photo.

Danny: Oh, that's Miss Ladybird in the photo. She's a pupil!

Caterpillar: And Mr Butterfly is a pupil, too!

Wasp 1: Oh, they're here.

Mr Butterfly: I can see you've got the time capsule.

Molly: The note with the GPS address is from you!

Mr Butterfly: Yes, it is. Are you bored now?

Molly: No, I'm not! What a fantastic adventure!

Beetle: What's a time capsule?

Miss Ladybird: It's a special box with our things.

People in the future can open it and learn about our life.

Scenka 8.

Narrator: Scene 8. Let's make a time capsule!

Gracie: Let's make our own time capsule.

All bugs: Great idea!

Molly: What can we put in the box? Some money...

Gary: A phone...

Danny: Can you help us?

All bugs: Thank you very much!

All bugs: Now school is over. We can all go on holiday!
Goodbye!

 *Holiday, holiday song*

Starter unit – It's good to see you again!

s. 3, Lesson 1

ćw. 1

1 by boat, 2 by coach, 3 by plane, 4 by car, 5 by bike, 6 by train

ćw. 2

1 Yes, there is.,
2 No, there isn't.,
3 Yes, there is.,
4 No, there isn't.,
5 Yes, there is.,
6 Yes, there is.,
7 Yes, there is.,
8 No, there isn't.,
9 Yes, there is.,
10 No, there isn't.

s. 4, Lesson 2

ćw. 1

1 A – b apple, 2 P – c plane,
3 B – e boat, 4 N – a nose,
5 L – g lion, 6 T – d train,
7 S – f soup

ćw. 2

1 three balls, 2 twenty apples,
3 eight socks, 4 thirteen planes,
5 twelve shoes, 6 fifteen bananas
three balls – eight socks –
twelve shoes – thirteen planes –
fifteen bananas – twenty apples

s. 5, Lesson 3

ćw. 1

1 c, 2 a, 3 e, 4 d, 5 b

ćw. 2

1 It's a spider., 2 It's a dragonfly.,
3 It's a grasshopper., 4 It's a moth.,
5 It's a glow-worm.

Unit 1 – On safari

s. 6, Lesson 1

ćw. 1

1 rhino, 2 shark, 3 gorilla, 4 tiger,
5 whale, 6 lizard, 7 cheetah,
8 kangaroo

ćw. 2

1 gorilla, 2 kangaroo, 3 lizard,
4 rhino, 5 cheetah, 6 shark,
7 tiger, 8 whale

s. 7, Lesson 2

ćw. 1

1 Yes, they do., 2 No, they don't.

ćw. 2

1 Gorillas don't live in Europe.,
2 Whales don't eat fruit.,
3 Kangaroos don't live in Africa.,
4 Tigers don't eat vegetables.,
5 Cheetahs don't eat fish.

ćw. 3

1 Do gorillas eat fruit? Yes, they do., 2 Do rhinos eat meat? No, they don't., 3 Do sharks eat vegetables? No, they don't., 4 Do tigers eat meat? Yes, they do. 5 Do kangaroos eat fish? No, they don't.

s. 8, Lesson 3

ćw. 1

a rhino 5, b stadium 1,
c cheetah 4, d crocodiles 2,
e penknife/box 6, f lizards 3

ćw. 2

1 Hello! This is my friend Molly. Hello, nice to meet you., 2 What's this? It's a stadium., 3 Do lizards eat insects? Yes, they do., 4 Is that a whale? No, whales don't live in rivers., 5 Do cheetahs eat insects? No, they don't.

s. 9, Lesson 4

ćw. 1

1 South Africa, 2 Rhinos,
3 Lizards, 4 box, 5 cheetah

ćw. 2

1 Do crocodiles eat fruit? No, they don't., 2 Do cheetahs eat meat? Yes, they do., 3 Do gorillas eat fruit? Yes, they do., 4 Do lizards eat fish? No, they don't., 5 Do sharks eat insects? No, they don't.

s. 10, Lesson 5

ćw. 1

1 Lizards live in the desert.,
2 Sharks live in the sea.,
3 Cheetahs live in the grasslands., 4 Tigers live in the jungle., 5 Crocodiles live in rivers., 6 Whales live in the sea.

ćw. 2

1 Where do giraffes live? They live in the grasslands. 2 Where do kangaroos live? They live in the grasslands and in the desert., 3 Where do snakes live? They live in the jungle., 4 Where do rhinos live? They live in rivers.

s. 11, Lesson 6

ćw. 1

1 all; grasslands, 2 both; sea,
3 both; desert, 4 all; jungle

ćw. 2

Possible answers

cow, cat, duck: They all live on a farm.

frog, lizard: They both eat insects.

parrot, duck: They both can fly.

s. 12, Lesson 7

ćw. 1

1 go rafting, 2 go sightseeing,
3 go kayaking, 4 go hiking,
5 visit the national parks, 6 go on a photo safari

ćw. 2

1 go to Canada, 2 visit the national parks, 3 go hiking in the mountains, 4 do you want to go, 5 I want to go to the UK 6 do you want to do there, 7 I want to go kayaking, 8 go sightseeing

s. 13, Lesson 8

ćw. 1

1 lizard; Lizards; desert; don't eat fish; insects
2 tiger; Tigers; grasslands; don't eat fruit; meat

ćw. 2

A

1 Do kangaroos live,
2 No they don't., 3 Do they eat,
4 No, they don't.

B

1 Do sharks live, 2 No, they don't., 3 Do they eat, 4 Yes, they do.

s. 14, Build-up

jungle, kangaroo, sea, spider, shark, grasslands, moth

s. 15, Work-out

ćw. 1

1 South Africa, 2 kangaroo,
3 desert/grasslands,
4 grasslands/desert, 5 cheetah,
6 crocodiles, 7 vegetables,
8 fish/meat, 9 meat/fish, 10 rivers

ćw. 2

Students' own answers

Unit 2– What's the matter, Tiger?

s. 16, Lesson 1

ćw. 1

1 tail, 2 whiskers, 3 teeth,
4 tongue, 5 claws, 6 body,
7 wings, 8 mouth

ćw. 2

a 5, b 3, c 8, d 1, e 2, f 9, g 6,
h 7, i 4

b, d, e – parrot

a, g, i – tiger

c, f, h – house cat

s. 17, Lesson 2

ćw. 1

1 I've got a long tail. I haven't got wings., 2 I've got a long tongue. I haven't got whiskers. 3 I've got a big mouth. I haven't got legs. 4 I've got a big body. I haven't got claws.

ćw. 2

1 Have you got a big body? Yes, I have., 2 Have you got whiskers?, 3 Have you got claws?, 4 Have you got a big mouth?

and Students' own answers

s. 18, Lesson 3

ćw. 1

A – 2 b, B – 4 c, C – 1 a, D – 3 d,
E – 5 e

ćw. 2

1 rhino; body, 2 snake; tongue,
3 shark; teeth, 4 cheetah;
claws, 5 hippo; mouth

s. 19, Lesson 4

ćw. 1

1 A zebra is scared of a lion.,
2 A mouse is scared of a (house) cat., 3 A fish is scared of a shark.

ćw. 2

1 lion, 2 gorilla, 3 shark, 4 cat,
5 kangaroo, 6 tiger

ćw. 3

Example answers

1 whiskers; I haven't got a big body.

2 I've got a tail, but I haven't got a long tongue., 3 I've got wings, but I haven't got teeth., 4 I've got a big body, but I haven't got a long tail.

s. 20, Lesson 5

ćw. 1

1 hippo; short, 2 snake; thin,
3 parrot; sharp, 4 giraffe; long,
5 gorilla; strong, 6 elephant; thick

ćw. 2

1 thin whiskers, 2 It's got a thick tail., 3 It hasn't got a long tongue., 4 It's got sharp claws., 5 It's got strong teeth., 6 It hasn't got a short body.

s. 21, Lesson 6

ćw. 1

1 c, A kangaroo has got big ears, but a rhino has got small ears., 2 a, A crocodile has got sharp teeth, but a parrot hasn't got teeth., 3 e, A horse has got a thick tail, but a mouse has got a thin tail., 4 d, A lizard has got a long tongue, but a dog has got a short tongue., 5 b, A gorilla has got strong arms, but a snake hasn't got arms.

ćw. 2

Students' own answers

s. 22, Lesson 7

ćw. 1

1 don't drop litter, 2 plant trees,
3 recycle paper, 4 don't pick plants and flowers, 5 clean up parks

ćw. 2

1 b Don't pick flowers!,
2 a Don't make noise!,
3 d Don't start fires!,
4 c Don't drop litter!

s. 23, Lesson 8

ćw. 1

1 Have you got a tail? Yes, I have., 2 Have you got a tongue? Yes, I have., 3 Have you got claws? No, I haven't., 4 Have you got teeth? Yes, I have., 5 Have you got whiskers? No, I haven't., 6 Have you got wings? No, I haven't.

ćw. 2

1 It's got a big body and thick legs, but it hasn't got a long tail., 2 It's got a thick tail and whiskers, but it hasn't got wings., 3 It's got a short tail and sharp teeth, but it hasn't got a big body.

s. 24, Build-up

ćw. 1

desert, tail, rhino, sea, wing, short, paw

s. 25, Work-out

ćw. 1

1 crocodile, 2 mouth/head, 3 long, 4 lizard, 5 short, 6 tongue, 7 tail, 8 grasslands, 9 fruit, 10 insects

ćw. 2

It's a tiger. It's got whiskers and (sharp) claws. It hasn't got wings. It lives in the grasslands. It eats meat. It doesn't eat fruit.

Review Units 1 and 2

s. 26

ćw. 1

1 arms, 2 claws, 3 paws, 4 wings, 5 mouths, 6 tails

ćw. 2

A
1 river, 2 tiger, 3 long/thin, 4 teeth, 5 jungle

B

1 grasslands, 2 lizard, 3 got, 4 tail, 5 got, 6 body, 7 desert

ćw. 3

1 Dogs have got 42 teeth., 2 The cheetah (is the fastest land animal in the world).

CLIL: A world of numbers

s. 27

ćw. 1

1 fifty, 2 ninety-nine, 3 eighty-four 4–6 *Students' own answers*

ćw. 2

1 This shark's body is eighty-three cm long., 2 This kangaroo's tail is sixty-eight cm long., 3 This crocodile's mouth/head is fifty-seven cm long., 4 This parrot's wing is thirty-six cm long., 5 This lizard's tongue is forty-five cm long.

Unit 3 – Talent Show

s. 28, Lesson 1

ćw. 1

a 5, b 8, c 1, d 7, e 2, f 9, g 6, h 3, i 4

ćw. 2

1 I want to dance and play basketball., 2 I want to make models and sing., 3 I want to skateboard and play the guitar., 4 I want to play tennis and rollerblade.

s. 29, Lesson 2

ćw. 1

Students' own answers

ćw. 2

a 6 Can you play football?, b 3 Can you ride a bike?, c 1 Can you play tennis?, d 5 Can you rollerblade?, e 2 Can you play basketball?, f 4 Can you skateboard?,

and Students' own answers

s. 30, Lesson 3

ćw. 1

1 Molly can sleep all day., 2 I can't fly., 3 I can dance., 4 I can sing., 5 I can jump high!, 6 It's OK. I can fly.

ćw. 2

1 I can sing and play the guitar/play the guitar and sing., 2 I can skateboard and play tennis/play tennis and skateboard.

s. 31, Lesson 4

ćw. 1

1 I can fly, but I can't ride a bike., 2 I can fly but I can't sing., 3 I can jump (high), but I can't dance., 4 I can climb but I can't rollerblade., 5 I can sleep all day, but I can't play tennis.

ćw. 2

1 Can you climb?
a Yes, I can.,
b Yes, I can.,
c Yes, I can.,
2 Can you jump (high)?
a No, I can't.,
b Yes, I can.,
c No, I can't.

3 grasshopper

s. 32, Lesson 5

ćw. 1

1 canary, 2 whale, 3 cat, 4 snail, 5 cheetah, 6 kangaroo

ćw. 2

Students' own answers

s. 33, Lesson 6

ćw. 1

1 c – brown robot,
2 e – yellow robot,
3 a – blue robot,
4 d – red robot,
5 b – green robot

ćw. 2

Example answer

It's my robot animal. It can climb well because it's got sharp claws. It can jump high because it's got long/strong legs. It can swim fast because it's got big feet.

s. 34, Lesson 7

ćw. 1

1 hockey, 2 cricket, 3 teams, 4 players, 5 field, 6 game

ćw. 2

1 Canada, 2 (It's) ice hockey., 3 game, 4 (It's) 60 minutes (long)., 5 team, 6 (There are) 6 (players)., 7 ice hockey, 8 Yes, I can., 9 sport is popular in South Africa, 10 (It's) rugby., 11 is the game, 12 (It's) 80 minutes (long)., 13 players are there in a team, 14 (There are) 15 (players)., 15 play rugby, 16 No, I can't.

s. 35, Lesson 8

ćw. 1

1 Can you sing? No, I can't., 2 Can you make models? Yes, I can., 3 Can you play tennis? No, I can't., 4 Can you play the guitar? No, I can't., 5 Can you skateboard? Yes, I can.

ćw. 2

1 well, 2 high, 3 fast, 4 quietly, 5 loudly

s. 36, Build-up

ćw. 1

shark, make models, fruit, tail, play the guitar, loudly, play tennis, jungle

s. 37, Work-out

ćw. 1

1 the USA, 2 basketball, 3 tennis, 4 rollerblade, 5 sing, 6 dance, 7 sleep, 8 guitar, 9 models, 10 fly

ćw. 2

Students' own answers

Unit 4 – My busy day

s. 38, Lesson 1

ćw. 1

1 d, 2 e, 3 f, 4 c/g, 5 b, 6 a, 7 g/c

ćw. 2

1 a – get dressed, c – have breakfast, e – get up, 2 b – have lunch, f – brush my teeth, 7 h – go to school, 3 d – have a shower, h – go to bed

s. 39, Lesson 2

ćw. 1

a It's six o'clock. – 3, b It's half past twelve., c It's seven o'clock. – 1, d It's half past eight. – 4, e It's eight o'clock. – 2, f It's nine o'clock.

ćw. 2

1 get dressed, 2 have breakfast, 3 do you brush your teeth?, 4 time do you have lunch

and Students' own answers

s. 40, Lesson 3

ćw. 1

1 six o'clock, 2 do you, 3 seven o'clock, 4 What time, 5 have lunch, 6 eight o'clock, 7 have lunch

ćw. 2

1 Do you watch films?, 2 What time do you go to bed?, 3 Do you dance?

and Students' own answers

s. 41, Lesson 4

ćw. 1

1 What time do you get up? – c, 2 What time do you have breakfast? – e, 3 What time do you start work? – b, 4 What time do you have lunch? – a, 5 What time is it? – d

ćw. 2

1 I get up at 6 o'clock., 2 I go to school at ..., 3 I have lunch at ..., 4 I have dinner at ..., 5 I have a shower at ..., 6 I go to bed at ...,

and Students' own answers

s. 42, Lesson 5

ćw. 1

1 five o'clock b, 2 six o'clock c, 3 eight o'clock e, 4 one o'clock a, 5 seven o'clock d, 6 eleven o'clock f

ćw. 2

1 gets up, 2 works, 3 teacher, 4 gets, 5 goes, 6 vet, 7 has, 8 has, 9 shop assistant

s. 43, Lesson 6

ćw. 1

1 a teacher, 2 I get up at half past six., 3 I have breakfast at seven o'clock., 4 I go to school at half past seven., 5 I ride a bike (in my free time).

ćw. 2

Example answer

I'm a police officer. I have lunch at midday. I have a shower at 9:30. I go to bed at 10:30. In my free time, I make models.

s. 44, Lesson 7

ćw. 1

1 Where are you from? – b, 2 What time do you do your homework? – a, 3 What do you do in your free time? – c

ćw. 2

1 the UK, half past three, watch cartoons/TV, 2 *Students' own answers*

s. 45, Lesson 8

ćw. 1

1 She's a vet. She gets up at seven o'clock., 2 He's a teacher. He goes to bed at half past nine., 3 She's a shop assistant. She has breakfast at half past six.

ćw. 2

1 What time do you get dressed?, 2 What time do you brush your teeth?, 3 What time do you go to school?, 4 What time do you have a shower?
and Students' own answers

s. 46, Build-up

ćw. 1

tail, vet, desert, lizard, sing, spider, brush your/my teeth, river

s. 47 Work-out

ćw. 1

1 hospital, 2 firefighter, 3 doctor, 4 gets up, 5 breakfast, 6 one o'clock, 7 read, 8 the guitar, 9 models, 10 go to bed

ćw. 2

Students' own answers

Review Units 3 and 4

s. 48

ćw. 1

1 I can dance slowly., 2 I can skateboard fast., 3 I can sing loudly., 4 I can play tennis well., 5 I can play the guitar quietly.

ćw. 2

1 I get dressed at seven o'clock., 2 I brush my teeth at half past seven., 3 This firefighter gets up at half past five., 4 This teacher has lunch at half past eleven.

ćw. 3

1 It's 46 metres high., 2 It's a space station.

CLIL: A world of sports

s. 49

ćw. 1

1 throw, 2 pass, 3 kick, 4 score, 5 win

ćw. 2

1 score a goal, 2 throw the ball, 3 pass the ball, 4 kick the ball, 5 win the game, 6 throw the ball, 7 kick the ball, 8 pass the ball, 9 lose

Unit 5 – Let's go shopping

s. 50, Lesson 1

ćw. 1

Dziewczynka: f, b, e, d
Chłopiec: h, c, a, g

ćw. 2

pet shop, clothes shop, sweet shop, bakery, market, toy shop, shoe shop, bookshop

s. 51, Lesson 2

ćw. 1

1 sweet shop, 2 bookshop, 3 shoe shop, 4 pet shop, 5 bakery, 6 clothes shop, 7 market, 8 toy shop

ćw. 2

1 pet shop, Green, 2 toy shop, There are, School Street, 3 I'm looking for, There's/There is, White Street, 4 Excuse me, looking for, There's/There is a market, Long Street.

s. 52, Lesson 3

ćw. 1

1 toy shop, 2 bakery, 3 market, 4 clothes shop, 5 clothes shop, 6 clothes shop, 7 bookshop, 8 bookshop

A toy shop, bakery/market, market/bakery

B are three clothes shops, bookshops

ćw. 2

1 Excuse me, There's/There is a, 2 There's/There is a, There's/There is a, 3 There are three, 4 There are two

s. 53, Lesson 4

ćw. 1

1 pet shop, 2 bakery, 3 sweet shop, 4 shoe shop

ćw. 2

A I'm looking; bookshop
B Excuse me; a toy shop on
and Students' own answers

s. 54, Lesson 5

ćw. 1

1 restaurant, 2 hotel, 3 shop, 4 hospital, 5 post office, 6 train station, 7 school

ćw. 2

1 hospital, 2 restaurants, 3 schools, 4 hotel, 5 is a restaurant. There are two train stations. There is a school. There aren't any post offices.

s. 55, Lesson 6

ćw. 1

1 hotel, 2 are, 3 sweet shops, 4 train station, 5 restaurants, 6 any

ćw. 2

Students' own answers

s. 56, Lesson 7

ćw. 1

1 dollars, 2 coin, 3 euros, 4 banknote, 5 pounds, 6 bank card, 7 pence

ćw. 2

1 have, 2 are, 3 much, 4 one, 5 fifty, 6 please, 7 Here you are., 8 How much is it?, 9 twelve euro/ euros and ninety-nine cents.

s. 57, Lesson 8

ćw. 1

1 There's a school on Park Street., 2 There isn't a shoe shop., 3 There are two hotels on New Street., 4 There isn't a restaurant., 5 There's/There is a hospital on Long Street., 6 There's/There is a toy shop on High Street., 7 There aren't any markets., 8 There are two clothes shops on High Street.

ćw. 2

1 bakery; Park Street, 2 looking for a bookshop; are two bookshops on Long Street,

3 I'm looking for a pet shop; (pet shop) on High Street, 4 Excuse me; sweet shop; isn't a sweet shop/aren't any sweet shops

s. 58, Build-up

ćw. 1

firefighter, hospital, toy shop, half past five, clothes shops, plane, giraffe, post office

s. 59, Work-out

ćw. 1

1 Australia, 2 beach, 3 toy shop, 4 bakery, 5 hat/cap, 6 bookshop, 7 boat, 8 box, 9 whistle, 10 police officers

ćw. 2

1 post office, 2 clothes shops

Unit 6 – Going on holiday

s. 60, Lesson 1

ćw. 1

a building a sandcastle – 6, b flying a kite – 2, c taking photos – 8, d having a picnic – 1, e fishing – 4, f making a fire – 7, g collecting shells – 3, h snorkelling – 5

ćw. 2

1 fishing, 2 collecting shells, 3 taking photos, 4 making a fire, 5 flying a kite, 6 building a sandcastle, 7 having a picnic, 8 snorkelling

s. 61, Lesson 2

ćw. 1

1 d, 2 b, 3 e, 4 a

ćw. 2

Students' own answers

s. 62, Lesson 3

ćw. 1

1 c – I'm snorkeling.; a – I'm building a sandcastle.; g – I'm going for a walk., 2 d – I'm taking photos., 3 f – I'm having a picnic.; e – I'm hiking., 4 b – I'm fishing.

ćw. 2

1 I'm flying a kite., 2 I'm making a fire., 3 I'm taking photos., 4 I'm collecting shells., 5 I'm building a sandcastle., 6 I'm fishing.

s. 63, Lesson 4

ćw. 1

1 She's taking photos., 2 He's flying a kite., 3 She's having a picnic., 4 He's fishing., 5 She's collecting shells.

ćw. 2

1 I'm fishing., 2 I'm snorkelling., 3 I'm making a fire., 4 I'm building a sandcastle., 5 I'm flying a kite.

s. 64, Lesson 5

ćw. 1

1 village, 2 fishing, 3 lake, 4 mountains, 5 hiking, 6 forest, 7 city, 8 sea, 9 flying a kite, 10 beach

ćw. 2

1 on the beach, 2 in the forest, 3 in the lake, 4 on your holiday

s. 65, Lesson 6

ćw. 1

1 lake, 2 five, 3 having, 4 building, 5 s/is fishing, 6 s/is taking photos, 7 mountains, 8 four, 9 m/am flying a kite, 10 s/is making a fire, 11 are hiking

ćw. 2

1 village, 2 six, 3 making a fire, 4 are building a sandcastle, 5 is having a picnic, 6 is fishing, 7 *Students' own answers*

s. 66, Lesson 7

ćw. 1

1 Australia, 2 hotel, 3 cloudy, 4 taking photos, 5 beach, 6 Canada. I'm staying in a tent. It's sunny. I'm hiking in the mountains.

ćw. 2

1 Where are you?, 2 are you staying, 3 the weather like, 4 are you doing

s. 67, Lesson 8

ćw. 1

1 She's/She is hiking., 2 He's/He is taking photos., 3 She's/She is making a fire., 4 He's/He is fishing., 5 She's/She is flying a kite., 6 He's/He is collecting shells.

ćw. 2

1 We're collecting shells on the beach., 2 I'm/I am fishing in the lake., 3 They're/They are taking photos in the city., 4 You're/You are having a picnic in the village., 5 We're/ We are snorkelling in the lake., 6 You're/ You are building a sandcastle on the beach.

s. 68, Build-up

ćw. 1

teacher, taking photos, dance, lizard, gorilla, making a fire, half past twelve, firefighter, city, flying a kite

s. 69, Work-out

ćw. 1

1 hot, 2 village, 3 tree house, 4 mountains, 5 beach, 6 taking photos, 7 fishing, 8 lake, 9 flying a kite

ćw. 2

1 I'm going to the mountains., 2 I'm going to the beach., 3 *Students' own answers*

Review Units 5 and 6

s. 70

ćw. 1

1 lake; I'm in Greenville., 2 post office; I'm in Big Town, 3 beach; I'm in Greenville., 4 bookshop; I'm in Big Town., 5 sweet shop. I'm in Greenville.

ćw. 2

1 city
a mountains, b post office,
c train station, d restaurants,
e taking photos
2 village
a lake, b forest., c school,
d hotels, e fishing

ćw. 3

1 7000 lakes in Poland,
2 Sydney Opera House

CLIL: A world of geography

s. 71

ćw. 1

1 March. It's spring., 2 November. It's autumn., 3 July. It's summer., 4 February. It's winter., 5 October. It's autumn.

ćw. 2

1 It's summer., 2 It's spring.,
3 It's autumn., 4 It's winter.,
5 It's spring., 6 It's winter.

Goodbye, Bugs Team!

s. 72, Lesson 1

ćw. 1

1 camera, 2 wallet, 3 backpack,
4 passport, 5 ticket, 6 suitcase

ćw. 2

colours: medal – yellow,
backpack – brown, rope –
orange/brown, whistle – red,
penknife – red
1 The medal is on the chair,
2 The backpack is under the
table., 3 The rope is in the
suitcase., 4 The whistle is on
the passport., 5 The penknife is
under the wallet.

s. 73, Lesson 2

ćw. 1

1 backpack, 2 wallet, 3 ball,
4 ticket, 5 suitcase, 6 camera,
7 doll, 8 passport

ćw. 2

Gary, Molly, Gracie, Spike
(w dowolnej kolejności) and
Students' own answers

Grammar Travellers – board game

1 live, 2 do; a eat meat, 3 all,
4 both, 5 got, 6 Have; b No, I
haven't, 7 hasn't, 8 got sharp;
but it hasn't got, 9 run, 10 Can;
c No, I can't./Yes, I can., 11 claws,
12 because, wings, 13 has,
14 do, have; d have *and*
Students' own answers, 15 half
past, 16 What *e Students' own*
answers, 17 are, 18 looking,
19 isn't, 20 aren't, 21 'm/am,
's/is;, 22 are *f Students' own*
answers, 23 are/'re making

Festivals

s. 76, Christmas

ćw. 1

1 Father Christmas,
2 Christmas tree, 3 paper chain,
4 bauble, 5 Christmas stocking,
6 present, 7 Christmas
pudding, 8 sack, 9 Christmas
lights, 10 turkey

ćw. 2

Sia:
1 Father Christmas 2 Sia 3 nine
4 Canada 5 bike 6 book
7 Thank 8 Sia
Dave:

1 Father Christmas 2 Dave
3 ten 4 the USA 5 basketball
6 scooter 7 Thank 8 Dave

s. 77, Pancake Day

ćw. 1

1 flour; bowl, 2 egg; milk,
3 butter; pan, 4 Add, 5 Toss

ćw. 2

1 ~~thirty-seven~~ forty-seven,
2 ~~Thursday~~ Tuesday, 3 ~~difficult~~
easy, 4 ~~water~~ milk, 5 ~~parties~~
races, 6 ~~walk~~ run

s. 78, Easter

ćw. 1

1 Easter Egg Roll, 2 Ham,
3 Easter Egg Hunt, 4 Easter
bunny, 5 basket, 6 Easter eggs,
7 Easter parade, 8 Good Friday

ćw. 2

1 Easter Egg Hunt, 2 Easter
Egg Roll, 3 Easter parade

s. 79, April Fool's Day

ćw. 1

1 Change; clock, 2 toilet; shoes,
3 salt; bowl, 4 Turn; upside

ćw. 2

False: 3, 6

ćw. 3

1 c, 2 b, 3 a *and Students' own*
answers

Gary's picture dictionary

s. 80

ćw. 1

1 cheetah, 2 kangaroo,
3 rhino, 4 crocodile, 5 desert,
6 grasslands, 7 jungle, 8 sea,
9 river

ćw. 2

1 tiger, 2 shark, 3 gorilla,
4 whale, 5 lizard

s. 81

ćw. 1

1 mouth, 2 tongue, 3 whiskers,
4 paw, 5 sharp, 6 thick, 7 short,
8 strong, 9 thin, 10 long

ćw. 2

1 wings, 2 teeth, 3 tail, 4 claws,
5 body

s. 82

ćw. 1

1 ride a bike, 2 skateboard,
3 play tennis, 4 rollerblade,
5 fast, 6 slowly, 7 well, 8 loudly,
9 quietly, 10 high

ćw. 2

1 play basketball, 2 dance,
3 make models, 4 play the
guitar, 5 sing

s. 83

ćw. 1

1 go to bed, 2 get up, 3 have
breakfast, 4 go to school,
5 police officer, 6 doctor,
7 firefighter, 8 vet, 9 shop
assistant, 10 teacher

ćw. 2

1 have dinner, 2 have a shower,
3 brush my teeth, 4 have lunch,
5 get dressed

s. 84

ćw. 1

1 market, 2 bookshop, 3 bakery,
4 shoe shop, 5 school,
6 hospital, 7 restaurant, 8 hotel,
9 train station, 10 post office

ćw. 2

1 toy shop, 2 clothes shop,
3 pet shop, 4 sweet shop,
5 supermarket

s. 85

ćw. 1

1 fishing, 2 hiking, 3 making
a fire, 4 taking photos, 5 village,
6 mountains, 7 lake, 8 city,
9 beach, 10 forest

ćw. 2

1 building a sandcastle, 2 flying
a kite, 3 snorkelling, 4 collecting
shells, 5 having a picnic

Extra words and life skills

s. 86

ćw. 1

1 the UK, b, 2 Germany, a,
3 the USA, b, 4 Poland, c,
5 Australia, b

ćw. 2

1 from, Canada, 2 language,
speak, 3 are you, from Poland,
4 language do you speak,
speak Polish

s. 87

ćw. 1

a ✓, b ✓, c X, d ✓, e ✓, f X

ćw. 2

1 give your hamster water,
2 feed, 3 should play with,
4 You should clean after, 5 You
should walk, 6 You should
brush

s. 88

ćw. 1

1 use, 2 play, 3 read, 4 use,
5 watch, 6 chat
and Students' own answers

ćw. 2

1 read English websites,
2 watch English cartoons, 3 can
chat with a friend in English,
4 You can play English games,
5 You can use English apps,
6 You can use a dictionary

s. 89

ćw. 1

a midday – 2, b afternoon – 3,
c morning – 1, d evening – 4,
e night – 5

ćw. 2

1 I do exercise in the morning. ✓,
2 I have lunch at midday. ✓,
3 I play computer games in the
afternoon. X,
4 I ride a bike in the evening. ✓,
5 I watch TV at night. X,
6 I don't sleep well at night. X

s. 90

ćw. 1

1 turn right, 2 go straight on,
3 go past, 4 cross the street,
5 turn left

ćw. 2

1 me, 2 How, 3 on, 4 street,
5 right, 6 left, 7 past, 8 right

s. 91

ćw. 1

1 hat, 2 flag, 3 lifejacket,
4 sunscreen, 5, lifeguard, 6 alone

ćw. 2

1 Listen to the lifeguard!,
2 Look at the flag!,
3 Wear a life jacket (on a boat)!,
4 Wear a sunscreen!

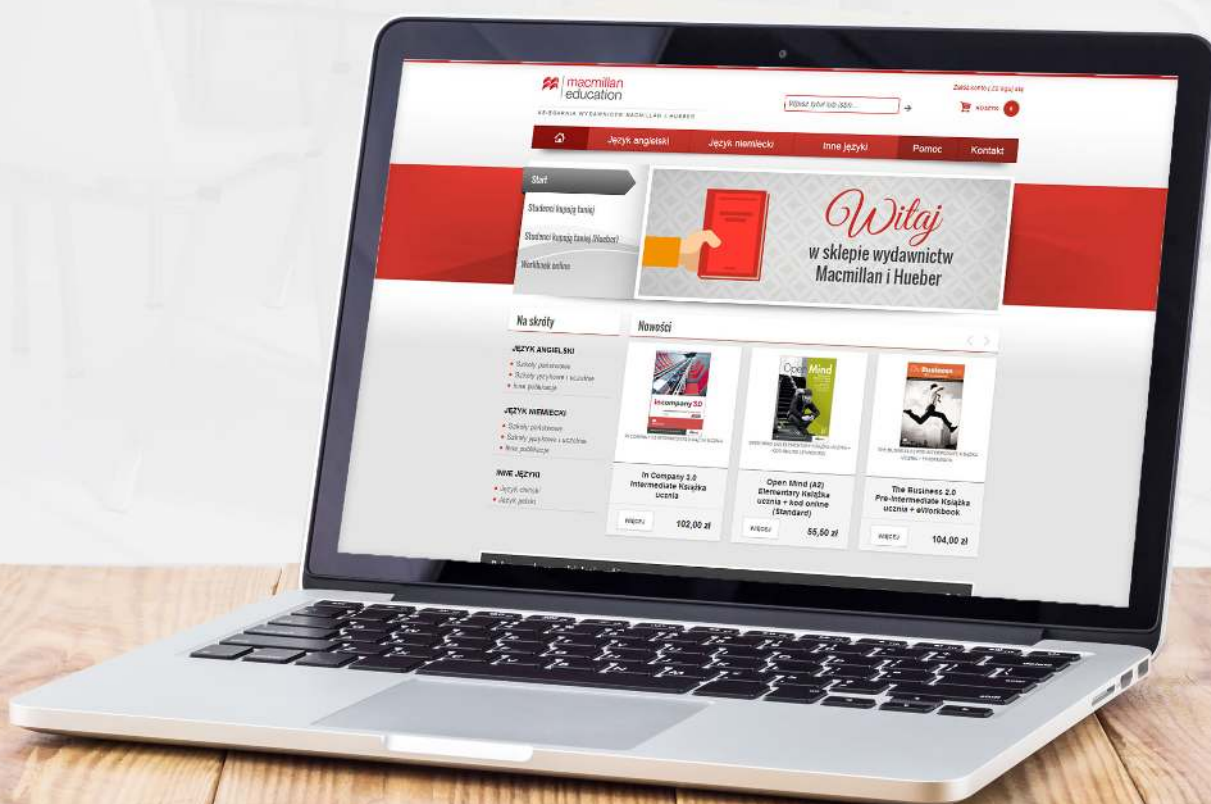
KUPUJ TANIEJ

W SKLEPIE INTERNETOWYM

SKLEP.MACMILLAN.PL



ZAREJESTRUJ SIĘ NA WWW.MACMILLAN.PL,
ABY OTRZYMAĆ **15% RABATU** NA ZAKUPY.



macmillan
education