

1

Książka nauczyciela

Bugs Team



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

Companies and representatives throughout the world

ISBN 978-83-7621-750-5

Text © Carol Read, Ana Soberón and Macmillan Polska 2016
Design and illustration © Macmillan Polska 2016
Written by Carol Read, Ana Soberón and Magdalena Kondro

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 2017

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
Strona make-up by didi-art

Illustrated by Gloria Celma, Estrella Fages, José Ignacio Gomez, Anna Mongay, Angeles Peinador, Rafael Carralón pp 20-21 (The Magic Elf story, magic elf), 22 (magic wand, stars and numbers 1-3 on a green cloud), 26 (boy, magic elf), 42-43 (Run, run, run story), 44 (maze, lion, running animals, parrot, elephant, zebra, mouse, giraffe), 75 (magic elf, giraffe), 76 (Ex. 3); Daria Brzezińska pp 4 (flowers), 5 (ball, dog, apple, book, mouse), 9 (pens, ruler, rubber, notebook, schoolbag, crayon, pencil, book), 12 (rabbit), 13 (pen, pencil, book), 14 (book, crayon, pencil, notebook), 16 (pen, pencil, crayon, rubber, ruler, notebook, schoolbag, book, girl writing, boy reading, girl colouring, boy drawing), 21 (ball, teddy bear, bicycle, car, robot, scooter, doll, skateboard), 22 (girl, ball, bike, car, robot, squirrel), 23 (bikes, skateboards, teddy bears), 24 (tables and objects around them), 26 (cars, dolls, robots, scooters, bikes, teddy bear, skateboards, ball), 28 (robot, pencil, doll, car, ruler, crayon, book, mouse, scooter, rubber, bike, schoolbag, dog, notebook, teddy bear, skateboard, apple, ball, pen), 92 (notebook, ruler, scooter, ball, robot, schoolbag, teddy bear, pencil, book, pen, car, rubber, doll, crayon, skateboard, bike); Wojciech Górski pp 13 (boy reading, girl writing, boy drawing, girl colouring), 30 (a-h), 34 (bugs on a bus), 35 (1-5, a-e), 36 (children on a beach, concert, people at a restaurant, children watching TV, eye, nose, mouth, ear, hand, 1-5), 38 (head, body, arms, legs, ears, nose, mouth, eyes, classroom), 41 (animals and zoo-keeper), 43 (animal puppets), 45 (1a-6b), 46 (1-6, a-c), 48 (animals 1-8, animals 1-6), 53 (Ex. 3), 55 (Ex. 3, 1-6), 56 (monkey with cheese and chicken), 57 (1-4), 58 (1-4, a-d), 60 (Ex. 1: 1-8, Ex. 3: 1-4), 63 (Ex. 2: girl, family, Ex. 4: 1-4, a-d), 66 (bees, frog), 67 (Ex. 2: 1-5, Ex. 4: 1-5), 68 (1-5), 70 (1-8, Ex. 3), 73 (1-4), 75 (a-d), 76 (1-5), 77 (1-5), 78 (1-5), 79 (1-5, a-c, mother with children, father with children), 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92 (head, giraffe, ham, mouth, mouse, tomato, family, ears, blond woman, baby, yoghurt, elephant, boy, apple, zebra, legs, banana, man with glasses, body, blond girl, parrot, chicken, eyes, lion, redhead woman, carrot, nose, monkey, boy with glasses, cheese, arms, hippo); Magdalena Majewska pp 15 (boy at a desk), 25 (boy skateboarding), 37 (girl washing hands), 47 (boar), 59 (cake), 69 (Ex 4: family) and Dorota Zduniewicz-Dąbrowska pp Teacher's Book: cover, content strona, 5 (Bugs Team, Sam, Lia); Pupil's Book: 4-5 (Bugs Team), 6, 7, 8, 9 (Bugs, Colin icon), 10, 11, 12 (except rabbit), 14 (Thinking Skills bubble, Lucy icon, children), 15 (classroom, Culture Club badge), 16 (Ms Beetle, Colin, Gary's icon), 17, 18, 19, 20 (Bugs reading a book), 21 (Bugs story scale), 22 (Bella icon), 24 (Thinking Skills bubble, Lucy icon, children), 25 (children playing Queenie, Culture Club badge), 27, 28 (board, bugs), 29, 30 (Colin's icon, Colin), 31, 32, 33, 34 (except bugs on a bus), 36 (Thinking Skills bubble, children playing domino cards), 37 (boy washing face, girl brushing teeth, Culture Club badge), 38 (a-e, Gary's icon), 39, 40, 41 (Colin's icon), 42 (Bugs reading a book), 43 (Bugs story scale), 44 (Bella icon), 46 (Thinking Skills bubble, Lucy icon, children), 47 (children, Culture Club badge), 48 (Gary icon), 49, 50, 51 (except blue centipede), 52, 53 (1, 2, a-c, Colin icon), 54, 55 (except Ex. 3), 56 (except monkey with cheese and chicken), 58 (thinking skills bubble, Lucy icon, children), 59 (except cake),

60 (1a-5b, Gary icon), 61, 62, 63 (Colin icon), 64, 65, 66 (except bees and frog), 68 (except 1-5), 69 (except family), 70 (1a-4b, Gary icon), 71, 72, 73 (Bugs in garden, Lucy's Lab icon), 74, 75 (Colin, Lucy, Bella, Gary, Ms Beetle, butterfly, teddy bear, dog), 76 (pumpkin pushing, Lucy icon), 77 (Santa Clause in sleighs, girl at Christmas trees, Lucy icon), 78 (rabbits, egg hunt, Lucy icon), 79 (Lucy icon), 80-85 (Gary), 92-93 (Bugs), Mini-Play

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

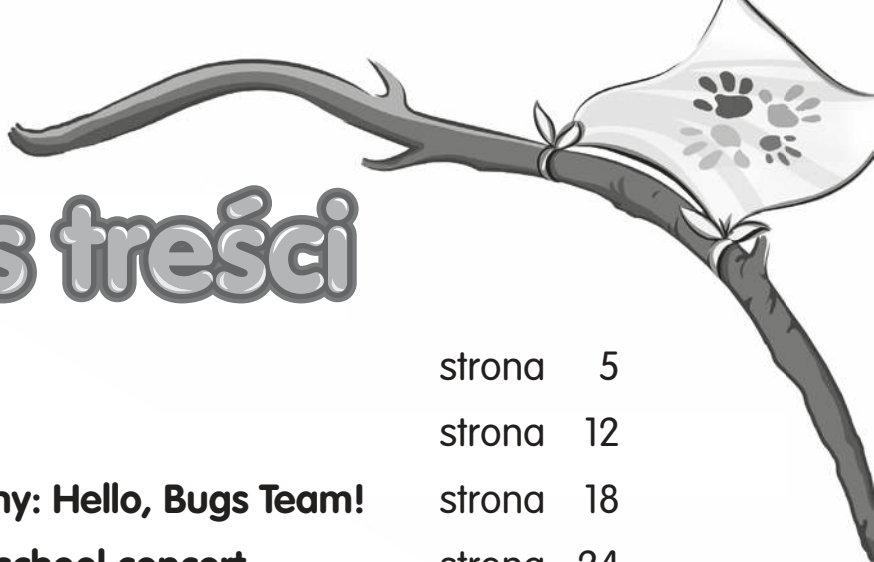
Author's acknowledgements
We would like to thank all the teachers and children who have inspired this new edition of Bugs. Warmest thanks are due to everyone in the Macmillan team for their help and support. As ever, special thanks also go to our families.

The publishers would like to thank the following teachers who reviewed the material and provided us with invaluable feedback for the development of Bugs Team: Magdalena Bigos, Warszawa; Marta Chabracka, Warszawa; Marta Czajka, Józefów; Ewa Dunagin, Piaseczno; 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 Pyżanowska, Józefów; Ewelina Serafin, Warszawa; Katarzyna Sitek-Juszczak, Gdańsk; Ewelina Wołyniec, Żąbki; Ewa Wódkowska, Warszawa; Renata Zaczek, Warszawa; Joanna Ziemia, Warszawa; Carmen Táboas, C. E. I. P. Juan de la Cierva, Madrid; Denise Cornyn, Colegio San Miguel Adoratrices, Sevilla; Isabel Muñoz García, Colegio Dulce Nombre de Jesús, Oviedo, Asturias; 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 Ajámil y Verónica Nájera Pascual, Colegio Nuestra Señora del Buen Consejo, Logroño, La Rioja; Paula Pérez Granda, C. P. Buenaventura González, Berzana, Cantabria; Pilar Concepción Trigo Domínguez, C. P. Calixto Ariño-Hilario Val, Zaragoza; Susana Rey Águeda, Colegio Corazón de María, Madrid; Concha Cáceres Sánchez, C. P. Germán Cid, Zafra, Badajoz; Gema Cillero García, C. E. I. P. Vista Alegre, Burela, Lugo; Amparo Navarro Alemán, C. P. Cañadica, Mazarrón, Murcia; Murcè Bonachi Banus, Col. legi Claret, Valls, Tarragona; Ana Quintana Luque, C. E. I. P. Reyes Católicos, Santa Fe, Granada; Julia Hernández Serranos, C. P. Escuelas Aguirre, Madrid; Consuelo Beltrán Tamayo, C. P. Obispo Blanco Najera, Logroño, La Rioja; Isabel Escrig Salcedo, C. P. Eduardo 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; Inês Espada, C. P. Santo Domingo, Madrid; Magda Herrero, Col. legi Sant Francesc D'Assis, Barcelona; Lucrecia Navarro Fernández, C. P. Juan Zaragoza, Madrid; Lourdes Magallón Sicilia, C. P. Miraflores, Zaragoza; Milós García, C. E. I. P. Emili Carles i Tolrà, Castellar del Vallès, Barcelona; Joaquina Gallardo Lajas, C. P. José Espronceda, Almendralejo, Badajoz; Inês Marquês Orfíz, C. P. Fray Junípero Serro, Madrid; María José Eguskiza, C. P. Maestro García Rivero, Bilbao; Sonia Barnicoat; Amparo Paricio García.

The authors and publishers would like to thank the following for permission to reproduce their photographs: Alamy/BE&W p 25 (Paddington bear); Getty Images p 90 (boy buying ice cream, girl buying ice cream); Thinkstock pp 8, 13, 14, 15, 18, 19, 23, 25 (except Paddington bear), 29, 30, 35, 37, 40, 45, 47, 51, 52, 57, 59, 62, 67, 69, 73, 80-89, 91,

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

Printed and bound in Poland
2021 2020 2019 2018 2017
10 9 8 7 6 5 4 3 2 1



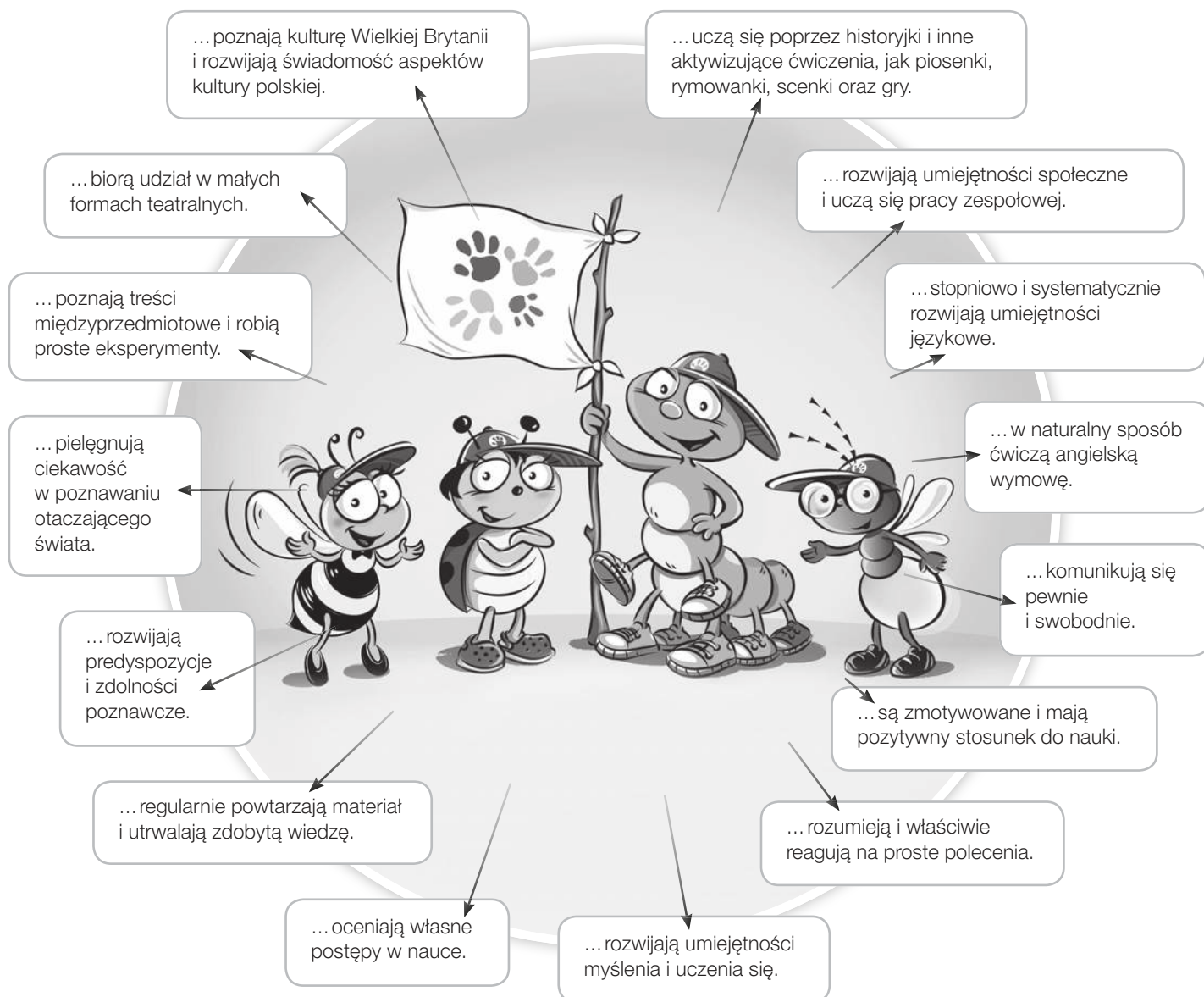
Spis treści

 Wstęp	strona 5
 Bank Gier	strona 12
 Rozdział wstępny: Hello, Bugs Team!	strona 18
1 Rozdział 1: The school concert	strona 24
2 Rozdział 2: The magic elf	strona 42
 Units 1 and 2 Review	strona 60
 CLIL: A world of colour	strona 62
3 Rozdział 3: The spider's web	strona 64
4 Rozdział 4: Run, run, run!	strona 82
 Units 3 and 4 Review	strona 100
 CLIL: A world of bugs	strona 102
5 Rozdział 5: The picnic	strona 104
6 Rozdział 6: A family pet	strona 122
 Units 5 and 6 Review	strona 140
 CLIL: A world of plants	strona 142
 Goodbye, Bugs Team!	strona 144
 Festivals: Halloween	strona 148
 Festivals: Christmas	strona 150
 Festivals: Easter	strona 152
 Festivals: Mother's Day / Father's Day	strona 154
 Extra words and life skills	strona 156
 Mini-play	strona 168
 Odpowiedzi do Zeszytu ćwiczeń	strona 174

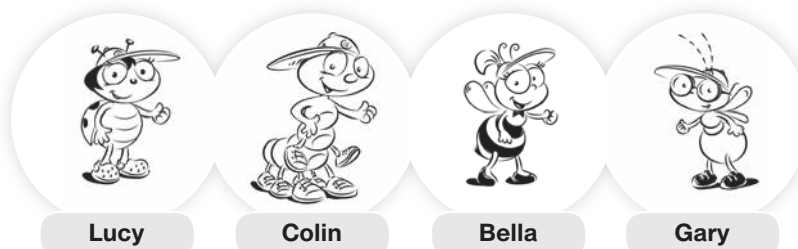


Nauka z kursem *Bugs Team 1*

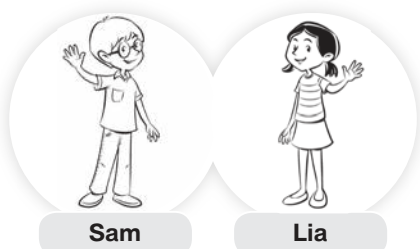
Z kursem *Bugs Team* dzieci...



Bohaterowie kursu *Bugs Team 1*



Głównymi bohaterami kursu jest czwórka przyjaciół tworząca *Bugs Team*. Postaci te zachęcają uczniów do rozmaitych gier i ćwiczeń, a w swoich przygodach w historyjkach pomagają innym i znajdują twórcze rozwiązania problemów.



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

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 do zainteresowań oraz charakterystyki rozwoju dzieci w danym wieku. Równocześnie zastosowane są rozwiązania wspomagające nauczyciela prowadzącego zajęcia nierazko w dużych grupach dzieci.

Charakterystyka kursu *Bugs Team 1*

Historyjki, piosenki i rymowanki

Historyjki, piosenki i rymowanki są niezbędne do emocjonalnego i intelektualnego rozwoju dzieci: rozwijają wyobraźnię, kreatywność, koncentrację i logiczne myślenie. Jednocześnie pozwalają na pokazanie nauczanego słownictwa i struktur w kontekście oraz stanowią naturalną ekspozycję melodii języka. Stąd historyjki, piosenki i rymowanki stanowią podstawę kursu *Bugs Team 1*.

Każdy rozdział główny oraz rozdziały wstępny i końcowy zawierają jedną historyjkę. Pięć historyjek opisuje przygody głównych bohaterów – *Bugs Team*, którzy niosą pomoc i znajdują rozwiązania problemów. Jedna historyjka dotyczy życia rodzinnego Sama i Lii, rodzeństwa znanego dzieciom z gry w Lekcji 6. każdego rozdziału. Dwie pozostałe odnoszą się do innych postaci.

Wszystkie rozdziały *Książki ucznia* zawierają liczne piosenki i rymowanki, które osadzają poznane słownictwo w strukturach gramatycznych, utrwalać poznany materiał językowy, odnoszą się do fabuły historyjki, nawiązują do treści międzyprzedmiotowych. Ponadto uczniowie poznają tradycyjne dziecięce piosenki i rymowanki z Wielkiej Brytanii oraz piosenki na rozpoczęcie i zakończenie lekcji, zawierające zwroty powitalne i pożegnalne.

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

Rozwijanie umiejętności językowych

Umiejętności językowe w kursie *Bugs Team 1* budowane są stopniowo i systematycznie, w sposób dostosowany do wieku i możliwości uczniów. Nadrzędne znaczenie mają umiejętności służące komunikacji, tj. słuchanie i mówienie, a czytanie i pisanie wprowadzane i rozwijane są etapami (w *Zeszytach ćwiczeń*).

Słuchanie

Poprzez słuchanie historyjek, piosenek, rymowanek i krótkich dialogów dzieci rozwijają zarówno umiejętność ogólnego rozumienia tekstu, jak i wyłapywania szczegółowych informacji. Głównym materiałem do słuchania są historyjki. Wcześniej wprowadzenie materiału językowego historyjek oraz utrwalenie go poprzez kontekst, ilustracje i efekty dźwiękowe w nagraniu ułatwia dzieciom zrozumienie tekstu. Różnorodność 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 i wykonując spersonalizowane ćwiczenia, dzieci uczą się odpowiednich struktur i słownictwa oraz doskonałą naturalną, zrozumiałą wymowę. Dodatkowo dzięki ćwiczeniu *Bug Twister* w każdym rozdziale głównym dzieci skupiają się na prawidłowej wymowie poszczególnych głosek. Wykorzystując zwroty z języka codziennego, poznane m.in. w sekcji *Extra words and life skills*, dzieci odgrywają proste dialogi, wyrażają swoje uczucia i opinie oraz starają się komunikować w klasie w języku angielskim. Uczniowie także posługują się językiem angielskim w naturalny sposób, grając w wiele gier, w tym planszowych, które stanowią bazę rozdziałów powtórzeniowych.

Czytanie

Po wprowadzeniu kluczowego słownictwa za pośrednictwem nagrań dzieci zaznajamiane są z formą graficzną poznanych słów za pomocą podpisów pod ilustracjami oraz kart wyrazowych. Umiejętność czytania rozwijana jest w *Zeszytach ćwiczeń*. Dzieje się to stopniowo, tj. ćwiczenia z każdym rozdziałem stają się coraz trudniejsze: uczniowie zaczynają od czytania podpisów, a następnie łączą wyrazy, zwroty i zdania z ilustracjami.

Pisanie

Analogicznie do umiejętności czytania, umiejętność pisania rozwijana jest etapami w *Zeszytach ćwiczeń*. W początkowych rozdziałach uczniowie przygotowują rękę do starannego pisania dzięki ćwiczeniom grafomotorycznym. Pisanie wyrazów po śladzie rozpoczyna się w rozdziale 4., a w ostatnim rozdziale uczniowie uzupełniają zdania, przepisując wyrazy według wzoru.

Potrzeba ruchu

Dzieci rozpoczynając naukę w szkole 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 ściśle z tematyką danych zajęć. Kurs *Bugs Team 1* 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 poznane słowa czy zwroty w języku angielskim.

Integracja treści

Kurs *Bugs Team 1*, w ramach osobnych lekcji *CLIL* (*Content and Language Integrated Learning*) oraz różnych ćwiczeń w rozdziałach głównych, wiąże naukę języka angielskiego z wybranymi aspektami z zakresu innych przedmiotów szkolnych. Lekcje *CLIL* nawiązują do świata rzeczywistego i oprócz ćwiczeń książkowych w zadaniu *Lucy's Lab* zachęcają dzieci do przeprowadzania prostych eksperymentów w klasie.

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

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

Edukacja przyrodnicza przewija się przez cały kurs, gdyż bohaterami historyjek i wielu ćwiczeń są różne zwierzęta. Towarzysząc im w przygodach, uczniowie poznają ich cechy charakterystyczne i typowe środowiska, które zamieszkują. Dwie lekcje międzyprzedmiotowe, *CLIL*, poświęcone są tematyce świata owadów i roślin: dzieci uczą się rozpoznawać owady i dowiadują się, jakie warunki są konieczne do rozwoju roślin, a także przeprowadzają proste eksperymenty.

Edukacja plastyczna wprowadzana jest poprzez liczne prace plastyczne (do samodzielnego wykonania lub wycinane z *Zeszytu ćwiczeń*) i rysunki w każdym rozdziale. Stworzone przez ucznia prace i rekwizyty są wykorzystywane w grach oraz do odgrywania scenek. Ponadto w lekcji *CLIL* uczeń rozpoznaje kolory podstawowe i poznaje efekty ich mieszania, dokonując eksperymentów.

Edukacja muzyczna jest elementem każdej lekcji. Pojawia się w postaci licznych piosenek i rymowanek z podkładem muzycznym. Dzieci poznają także autentyczne tradycyjne utwory z repertuaru dziecięcego w Wielkiej Brytanii. Dłuższe piosenki, kluczowe w danych rozdziałach, wprowadzane są stopniowo, za pomocą nagrań w trzech wersjach.

Rozwijanie umiejętności myślenia

W kursie *Bugs Team 1* rozwijane są pozajęzykowe umiejętności wspierające holistyczny rozwój dziecka, m.in. przewidywanie, kojarzenie, klasyfikowanie, podejmowanie decyzji 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 1* 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, wyrażania własnej opinii w ocenie historyjek oraz wykorzystywania poznanego słownictwa i struktur do opowiadania o sobie. W lekcjach *Thinking skills* dzieci poznają konkretne umiejętności wspierające także naukę języka obcego, np. kojarzenie i klasyfikowanie słów. W lekcjach powtórzeniowych uczniowie sprawdzają znajomość materiału z danego rozdziału, wykonując ćwiczenia ze słowniczkiem obrazkowym, a także same oceniają swoją pracę i zdobytą wiedzę z omawianych dotychczas rozdziałów.

Systematyczne powtarzanie i utrwalanie materiału językowego

Istotną cechą kursu *Bugs Team 1* jest systematyczne powtarzanie i utrwalanie poznanego materiału. Kluczowy zestaw słownictwa w każdym rozdziale jest poszerzony o słowo, które uczniowie napotkali we wcześniejszych rozdziałach. Rozdziały główne kończą się dwoma lekcjami powtórzeniowymi: pierwszą, *Unit review*, utrwalając materiał z danego rozdziału, a drugą, *Cumulative review*, obejmując zbiorczo język wprowadzany od początku kursu. Ponadto po każdym dwóch rozdziałach znajduje się rozdział powtórzeniowy *Review*. Przy wykorzystaniu gry planszowej przypomina on główne treści tych dwóch rozdziałów, a także zawiera słownictwo z innych omawianych rozdziałów. Tym samym cały materiał językowy kursu, wliczając strukturę gramatyczną, jest regularnie przypomniany poprzez różnego rodzaju ćwiczenia.

Zróżnicowane umiejętności i możliwości uczniów

Dzieci uczą się w różny sposób, w swoim tempie, występując między nimi różnice wiekowe, niektóre miały już wcześniej kontakt z językiem angielskim. Mając to na uwadze, kurs *Bugs Team 1* uwzględnia wymogi zróżnicowania nauczania poprzez opcjonalne ćwiczenia dla uczniów pracujących szybciej w sekcji *Work-out* w *Zeszycie ćwiczeń* i dodatkowe ćwiczenia do kopiowania dostępne dla nauczyciela na www.staffroom.pl.

Praca z liczną klasą

Nauczyciel języka angielskiego często staje przed wyzwaniem nauczania licznych klas. Dlatego kurs *Bugs Team 1* 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 *Księżce nauczyciela* zawarte są ponadto sugestie oznaczone symbolem *Team* , jak przeprowadzić dane ćwiczenie lub jak kontynuować je w mniejszych grupach lub w parach. W *Zeszycie ćwiczeń* w każdym rozdziale znajdują się także ćwiczenia przeznaczone do pracy w parach lub w mniejszych grupach, oznaczone odpowiednim symbolem .

Komponenty kursu *Bugs Team 1*

Dla ucznia

Książka ucznia

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

Struktura rozdziałów

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

Lekcja 1. Dzieci poznają tematykę rozdziału i pierwszy zestaw słownictwa, który następnie ćwiczą poprzez grę *Bugs Bingo*, mówią rymówkę z kluczowym słownictwem w kontekście, a następnie biorą udział w grze językowej sprawdzającej znajomość wprowadzonego słownictwa.

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

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

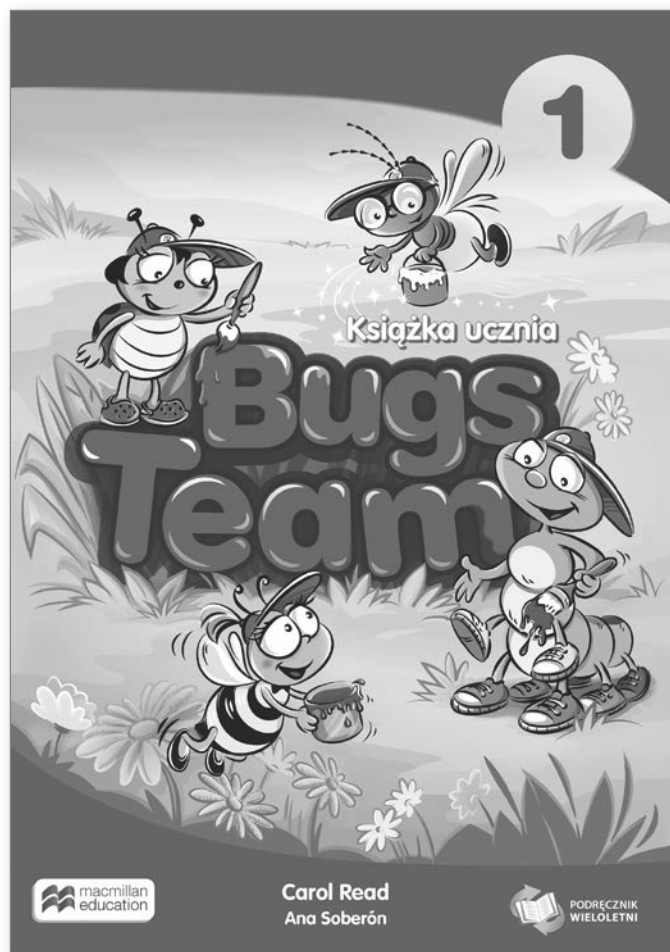
Lekcja 4. Uczniowie przypominają sobie historyjkę, wykonują ćwiczenia dotyczące jej treści oraz poznają piosenkę zawierającą słowa i zwroty z historyjki. Na koniec dzieci rozpoznają głoski w języku angielskim i ćwiczą ich wymowę, powtarzając łamaniec językowy.

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

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

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

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



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

Struktura lekcji

Kurs *Bugs Team 1* 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 95 stron z ćwiczeniami utrwalającymi materiał z *Książki ucznia* oraz szerzej rozwijającymi umiejętność czytania, a także stopniowo wprowadzającymi umiejętność 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, strony poświęcone wprowadzeniu liter spoza polskiego alfabetu (*Writing Lab*), 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 zadania w klasie szybciej od rówieśników. W zależności od ich rodzaju ćwiczenia z *Zeszytu ćwiczeń* są przeznaczone do pracy indywidualnej, w parach i w 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 odnaleźć i policzyć ukryte w każdym rozdziale zwierzątka, a następnie w sekcjach *Review* wykonać proste działania matematyczne po to, aby w sekcji *Goodbye* odczytać tajemnicze hasło. Dodatkowym zadaniem dla dzieci będzie wycięcie z czterech rogów w każdym rozdziale kawałka obrazka, który następnie należy złożyć i przykleić w słowniczku obrazkowym.

Struktura rozdziałów

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

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

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

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

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

Lekcja 5. Ćwiczenia utrwalające znajomość drugiego zestawu słownictwa.

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

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

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



Build-up. Ćwiczenia powtarzające materiał językowy od początku kursu.

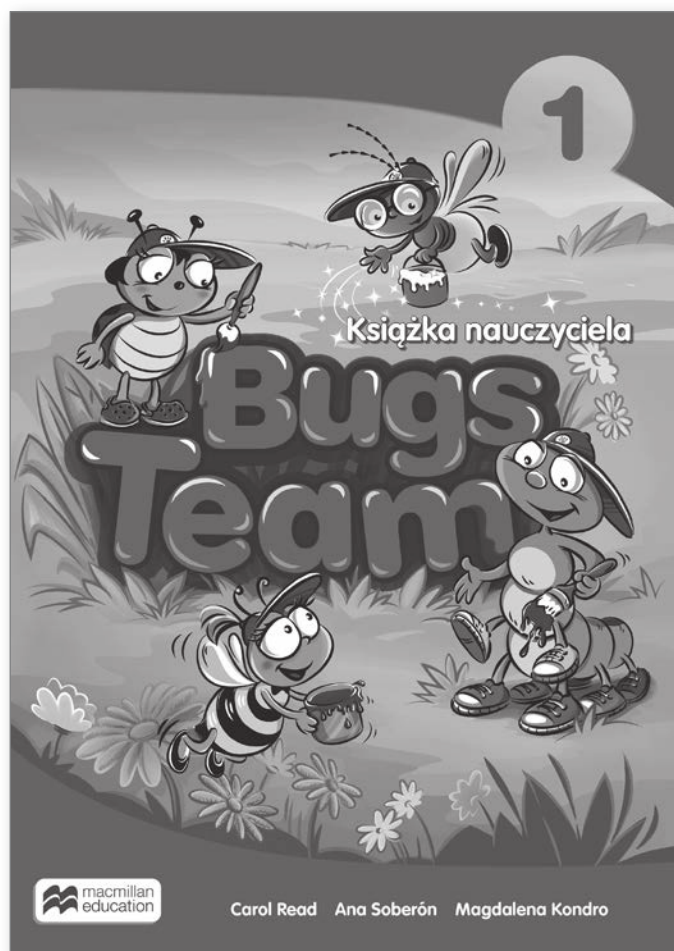
Work-out. Dodatkowe ćwiczenia o wyższym stopniu trudności dla uczniów kończących pracę szybciej.

Nagrania do piosenek i historyjek

Na stronie www.macmillan.pl w zakładce STREFA UCZNIA dostępne są bezpłatnie nagrania do wszystkich historyjek, a także do piosenek i rymowanek, które dzieci poznają w kursie *Bugs Team 1*. 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



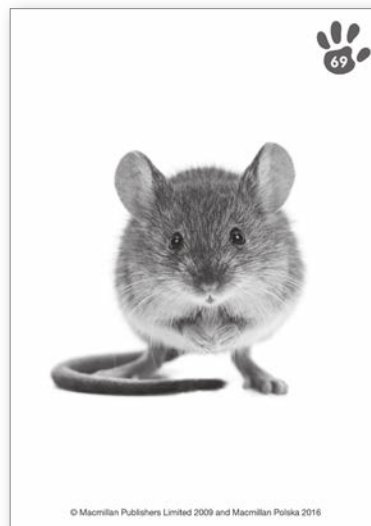
Książka nauczyciela zawiera *Wstęp*, *Bank gier*, scenariusze nagrań wraz z opisem odegrania treści piosenek i rymowanek, szczegółowe konspekty do każdej lekcji obejmujące cele nauczania, aktywne słownictwo i struktury, materiały oraz wskazówki dotyczące rozpoczęcia i zakończenia lekcji, a także przeprowadzenia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

Karty obrazkowe do historyjek



Karty obrazkowe

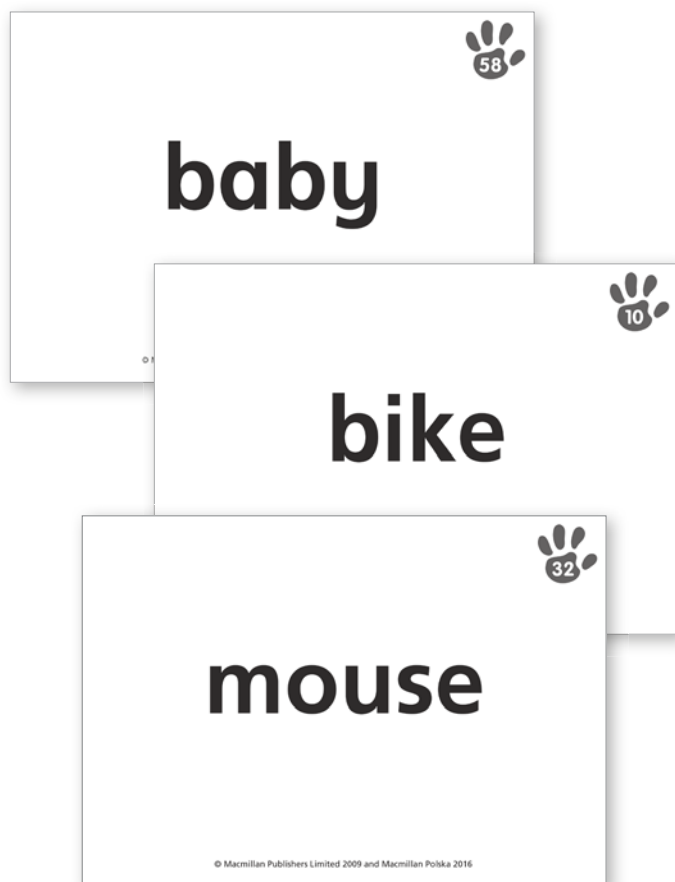
Zestaw zawiera 110 kolorowych kart ilustrujących kluczowe słownictwo z kursu *Bugs Team 1*. Szczegółowe instrukcje wykorzystania kart na zajęciach znajdują się w scenariuszu poszczególnych lekcji w *Książce nauczyciela*. Ponadto *Bank gier* zawiera liczne propozycje dodatkowych zabaw z kartami obrazkowymi.



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

Karty wyrazowe

Zestaw zawiera 63 karty przedstawiające wyrazy z pierwszego zestawu słownictwa w każdym rozdziale głównym oraz wyrazy z drugiego zestawu w rozdziałach 4–6. Karty są dostępne dla nauczyciela na stronie www.staffroom.pl. Sekcja *Bank gier* zawiera propozycje, jak wykorzystywać karty wyrazowe na zajęciach.



Płyty audio do wykorzystania w klasie

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



Maskotka



Maskotka przedstawia Gąsienicę Colina, jednego z głównych bohaterów kursu. Wskazówki dotyczące wykorzystania maskotki na zajęciach znajdują się w *Banku gier*.

Materiały do kopiowania

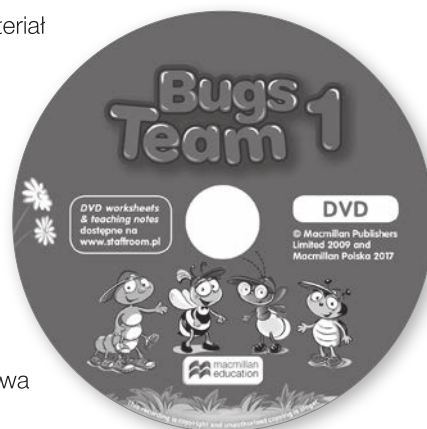
Materiały do kopiowania, dostępne dla nauczyciela na stronie www.staffroom.pl, obejmują dodatkowe ćwiczenia uzupełniające w wersji łatwiejszej (*Standard*) oraz bardziej wymagającej (*Plus*), zadania do materiałów na płycie DVD, arkusze oceny postępów w nauce oraz *DIY*, czyli zestaw wyrazów i ilustracji 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, w wersji łatwiejszej (*Standard*) oraz bardziej wymagającej (*Plus*), testy sprawdzające słownictwo wprowadzone od początku roku do danego momentu (*Cumulative tests*), test śródsesestralny (*Cumulative test 3 / Mid-term test*), test końcoworoczny (*Cumulative test 6 / 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 powiązany z każdym z głównych rozdziałów kursu. Obejmuje trzy rodzaje klipów: animację związaną z kluczowym słownictwem (*Colin's Cards*), 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 ćwiczeniami interaktywnymi), *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.



GARY'S PICTURE DICTIONARY

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

Co to takiego?

Wybierz w sekcji jedno ze zdjęć z danego rozdziału. Opisz zdjęcie słowami, np.: ***It's a fruit. It's yellow. I like it,*** lub za pomocą gestów. Uczniowie zgadują, które zdjęcie zostało opisane, i podają kluczowe słowo. Dzieci kontynuują zabawę w grupach lub parach, na zmianę opisując lub odgrywając przedmioty oraz postaci ze zdjęć i odgadyując odpowiedzi.

Kolejność

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

Poszukiwania

Uczniowie wspólnie sprawdzają, ile przedmiotów, zwierząt, postaci lub cech z danej strony słowniczka są w stanie odnaleźć w klasie, np. ktoś może mieć nadruk papugi na koszulce, ołówek w żyrafy itp.

Pamięć

Dzieci przyglądają się danej stronie słowniczka przez 45 sekund, a następnie zamykają książkę. Zadawaj pytania o ilustracje w słowniczku, np.: ***How many vegetables are there? How many toys are orange? Is the doll old or new? What colour is the ruler? Is there a dog or a cat? Who is shy: the boy or the girl?*** itp. Uczniowie odpowiadają z pamięci. Dzieci mogą kontynuować zabawę w parach lub grupach, wtedy jedna osoba trzyma otwartą książkę i zadaje pytania o ilustracje, a pozostali gracze odpowiadają z pamięci.

Prawda czy fałsz

Daj uczniom 45 sekund na przyjrzenie się wybranej stronie słowniczka. Następnie poproś ich o zamknięcie książek. Mów prawdziwe i fałszywe zdania na temat ilustracji, np.:

The mummy has got black hair, a klasa decyduje, czy zdania są zgodne ze zdjęciem, czy nie. Podobne zadanie można wykonać przy otwartych książkach, mówiąc o trudniejszych do zauważenia szczegółach, np.: ***There is one pet in the pictures. One animal can fly. The short pencil has got a red rubber.***

Wyścigi

Opisz jedno ze słów zilustrowanych na zdjęciu w słowniczku, np.: ***It's big and yellow. It's got four legs.*** Uczniowie ścigają się w tym, aby znaleźć właściwe zdjęcie i podać słowo (np.: *It's a lion*). Możesz także prosić o odnalezienie kilku przedmiotów pasujących do opisu, np.: ***Find three things which are yellow. Find two things which start with the sound 's'*** itp. Zwycięża osoba, która jako pierwsza odnajdzie żądane przedmioty, zgłosi się i poda prawidłowe odpowiedzi.

BUGS BINGO

Na s. 92. *Książki ucznia* znajduje się gra planszowa *Bugs Bingo*, która zawiera kluczowe słownictwo wprowadzone w głównych rozdziałach podręcznika. Poniżej opisane są pomysły gier z wykorzystaniem planszy, w które dzieci mogą zagrać 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 obrazkach na planszy. 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 powyżej, ale zamiast wymieniania pojedyncze słowa, mów pełne zdania, np.: ***I've got two ears. I like tomatoes. The hippo is coming.***

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. Pierwsze dziecko, które zakryje wszystkie czternaście obrazków, woła: ***Bingo!***

Gra z kostką

Podziel klasę na grupy trzy- pięcioosobowe i wręcz każdej kostkę. Cała grupa korzysta z jednej planszy. Gracze stawiają swoje pionki, np. gumki do ścierania, na pierwszym polu (*head*) 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 (*bike*).

Cztery obrazki

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

Refleks

Podziel klasę na grupy trzyosobowe i poproś, aby każdy uczeń przygotował własny pionek, np. gumkę do ścierania. Jedno dziecko – *captain* – mówi słowo odpowiadające wybranemu obrazkowi. Pozostali członkowie grupy starają się jak najszybciej umieścić swój 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.: *three – purple*. Pozostali gracze jak najszybciej odnajdują właściwe pole i mówią, co znajduje się na danej ilustracji, np.: *apple*. Osoba, która jako pierwsza poda właściwe słowo, zdobywa punkt.

Statki

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

MASKOTKA GĄSIENICA COLIN

Maskotka Gąsienica Colin, bohater podręcznika, stanowi dodatkowy komponent kursu *Bugs Team 1*. 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 Gąsienicę Colina. Wyjaśnij, że postać ta zna tylko język angielski. Kiedy dzieci chcą porozmawiać lub pobawić się z Colinem, muszą mówić w tym języku, w razie potrzeby prosząc o pomoc nauczyciela i resztę klasy. Wciel się w rolę Colina 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 Colinem po angielsku, pokaż, że maskotka podskakuje z radości.

Wywiad

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

Rozpoczęcie lekcji

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

Pożegnanie

Podsumuj zajęcia głosem Colina, robiąc błędy, np. pokazując karty obrazkowe z poznanym słownictwem i „zapominając”, co jest na nich przedstawione lub podając tylko pierwszą głoskę. Uczniowie pomagają maskotce przypomnieć sobie poznany materiał. Pomachaj łapką maskotki lub podawaj ją uczniom na pożegnanie. Możesz także stanąć przy drzwiach i podawać uczniom łapkę Colina 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 maskotka czegoś nie pamięta, np. imion i wieku uczniów. W ten sposób pytania są bardziej autentyczne, gdyż uczniowie łatwiej akceptują fakt, że to maskotka, a nie nauczyciel czegoś nie pamięta, i chętnie przypominają jej odpowiedzi.

Yeah!

Wyjaśnij, że Gąsienica Colin lubi skomplikowane słówka, tj. długie lub trudne do wymówienia. Wprowadzając nowy zestaw słownictwa, poproś dzieci, aby odgadły, które słowo jest ulubionym słowem Gąsienicy. Kiedy odgadną słowo, które masz na myśli, maskotka Colin podskakuje z radości i wydaje wesół 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 jedną kartę obrazkową z danego zestawu słownictwa, pokazując uczniom tylko grzbiety kart. Zadaniem klasy jest odgadnąć, które słowo wybrał Colin. W ramach podpowiedzi możesz także podawać bezgłośnie słowo, a dzieci starają się odczytać je z ruchu warg. Następnie pokaż trzymaną przez maskotkę kartę obrazkiem w stronę dzieci. Poproś uczniów, którzy prawidłowo odgadli, aby wstali, a reszta klasy razem z maskotką nagradza ich oklaskami.

Piosenki i rymowanki

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

Zasady obowiązujące w klasie

Z pomocą maskotki Colina przypominaj zasady zachowania w klasie, kiedy dzieci nie uważają na lekcji lub nie wykonują twoich poleceń. Gąsienica Colin 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 maskotka siada na ławce zwycięzcy na pozostałą część zajęć.

Skupienie uwagi

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

Poprawianie błędów

Wprowadzając nowe słownictwo, struktury lub piosenki, udawaj, że maskotka Colin 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 Colina na tle przedmiotów, których nazwy dzieci poznały po angielsku, np. przyborów szkolnych. W tym celu możecie także zrobić wyprawę poza klasę, np. do stołówki szkolnej, aby sfotografować produkty żywnościowe. Uczniowie mogą też zabrać maskotkę do domu i zrobić jej zdjęcia z członkami własnej rodziny, ze zwierzątkami domowymi itp. Podczas kolejnej lekcji pokaż zdjęcia na ekranie, prosząc dzieci o nazwanie sfotografowanych razem z pacynką przedmiotów, ludzi i zwierząt. Z tych zdjęć można zrobić słowniczek obrazkowy i udostępnić go na stronie internetowej szkoły lub klasy. Zdjęcia te mogą być także wykorzystane do zrobienia cyfrowego albumu dostępnego na stronie internetowej szkoły lub klasy.

MINIKARTY OBRAZKOWE

W każdej Lekcji 2. głównych rozdziałów uczniowie wykonują minikarty obrazkowe z kluczowym słownictwem. 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 w sekrecie wybiera ulubione słowo z danego zestawu słownictwa i kładzie odpowiednią minikartę obrazkiem do dołu, mówiąc: *It's my favourite word*. Gracze próbują zgadnąć, jakie słowo wybrał przeciwnik, i na zmianę zadają sobie pytania, np.: *Is it a scooter?* Dzieci udzielają odpowiedzi zgodnie z prawdą, np.: *Yes, it is.* / *No, it isn't*. Wygrywa gracz, który pierwszy odgadnie słowo przeciwnika. Następnie uczniowie mogą powtórzyć grę, pracując z innym przeciwnikiem. Można także zagrać w odmianę gry, w której uczeń wybiera np. najtrudniejsze słowo.

Układanie w szeregu

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

Układanie w szeregu bez słów

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

45 sekund

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 odstąpił minikarty, mówi, co jest na nich widoczne, i zbiera karty, jeśli są identyczne. Jeśli są to różne karty, uczeń odkłada je na miejsce. W jednej kolejce gracz odkrywa tylko dwie karty i niezależnie od tego, czy znalazł parę, czy nie, następne dziecko wykonuje ruch. Wygrywa osoba, która zbierze najwięcej par. Dla utrudnienia dzieci mogą grać większą liczbą minikart – z podwójnymi zestawami kart z dwóch lub trzech rozdziałów.

Zaginiona karta

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

Snap

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

Happy families

Podziel klasę na 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 ma dwie karty z hulajnogą, więc decyduje się zebrać komplet takich czterech kart. W tym celu pyta dowolną osobę z grupy: *Have you got a scooter?*, 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.: *Scooters!*, 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 przedmiotu, od najbardziej przyjaznego do najgroźniejszego zwierzęcia itp. Następnie w parach uczniowie porównują swoje odpowiedzi. Poproś różne pary, aby przedstawiły całej klasie swoje rankingi, opisując różnice oraz podobieństwa.

Gra planszowa

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

Strusi taniec

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

Kto pierwszy?

Dzieci rozkładają własny zestaw minikart obrazkami do góry przed sobą na ławkach. Powiedz: **First one to touch ... (a mouse)!** 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

Karty obrazkowe do kursu *Bugs Team* obejmują kluczowe słownictwo z *Książki ucznia*. Zestaw liczy 110 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 na jednej karcie z danego zestawu słownictwa. Następnie odwróć tę kartę tyłem. Powiedz prawdziwe lub fałszywe zdanie na temat znajdującego się na niej obrazka, np.: **The skateboard is orange. The car is old.** 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 kilkorgu uczniom, aby przekazywali je sobie w kręgu w różnych kierunkach, zadając pytania i odpowiadając na nie. W zależności od ćwiczonego słownictwa pytania mogą zawierać różne struktury, np.: *Have you got ...? Can you ...? Do you ...?*

Zgadywanka

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

Left, right, up, down

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

Test pamięci

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

Wskazywanie

Przyczep kilka kart obrazkowych z różnych zestawów słownictwa w różnych miejscach klasy. Mów zdania na temat jednego z obrazków, np.: **It's big. It's new. It's a toy. It's red.** Kiedy dzieci są pewne, która karta jest opisywana, wskazują ją i wołają np.: *It's a scooter!*

Kontury

Do gry wykorzystaj karty obrazkowe, które są już dobrze znane dzieciom. Przed zajęciami połóż na karty obrazkowe z danego zestawu prześwitujący papier, np. do pieczenia, i przerysuj czarnym flamastrem kontury zilustrowanych przedmiotów lub postaci. Następnie pokaż kolejno same przerysowane kontury i poproś, aby uczniowie odgadli, co 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

Karty wyrazowe zawierają kluczowe słownictwo z głównych rozdziałów podręcznika. W rozdziałach 1. i 2. nauczyciel może opcjonalnie wprowadzić naukę czytania pierwszego zestawu słownictwa przy użyciu kart wyrazowych. Od rozdziału 3. w *Książce ucznia* pojawiają się podpisy pod pierwszym zestawem słownictwa, a od rozdziału 4. także pod drugim zestawem słownictwa. Karty wyrazowe mogą służyć do wprowadzania graficznego zapisu słownictwa z danego zestawu i/lub 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, powoli wysuwaj zza podręcznika w swoją prawą stronę kartę wyrazową z tego samego zestawu. Dzieci zgadują po początkowych literach, co to za wyraz. Następnie ochotnik przykleja kartę wyrazową obok pasującej karty obrazkowej na tablicy. Kontynuuj zabawę, aż wszystkie karty wyrazowe zostaną umieszczone na tablicy.

Niepasujący wyraz

Przyczep do tablicy w jednym rzędzie cztery karty wyrazowe, np.: *giraffe, zebra, banana, lion*. Uczniowie decydują, który wyraz nie pasuje do pozostałych, i podają powód, np.: *Banana. It's a fruit. Giraffe, zebra, lion are animals.*

Klasyfikowanie

Narysuj na tablicy tabelę z tyłoma kolumnami, ile zestawów słownictwa chcesz powtórzyć, i przygotuj analogiczne zestawy kart wyrazowych. W nagłówku umieść kategorię każdego zestawu, np.: *animals, classroom objects, food*. Wręcz po jednej karcie wyrazowej każdemu uczniowi. Dzieci podchodzą do tablicy po dwie lub trzy osoby naraz i razem ustalają, do których kategorii należą wyrazy, które otrzymali. Następnie przyklepiają karty we właściwych kolumnach. W tym ćwiczeniu można także zastąpić karty wyrazowe 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 trzymających karty wyrazowe, pokazują ilustrację na swojej karcie i pytają: *Excuse me, have you got (a monkey)?* Jeśli karta obrazkowa pasuje do karty wyrazowej zapytanego dziecka, 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

Przyczep do tablicy po lewej stronie w kolumnie zestaw kart wyrazowych, a po prawej pasujący zestaw kart obrazkowych. Karty powinny być przetasowane i przyklepione grzbietem do góry. Ponumeruj karty w każdym zestawie liczbami 1–8. Podziel klasę na dwie drużyny. Różni przedstawiciele obu drużyn na zmianę proszą o odwrócenie jednej karty obrazkowej i jednej wyrazowej w celu znalezienia pary, mówiąc np.: *Left – card number 3, Right – card number 8*. Odwróć karty. Drużyna wybierająca te karty, podaje słowo zilustrowane na karcie obrazkowej i odczytuje wyraz z karty wyrazowej. Jeśli karty tworzą parę, wręcz je zgadującej drużynie. Jeśli nie pasują do siebie, 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 w klasie. Zapytaj: **Where's the (robot)?** Dzieci odpowiadają, wskazując właściwą kartę i mówiąc: *It's here*. Ochotnicy przejmują twoją rolę i zadają pytania o różne karty.

Tajemnicze gesty

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

Brakujące karty

Przyczep jeden lub dwa zestawy kart wyrazowych lub obrazkowych do 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.

Hello, Bugs Team!

Lekcja 1

Cele:

przywitanie się, przedstawienie się, rozpoznawanie i nazywanie bohaterów kursu oraz kolorów, śpiewanie piosenki

Główne słownictwo i struktury:

Hello, I'm (Colin); caterpillar, ladybird, bee; red, blue, yellow, green, orange, pink, purple, white

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty obrazkowe z bohaterami kursu i kolorami; *maskotka Gąsienica Colin; *miękką piłkę

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Zachęć uczniów, aby odpowiedzieli: *Hello, teacher.*
- Przedstaw się: **I'm ...** Poproś dzieci, aby kolejno wstawały i przedstawiały się: *I'm (Ala).* Zachęć wszystkich, aby witali każdą osobę: *Hello, (Ala).*

*DODATKOWY POMYSŁ

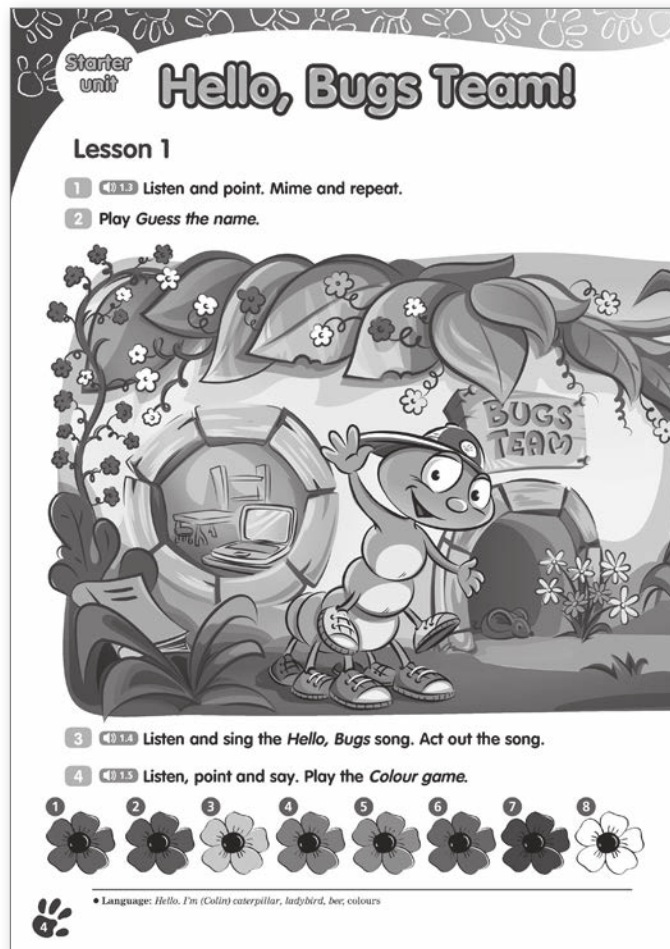
Ustaw dzieci w kręgu. Rzuć miękką piłkę do ochotnika, który przedstawia się prawdziwym lub nieprawdziwym imieniem: *I'm (Bartek)* i odrzuca piłkę do ciebie. Jeśli sądzisz, że to prawdziwe imię, powiedz: **Hello (Bartek)**; jeśli nie, zrób np. przysiad i odrzuć uczniowi piłkę, aby przedstawił się prawidłowo. Powtórz to kilkakrotnie, z innymi dziećmi. Jeśli uczniowie nie znają się jeszcze dobrze, kontynuuj zabawę.

-  Powiedz: **Let's listen to a song** i przyłóż dłoń do ucha. Odtwórz piosenkę *Welcome*. Dzieci słuchają piosenki i odgrywają jej treść razem z tobą, naśladując twoje gesty.

Główna część lekcji

1 Listen and point. Mime and repeat.

- Pokaż kartę obrazkową z Gąsienicą Colinem. Powiedz: **This is Colin. Colin is a caterpillar** i wykonaj palcem wskazującym ruch gąsienicy. Poproś, aby dzieci, po polsku lub po angielsku, powiedziały, co to za zwierzątko i pokazały je za pomocą gestów. Zachęć dzieci, aby powiedziały: *Hello, Colin.* Przyczep kartę do tablicy.
- Pokaż obrazek na s. 4. podręcznika, a na nim klub z napisem *Bugs Team*. Wyjaśnij, że Colin razem z dwójką przyjaciół tworzą „Drużynę Robaczków”, czyli *Bugs Team*. Zachęć dzieci, aby odgadły, jakimi zwierzątkami są przyjaciele Colina. Wysłuchaj ich odpowiedzi. Pokaż na ułamek sekundy kartę obrazkową z Biedronką Lucy. Dzieci wołają, po polsku lub po angielsku, jakie zwierzątko zauważyły. Pokaż kartę z Biedronką Lucy, i powiedz: **This is Lucy. Lucy is a ladybird** i rozłóż szeroko ramiona, udając ruch skrzydełek biedronki. Dzieci naśladują twój gest, a następnie mówią: *Hello, Lucy.* Powtórz zadanie z Pszczółką Bellą, zginając ręce w łokciach, naśladując ruch skrzydełek pszczoły. Przyczep obie karty do tablicy, obok karty z Colinem.
-  Powiedz: **Listen and point**, przykładając dłoń do ucha i wskazując ręką karty na tablicy. Odtwórz nagranie. Dzieci wskazują odpowiednie karty.



- Powiedz: **Listen, mime and repeat**, demonstrując czynność mówienia ruchem dłoni. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Dzieci pokazują kolejne postaci za pomocą odpowiednich gestów i powtarzają zdania. Następnie dzieci mówią i odgrywają cały tekst jednocześnie z nagraniem.

2 Play Guess the name. strona 4

- Podaj hasło sygnalizujące przejście do innej czynności na lekcji: **Look, look, look. Open the book**, wskazując swoje oczy i otwierając podręcznik. Napisz na tablicy numer strony: 4. Dzieci otwierają książki. Wskaż Colina na obrazku i zapytaj: **Who's this? Is it Bella, Lucy or Colin?** Uczniowie odpowiadają: *Colin!* Zapytaj: **Is Colin a bee, a caterpillar or a ladybird?** Dzieci odpowiadają: *Caterpillar!* Powtórz pytania, wskazując kolejno Pszczółkę Bellę i Biedronkę Lucy na s. 5.
- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey. Let's play a game!** Wyjaśnij, że będziesz wymieniać zwierzątka, a dzieci mają podać imię odpowiedniej postaci. Powiedz: **Caterpillar!** Uczniowie odpowiadają: *Colin!* Kontynuuj zadanie z pozostałymi postaciami, zwiększając tempo. Ochotnicy przejmują twoją rolę.
- Możesz utrudnić grę i wymieniać imiona postaci, a uczniowie mówią, jakie to zwierzątka.
-  W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę wymieniają zwierzątka, a pozostałe osoby podają odpowiednie imiona.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci wstają. Podaj hasło: **One, two, three. Listen to me.** Kiedy dzieci skupią uwagę, wydawaj komendy: **jump, run, walk** i pokazuj, jakie ruchy należy wykonać w miejscu. Kiedy uczniowie opanują już odpowiednie ruchy, podziel ich na trzy grupy: *Caterpillars, Bees* i *Ladybirds*. Wydawaj różne polecenia każdej grupie, np.: **Bees – Jump! Caterpillars – Walk! Ladybirds – Run!**

3 Listen and sing the *Hello, Bugs* song. Act out the song.

- CD1 4 Podaj hasło: **Ding-dong. Time for a song.** Następnie powiedz: **Listen and sing the Hello, Bugs song**, wspomagając się gestami. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść razem z tobą.

4 Listen, point and say. Play the *Colour game*.

strona 4

- Pokaż złożony zestaw kart obrazkowych z kolorami. Powiedz: **Guess the colours** i rozłóż ręce w pytającym geście. Dzieci wymieniają kolory po polsku lub po angielsku. Kiedy uczniowie podają kolory z kart, mów: **Very good, (red)** i przyczepiaj karty do tablicy.
- Wskaż kolorowe kwiatki w podręczniku. Powiedz: **What colour are the flowers? Listen and point**, wspomagając się gestami. Odtwórz nagranie. Dzieci wskazują kolejne kwiatki.
- CD1 5 Powiedz: **Listen, point and say**, demonstrując czynność mówienia ruchem dłoni. Dzieci słuchają nagrania, ponownie wskazując kwiatki w podręczniku, i powtarzają nazwy kolorów.
- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey** i zachęć uczniów, aby razem z tobą dokończyli hasło: **Let's play a game!** Powiedz: **Listen and point**. Wymieniaj kolory w różnej kolejności, zwiększając tempo, a dzieci wskazują odpowiednie kwiatki w swoich podręcznikach. W następnej rundzie wskazują przedmioty w danym kolorze w klasie. Ochotnicy przejmują twoją rolę.
- W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę wymieniają kolory, a pozostałe osoby wskazują przedmioty w danych kolorach w klasie.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

Zakończenie lekcji

- Pokaż zwierzątka poznane na lekcji za pomocą gestów. Dzieci mówią ich imiona i nazwy, np.: *Colin the caterpillar*. Pokaż karty obrazkowe z kolorami. Uczniowie nazywają kolory.
- CD1 2 Powiedz: **Let's listen to a song**. Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. Dzieci słuchają piosenki. Zachęć je, aby odgrywały treść piosenki razem z tobą.
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children**. Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher*.

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Hello, Bugs Team!, Lekcja 1.: ćw. 1., s. 3.



Welcome

Hello, hello, hello, (dzieci machają rękami)

Hello, boys and girls. (dzieci machają rękami na prawo i lewo)

Hello, hello, teacher! (dzieci machają rękami w stronę nauczyciela)

Hello, hello, hello. (dzieci machają rękami)



Hello. I'm Colin. Colin the caterpillar ... yeah!

(dzieci wykonują palcami wskazującymi ruch gąsienicy)

Hello. I'm Lucy. Lucy the ladybird ... yeah!

(dzieci rozkładają ramiona, naśladując ruch skrzydełek biedronki)

Hello. I'm Bella. Bella the bee ... yeah! (dzieci zginają ręce w łokciach, naśladując ruch skrzydełek pszczoły)



Hello, Bugs

Hello, Colin the caterpillar! (dzieci wykonują palcami wskazującymi ruch gąsienicy)

Hello, hello, hello! (dzieci machają rękami)

Hello, Lucy the ladybird! (dzieci rozkładają ramiona, naśladując ruch skrzydełek biedronki)

Hello, hello, hello! (jw.)

Hello, Bella the bee! (dzieci zginają ręce w łokciach, naśladując ruch skrzydełek pszczoły)

Hello, hello, hello!

Yoo-hoo! Yippee! Hurray! (dzieci unoszą ręce do góry w geście radości)



red, blue, yellow, green, orange, pink, purple, white



Goodbye, Bugs Team

Goodbye, Colin. (dzieci machają na pożegnanie i pokazują zwierzątko za pomocą gestów)

Goodbye, Bella. (jw.)

Goodbye, Lucy. (jw.)

Goodbye, Bugs Team. (dzieci przybijają piątkę z kolegą/koleżanką)

Hello, Bugs Team!

Lekcja 2

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie liczb 1–10, przypomnienie słów znanych dzieciom z wcześniejszej nauki języka angielskiego, zadawanie pytań o miejsce położenia i udzielanie na nie odpowiedzi

Główne słownictwo i struktury:

liczby 1–10; kolory; *ball, dog, apple, book, mouse*; *Where's the (ball)? Here!*

Materiały (*opcjonalne):

plyta audio CD1; karty obrazkowe z bohaterami kursu, kolorami i liczbami 1–10; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

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

Powtórzenie

- Pokaż kartę obrazkową z Gąsienicą Colinem. Przedstaw się głosem tej postaci: **I'm Colin**. Podchodź kolejno do dzieci, i zachęcaj je, aby przedstawiały się Colinowi: *I'm (Marta)*.
* Jeśli masz maskotkę Colina, podchodź z nią do dzieci, aby mogły podać maskotce rękę i przedstawić się.
- Pokaż karty obrazkowe z bohaterami kursu. Dzieci nazywają postaci.
-  Odtwórz piosenkę *Hello, Bugs*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pokaż karty obrazkowe z kolorami. Dzieci nazywają kolory. Powiedz: **Touch something (blue)** i dotknij czegoś w danym kolorze w klasie. Wymieniaj różne kolory, a dzieci dotykają przedmiotów o danej barwie.

Główna część lekcji

1 Listen, point and say. strona 5

- Pokaż kartę z liczbą 1. Powiedz: **One** i pokaż kciuk. Zachęć dzieci, aby powtórzyły twój gest. Kontynuuj zadanie z kartami z liczbami 2–10, pokazując daną liczbę palców. Wskazuj i wymieniaj kolejne liczby, a dzieci pokazują odpowiednią liczbę palców.
-  Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look**, wspomagając się gestami. Zachęć uczniów, aby razem z tobą dokończyli hasło: *Open the book*. Napisz na tablicy numer strony: 5. Wskaż kolorowe cyfry i powiedz: **Listen, point and repeat**. Odtwórz nagranie. Dzieci wskazują i powtarzają kolejne liczby.
- Powiedz: **Point and say**. Dzieci wskazują i chórem nazywają kolejne liczby.
- Zapytaj o kolejne cyfry w zadaniu: **What colour is number (three)?** Zachęć dzieci, aby w odpowiedzi powtórzyły kolor tyle razy, ile wskazuje odpowiadająca mu cyfra, np.: 3 – *Green, green, green*.

*DODATKOWY POMYSŁ

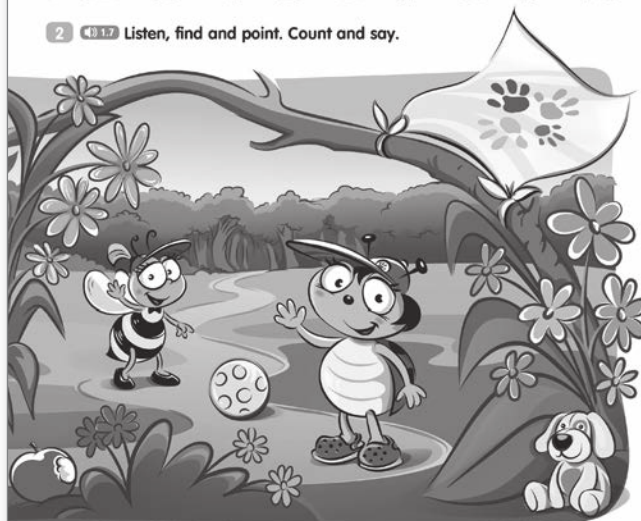
Dzieci stają w kręgu. Wszyscy klaszczą jeden raz i pierwsze dziecko mówi: *One*. Wszyscy klaszczą dwa razy i drugie dziecko mówi: *Two* itd. aż dojdą do sześciu – wtedy zaczynają zabawę od nowa. W drugiej rundzie,

Lesson 2

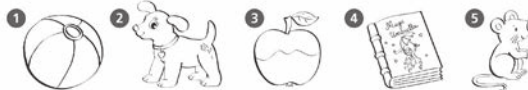
1 Listen, point and say.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2 Listen, find and point. Count and say.



3 Listen, look and find. Repeat. Say the colours.



4 Play Find the object.

• Language: numbers 1-10; colours; ball, dog, apple, book, mouse; Where's the (ball)? Here!



zamiast: *three* należy powiedzieć: *Bella*. W trzeciej rundzie zamiast: *three* należy powiedzieć: *Bella*, a zamiast *five* – *Colin*. Kiedy ktoś się pomyli, zaczyna daną rundę od *One*.

2 Listen, find and point. Count and say. strona 5

- Wskaż postaci na obrazku i zapytaj: **Who's this?** Uczniowie odpowiadają: *Lucy, Bella*. Wskaż kwiatki i zapytaj: **What colour are the flowers?** Dzieci odpowiadają: *blue, yellow, red, orange, green, pink, purple, white*.
-  Powiedz: **Listen, find and point**, przykładając dłoń do ucha, a następnie robiąc daszek z dłoni nad oczami. Odtwórz nagranie. Słuchając nagrania, dzieci znajdują i wskazują kwiatki w odpowiednich kolorach.
- Zapytaj: **How many blue/yellow/red flowers?**, wspomagając się gestami. Uczniowie odpowiadają: *Six/eight/seven*. Zapytaj o liczbę pozostałych kwiatków: **How many orange/green/pink/white/purple flowers?** Zachęć dzieci, aby odnalazły kwiatki w danym kolorze, policzyły je razem z tobą i podały chórem odpowiedź (odpowiedzi: *orange – four, green – two, pink – three, white – nine, purple – ten*).
- Wymieniaj same kolory kwiatków, np.: **orange**, a uczniowie podają odpowiedzi, np.: *four*. Ochotnicy przejmują twoją rolę.
-  W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę wymieniają kolory kwiatków na obrazku, a pozostałe osoby podają prawidłowe liczby.

*DODATKOWY POMYSŁ

Naucz dzieci wymowy liczby 0 w numerach telefonu. Powoli podyktuj numer telefonu do szkoły. Dzieci zapisują go w zeszytach. Następnie zapisz numer na tablicy. Dzieci porównują, czy poprawnie go zapisali. Podziel klasę na pary. Poproś uczniów, aby zapisali w sekrecie wymyślony numer telefonu, a następnie podyktowali go koledze lub koleżance. Na koniec dzieci porównują zapisane numery.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci chodzą po klasie przy muzyce, np. ścieżka 4., CD1. Zatrzymaj muzykę i powiedz liczbę w przedziale 1–10, np.: **Three**. Uczniowie łączą się w grupy o podanej liczbie uczestników, np. trzyosobowe. Osoby, które nie stworzyły grupy, robią przysiad. Powtórz zabawę kilkakrotnie.

3 Listen, look and find. Repeat. Say the colours.

strona 5

- Wskaż zwierzęta i przedmioty na rysunkach. Zapytaj, które z nich dzieci potrafią nazwać po angielsku. Następnie wskazuj rysunki i mów odpowiednie nazwy, ilustrując je gestami: **ball** (udawaj, że podrzucasz piłkę), **dog** (udawaj, że prosisz łapkami), **apple** (udawaj, że gryziesz jabłko), **book** (udawaj, że otwierasz książkę), **mouse** (poruszaj dłonią, udając uciekającą myszkę). Powtórz zadanie, prosząc uczniów o powtarzanie słów i naśladowanie twoich gestów.
-  Powiedz: **Listen, look and find**, wspomagając się gestami, i wskaż duży obrazek. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym pytaniu. Uczniowie znajdują i wskazują dany przedmiot lub zwierzę.
- Powiedz: **Repeat and point**. Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdym dialogu. Upewnij się, że dzieci rozumieją znaczenie pytania i odpowiedzi. Uczniowie powtarzają dialogi oraz wskazują odpowiednie elementy obrazka.
- Zadawaj pytania o kolory zwierząt i przedmiotów na dużym obrazku, np.: **What colour is the (ball)?** Uczniowie odpowiadają: *(Blue)*. (odpowiedzi: *ball – blue, dog – yellow, apple – red, book – green, mouse – pink*).

4 Play Find the object. strona 5

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey**. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podziel dzieci na pary i powiedz im, że powinny mieć otwartą wspólnie jedną książkę.
- Zapytaj o przedmiot lub zwierzę na dużym obrazku, np.: **Where's the mouse?**, wspomagając się gestami. Dzieci wskazują dany element, mówiąc: *Here*. W każdej parze osoba, która pierwsza wskaże właściwy element, zdobywa jeden punkt. Zakończ grę po pięciu pytaniach. Ochotnicy przejmują twoją rolę.
-  W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę zadają pytania, a pozostałe osoby wskazują dane przedmioty.

*DODATKOWY POMYSŁ

Zagraj z dziećmi w *Left, right, up, down* z kartami obrazkowymi z liczbami 1–10. Opis gry w *Banku gier* na s. 15.

Zakończenie lekcji

- Pokazuj karty z liczbami 1–10 w przypadkowej kolejności. Uczniowie mówią właściwe liczby. Następnie pokazuj wymieniane na lekcji zwierzęta i przedmioty za pomocą gestów. Uczniowie podają ich nazwy.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. Dzieci śpiewają i odgrywają treść piosenki (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children**. Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher*.

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Hello, Bugs Team!, Lekcja 2.: ćw. 1–2, s. 4.



one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten (x3)



- 1 Count the blue flowers – blue. Are you ready?
One ... two ... three ... four ... five ... six ...
- 2 Count the yellow flowers – yellow. Are you ready?
One ... two ... three ... four ... five ... six ... seven ... eight
- 3 Count the red flowers – red. Are you ready?
One ... two ... three ... four ... five ... six ... seven



- 1 Where's the ball? (pauza) Here!
- 2 Where's the dog? (pauza) Here!
- 3 Where's the apple? (pauza) Here!
- 4 Where's the book? (pauza) Here!
- 5 Where's the mouse? (pauza) Here!

Hello, Bugs Team!

Lekcja 3

Cele:

śłuchanie historyjki, śpiewanie piosenki i odgrywanie scenki

Główne słownictwo i struktury:

liczby 1–10; *glow-worm*; *Where's (the ball)? Here's (the ball)*. *What's your name? I'm (Gary)*. *How old are you? I'm (six)*.

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty obrazkowe z liczbami 1–10;
 *papierowe pacynki bohaterów kursu z *Zeszytu ćwiczeń*;
 *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children**. Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher*. Pokaż maskotkę Gąsienicę Colina. Dzieci mówią: *Hello, Colin*.
-  Odtwórz piosenkę *Welcome*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).

Powtórzenie

- Pokaż karty obrazkowe z bohaterami kursu. Dzieci nazywają postaci.
-  Odtwórz piosenkę *Hello, Bugs*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Kłaśnij jeden raz i powiedz: **One**. Następnie kłaśnij dwa razy. Uczniowie mówią: *Two*. Kontynuuj do liczby 10. Powtórz zadanie, klaszcząc różną liczbę razy, nie w kolejności, np. 4–6–2, a dzieci podają prawidłowe liczby. Ochotnicy przejmują twoją rolę.

*DODATKOWY POMYSŁ

W parach jedno dziecko odwraca się tyłem do drugiego, które palcem rysuje na jego plecach wybraną liczbę 1–9. Uczeń zgaduje, co to za liczba. Po kilku rundach dzieci zamieniają się rolami. Zamiast na plecach mogą rysować palcem w powietrzu.

Główna część lekcji

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

- Rozłóż dłonie w geście otwierania książki i powiedz: **Three, two, one. It's story time**. Pokaż dzieciom, że powinny otworzyć podręczniki na s. 6. i zapisz numer strony na tablicy. Wskazuj kolejne postaci na obrazku 1., pytając: **Who's this?** Uczniowie odpowiadają: *Lucy, Bella, Colin*. Wskaż piłkę i zapytaj: **What's this? (ball) What colour is the ball? (blue)** Pokaż pozostałe obrazki i powiedz: **Guess what happens in the story**. Zachęć dzieci, aby odgadywały po polsku, co wydarzy się w historyjce. Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
-  Powiedz: **Listen and point**. Odtwórz nagranie i poproś uczniów, aby podczas słuchania wskazywali odpowiednie obrazki.
- Po wysłuchaniu historyjki wskazuj kolejne obrazki, zadawaj uczniom pytania i proś o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie treści. Wyjaśnij znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów, ewentualnie po polsku, jeśli to konieczne.



Przykładowe pytania/zdania:

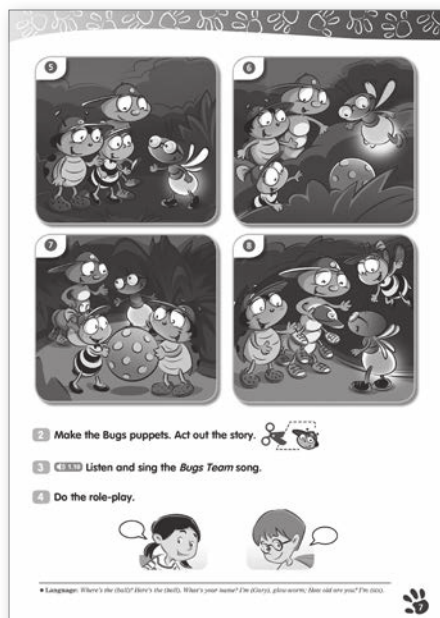
- 1 **Is it sunny?** (yes) **Colin, Bella and Lucy play with the (ball).**
- 2 **Are the bugs happy?** (yes) **Is it fun?** (yes)
- 3 **Is it sunny?** (no) **Colin wants to go (home). Have the bugs got the ball?** (no)
- 4 **Are the bugs happy?** (no) **Do they see a light?** (yes)
- 5 **The new bug is a (glow-worm). Can he help them?** (yes)
- 6 **The glow-worm finds the (ball). Are the bugs happy?** (yes)
- 7 **This is (Gary). How old is Gary?** (six) **How old is Colin?** (seven)
- 8 **Does Gary join the Bugs team?** (yes) **Is he happy?** (yes)

2 Make the Bugs puppets. Act out the story.

- Pokaż gotowe papierowe pacynki bohaterów kursu. Zapytaj: **How many bugs in Bugs team?** i policz głośno razem z dziećmi: *one, two, three, four*. Powiedz: **Let's make the bugs puppets**. Poproś dzieci, żeby wyjęły szablon pacynek z *Zeszytu ćwiczeń* i przygotowały nożyczki. Pokaż im, jak wyciąć pacynki i zgiąć ich dolne części, aby je postawić na ławce. Pomóż dzieciom w wycinaniu.
Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, przygotowują cztery własne pacynki w formie kart, na każdej rysując charakterystyczną cechę danej postaci, np. but Colin, okulary Gary'ego, kropki Lucy i paski Belli.
- Powiedz: **Show me the caterpillar!** i podnieś odpowiednią pacynkę do góry. Zapytaj pacynkę jednego z uczniów: **What's your name?** Uczniowie odpowiadają chórem: *I'm Colin*. Powtórz zadanie z pacynkami pszczołki, biedronki i świetlika.
-  Powiedz: **Act out the story** i podnieś pacynki do góry. Wyjaśnij, że podczas słuchania historyjki dzieci powinny podnosić odpowiednie pacynki, udawać, że grają w piłkę, i pokazywać emocje zwierzątek. Odtwórz nagranie historyjki.
- Zachęć dzieci, aby założyły papierowe teczki, w których będą przechowywać swoje prace plastyczne.

ZADANIE RUCHOWE

Wprowadź za pomocą gestów opisy pogody: **It's sunny** (unieś ręce w górę, a następnie opuść je na boki, rysując półkole) i **It's raining** (poruszaj palcami, opuszczając ręce). Dzieci naśladować twoje gesty. Podawaj na zmianę opisy pogody, a dzieci wykonują odpowiednie ruchy.



3 Listen and sing the *Bugs Team* song.

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

4 Do the role-play.

- Powiedz: **Tick tock – Time to talk**, wskaż uczniów i pokaż czynność mówienia ruchem dłoni. Powiedz: **Let's do the role play** i wyjaśnij, że dzieci będą odgrywały scenkę. Zaproś ochotnika z pacynką świetlika na środek klasy. Przeprowadź z nim następujący dialog: Nauczyciel: **What's your name?** Uczeń: *I'm Gary*. Nauczyciel: **How old are you?** Uczeń: *I'm six*. Wyjaśnij dzieciom, że Colin i Lucy mają siedem lat, a Gary i Bella sześć lat.
- Zapraszaj pary ochotników na środek klasy, aby odegrali podobny dialog.
-  W parach uczniowie odgrywają dialog. Mogą także odłożyć pacynki i podawać prawdziwe lub wymyślone imiona i wiek.

*DODATKOWY POMYSŁ

Zagraj z dziećmi we *Wskazywanie* z kartami obrazkowymi z bohaterami kursu. Opis gry w *Banku gier* na s. 15.

Zakończenie lekcji

- Podnieś papierową pacynkę Colina. Powiedz: **I'm Colin**. Poproś dzieci, aby zadały pytanie, na jakie udzieliłeś/udzieliłaś odpowiedzi (*What's your name?*). Powtórz zadanie z pytaniem o wiek. Podnieś pacynkę Gary'ego i zachęć dzieci, aby zapytały go o imię i wiek. Zapytaj: **Is Gary a ladybird?** Uczniowie odpowiadają: *No. Glow-worm*.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children**. Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher*.

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Hello, Bugs Team!, Lekcja 3.: ćw. 1–2, s. 5.



Obrazek 1

Narrator: *It's sunny. Colin, Lucy and Bella go out to play.*

Colin: *Are you ready?*

Bella: *Yes. Here's the ball.*

Lucy: *Hurray!*

Obrazek 2

Narrator: *Colin, Lucy and Bella play. They're happy.*

Colin: *Ha, ha, ha. This is fun!*

Bella: *Tee, hee, hee. Brilliant!*

Lucy: *Hee, hee. Yes, it's great!*

Obrazek 3

Narrator: *Suddenly it's dark.*

Colin: *Let's go home.*

Bella: *Where's the ball?*

Lucy: *Oh, no! Where's the ball?*

Obrazek 4

Bella: *Look!*

Colin: *Oh, no!*

Lucy: *Help!*

Obrazek 5

Gary: *Hello! I'm a glow-worm! I can help you!*

Obrazek 6

Gary: *Look! Here's the ball.*

Colin, Bella, Lucy: *Oh. Thank you.*

Obrazek 7

Colin: *What's your name?*

Gary: *I'm Gary. Gary the glow-worm.*

Colin: *How old are you, Gary?*

Gary: *I'm six. And you?*

Colin: *I'm Colin. And I'm seven.*

Obrazek 8

Colin: *We're the Bugs Team!*

Lucy: *I'm Lucy.*

Bella: *And I'm Bella.*

Colin: *Please join us, Gary!*

Gary: *Oh yes! Thank you!*

Bella and Lucy: *Hurray!*

All: *Hello, hello,*

We help. We play.

Hello, hello,

The Bugs Team. Hurray!



The Bugs Team

Hello, hello, (dzieci machają rękami)

We help. We play. (dzieci wyciągają ręce przed siebie, a następnie klaszczą)

Hello, hello, (jw.)

The Bugs Team. Hurray! (dzieci przybijają piątkę z kolegą/koleżanką)

I'm Colin. I'm Lucy. (dzieci naśladują palcami wskazującymi ruch gąsienicy, a następnie rozkładają ramiona, naśladując ruch skrzydeł biedronki)

Hey, hey!

I'm Bella. I'm Gary. (dzieci zginają ręce, naśladując ruch skrzydełek pszczoły, a następnie udają, że świecą latarką, pokazując świetlika)

The Bugs Team. Hurray! (jw.)

Hello, hello, (jw.)

We help. We play (jw.)

Hello, hello, (jw.)

The Bugs Team. Hurray! (jw.)

1 The school concert

Lekcja 1

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie przyborów szkolnych, mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:

pen, pencil, crayon, notebook, ruler, rubber, schoolbag; Where's my (pen)? It's here; ○ bohaterowie kursu; kolory; liczby 1–10

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty obrazkowe z bohaterami kursu, kolorami, liczbami 1–10 i przyborami szkolnymi (długopis, ołówek, kredka, zeszyt, linijka, gumka, tornister); *karty do bingo z Zeszytu ćwiczeń; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

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

Powtórzenie

- Pokaż karty obrazkowe z bohaterami kursu. Dzieci nazywają postaci.
-  Odtwórz piosenkę *Hello, Bugs*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pokaż karty obrazkowe z kolorami i liczbami 1–10. Uczniowie chórem nazywają kolory i podają liczby. Włącz stoper i podawaj karty pojedynczo wybranemu dziecku, które przekazuje je dalej, mówiąc odpowiednie liczby lub kolory. Dzieci przekazują sobie karty jak najszybciej, podając liczby i kolory. Ostatnia osoba oddaje karty tobie. Po otrzymaniu ostatniej karty podaj czas wykonania zadania. Powtórz ćwiczenie, zaczynając od ostatniej osoby. Zachęć uczniów, aby spróbowali pobić poprzedni rekord czasowy.

Główna część lekcji

1 Listen, look and point. Repeat.

- Przyczep do tablicy kartę obrazkową z Gąsienicą Colinem. Pokaż karty obrazkowe z przyborami szkolnymi, zwrócone tyłem do klasy, i powiedz: **These are Colin's cards**. Wyjaśnij, że kryją one przybory szkolne. Powiedz: **Guess the classroom objects**. Dzieci wymieniają przybory szkolne po polsku lub po angielsku. Kiedy podają przybory z kart, mów: **Very good, (pen)** i przyczepiaj karty do tablicy w kolejności, w jakiej występują w nagraniu.
 - *Jeśli masz maskotkę Colina, trzymaj zestaw kart w jej łapkach.
-  Powiedz: **Listen, look and point**. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują kolejne karty. Powiedz: **Repeat**. Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują karty i powtarzają słowa jak na nagraniu: zwykłym tonem, szeptem oraz głośno.
- Pokazuj przybory szkolne na migi, podając ich nazwy: pisz długopisem, rysuj ołówkiem, koloruj kredką, otwieraj zeszyt, mierz długość linijką, wycieraj gumką, zakładaj tornister na plecy. Dzieci naśladują twoje gesty i powtarzają nazwy przyborów szkolnych.

1 The school concert

Lesson 1

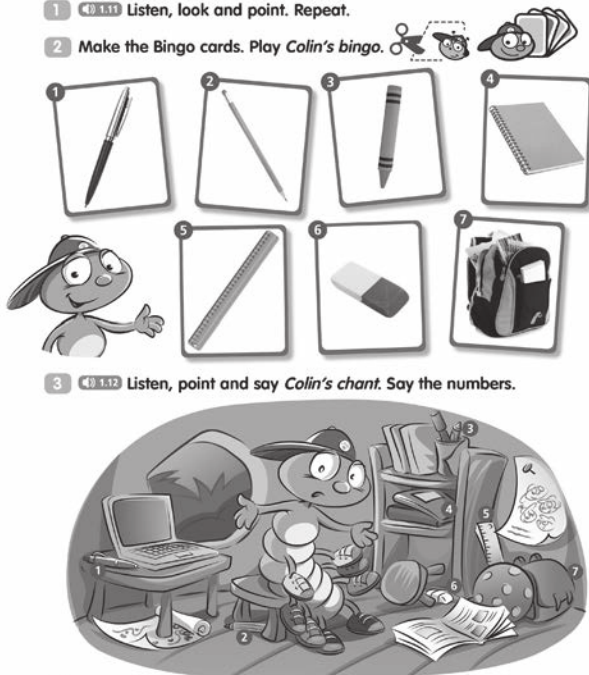
1  Listen, look and point. Repeat.

2 Make the Bingo cards. Play Colin's bingo.

3  Listen, point and say Colin's chant. Say the numbers.

4 Play Where's my pen?

• Language: pen, pencil, crayon, notebook, ruler, rubber, school bag; Where's my (pen)? It's here!



*DODATKOWY POMYSŁ

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

2 Make the Bingo cards. Play Colin's bingo.

strona 8

- Pokaż gotowe karty do bingo. Powiedz: **Let's make the Bingo cards**. Pokaż dzieciom, że powinny wyjąć szablon kart z *Zeszytu ćwiczeń*. Wyjaśnij, że wycinane będą karty, a nie pionki z tego samego szablonu. Pomóż dzieciom w wycinaniu.
 - Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wycinają z czystej kartki papieru siedem własnych karteczek do bingo, wielkości kart w podręczniku.
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look**. Zachęć uczniów, aby wspólnie z tobą dokończyli hasło: **Open the book**. Napisz na tablicy numer strony: 8. Wymieniaj przybory: **Find the (ruler)**, a dzieci wskazują je na zdjęciach.
- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey**. Uczniowie kończą hasło: **Let's play a game!** Podnieś kartę obrazkową z Colinem i powiedz: **Let's play Colin's bingo!** Poproś dzieci, aby zakryły wyciętymi kartami do bingo dowolne trzy zdjęcia z przyborami w podręczniku.
- Losuj karty obrazkowe z przyborami tak, aby uczniowie nie widzieli obrazków, i podawaj nazwy przyborów. Uczniowie zakrywają pozostałymi kartami do bingo wymieniane przybory na zdjęciach. Gdy dziecko zakryje wszystkie zdjęcia, woła: **Bingo!** Powtórz zabawę dwa razy. Ochotnik może przejąć twoją rolę.
 - *Jeśli masz maskotkę Colina, losuj karty do Bingo jej łapką.

ZADANIE RUCHOWE

Przydziel każdemu dziecku jeden z siedmiu przyborów szkolnych. Wydawaj polecenia, np.: **(Pencils) jump / clap / turn around / stamp your feet.** Początkowo wykonuj polecenia razem z dziećmi, którym przydzieliłeś/ przydzieliłaś dane przybory, a następnie tylko wydawaj komendy.

3 Listen, point and say *Colin's chant.*

Say the numbers.  strona 8

- Zapytaj: **What classroom objects can you see?** Dzieci wymieniają przybory szkolne widoczne w pokoju Colina.
-  **CD1 12** Powiedz: **Listen to Colin's chant and point.** Dzieci słuchają rymowanki i wskazują przybory na obrazku. Powtórz zadanie, robiąc pauzę przed odpowiedzią w drugiej linijce każdej zwrotki. Uczniowie wskazują odpowiedni przedmiot i wołają: *It's here!* Powiedz: **Say the chant.** Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem.
- Powiedz: **Point and say the numbers.** Dzieci wskazują i podają liczby 1–7 umieszczone na obrazku.

*DODATKOWY POMYSŁ

Dzieci mówią rymowankę bez nagrania i ilustrują wymieniane przybory za pomocą gestów, jak opisano w zad. 1. Możesz dodać zwrotki o następujących przedmiotach w pokoju Colina: *crayon, notebook, ruler.*

4 Play *Where's my pen?* strona 8

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podnieś kartę z Colinem i zadawaj pytania głosem tej postaci: **Where's the (ruler)?** Uczniowie szybko odnajdują i wskazują dany przedmiot na obrazku oraz wołają: *It's here!* Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.
-  W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę zadają pytania, a pozostałe osoby odszukują przybory na obrazku i odpowiadają.

Zakończenie lekcji

- Podnoś kolejno przybory szkolne poznane na lekcji, a uczniowie podają ich nazwy.
-  **CD1 2** Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team.* 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.



1 pen, 2 pencil, 3 crayon, 4 notebook, 5 ruler, 6 rubber, 7 schoolbag;

(szeptem)

1 pen, 2 pencil, 3 crayon, 4 notebook, 5 ruler, 6 rubber, 7 schoolbag;

(głośno)

1 pen, 2 pencil, 3 crayon, 4 notebook, 5 ruler, 6 rubber, 7 schoolbag



Colin's chant

Where's my pen? Oh dear!

Where's my pen? It's here!

Where's my ruler? Oh dear!

Where's my ruler? It's here!

Where's my pencil? Oh dear!

Where's my pencil? It's here!

Where's my schoolbag? Oh dear!

Where's my schoolbag? It's here!

1 The school concert

Lekcja 2

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie przyborów szkolnych, śpiewanie piosenki, zadawanie pytań o przybory i udzielanie na nie odpowiedzi

Główne słownictwo i struktury:

przybory szkolne; liczby 1–8; *What's this? It's a/my (pen); school; book; kolory*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty obrazkowe z przyborami szkolnymi (długopis, ołówek, kredka, zeszyt, linijka, gumka, tornister, książka); *minikarty z przyborami szkolnymi z *Zeszytu ćwiczeń*; *karty wyrazowe z nazwami przyborów szkolnych; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

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

Powtórzenie

- Pokaż karty obrazkowe z przyborami szkolnymi. Uczniowie nazywają przybory. Powiedz: **Show me (a pen)**, a dzieci podnoszą odpowiednie przedmioty.
-  Odtwórz rymowaną *Colin's chant*. Dzieci mówią rymowaną i, zgodnie z jej treścią, wskazują własne przybory szkolne (patrz s. 25).

*DODATKOWY POMYSŁ

Dzieci siadają w kręgu. Rozłóż w środku siedem przyborów szkolnych, które dzieci nazywają. Powiedz: **Close your eyes** i pokaż, co należy zrobić. Usuń jeden z przedmiotów. Powiedz: **Open your eyes**. Uczniowie otwierają oczy i mówią, co zniknęło, np.: *school bag*. Powtórz zabawę kilka razy, dokładając i/lub usuwając po kilka przedmiotów.

Główna część lekcji

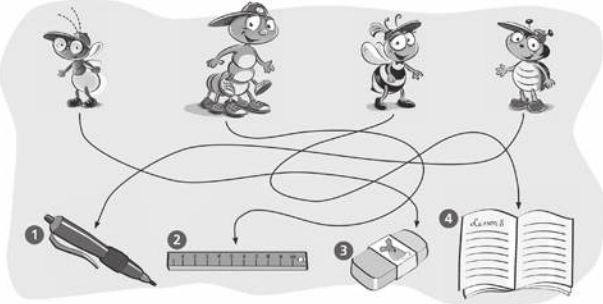
1 Look and follow with your finger. Say. strona 9

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look**. Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Napisz na tablicy numer strony: 9. Pytaj o kolejne zwierzątka i przybory na obrazkach: **Who's this? What's this?**, a uczniowie podają ich nazwy.
- Powiedz: **Follow with your finger** i pokaż, co dzieci powinny zrobić. Wymieniaj postaci, np.: *Colin*, a dzieci przesuwają palcem wzdłuż linii prowadzącej od postaci do przedmiotu i podają odpowiedź, np.: *ruler* (odpowiedzi: *Colin – ruler, Bella – notebook, Gary – rubber, Lucy – pen*).
- Powtórz zadanie, podając nazwy przyborów, a dzieci wymieniają odpowiednie postaci.
-  W parach uczniowie na zmianę wymieniają wybrane postaci lub przybory i mówią, z czym lub z kim są połączone.

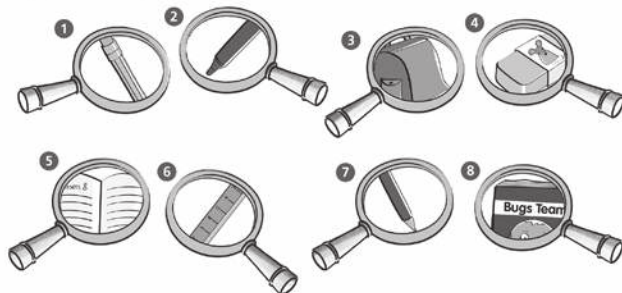
Lesson 2

1 Look and follow with your finger. Say.

2 Listen and say who sings each verse. Sing *What's this?*



3 Ask and say.



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

• Language: *What's this? It's my (pen); school*



2 Listen and say who sings each verse. Sing *What's this?*

-  Powiedz: **Ding-dong**. Uczniowie kończą hasło: *Time for a song*. Powiedz: **Listen and say who sings each verse**, wyjaśniając znaczenie po polsku i wskazując ilustrację jako podpowiedź. Odtwórz nagranie. Dzieci podają odpowiedzi (1 – *Lucy*, 2 – *Colin*, 3 – *Gary*, 4 – *Bella*). Wyjaśnij znaczenie słów *school* i *cool*, dodając gesty jak w opisie piosenki. Sprawdź zrozumienie, wołając: **Show me 'school'/'cool'**. Dzieci wykonują odpowiednie gesty.
- Powiedz: **Sing *What's this?*** Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z techniką „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 6). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają obok ławek, mówią rytmicznie tekst piosenki i odgrywają jej treść za pomocą energicznych ruchów: *What's this?* – tupnięcie, *It's at school* – obrót, *It's my (pen)* – przysiad, *And it's cool* – wyskok. Zachęć dzieci, aby każdą kolejną zwrotkę mówiły coraz szybciej.

3 Ask and say. strona 9

- Wskaż obrazki fragmentów przyborów szkolnych i powiedz: **Guess the classroom objects**. Daj uczniom dwie minuty na zastanowienie się, co kryją obrazki i na konsultacje w parach. Uwaga – w tym ćwiczeniu do kluczowego zestawu słownictwa dodane jest słowo *book*, poznane w rozdziale *Hello, Bugs Team!* Pokaż na migi czytanie książki, a uczniowie naśladowują twój gest, mówiąc: *book*.
- Zadawaj pytanie: **What's this?**, wskazując kolejne obrazki. Uczniowie odpowiadają pełnym zdaniem: *It's a ...* (odpowiedzi: 1 *pencil*, 2 *crayon*, 3 *schoolbag*, 4 *rubber*, 5 *notebook*, 6 *ruler*, 7 *pen*, 8 *book*).

- Podziel klasę na dwie drużyny. Wymieniaj numery obrazków w różnej kolejności, pokazując odpowiednią liczbę palców. Jedna drużyna zadaje pytanie: *What's this?*, a druga chórem odpowiada: *It's a (rubber)*. Po czterech pytaniach drużyny zamieniają się rolami.

*DODATKOWY POMYSŁ

W parach jeden uczeń odwraca się, wyciągając ręce za plecami. Drugi uczeń wkłada w jego dłonie jeden z przyborów szkolnych i pyta: *What's this?* Pierwszy uczeń odgaduje przedmiot po dotyku, mówiąc: *It's a (ruler)*. Następnie dzieci zamieniają się rolami. Zademonstruj zadanie z ochotnikiem na środku klasy.

*ZADANIE Z KARTAMI WYRAZOWYMI

Przyczep do tablicy karty obrazkowe z przybarami szkolnymi. Dzieci nazywają przybory. Pokazuj po jednej karcie wyrazowej, czytaj wyraz na głos i zachęć dzieci do powtórzenia go. Ochotnik przyczepia daną kartę wyrazową pod właściwą kartą obrazkową. W kolejnych lekcjach rozdziału na początku zajęć wykorzystaj wybrane gry z kartami wyrazowymi z *Banku gier* na s. 16.

4 Make the mini-flashcards. Play Bugs snap.

- Pokaż gotowe minikarty z przybarami szkolnymi. 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 osiem kart z papieru i na każdej samodzielnie rysują osiem przyborów wymienionych w zad. 3.
-  Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podziel uczniów na pary i pokaż im, że każdy powinien ułożyć swoje przemieszane minikarty w stosie, grzbietem do góry. Przed grą zademonstruj zasady z parą ochotników: jedno dziecko zadaje pytanie: *What's this?* i oboje odstaniają górną kartę z własnego stosu, opisując ją, np.: *It's my (schoolbag/pencil)*. W następnej rundzie drugie dziecko zadaje pytanie. Jeśli dwie karty są identyczne, zamiast je opisywać, uczniowie wołają: *Snap!* Uczeń, który zawoła pierwszy, zabiera parę obrazków i gra jest kontynuowana. Jej celem jest zebranie jak największej liczby par.

*DODATKOWY POMYSŁ

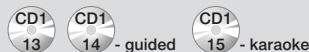
Zagraj z dziećmi w *Kto pierwszy?* Opis gry w *Banku gier* na s. 15.

Zakończenie lekcji

- Pokazuj na migi różne przybory szkolne, pytając: **What's this?** Uczniowie odpowiadają: *It's a (crayon)*. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

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



What's this?

What's this? (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście)
It's at school. (dzieci rysują półokrąg ramionami)
It's my pen (dzieci udają, że piszą długopisem)
And it's cool. (dzieci unoszą ręce w geście radości)

What's this? (jw.)

It's at school.

It's my ruler (dzieci udają, że mierzą coś linijką)

And it's cool.

What's this? (jw.)

It's at school.

It's my rubber (dzieci udają, że wycierają błęd gumką)

And it's cool.

What's this? (jw.)

It's at school.

It's my notebook (dzieci udają, że otwierają zeszyt)

And it's cool.

1 The school concert

Lekcja 3

Cele:

słuchanie historyjki, ocenianie historyjki, rozpoznawanie i nazywanie liczb 1–10

Główne słownictwo i struktury:

przybory szkolne; liczby 1–10; *What's this? It's a (pen).*

Materiały (*opcjonalne):

plyta audio CD1; karty obrazkowe z liczbami 1–10 i przyborami szkolnymi; karty obrazkowe do historyjki 1.;
*karty wyrazowe z nazwami przyborów szkolnych;
*maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

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

Powtórzenie

- Wysuwaj powoli zza książki pojedynczo karty obrazkowe z przyborami szkolnymi i pytaj: **What's this?** Kiedy dzieci rozpoznają przedmiot po widocznym fragmencie, odpowiadają: *It's a (pencil).*
-  Odtwórz piosenkę *What's this?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 27).

Główna część lekcji

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

- Rozłóż dłonie w geście otwierania książki i powiedz: **Three, two, one.** Uczniowie kończą hasło: *It's story time.* Poproś dzieci, aby usiadły w kręgu, i pokaż kartę 1 do historyjki 2. lub poproś uczniów, aby otworzyli podręczniki. Zapisz wówczas na tablicy numer strony: 10 i wskaż obrazek 1 w podręczniku.
- Powiedz: **The bugs are at school.** Wskazuj kolejne postaci, pytając: **Who's this?** Uczniowie odpowiadają: *Colin, Lucy, Gary, Bella, teacher.* Przedstaw nauczycielkę: **It's Miss Beetle.** Zapytaj: **What classroom objects can you see?** Dzieci wymieniają przybory: *crayon, notebook, schoolbag, ruler.* Pokaż pozostałe obrazki i powiedz: **Guess what happens in the story.** Dzieci odgadują po polsku, co wydarzy się w historyjce. Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
-  Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie i pokaż uczniom, że podczas słuchania powinni wskazywać odpowiednie obrazki.
- Po wysłuchaniu historyjki wskazuj kolejne obrazki i zadawaj uczniom pytania oraz proś o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie treści. Wyjaśniaj znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów, ewentualnie po polsku, jeśli to konieczne.

Przykładowe pytania/zdania:

- Where are Colin, Lucy, Bella and Gary?** (at school)
Today is the school (concert). Are the bugs happy? (yes)
- Are the instruments OK?** (no) **Are the bugs happy?** (no)
Is Miss Beetle all right? (no)
- The bugs want to make (instruments). Is it a great idea?** (yes)



- The bugs want to use** (pencils, crayons, rulers, pens, books, schoolbags).
- What has Colin got?** (a pencil and crayons) **What has Lucy got?** (a ruler and pens)
- What has Gary got?** (a ruler and a book) **What has Bella got?** (a school bag and crayons)
- Is Miss Beetle all right now?** (yes) **The bugs have got a (surprise).**
- Is the concert good?** (yes) **Is Miss Beetle happy?** (yes)

ZADANIE RUCHOWE

Wprowadź nazwy instrumentów z historyjki: *xylophone, triangle, drums, guitar.* Wydawaj polecenia: **Play the (xylophone),** a dzieci pokazują grę na danym instrumencie na migi. Podziel klasę na cztery grupy: 1–4. Wydawaj polecenia, np.: **Group 1 – Play the triangle.** Grupy pokazują grę na danym instrumencie. Możesz w tle odtworzyć nagranie do piosenki *What's this?* (CD1, ścieżka 13.), a dzieci udają, że grają odpowiednią melodię.

2 Listen and repeat. Think and say. strona 11

-  Pokazuj kolejno karty z liczbami 1–10 i proś dzieci, aby mówiły liczby. Przyczep karty do tablicy we właściwej kolejności. Następnie powiedz: **Listen, point and say.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po słowie *ten.* Dzieci wskazują karty na tablicy i mówią kolejne liczby razem z nagraniem.
- Wskaż postaci i książkę na obrazku w podręczniku i zapytaj: **Who's this? What's this?** (odpowiedzi: *bugs, book/story*).
- Powiedz: **Listen and repeat.** Zachęć dzieci, aby podczas słuchania mówiły i wskazywały kolejne liczby na termometrze oraz powtarzały zdania. Sprawdź zrozumienie słów: *OK, great i fantastic.*
- Zapytaj: **Do you like the story?** i poproś, aby dzieci zdecydowały, jak bardzo podoba im się historyjka. Mów z odpowiednim natężeniem emocji kolejne zdania z zapisu nagrania: **The story is OK/great/fantastic.** Dzieci, które mają podobne zdanie, powtarzają je.



3 Invent your instrument. Show and say.

- Powiedz: **Invent your instrument.** Wyjaśnij, że każde dziecko ma za zadanie stworzyć instrument z dostępnych mu przyborów szkolnych. Daj pięć minut na wykonanie zadania.
- Po upływie limitu czasowego, zaproś kilkoro ochotników, aby zademonstrowali, jak działa wymyślony przez nich instrument, i nazwali jego elementy składowe, np.: *(It's) rulers and a book.*



W parach lub małych grupach dzieci pokazują i opisują zaprojektowane przez siebie instrumenty.

*DODATKOWY POMYSŁ

Wymieniaj przybory szkolne, np.: **Crayons.** Te dzieci, które wykorzystały dany przybór w swoich „instrumentach”, grają na nich przez dziesięć sekund.

Zakończenie lekcji

- Zapytaj o instrumenty z historyjki: **Which bug has got (a schoolbag and crayons) in the story?** Dzieci udzielają odpowiedzi.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team.* 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.



Obrazek 1

Narrator: Colin, Lucy, Bella and Gary are at school.

Miss Beetle: Good morning, Bugs!

All: Good morning, Miss Beetle.

Miss Beetle: Today is the school concert.

All: Hurray!

Obrazek 2

Gary: Oh no!

Bella: Look!

Colin: The school concert ...

Lucy: Are you all right, Miss Beetle?

Miss Beetle: No, I'm not.

Obrazek 3

Colin: OK. Bugs Team! Let's help!

Gary: Yes! Let's make instruments for the concert!

Bella & Lucy: Great idea.

Obrazek 4

Colin: Look! We can use pencils ... and crayons.

Lucy: And rulers ... and pens ...

Gary: And books ...

Bella: And schoolbags! Come on! Let's start!

Obrazek 5

Narrator: Later ...

Colin: Listen, Gary. What's this?

Gary: Oh, wow! It's a pencil and crayons! Great!

Lucy: Listen, Bella. What's this?

Bella: Oh, wow! It's a ruler and pens! Brilliant!

Obrazek 6

Gary: Listen, Colin. What's this?

Colin: Oh, wow! It's a ruler and a book. Great!

Bella: Listen, Lucy. What's this?

Lucy: Oh, wow! It's a schoolbag and crayons! Brilliant!

Obrazek 7

Lucy: Hello, Miss Beetle. Are you all right?

Miss Beetle: Yes, I'm fine now, thank you. But the school concert ...

Colin: Please don't worry, Miss Beetle!
We've got a surprise!

Obrazek 8

Colin: Let's start! One ... two ... three ... four ... five ...
six ... seven ... eight ... nine ... ten!

Audience: This is great! / Brilliant!

Miss Beetle: Well done, Bugs! You're fantastic!



One ... two ... three ... four ... five ... six ... seven ...
eight ... nine ... ten! The story is OK! (pauza)
The story is great! (pauza) The story is fantastic!

1 The school concert

Lekcja 4

Cele:

sluchanie historyjki, rozpoznawanie i nazywanie przyborów szkolnych, śpiewanie piosenki, ćwiczenie wymowy głóski /r/

Główne słownictwo i struktury:

przybory szkolne; liczby 1–10; *school concert*; *What's this? It's a (pen). A rabbit with a red ruler and a red rubber.*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty obrazkowe z bohaterami kursu, przyborami szkolnymi i liczbami 1–10; karty obrazkowe do historyjki 1.; *karty wyrazowe z nazwami przyborów szkolnych; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

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

Powtórzenie

- Pokazuj na ułamek sekundy pojedyncze karty z przyborami szkolnymi. Uczniowie wołają nazwy zauważonych przyborów.
-  Odtwórz piosenkę *What's this?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 27).
- Przyczep do tablicy karty obrazkowe z przyborami w jednym rzędzie. Dzieci podają nazwy kolejnych przyborów. Usuń dwie lub trzy dowolne karty. Dzieci podają kolejno nazwy przyborów, nazywając także te brakujące. Powtórz zadanie, usuwając więcej kart.

Główna część lekcji

1 Listen to the story. Say **Stop!** and repeat.

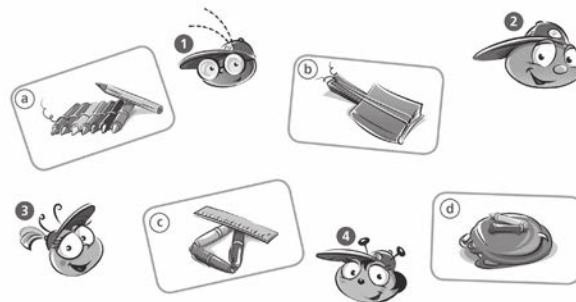
- Zapytaj: **Do you remember The school concert story?** Zaproś ośmióro dzieci na środek klasy i rozdaj im karty do historyjki. Poproś resztę uczniów, aby pomogli im ustawić się w kolejności, w jakiej obrazki występują w historyjce. Uczniowie wołają, np.: *Oliwia – one, Piotrek – six*. Przyczep karty do tablicy we właściwej kolejności.
-  Powiedz: **Listen to the story and say 'Stop!'.** Wyjaśnij po polsku, że podczas słuchania historyjki, dzieci powinny wołać: *Stop!*, kiedy usłyszą nazwy przyborów szkolnych. Odtwórz nagranie. Kiedy usłyszysz: *Stop!*, zatrzymaj nagranie i powiedz: **Repeat.** Powiedz dzieciom, że powinny powtórzyć usłyszaną nazwę przyboru szkolnego.

2 Look and match with your fingers. Say.

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 12.
- Powiedz: **Look and match with your fingers** i pokaż, że dzieci powinny połączyć palcami każde zwierzątko z instrumentem, który zbudowało ono w historyjce. Wskaż elementy instrumentu z pierwszego obrazka i zapytaj: **What's this? (It's a pencil and crayons) Who plays the pencil and crayons in the story?** i wyjaśnij znaczenie pytania po polsku. Dzieci łączą instrument z postacią i odpowiadają: *Colin.*

Lesson 4

- 1  1.16 Listen to the story. Say **Stop!** and repeat.
- 2 Look and match with your fingers. Say.



- 3  1.18 Listen and point. Sing **Are you ready?** song.



- 4  1.21 Listen and say the **Bug twister!**



• Language: What's this? It's (a pen); school concert; A rabbit with a red ruler and a red rubber.

- Zadawaj pytania o pozostałe instrumenty i zwierzątka (odpowiedzi: a – *Colin*, b – *Gary*, c – *Lucy*, d – *Bella*).
-  W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę wymieniają wybrane postaci lub przybory, np.: *It's a ruler and pens*, a pozostałe osoby łączą palcami instrumenty z postaciami i podają odpowiedzi, np.: *Lucy*.

ZADANIE RUCHOWE

Rozdaj ośmiorgu ochotnikom po jednej karcie obrazkowej z przyborem szkolnym i ustaw ich w różnych miejscach klasy. Wydawaj polecenia pozostałym uczniom, uprzednio demonstrując sposób chodzenia: **Walk fast / Walk slowly / Jump / Jump on one leg to the (ruler).** Dzieci poruszają się w żądany sposób w stronę ucznia trzymającego daną kartę. Co kilka poleceń wręczaj karty innym dzieciom, pokazując im, aby ustawiły się w różnych miejscach klasy.

3 Listen and point. Sing **Are you ready?** song.

-  Wskaż obrazek i zapytaj: **What's this? (a school concert).** Powiedz: **Ding-dong.** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: **Listen to the Are you ready? song and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci wskazują odpowiednie instrumenty na obrazku.
- Zapytaj: **Who sings each verse?**, wspomagając się gestami. Uczniowie odpowiadają: 1 – *Colin*, 2 – *Lucy*, 3 – *Gary*, 4 – *Bella*.
- Następnie powiedz: **Listen and sing.** Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z techniką „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 6). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

4 Listen and say the *Bug twister!*

- Powiedz: **One, two, three.** Uczniowie kończą hasło: *Listen to me.* Wskaż obrazek i nazwij jego elementy: **rabbit, ruler, rubber.** Zademonstruj dzieciom, jak się wymawia głoskę /r/ – w słowie *rubber* i indywidualnie. Powiedz: **Repeat.** Dzieci powtarzają głoskę i słowo.
-  Powiedz: **Listen to the Bug twister! and point** i wyjaśnij, że dzieci usłyszą wyliczankę z głoską /r/ i powinny wskazywać odpowiednie elementy obrazka. Odtwórz nagranie.
- Powiedz: **Say the Bug twister!** Dzieci powtarzają wyliczankę razem z nagraniem.

*DODATKOWY POMYSŁ

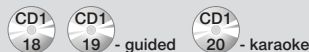
Zagraj z dziećmi we *Wstań, jeśli to prawda*. Opis gry w *Banku gier* na s. 15.

Zakończenie lekcji

- Pokaż kolejno karty obrazkowe z bohaterami kursu i zapytaj: *What instrument has (Lucy) got?* Uczniowie odpowiadają, np.: *ruler and pens.*
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. 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.



Are you ready?

Are you ready? (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście)

Let's play! (dzieci klaszczą)

Are you ready? (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście)

Hurray! (dzieci unoszą ręce w geście radości)

What's this? Listen to me! (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście i przykładają rękę do ucha)

It's a pencil and crayons! One, two, three. (dzieci pokazują przybory za pomocą gestów i liczą na palcach)

What's this? Listen to me! (jw.)

It's a ruler and pens! One, two, three.

What's this? Listen to me! (jw.)

It's a ruler and a book! One, two, three.

What's this? Listen to me! (jw.)

It's a school bag and crayons! One, two, three.

Are you ready? (jw.)

Let's play!

Are you ready?

Hurray!



A rabbit with a red ruler and a red rubber. (x3)

1 The school concert

Lekcja 5

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie czynności w klasie i przyborów szkolnych, mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:

przybory szkolne; *read, write, draw, colour, It's a (pen). I (read) at school every day.*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty obrazkowe z przyborami szkolnymi i czynnościami w klasie; *karty wyrazowe z nazwami przyborów szkolnych; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

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

Powtórzenie

- Zapytaj: **Who remembers the Bug twister?** i rozejrzyj się po klasie. Dzieci zgłaszają się i wspólnie mówią wyliczankę z ostatniej lekcji.
- Podnieś karty obrazkowe z przyborami zwrócone tyłem do klasy. Powiedz: **Say the classroom objects.** Dzieci z pamięci wymieniają przybory z kart. Następnie pokaż przybory na kartach.
- CD1 Odtwórz piosenkę *Are you ready?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 31).

Główna część lekcji

1 Listen and point. Mime and repeat. strona 13

- Pokaż czynności czytania, pisania, rysowania i kolorowania za pomocą gestów. Uczniowie odgadują, po polsku lub po angielsku, jakie czynności pokazujesz. Pokaż te same czynności na kartach obrazkowych, nazwij je i przyczep karty do tablicy.
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 13.
- CD1 Powiedz: **Listen and point.** Uczniowie słuchają nagrania i wskazują właściwe zdjęcia. Możesz ich uprzedzić, że czynności są wymieniane najpierw w tej samej kolejności, co zdjęcia, a następnie w innej.
- Powiedz: **Listen, mime and repeat.** Przypomnij dzieciom gesty demonstrujące każdą czynność. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym słowie. Dzieci słuchają i odgrywają czynności oraz powtarzają słowa.

*DODATKOWY POMYSŁ

Podchodź do różnych dzieci w klasie i wydawaj im bezgłośnie polecenia, np.: **Write.** Dzieci, do których się zwróciłeś/zwróciłaś, odczytują słowa z ruchu warg i przekazują je głośno pozostałym uczniom. Następnie wszyscy wykonują dane polecenie za pomocą odpowiednich gestów. Dzieci mogą kontynuować zabawę w grupach, w których jedna osoba odgrywa rolę nauczyciela, a reszta odczytuje polecenia i odgrywa czynności.

Lesson 5

1 40 1:22 Listen and point. Mime and repeat.



2 40 1:23 Listen to the chant *I write at school.* Match with your fingers. Repeat.



3 Play Find the picture.

4 Play Guess ...

• Language: *read, write, draw, colour; It's (a pen); I (read) at school every day.*



2 Listen to the chant *I write at school.* Match with your fingers. Repeat. strona 13

- Wskazuj kolejne obrazki, pytając: **What's this?** Uczniowie nazywają czynności w klasie i przybory szkolne.
- CD1 Powiedz: **Listen to the chant and match with your fingers.** Dzieci słuchają rymowanki i łączą palcami postać wykonującą daną czynność z właściwym przyborem (odpowiedzi: 1 b, 2 a, 3 c, 4 d). Następnie sprawdź odpowiedzi, wymieniając przybory z obrazków, a dzieci łączą palcami pasujące do siebie obrazki i podają czynności zgodnie z treścią rymowanki, np.: **pen (write).**
- Poproś uczniów, aby przygotowali własne przybory szkolne wymienione w rymowance. Wymieniaj losowo przybory, np.: **pen.** Dzieci podnoszą właściwy przedmiot i mówią razem z tobą: *It's a pen and I write at school.* Powiedz: **Listen, mime and repeat.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdania i odgrywają ich treść, naśladując twoje gesty. Odtwórz nagranie po raz trzeci, a dzieci mówią i odgrywają rymowankę.

ZADANIE RUCHOWE

Wprowadź słowa *big* i *small* za pomocą gestów. Wydawaj polecenia: **Read a big book. Draw a small apple. Colour a big notebook. Write a big number 3** itp. Dzieci pokazują czynności za pomocą gestów.

3 Play Find the picture. strona 13

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podziel dzieci na pary i pokaż im, że powinny mieć otwartą wspólnie jedną książkę.
- Wymień czynność lub przedmiot z obrazków w zad. 2., np.: **write.** Dzieci wskazują właściwy obrazek. W każdej parze osoba, która pierwsza wskaże prawidłowy obrazek, zdobywa jeden punkt. Po kilku rundach ochotnicy przejmują twoją rolę.

4 Play Guess ...

- Pokaż wybraną czynność za pomocą gestów, np. udawaj, że kolorujesz kredką. Powiedz: **Guess!** Dzieci odgadują czynność i przedmiot potrzebny do jej wykonania, np.: *colour, crayon*. Ochothnicy przejmują twoją rolę.
-  W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę pokazują czynności i przedmioty, a reszta dzieci je odgaduje.

Zakończenie lekcji

- Zapytaj: **What do you do at school?** Pokaż czynności poznane na lekcji za pomocą gestów. Uczniowie mówią: *I (write) at school*, uzupełniając zdanie nazwą pokazywanej czynności.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. 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.



1 read, 2 write, 3 draw, 4 colour
draw, read, colour, write
colour, write, draw, read



I write at school

It's a pen (dzieci podnoszą dany przedmiot)

And I write at school,

Write at school, write at school. (dzieci odgrywają czynność na migi)

It's a pen and I write at school

Every day. (dzieci podnoszą dany przedmiot i odgrywają czynność na migi)

It's a book (jw.)

And I read at school,

Read at school, read at school.

It's a book and I read at school

Every day.

It's a pencil

And I draw at school, (jw.)

Draw at school, draw at school.

It's a pencil and I draw at school

Every day.

It's a crayon

And I colour at school, (jw.)

Colour at school, colour at school.

It's a crayon and I colour at school

Every day.

1 The school concert

Lekcja 6

Cele:

rozwijanie umiejętności zapamiętywania i przypominania sobie słów

Główne słownictwo i struktury:

przybory szkolne; czynności w klasie; kolory; liczby 1–10

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty obrazkowe z przyborami szkolnymi i czynnościami w klasie; *papierowy piórnik i przybory szkolne z *Zeszytu ćwiczeń*; *karty wyrazowe z nazwami przyborów szkolnych; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

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

Powtórzenie

- Pokazuj czynności w klasie za pomocą gestów i mów zdania, np.: **I draw at school.** Dzieci naśladują twoje gesty i powtarzają zdania. Wyjaśnij im, że mają odgrywać i powtarzać zdania, które mówisz, ale nie powtarzać twoich gestów, bo czasem będziesz się mylić. Mów zdania i wykonuj pasujące lub niepasujące gesty.
-  Odtwórz rymowaną *I write at school*. Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (patrz s. 33).

Główna część lekcji

1 Look and think. Close your books. Remember and say. strona 14

- Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji poprzez różne gry i zadania dzieci będą ćwiczyć umiejętność przypominania sobie słówek. Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 14.
- Powiedz: **Look and think** i wskaż skroń. Poproś dzieci, aby przyjrzały się zdjęciom i starały się zapamiętać przybory szkolne. Przeznacz 60 sekund na zadanie. Po upływie czasu powiedz: **Close your books** i pokaż, co dzieci mają zrobić.
- Następnie powiedz: **Remember and say.** Zadawaj pytania najpierw o przybory, a potem także o liczby i kolory: **What classroom objects do you remember? How many (crayons)? What colour are the (pens)?** Uczniowie podają odpowiedzi z pamięci. Na koniec uczniowie otwierają książki i porównują swoje odpowiedzi.

*DODATKOWY POMYSŁ

Dzieci siadają w kręgu. Pożycz trzy lub cztery podręczniki od uczniów, i pokazując wszystkim, schowaj w każdym inny z prawdziwych przyborów lub karty obrazkowe z przyborami, np. linijkę, gumkę, długopis. Przemieszczaj podręczniki, połów je na środku i zapytaj: **Where's the ruler?** Dzieci próbują zgadnąć, wskazując jeden z podręczników i mówiąc: *Here!* Sprawdzaj, czy odgadły prawidłowo.

Lesson 6

Thinking skills
RECALLING

- 1 Look and think. Close your books. Remember and say.
- 2 Play School chain.
- 3 Make the pencil case card and classroom objects cards. Ask and say.
- 4 Play Remember.
- 5 Play Association.

• Language: pen, pencil, crayon, notebook, ruler, rubber, school bag, book; read, write, draw, colour; colours, numbers

14

2 Play School chain.

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Poproś jedno dziecko, aby wymieniło jeden z przyborów szkolnych, np.: *schoolbag*. Kolejne dziecko powtarza nazwę danego przedmiotu i dodaje następną, np.: *schoolbag, crayon*. Kontynuujcie grę. Jeśli dzieci potrafią powtórzyć ciąg wszystkich ośmiu poznanych przyborów, dodają nazwy czynności w klasie, kolory itp.
- Kiedy uczeń nie jest w stanie powtórzyć całego ciągu wyrazów, a klasa nie potrafi mu pomóc, zabawa zaczyna się od początku.
-  W parach lub małych grupach uczniowie grają w *School chain*.

ZADANIE RUCHOWE

Przyczep karty obrazkowe z rozdziału 1. do tablicy, na wysokości wzrostu dzieci. Podziel klasę na dwie drużyny i ustaw je w dwóch kolejkach. Przydziel uczniom w każdej grupie liczbę 1–10. Jeśli w klasie jest więcej osób, wyznacz trzy grupy. Wydawaj polecenia: **Pupil 4 – pencil!** Uczniowie, którzy mają przydzielony dany numer, idą do tablicy i dotykają odpowiedniej karty. Z resztą klasy sprawdź, czy reprezentanci dotknęli właściwej karty.

3 Make the pencil case card and classroom objects cards. Ask and say.

- Pokaż gotowy piórnik i wycinanki z przyborami szkolnymi. Powiedz: **Let's make the pencil case and classroom objects.** Pokaż dzieciom, że powinny wyjąć szablon piórnika i przyborów z *Zeszytu ćwiczeń*. Pomóż uczniom w wycinaniu i pokaż, jak złożyć piórnik.

Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wycinają piórnik z grubszego papieru formatu A4 i wykorzystują minikarty z gumką, kredką, linijką, długopisem i ołówkiem wykonane w Lekcji 2.

- Pokazuj pojedynczo przybory ze swojej wycinanki, odwracając je tyłem. Dzieci pytają: *What's this?* Pokaż stronę z obrazkiem, odpowiedz, np.: **It's a pencil** i włóż przedmiot do papierowego piórnika.
-  W grupach uczniowie na zmianę pokazują swoje papierowe przybory, odwracając je tyłem do pozostałych osób, i odpowiadają pełnym zdaniem na pytania, aż do końca spakują papierowe piórniki.

4 Play Remember. strona 14

- Wskaż dzieci na obrazku i powiedz: **It's Sam/Lia. Sam is seven and Lia is seven.** Wyjaśnij, że są oni bohaterami historyjki w rozdziale 6. i w tym zadaniu demonstrują grę z wycinanką.
- Kłasnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Pokaż zasady gry, zapraszając na środek klasy ochotnika z własną wycinanką. Odgrodz się od niego książką. Wkładaj do swojego papierowego piórnika papierowe przybory, układając je kolejno w rzędzie i mówiąc ich nazwy. Ochotnik układa w swoim piórniku odpowiednie przybory w tej samej kolejności. Odstoń książkę i porównajcie, czy kolejność przyborów się zgadza.
-  W parach uczniowie kontynuują grę, na zmianę dyktując ułożenie przedmiotów oraz układając je według podanej kolejności.

*DODATKOWY POMYSŁ

Dzieci przypominają sobie, co znajduje się w ich prawdziwych piórnikach. Pytaj różnych uczniów: **What's in your pencil case?** Zapytane osoby wymieniają przybory z pamięci i sprawdzają swoje piórniki. Dzieci mogą kontynuować zabawę w parach.

5 Play Association. strona 14

- Wskazuj kolejne obrazki, pytając: **What's this?** Uczniowie odpowiadają: *It's a (book/crayon/pencil/notebook).* Powiedz: **Let's play Associate!** i wyjaśnij tytuł gry po polsku.
- Porozmawiaj z dziećmi po polsku o tym, czym są skojarzenia. Pokaż długopis i zapytaj, z jakimi innymi słowami, które znają po angielsku, kojarzy im się ten przedmiot. Uczniowie odpowiadają, np.: *pen – write, notebook.*
- Podziel klasę na cztery grupy. W grupach dzieci wymyślają skojarzenia do każdego z czterech przedmiotów na obrazku.
- Poproś każdą grupę, aby przedstawiła całej klasie skojarzenia dotyczące jednego z przedmiotów na obrazku. Powiedz: **Guess the object.** Reszta dzieci słucha i zgaduje, którego obrazka dotyczą skojarzenia.

Zakończenie lekcji

- Pokazuj karty obrazkowe z rozdziału 1., a uczniowie nazywają przybory i czynności. Przyczepiaj karty do tablicy, zwrócone tyłem do klasy. Wskazuj kolejne karty i pytaj: **What's this?** Uczniowie z pamięci podają nazwę przedmiotu lub czynności. Kiedy odpowiedzą prawidłowo, odwracaj dane karty.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team.* 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., s. 11., *Work-out*: ćw. 2., s. 15.

1 The school concert

Lekcja 7

Cele:

mówienie rymowanki, odgrywanie dialogu, rozpoznawanie i nazywanie czynności w klasie, budowanie świadomości podobieństw i różnic międzykulturowych

Główne słownictwo i struktury:

liczby 1–10; przybory szkolne; czynności w klasie; *I (read) at school. Good morning. Sorry, I'm late. Please come in and close the door; use a tablet*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty obrazkowe z przyborami szkolnymi i czynnościami w klasie; *karty wyrazowe z nazwami przyborów szkolnych; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

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

Powtórzenie

- Zaproś ochotnika z własnym piórnikiem na środek klasy. Powiedz: **Guess the classroom objects in (Monika's) pencil case**, wspomagając się gestami. Dzieci zgadują zawartość piórnika. Ochotnik wyjmuje każdy prawidłowo odgadnięty przedmiot z piórnika i pokazuje całej klasie.
-  Odtwórz piosenkę *Are you ready?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 31).

Główna część lekcji

1 Listen and say the **One, two, three, four rhyme.** strona 15

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 15. Wyjaśnij po polsku, że dzieci będą mogły porównać czynności wykonywane w klasie przez dzieci w Wielkiej Brytanii i w Polsce.
- Wskaż obrazek i zachęć dzieci, aby powiedziały, które elementy potrafią nazwać po angielsku. Wskaż dziewczynkę wchodzącą do klasy i, wskazując zegarek, powiedz: **She's very late.** Sprawdź zrozumienie wypowiedzi.
-  Powiedz: **Listen to the rhyme.** Odtwórz nagranie i odgrywaj treść rymowanki. Zachęć dzieci do naśladowania twoich gestów. Powiedz: **Say the rhyme.** Odtwórz rymowankę, robiąc pauzę po każdej linijce, aby dzieci mogły ją powtórzyć. Odtwórz nagranie po raz trzeci. Dzieci mówią rymowankę z nagraniem i odgrywają jej treść.

*DODATKOWY POMYSŁ

Odegraj scenkę z rymowanki z całą klasą. Pokaż ochotnikowi, że powinien uchylić drzwi do klasy, stanąć za nimi i zapukać. Następnie zaprosz go do klasy, mówiąc razem z wszystkimi dziećmi: **Please come in and close the door.** Powtórz zadanie kilka razy z różnymi ochotnikami, za każdym razem rozbudowując wypowiedź o kolejne zdanie, aż wszyscy powiedzą całą rymowankę z pamięci.

Lesson 7

1  1.24 Listen and say the **One, two, three, four rhyme.**



2  1.25 Listen to the dialogue. Repeat. Act out.

3  1.26 Listen, find and point.



4 Draw in your notebook and say.



* Language: numbers; Good morning; Sorry, I'm late; Please come in and close the door; I (read, write, draw, use a tablet) at school.



2 Listen to the dialogue. Repeat. Act out.

-  Wskaż nauczycielkę i dziewczynkę na obrazku w zad. 1. i powiedz: **It's Miss Smith/Anna.** Poproś dzieci, aby odgadły, co mówi dziewczynka, a co nauczycielka. Wysłuchaj ich odpowiedzi po polsku lub po angielsku. Powiedz: **Listen to the dialogue.** Odtwórz nagranie.
- Powiedz: **Listen and repeat.** Podziel klasę na dwie grupy i przydziel każdej inną rolę: *Miss Smith* i *Anna*. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej linijce dialogu. Sprawdź zrozumienie i pokaż grupom, że powinny powtarzać kwestie przydzielonej im postaci. Powtórz zadanie, prosząc grupy o zamienienie się rolami.
- Powiedz: **Tick tock.** Uczniowie kończą hasło: *Time to talk.* Powiedz: **Act out the dialogue**, wspomagając się gestami. Odegraj przykładowy dialog z ochotnikiem. Zapraszaj pary ochotników na środek klasy, aby odegrały podobny dialog.
-  W parach uczniowie odgrywają dialog, na zmianę przyjmując role spóźnionego ucznia i nauczyciela.

*DODATKOWY POMYSŁ

Narysuj trzy buźki na tablicy i podaj odpowiednie przymiotniki: uśmiechniętą – *happy*, smutną – *sad* i zdenerwowaną – *angry*. Zaproś dwoje ochotników na środek klasy. Każdy z nich w tajemnicy wybiera jeden rysunek i odgrywa dialog, zachowując się zgodnie z wybranym nastrojem. Reszta klasy zgaduje, która osoba była w jakim nastroju. Powtórz zadanie z różnymi parami ochotników.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci wstają i chodzą w miejscu. Wydawaj polecenia zamiennie: **Hurry up! Slow down!** Uczniowie odpowiednio przyspieszają ruchy lub zwalniają. Ochotnik może przejąć twoją rolę.

3 Listen, find and point. strona 15

- Wyjaśnij, że osoby ze zdjęć mieszkają w Wielkiej Brytanii i wykonują różne czynności w swojej szkole. Poproś dzieci, aby opisały czynności wykonywane przez te osoby. Wskaż tablet na zdjęciu b i zapytaj: **What's this?** (tablet).
-  Powiedz: **Listen and point.** Dzieci słuchają nagrania, odnajdują i wskazują właściwe zdjęcia (odpowiedzi: 1 c, 2 a, 3 b). Odtwórz nagranie ponownie i poproś uczniów, aby podnosili ręce, jeśli wykonują w szkole te same czynności, co dzieci na zdjęciach.
- Mów kwestie postaci zgodnie z kolejnością zdjęć, np.: **Hello, I'm David,** zachęcając uczniów, aby dokończyli wypowiedź danego dziecka, wspomagając się zdjęciami, np.: *I read at school.*

4 Draw in your notebook and say.

- Zapytaj: **What do you do at school?** Zachęć dzieci do odpowiadania po angielsku.
- Pokaż przykładowy rysunek w podręczniku i powiedz: **Draw in your notebook what you do at school.** Wyjaśnij, że dzieci powinny narysować siebie wykonującego jedną z czynności w swojej szkole. Wyznacz czas na wykonanie zadania. Chodź po klasie i zadawaj pytania o rysunki dzieci.
- Ochotnicy pokazują swoje rysunki całej klasie i opowiadają o nich, np.: *I colour at school.* W dużej klasie dzieci pokazują i opisują swoje rysunki w grupach.

Zakończenie lekcji

- Podnieś podręcznik i zapytaj: **What do the children in the photos do at school?** Uczniowie wymieniają czynności z pamięci (*read, use a tablet, write, draw*). Zapytaj dzieci, co powinny powiedzieć, jeśli się spóźnią na lekcję angielskiego (*Good morning, I'm sorry I'm late*).
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. 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.



One, two, three, four

One, two, three, four (dzieci pokazują daną liczbę na palcach)

Please come in and close the door. (dzieci robią krok i udają, że zamykają drzwi)

Five, six, seven, eight (dzieci pokazują daną liczbę na palcach)

Hurry now. You're very late! (dzieci biegną w miejscu, wskazując zegarek)



Miss Smith: *Good morning, Anna.*

Anna: *Good morning, Miss Smith. Sorry I'm late.*

Miss Smith: *It's all right. Please come in and close the door.*



1 *Hello, I'm Vicky. I write and draw at school.*

2 *Hello, I'm David. I read at school.*

3 *Hello, I'm Jane. I use a tablet at school.*

1 The school concert

Lekcja 8

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziału 1.

Główne słownictwo i struktury:

przybory szkolne; czynności w klasie; *What's this? It's a ... I (write) at school.*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; *karty obrazkowe z przybarami szkolnymi i czynnościami w klasie; *karty wyrazowe z nazwami przyborów szkolnych; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

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

Powtórzenie

- Poproś dwoje ochotników, aby odegrali za pomocą gestów poznany na ostatniej lekcji dialog między nauczycielką a spóźnioną uczennicą, ale bez mówienia go. Cała klasa mówi kwestie za nich, reagując na ich gesty.
-  Odtwórz rymowankę *One, two, three, four*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 37).

Główna część lekcji

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

- Wskazuj różne przybory w klasie i pytaj: **What's this?** Uczniowie odpowiadają: *It's a ...*
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 16.
-  Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je przed zdaniem, w którym podany jest numer obrazka. Powiedz: **Say the number.** Dzieci odpowiadają: *It's number 4.* Kontynuuj zadanie z resztą pytań.
- Powiedz: **Repeat.** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają pytania i zdania opisujące przybory oraz samodzielnie podają numer pasującego obrazka.
-  W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę zadają sobie pytania i odpowiadają na nie: *What's this? It's a (rubber),* a pozostałe osoby mówią numer obrazka.

2 Listen, point and say. strona 16

-  Zapytaj: **Do you remember The school concert story?** Wskaż postaci na obrazkach i zapytaj: **Who's this?** (*Miss Beetle, Colin*). Powiedz: **Listen, point and say.** Wyjaśnij, że dzieci usłyszą zdania i powinny wskazać właściwą postać oraz powiedzieć, kto wypowiada dane zdanie w historyjce. Odtwórz nagranie (odpowiedzi w zapisie nagrania).

Lesson 8

Unit review

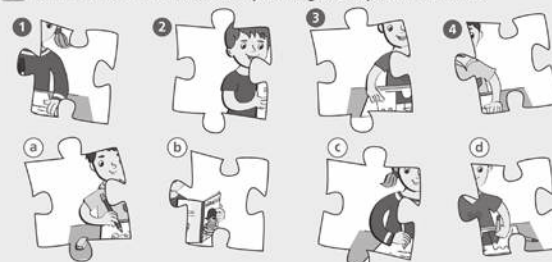
1 Listen, find and point. Say the number. Repeat.



2 Listen, point and say.



3 Listen and match with your fingers. Repeat and mime.



Go to Gary's picture dictionary on page 80.



ZADANIE RUCHOWE

Podziel dzieci na osiem grup i przydziel każdej z nich inny z przyborów szkolnych. Dzieci potrzebują jednego prawdziwego przedmiotu na grupę. Ustaw cztery grupy pod jedną ścianą, a cztery grupy pod przeciwną. Każda grupa ma za zadanie siłami wszystkich osób w grupie przetransportować swój przedmiot na drugi koniec klasy dowolnym sposobem, ale bez wykorzystywania rąk. Podkreśl, że w zabawie nie chodzi o rywalizację ani o czas, ale o pomysłowość.

3 Listen and match with your fingers. Repeat and mime. strona 16

- Wskaż rozsypane puzzle i powiedz: **Look at the classroom activities.** Zapytaj: **Can you match the pictures with your fingers?**, wspomagając się gestami. Dzieci próbują znaleźć pasujące puzzle.
-  Powiedz: **Listen and match with your fingers.** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdym zdaniu, aby dać dzieciom czas na połączenie palcami odpowiednich puzzli (odpowiedzi: 1 c, 2 b, 3 d, 4 a).
- Powiedz: **Repeat and mime.** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdym zdaniu, aby uczniowie je powtórzyli i zilustrowali zdanie za pomocą gestów.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

Go to Gary's picture dictionary on page 80.

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

Zakończenie lekcji

- Podnieś podręcznik i zapytaj: **How many (classroom objects / classroom activities) do you remember?** Dzieci wymieniają z pamięci słowa z danych kategorii.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. 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.



What's this? It's a rubber. (pauza) It's number 4.
What's this? It's a pencil. (pauza) It's number 2.
What's this? It's a schoolbag. (pauza) It's number 7.
What's this? It's a pen. (pauza) It's number 1.
What's this? It's a ruler. (pauza) It's number 5.
What's this? It's a book. (pauza) It's number 8.
What's this? It's a notebook. (pauza) It's number 6.
What's this? It's a crayon. (pauza) It's number 3.



- Good morning, Bugs. (pauza) Miss Beetle.*
- No, I'm not all right. (pauza) Miss Beetle.*
- OK. Bugs Team! Let's help! (pauza) Colin.*
- Look! We can use pencils ... and crayons. (pauza) Colin.*
- We've got a surprise! (pauza) Colin.*
- Well done, Bugs! You're fantastic! (pauza) Miss Beetle.*



- I write at school.*
- I read at school.*
- I colour at school.*
- I draw at school.*

1 The school concert

Cumulative review

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziałów *Hello, Bugs Team!* oraz 1.

Główne słownictwo i struktury:

○ materiał z rozdziałów *Hello, Bugs Team!* oraz 1.

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty obrazkowe z rozdziałów *Hello, Bugs Team!* oraz 1., *miękka piłka; *karty wyrazowe z nazwami przyborów szkolnych; *maskotka Gąsienica Colin

i

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

Powitanie

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

Powtórzenie

- Pytaj o słowa z różnych kategorii dotychczas poznanych przez dzieci: **How many (colours) can you name in (10) seconds?** Wyjaśnij znaczenie pytania po polsku. Wybieraj różnych uczniów, aby wymieniali słowa z pamięci. Włącz minutnik, odliczaj podane słowa i po upływie wyliczonego czasu zawołaj: **Stop!**
-  Odtwórz piosenkę *Are you ready?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 31).

*DODATKOWY POMYSŁ

Przeprowadź quiz z poznanego dotychczas materiału. Podziel klasę na dwie drużyny, np.: *Caterpillars* i *Bees*. 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 (write) at school.**
- 2 Pokazuj karty obrazkowe do historyjek i proś o ułożenie ich w kolejności lub o uzupełnienie dialogu dotyczącego danej karty, np.: **It's a schoolbag and (crayons).**
- 3 Proś o podanie lub pokazanie na kartach par pasujących do siebie słów, np.: *colour – crayon.*
- 4 Przyczep karty obrazkowe do tablicy, ponumeruj je i pokazuj karty wyrazowe. Proś dzieci o podanie numeru pasującej karty obrazkowej.
- 5 Odtwórz nagranie karaoke wybranej piosenki i poproś 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  1:30 Listen, find and point.

2 Play I spy with Bugs eye.



3  1:31 Listen and repeat. Think and choose.



Główna część lekcji

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.
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 17. Zapytaj: **What can you see in the picture?**, wspomagając się gestami. Zachęć dzieci do wymieniania postaci, przyborów, drobnych przedmiotów, liczb i kolorów po angielsku.
-  Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdym pytaniu. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują i wskazują właściwe elementy obrazka. Odtwórz nagranie po raz drugi bez zatrzymywania i zachęć dzieci, aby oprócz słuchania i wskazywania próbowały podawać odpowiedzi razem z nagraniem.

2 Play I spy with Bugs eye. strona 17

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

ZADANIE RUCHOWE

Przypomnij kategorie poznanych dotychczas słówek, po polsku lub po angielsku: *Liczby/Numbers, Kolory/Colours, Przybory szkolne/Classroom objects, Czynności w klasie/Class activities*. Dzieci stają w kręgu. Rzuć miękką piłką do jednego ucznia i powiedz kategorię, np.: **Liczba/Number**. Dziecko łapie piłkę i podaje dowolną liczbę 1–10, rzuca piłkę do innego dziecka, podając inną kategorię, niż samo otrzymało. Kategorie mogą się powtarzać, ale nie bezpośrednio po sobie.

3 Listen and repeat. Think and choose. strona 17

- Wskaż obrazek i zapytaj: **Who's/What's this?** Dzieci nazywają postaci i przybory. Wyjaśnij, że uczniowie będą oceniać swoją pracę w dotychczasowych rozdziałach podręcznika.
-  Powiedz: **Listen and repeat**. Zachęć dzieci, aby podczas słuchania wskazywały kolejne liczby na termometrze. Odtwórz nagranie. Dzieci mówią liczby razem z nagraniem i powtarzają zdania. Sprawdź zrozumienie słów *good* i *excellent*.
- Poproś dzieci po polsku, aby zdecydowały, jak oceniają własną pracę, wybierając sobie po cichu jedno ze zdań, które przed chwilą powtórzyły. Przypomnij zdania, mówiąc je z odpowiednim natężeniem emocji: **My work is OK/good/excellent**.

*DODATKOWY POMYSŁ

Przyczep karty obrazkowe z dotychczas poznanych kategorii do tablicy na takiej wysokości, aby dzieci były w stanie ich dosięgnąć. Pokaż dwójgu ochotnikom, aby stanęli na środku klasy, tyłem do tablicy. Wskaż za ich plecami jedną z kart na tablicy. Klasa woła odpowiadające jej słowo. Na hasło: **Now!** ochotnicy odwracają się i jak najszybciej starają się dotknąć odpowiedniej karty. Powtórz zabawę kilka razy z różnymi osobami.

Zakończenie lekcji

- Dzieci losują po jednej karcie obrazkowej z rozdziału *Hello, Bugs Team!* oraz 1., nie pokazując nikomu obrazka. Na hasło: **Start!** dzieci kolejno wstają i pokazują swoją kartę, a cała klasa woła odpowiednie słowo.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. 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*, s. 14.



- 1 Where's Colin the caterpillar? Here!
- 2 Where's Lucy the ladybird? Here!
- 3 Where's Bella the bee? Here!
- 4 Where's Gary the glow-worm? Here!
- 5 What's this? It's a schoolbag.
- 6 What's this? It's a ruler.
- 7 What's this? It's a notebook.
- 8 What's this? It's a pencil.
- 9 What's this? It's a crayon.
- 10 What's this? It's a rubber.
- 11 Where's the blue ball? It's here!
- 12 Where's the pink mouse? It's here!



One ... two ... three ... four ... five ... six ... seven ...
eight ... nine ... ten! My work is OK! (pauza)
My work is good! (pauza) My work is excellent!

2 The magic elf

Lekcja 1

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie zabawek, mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:

car, bike, robot, doll, scooter, skateboard, teddy bear;
What's this? It's a (car); ○ przybory szkolne

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty obrazkowe z przyborami szkolnymi i zabawkami (samochód, rower, robot, lalka, hulajnoga, deskorolka, miś); karta obrazkowa z Gąsienicą Colinem, *karty do bingo z *Zeszytu ćwiczeń*; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

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

Powtórzenie

- Zapytaj: **Where's your pen/pencil/crayon/ruler/rubber/schoolbag/notebook/book?** Podnoś karty obrazkowe z przyborami szkolnymi, a dzieci unoszą właściwe przedmioty, mówiąc: *It's here.* Powtórz pytania bez wykorzystania kart, a dzieci samodzielnie wykonują zadanie.
-  Odtwórz piosenkę *What's this?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 27).

Główna część lekcji

1 Listen, look and point. Repeat.

- Przyczep do tablicy kartę obrazkową z Gąsienicą Colinem. Pokaż karty obrazkowe z zabawkami zwrócone tyłem do klasy i powiedz: **These are Colin's cards.** Wyjaśnij, że kryją one zabawki. Powiedz: **Guess the toys.** Dzieci wymieniają zabawki po polsku lub po angielsku. Kiedy wymieniają zabawki z kart, mów: **Very good, (car)** i przyczepiaj karty do tablicy w kolejności, w jakiej występują w nagraniu.
*Jeśli masz maskotkę Colina, trzymaj zestaw kart w jej łapkach.
-  Powiedz: **Listen, look and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują kolejne karty. Powiedz: **Repeat.** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują karty i powtarzają słowa jak w nagraniu: zwykłym tonem, szeptem oraz głośno.
- Pokazuj zabawki za pomocą gestów (patrz opis w *Colin's chant*) i nazywaj je. Dzieci naśladują twoje gesty i powtarzają nazwy zabawek.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

2 Play Colin's bingo. strona 18

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 18. Wymieniaj zabawki: **Find the (scooter),** a dzieci wskazują je na zdjęciach.

2 The magic elf

Lesson 1

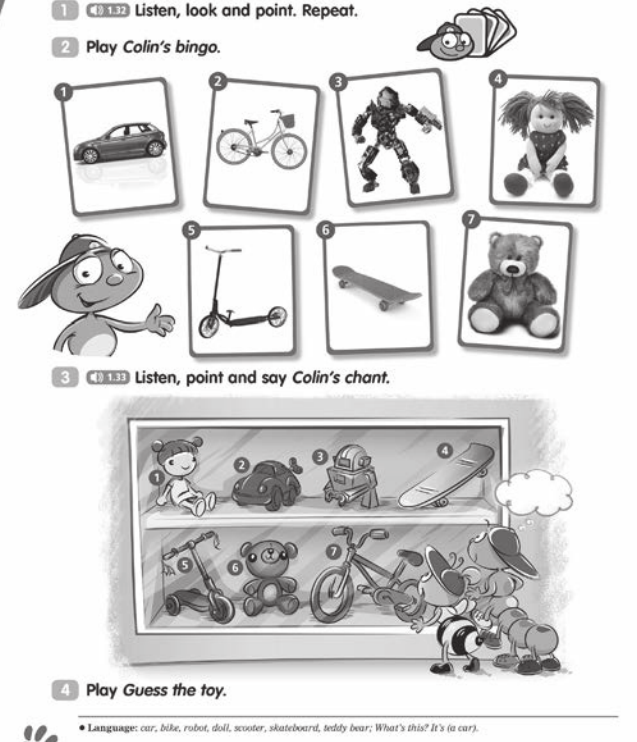
1  1.32 Listen, look and point. Repeat.

2 Play Colin's bingo.

3  1.33 Listen, point and say Colin's chant.

4 Play Guess the toy.

Language: car, bike, robot, doll, scooter, skateboard, teddy bear; What's this? It's (a car).



- Kłasnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podnieś kartę obrazkową z Colinem i powiedz: **Let's play Colin's bingo!** Pokaż karty do bingo i poproś dzieci, aby wyjęły własne karty przygotowane w rozdziale 1. Pokaż uczniom, że powinni zakryć kartami dowolne trzy zdjęcia z zabawkami w podręczniku.
- Losuj karty obrazkowe z zabawkami tak, aby uczniowie nie widzieli obrazków, i podawaj nazwy zabawek. Uczniowie zakrywają pozostałymi kartami do bingo wymieniane zabawki na zdjęciach. Gdy dziecko zakryje wszystkie zdjęcia, woła: **Bingo!** Powtórz zabawę dwa razy. Ochotnik może przejść twoją rolę.
*Jeśli masz maskotkę Colina, losuj karty do bingo jej łapką.

ZADANIE RUCHOWE

Poproś dzieci, aby wstały, i zagraj z nimi w *Robots*. Wydawaj polecenia, np.: **Jump (on one leg) / Walk (fast/slowly) / Dance / Draw / Write like a robot.** Dzieci wykonują polecenia, naśladując ruchy robota.

3 Listen, point and say Colin's chant. strona 18

- Wskaż obrazek i zapytaj: **Who's this? (Bella and Colin)** **What toys can you see?** Dzieci wymieniają zabawki widoczne na wystawie sklepowej.
-  Powiedz: **Listen to Colin's chant and point.** Dzieci słuchają rymowanki i wskazują zabawki. Podkreśl, że zabawki są wymieniane w innej kolejności niż na obrazku.
- Po wykonaniu zadania przez dzieci wyjaśnij, że nazwy zabawek pojawiają się w kolejności jak na zdjęciach w zad. 2. Odtwórz nagranie ponownie, robiąc pauzę przed nowo dodaną zabawką w drugiej linii każdej zwrotki. Uczniowie wskazują odpowiedni przedmiot na zdjęciu i mówią jego nazwę.

- Powiedz: **Say the chant. Mime the toys.** Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem i odgrywają jej treść.

4 Play Guess the toy.

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Przyczep kartę z Colinem do tablicy. Narysuj dużą chmurkę nad głową postaci. Powiedz: **Colin wants a toy** i wyjaśnij znaczenie za pomocą gestów. Wylosuj jedną kartę obrazkową z zabawką tak, aby dzieci nie widziały obrazka i przyczep ją w chmurce, tyłem do klasy. Powiedz: **Guess the toy.** Dzieci odgadują zabawkę. Kiedy odpowiedzą prawidłowo, odwróć kartę obrazkiem w stronę klasy. Powtórz zabawę, zapraszając ochotników do przejęcia twojej roli.
-  W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę wybierają słowa, np. zakrywając w sekrecie kartą do bingo jedno zdjęcie zabawki w swoim podręczniku, i zgadują, jakie zabawki wybrali kolega lub koleżanka.

Zakończenie lekcji

- Pokaż zabawki poznane na lekcji za pomocą gestów. Dzieci wymieniają nazwy zabawek.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. 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.



1 car, 2 bike, 3 robot, 4 doll, 5 scooter, 6 skateboard, 7 teddy bear;

(szeptem)

1 car, 2 bike, 3 robot, 4 doll, 5 scooter, 6 skateboard, 7 teddy bear;

(głośno)

1 car, 2 bike, 3 robot, 4 doll, 5 scooter, 6 skateboard, 7 teddy bear



Colin's chant

What's this? (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście)

It's a car! (dzieci udają, że kręcą kierownicą)

What's this? (jw.)

It's a car and a bike! (jw. i dzieci udają, że kierują rowerem)

What's this? (jw.)

It's a car, a bike and a robot! (jw. i dzieci poruszają sztywno rękami jak robot)

What's this? (jw.)

It's a car, a bike, a robot and a doll! (jw. i dzieci udają, że kołyszą lalkę)

What's this? (jw.)

It's a car, a bike, a robot, a doll and a scooter! (jw. i dzieci udają, że odpychają się nogą na hulajnodze)

What's this? (jw.)

It's a car, a bike, a robot, a doll, a scooter and a skateboard! (jw. i dzieci udają, że jadą na deskorolce)

What's this? (jw.)

It's a car, a bike, a robot, a doll, a scooter, a skateboard and a teddy bear! (jw. i dzieci udają, że przytulają misia)

Wow! Hurray! (dzieci unoszą ręce w geście radości)

I want a toy today! (dzieci klaszczą)

2 The magic elf

Lekcja 2

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie zabawek, śpiewanie piosenki, prośzenie o zabawki i reagowanie na prośby

Główne słownictwo i struktury:

zabawki; *Can I have a (ball), please? Here you are! Thank you;* ○ piłka; kolory; liczby 1–8

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty obrazkowe z zabawkami (samochód, rower, robot, lalka, hulajnoga, deskorolka, miś; ○ piłka); *minikarty z zabawkami z *Zeszytu ćwiczeń*; *karty wyrazowe z nazwami zabawek; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

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

Powtórzenie

- Pokaż karty obrazkowe z zabawkami. Dzieci nazywają zabawki. Powiedz: **Mime (a scooter)**, a uczniowie pokazują odpowiednie zabawki za pomocą gestów.
-  Odtwórz rymowaną *Colin's chant*. Dzieci mówią rymowaną, pokazując wymieniane zabawki za pomocą gestów (patrz s. 43).

Główna część lekcji

1 Look and guess. Say. strona 19

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 19. Pytaj o kolejne zwierzątka i zabawki na obrazku: **Who's this? What's this?**, a uczniowie podają ich nazwy.
- Powiedz: **What toys do the bugs want? Guess and say** i wyjaśnij znaczenie za pomocą gestów, ewentualnie po polsku, jeśli to konieczne.
- Wymieniaj postaci, np.: **Colin**, a uczniowie zgadują wybrane przez nie zabawki, np.: *car*. Wyjaśnij, że dzieci sprawdzają swoje odpowiedzi, słuchając piosenki.

2 Listen and say who sings each verse. Sing *Can I have a scooter, please?*

-  Powiedz: **Ding-dong.** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: **Listen and say who sings each verse**, wskazując postaci na obrazku jako podpowiedź. Odtwórz nagranie. Dzieci podają odpowiedzi (1 – Gary, 2 – Bella, 3 – Colin, 4 – Lucy). Wyjaśnij znaczenie zwrotów *Can I have ..., please* i *Here you are*, dodając gesty jak w opisie piosenki. Sprawdź zrozumienie, wołając: **Show me 'Can I have (a scooter), please' / 'Here you are'.** Dzieci wykonują odpowiednie gesty.
- Pytaj o zabawki i postaci z piosenki w różnej kolejności: **Who wants a (doll)? What toy does (Bella) want?**, a dzieci wskazują zabawki i postaci na obrazku oraz podają odpowiedzi (*scooter* – Gary, *skateboard* – Bella, *car* – Colin, *doll* – Lucy).

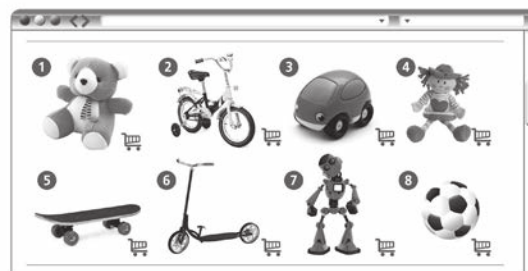
Lesson 2

1 Look and guess. Say.

2 Listen and say who sings each verse. Sing *Can I have a scooter, please?*



3 Choose and say.



4 Make the mini-flashcards. Play *The toy game*.



• Language: *Can I have (a ball), please? Here you are! Thank you.*



- Powiedz: **Sing *Can I have a scooter, please?*** Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z techniką „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 6). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

ZADANIE RUCHOWE

Uczniowie stają w kręgu. Powiedz: **Pass a (small/big) (teddy bear)** i wybierz osobę, która następnie pokazuje za pomocą gestów odpowiednią zabawkę w żądanym rozmiarze i „przekazuje” ją dziecku po swojej lewej stronie, które powtarza te same gesty itd. Kontynuuj zabawę, zmieniając polecenia co kilka osób.

3 Choose and say. strona 19

- Zapytaj: **What's this?**, wskazując kolejne zabawki na obrazku. Uczniowie odpowiadają: *It's a ...* (1 *teddy bear*, 2 *bike*, 3 *car*, 4 *doll*, 5 *skateboard*, 6 *scooter*, 7 *robot*, 8 *ball*). Uwaga – do kluczowego zestawu słownictwa w tym ćwiczeniu dodane jest słowo *ball* poznane w rozdziale *Hello, Bugs Team!* Pokaż na migi, że odbijasz piłkę, a uczniowie naśladowują twój gest, mówiąc: *ball*.
- Powiedz: **Choose and say** i zademonstruj zadanie. Udawaj, że wybierasz jedną z zabawek w podręczniku i poproś: **Can I have a ... teddy bear, please?** Zachęć uczniów, aby odpowiedzieli: *Here you are* i udawali, że podają ci zabawkę. Skłoń głowę i powiedz: **Thank you.**
- Podziel klasę na dwie drużyny. Poproś ucznia w jednej drużynie, aby podał liczbę 1–8, np.: *seven*. Następnie jego drużyna prosi o zabawkę oznaczoną danym numerem na zdjęciu, np.: *Can I have a robot, please?* Druga drużyna chórem odpowiada: *Here you are*, na co pierwsza drużyna odpowiada: *Thank you*. Po czterech pytaniach drużyny zamieniają się rolami.

-  W parach uczniowie przeprowadzają podobne dialogi, wybierając różne zabawki na zdjęciu.

*DODATKOWY POMYSŁ

W parach uczniowie proszą o różne przedmioty, które potrafią nazwać po angielsku, np.: *Can I have a red crayon, please?* i podają je sobie wzajemnie. Zademonstruj zadanie z ochotnikiem na środku klasy.

*ZADANIE Z KARTAMI WYRAZOWYMI

Przyczep do tablicy karty obrazkowe z zabawkami. Dzieci nazywają zabawki. Pokazuj po jednej karcie wyrazowej, czytaj na głos wyraz i zachęć dzieci do powtórzenia go. Ochotnik przyczepia daną kartę wyrazową pod właściwą kartą obrazkową.

W kolejnych lekcjach rozdziału na początku zajęć wykorzystaj wybrane gry z kartami wyrazowymi z *Banku gier* na s. 16.

4 Make the mini-flashcards. Play The toy game.

- Pokaż gotowe minikarty z zabawkami. 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 osiem kart z papieru i na każdej samodzielnie rysują osiem zabawek wymienionych w zad. 3.
-  Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Poproś dzieci o rozłożenie minikart obrazkami do góry. Zapytaj: **Can I have a robot, please?** Pokaż dzieciom, że powinny podnieść mini-kartę z robotem i powiedzieć: *Here you are!* Powiedz: **Thank you.** Powtórz zdanie z kilkoma zabawkami.
- Następnie wybierz ucznia i poproś go o zabawkę: **Bartek.** **Can I have a scooter, please?** Wskazany uczeń podnosi właściwą minikartę i odpowiada: *Here you are!* Podziękuj, mówiąc: **Thank you.** Ten sam uczeń wybiera następnie inne dziecko i prosi je o wybraną przez siebie zabawkę. Dzieci kontynuują zabawę, przeprowadzając dialogi z różnymi osobami.
-  W parach lub małych grupach uczniowie przeprowadzają podobne dialogi, pokazując odpowiednie minikarty.

*DODATKOWY POMYSŁ

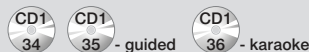
Zagraj z dziećmi w *Happy families*. Opis gry w *Banku gier* na s. 14.

Zakończenie lekcji

- Pokazuj na migi różne zabawki, a uczniowie proszą o nie: *Can I have a (bike), please?* Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. 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.



Can I have a scooter, please?

Can I have a scooter, please? (dzieci wyciągają ręce w proszącym geście, a następnie pokazują zabawkę za pomocą gestów)

Here you are. Here you are. (dzieci udają, że coś komuś podają)

Can I have a scooter, please? (jw.)

Here you are. Thank you! (dzieci udają, że coś komuś podają, i kiwają głową w podziękowaniu)

Can I have a skateboard, please? (jw.)

Here you are. Here you are.

Can I have a skateboard, please?

Here you are. Thank you!

Can I have a car, please? (jw.)

Here you are. Here you are.

Can I have a car, please?

Here you are. Thank you!

Can I have a doll, please? (jw.)

Here you are. Here you are.

Can I have a doll, please?

Here you are. Thank you!

2 The magic elf

Lekcja 3

Cele:

sluchanie historyjki, proszenie o zabawki i reagowanie na prośby, ocenianie historyjki

Główne słownictwo i struktury:

Can I have a (robot), please? Here you are! Thank you; zabawki; ○ liczby 1–10

Materiały (*opcjonalne):

plyta audio CD1; karty obrazkowe z zabawkami; karty obrazkowe do historyjki 2.; *karty wyrazowe z nazwami zabawek; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

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

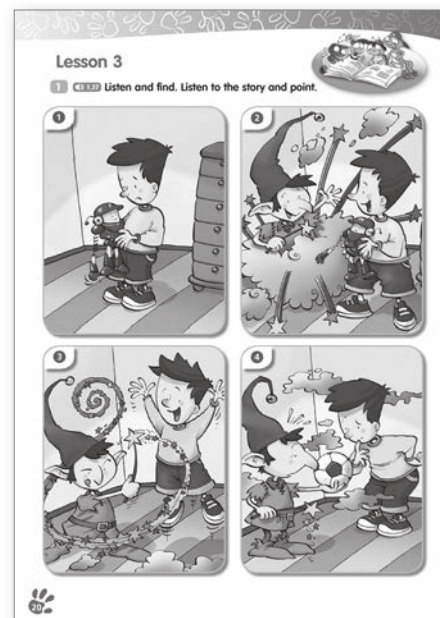
Powtórzenie

- Pokazuj pojedynczo karty obrazkowe z zabawkami i nazywaj zabawki, czasem się myląc, np. pokazując rower, powiedz: **It's a doll.** Uczniowie powtarzają po tobie tylko prawidłowe zdania. Kiedy zdanie nie pasuje do obrazka, milczą.
-  Odtwórz piosenkę *Can I have a scooter, please?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 45).

Główna część lekcji

1 Listen and find. Listen to the story and point. strony 20–21

- Rozłóż dłonie w geście otwierania książki i powiedz: **Three, two, one.** Uczniowie kończą hasło: *It's story time.* Powiedz: **Open your books on page 20** i zapisz numer strony na tablicy. Wskaż obrazek czterech postaci na górze strony. Zapytaj: **Who's this? (the Bugs).** Poproś dzieci o opisanie obrazka po polsku lub po angielsku: zwierzątka wspólnie czytają historyjkę.
- Zachęć dzieci, aby usiadły w kręgu. Pokaż karty 1 oraz 2 do historyjki 2. lub poproś uczniów, aby popatrzyli na te same obrazki w podręczniku. Powiedz: **Listen and find.** Wyjaśnij, że dzieci powinny odnaleźć na obrazkach postaci i przedmioty, o których rozmawiają zwierzątka. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po ich dialogu. Następnie powiedz: **Point to the boy/robot/magic elf** i sprawdź, czy dzieci wskazują prawidłowe elementy obrazków.
- Pokaż pozostałe obrazki i powiedz: **Guess what happens in the story.** Dzieci odgadują po polsku, co się wydarzy w historyjce. Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
-  Powiedz: **Listen and point.** Podczas słuchania dzieci wskazują odpowiednie obrazki.
- Po wysłuchaniu historyjki wskazuj kolejne obrazki, zadawaj uczniom pytania i proś o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie treści. Wyjaśnij znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów, ewentualnie po polsku, jeśli to konieczne. Przykładowe pytania/zdania:



- 1 **Who's this? (Danny) What's this? (Danny's robot)** **Is Danny's robot old?** (yes) **Is Danny happy?** (No, he's sad.)
- 2 **Who's this? (a magic elf) Can the elf help?** (yes) **Danny wants a new (robot).**
- 3 **The elf says 'Jump. (Turn around). Close your (eyes), One, (two, three), Surprise, (surprise)! Tripilee!'**
- 4 **Is it a robot? (No, it's a ball.) Does Danny want the ball?** (no)
- 5 **Is it a robot? (No, it's a car.) Does Danny want the car?** (no)
- 6 **Is it a robot? (No, it's a bike.) Does Danny want the bike?** (no) **Danny wants his (old robot).**
- 7 **The elf says 'Jump). Turn around. (Close) your eyes, One (two) three (Surprise), surprise! Tripilee!'**
- 8 **Is it Danny's old robot? (yes) Does Danny want the robot? (yes) Is Danny/the elf happy? (yes)**

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci wychodzą z ławek. Wymieniają po kolei poznane zabawki, a uczniowie pokazują je za pomocą gestów. Następnie powiedz np.: **Five robots.** Dzieci pokazują za pomocą gestów robota i łączą się w grupy o danej liczbie uczestników. Uczniowie, którym nie udało się połączyć w grupy, robią pajacyka. Wymieniaj różne liczby kolejnych zabawek, a dzieci łączą się w grupy. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.

2 Listen and think. Say. strona 21

- Wskaż postaci i książkę na obrazku w podręczniku i zapytaj: **Who's this? What's this? (bugs, book/story).**
-  Powiedz: **Listen and think.** Zachęć dzieci, aby podczas słuchania wskazywały kolejne liczby na termometrze i zastanowiły się, jak bardzo podoba im się historyjka. Możesz poprosić dzieci, aby odliczały i mówiły zdania razem z nagraniem lub je powtarzały.
- Zapytaj: **Do you like the story?** Mów z odpowiednim natężeniem emocji kolejne zdania z zapisu nagrania: **The story is OK/great/fantastic.** Dzieci, które mają podobne zdanie, powtarzają je.



3 Choose and ask. strona 21

- Wciel się w rolę elfa z historyjki. Weź do ręki linijkę lub inny przedmiot imitujący różdżkę, możesz też założyć szpiczastą czapkę, np. z papieru. Powiedz: **I'm a magic elf.**
- Wskaż zabawki wokół elfa na obrazku. Powiedz: **Choose and ask.** Wyjaśnij, że dzieci mają wybrać sobie jedną zabawkę, którą chciałyby dostać, i powinny cię o nią poprosić.
- Wybierz ochotnika i zachęć go, aby poprosił: *Can I have a (scooter), please?* Udawaj, że machasz różdżką. Następnie podaj ochotnikowi kartę obrazkową z wybraną przez niego zabawką, mówiąc: **Here you are.** Dziecko odpowiada: *Thank you.* Odbierz kartę i powtórz zabawę z innym uczniem. Ochotnicy mogą także przejąć rolę elfa.
- W parach lub małych grupach dzieci na zmianę proszą o zabawki i odgrywają rolę elfa. Zamiast wręczać kartę z zabawką, dzieci pokazują daną zabawkę na migi. Dzieci mogą prosić także o inne zabawki niż poznane na lekcji.

*DODATKOWY POMYSŁ

Przeprowadź ankietę, aby sprawdzić, które z poznanych zabawek są najpopularniejsze. Dzieci mogą wybrać tylko jedną ulubioną zabawkę. Pokazuj kolejno karty obrazkowe z zabawkami. Uczniowie, którzy chcieliby otrzymać daną zabawkę, wstają i mówią razem: *Can I have a (car), please?* Policz, ile osób wybrało ten przedmiot, przyczep kartę do tablicy i zapisz wynik. Na koniec ogłoś, którą zabawkę wybrało najwięcej dzieci.

Zakończenie lekcji

- Pokazuj zabawki za pomocą gestów, a dzieci zgadują, o jakie zabawki prosisz, mówiąc: *Can I have a (skateboard), please?*
- Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. 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
37

Colin: Hey, Bugs Team! Let's read a story.

Bugs: Yes! / Brilliant! / Great!

Lucy: Look! It's about a boy ... and a robot ... and a magic elf.

Bella: What happens?

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

Obrazek 1

Narrator: This is Danny. And this is Danny's robot.

Danny's robot is old. Danny is sad.

Danny: I want a new robot.

Obrazek 2

Narrator: Suddenly a magic elf appears. Tripilee!

Elf: I can help!

Danny: Oh, great! Can I have a new robot, please?

Elf: Oh, yes. No problem!

Obrazek 3

Elf: Jump. Turn around.

Close your eyes

One, two, three

Surprise, surprise!

Tripilee!

Obrazek 4

Elf: Here you are! Oh, dear.

Danny: It's a ball, not a robot. Can I have a robot, please?

Elf: Oh, yes. No problem!

Obrazek 5

Elf: Jump. Turn around.

Close your eyes

One, two, three

Surprise, surprise!

Tripilee!

Here you are! Oh, dear.

Danny: It's a car, not a robot. Can I have a robot, please?

Elf: Oh, yes. No problem!

Obrazek 6

Elf: Jump. Turn around.

Close your eyes

One, two, three

Surprise, surprise!

Tripilee!

Here you are! Oh, dear.

Danny: Oh, it's a bike, not a robot. I want my old robot.

Oh, can I have my old robot, please?

Elf: Oh, yes. No problem!

Obrazek 7

Elf: Jump. Turn around.

Close your eyes

One, two, three

Surprise, surprise!

Tripilee!

Obrazek 8

Elf: Oh, yes! Phew! Here you are!

Danny: Oh, great! It's my robot! My fantastic old robot!

Hello, robot. Oh, thank you!

Narrator: Danny is very happy now. And the elf is very happy, too.

CD1
38

One ... two ... three ... four ... five ... six ... seven ...

eight ... nine ... ten! The story is OK! (pauza)

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



2 The magic elf

Lekcja 4

Cele:

sluchanie historyjki, rozpoznawanie i nazywanie czynności oraz zabawek z historyjki, śpiewanie piosenki, ćwiczenie wymowy głósni /s/

Główne słownictwo i struktury:

Can I have a (ball), please? It's a (car); Jump, turn around, close your eyes, surprise; A squirrel on a skateboard with a school bag.

Materiały (*opcjonalne):

plyta audio CD1; karty obrazkowe z zabawkami; karty obrazkowe do historyjki 2.; *minikarty z zabawkami; *karty wyrazowe z nazwami zabawek; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

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

Powtórzenie

- Wysuwaj powoli zza podręcznika kolejne karty z zabawkami. Kiedy dzieci rozpoznają zabawkę po widocznym fragmencie, mówią jej nazwę.
-  Odtwórz piosenkę *Can I have a scooter, please?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 45).

Główna część lekcji

1 Listen to the story and do the actions.

- Zapytaj: **Do you remember The magic elf story?** Zaproś ośmioro dzieci na środek klasy i rozdaj im karty do historyjki. Poproś resztę uczniów, aby pomogli im ustawić się w kolejności, w jakiej obrazki występują w historyjce. Uczniowie wołają np.: *Oliwia – two, Piotrek – six*. Przyczep karty do tablicy we właściwej kolejności. Dzieci wracają na miejsca.
- Poproś uczniów, aby stanęli obok ławek. Powiedz zaklęcie elfa z historyjki i pokaż dzieciom, jakie mają wykonywać czynności: **Jump** (dzieci podskakują), **Turn around** (dzieci obracają się), **Close your eyes** (dzieci zamykają oczy), **One, two, three** (dzieci pokazują daną liczbę palców), **Surprise, surprise!** (dzieci wyrzucają ręce do góry) **Trip!lee** (dzieci klaszczą). Powtórz zadanie.
-  Powiedz: **Listen to the story and do the actions!** Odtwórz nagranie. Dzieci stojąc, słuchają historyjki i kiedy słyszą zaklęcie, wykonują odpowiednie czynności.

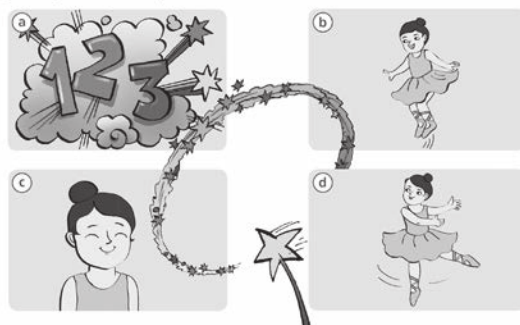
2 Look, order and say. strona 22

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 22.
- Powiedz: **Look, order and say** i pokaż, że dzieci powinny, poprzez wskazanie palcami, ułożyć w kolejności obrazki pokazujące etapy zaklęcia magicznego elfa. Przypomnij zaklęcie (patrz zapis nagrania na s. 47), a uczniowie wskazują odpowiednie obrazki.

Lesson 4

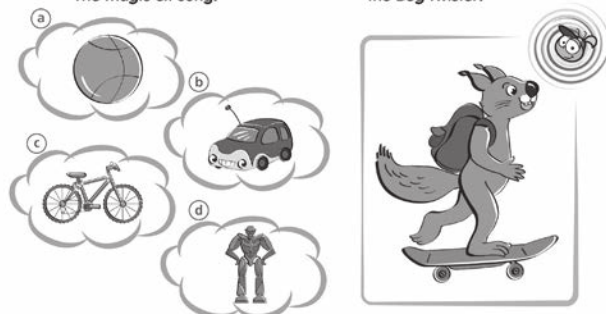
1 1.37 Listen to the story and do the actions.

2 Look, order and say.



3 1.39 Listen and point. Sing The magic elf song.

4 1.42 Listen and say the Bug twister!



Language: Can I have (a ball), please? It's (a car); Jump, turn around, close your eyes, surprise; A squirrel on a skateboard with a school bag.

- Wskaż obrazek, który powinien być pierwszy (b) i zachęć dzieci, aby powiedziały chórem odpowiedni fragment zaklęcia (*Jump*). Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami, prosząc dzieci o mówienie kolejnych fragmentów zaklęcia. Na koniec wszyscy wspólnie mówią: *Surprise, surprise! Trip!lee!* (kolejność: 1 b, 2 d, 3 c, 4 a).
-  W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę wskazują kolejne obrazki i mówią pasujące linijki zaklęcia elfa.

ZADANIE RUCHOWE

Uczniowie stają w jednym rzędzie, przodem do tablicy. Przedziel tablicę linią na pół. Na jednej połowie narysuj uśmiechniętą buzię i powiedz: **yes**, a na drugiej smutną – **no**. Pokazuj pojedyncze karty do historyjki 2. i cytuj kwestie postaci, np.: **It's a ball, not a robot**. Jeśli zdanie zgadza się z obrazkiem, uczniowie skaczą w bok, we właściwą stronę, jak wskazują buźki na tablicy, i wołają: **Yes!** Jeśli zdanie nie pasuje do obrazka, skaczą w przeciwną stronę i wołają: **No!**

3 Listen and point. Sing The magic elf song.

 strona 22

-  Wskaż obrazki i zapytaj: **What's this?** (*It's a ball/car/bike/robot*). Powiedz: **Ding-dong**. Uczniowie kończą hasło: *Time for a song*. Powiedz: **Listen to The magic elf song and point**. Odtwórz nagranie. Dzieci wskazują odpowiednie zabawki na obrazkach.
- Następnie powiedz: **Listen and sing**. Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z techniką „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 6). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Dzieci wyjmują minikarty z Lekcji 2. i rozkładają je na ławce, obrazkami w dół. Podziel klasę na pary. Jedno dziecko prosi o dowolną zabawkę, np.: *Can I have a bike, please?* Drugi uczeń losuje minikartę i podaje koledze/koleżance, mówiąc: *Here you are*. Pierwszy uczeń mówi: *Thank you* lub: *Oh, no. It's a (doll), not a bike*, w zależności od tego, czy wylosowana karta ilustruje zabawkę, o którą poprosił, czy nie.

4 Listen and say the Bug twister!

- Powiedz: **One, two, three**. Uczniowie kończą hasło: *Listen to me*. Wskaż obrazek i nazwij jego elementy: **squirrel, skateboard, school bag**. Zademonstruj dzieciom, jak się wymawia głoskę /s/ – w słowie *squirrel* i indywidualnie. Powiedz: **Repeat**. Dzieci powtarzają głoskę i słowo.
-  Powiedz: **Listen to the Bug twister! and point** i wyjaśnij, że dzieci usłyszą wyliczankę z głoską /s/ i powinny wskazywać odpowiednie elementy obrazka. Odtwórz nagranie.
- Powiedz: **Say the Bug twister!** Dzieci powtarzają wyliczankę razem z nagraniem.

***DODATKOWY POMYSŁ**

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

Zakończenie lekcji

- Pokaż kolejno karty obrazkowe z zabawkami i zapytaj: **Which toys are in the story?** Uczniowie odpowiadają: *robot, ball, car, bike*.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. 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. 19., *Work-out*: ćw. 1., s. 25.



- guided - karaoke

The magic elf

Jump. Turn around. (dzieci podskakują i obracają się)
Close your eyes. (dzieci zamykają oczy)
One, two, three (dzieci pokazują daną liczbę palców)
Surprise, surprise! (dzieci unoszą ręce)

Oh no, it's a ball. (dzieci robią smutną minę i pokazują zabawkę za pomocą gestów)
Can I have a robot, please? (dzieci wyciągają ręce w proszącym geście i pokazują zabawkę za pomocą gestów)

Oh no, it's a car. (jw.)
Can I have a robot, please?

Oh no it's a bike. (jw.)
Can I have a robot, please?

Oh phew, it's a robot. (dzieci oddychają z ulgą)
Hurray! Hurray! Hurray!



A squirrel on a skateboard with a school bag. (x3)

2 The magic elf

Lekcja 5

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie zabawek oraz przymiotników opisujących zabawki, mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:

zabawki; *big, small, old, new, long, short*; *Look at my (scooter)*; *It's (big)*; ○ kolory

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty obrazkowe z zabawkami i przymiotnikami opisującymi zabawki; *karty wyrazowe z nazwami zabawek; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

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

Powtórzenie

- Zapytaj: **Who remembers the Bug twister?** i rozejrzyj się po klasie. Dzieci zgłaszają się i wspólnie mówią wylizczankę z ostatniej lekcji.
- Zachęć dzieci, aby wspólnie powiedziały i odegrały zaklęcie magicznego elfa z ostatniej lekcji. Kiedy skończą, pokaż na ułamek sekundy kartę z zabawką, np. rowerem, którą „wyczarowały”. Dzieci dodają: *It's a (bike)* do zaklęcia. Powtórz zabawę, pokazując inną kartę.
-  Odtwórz piosenkę *The magic elf*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 49).

Główna część lekcji

1 Listen and point. Repeat. strona 23

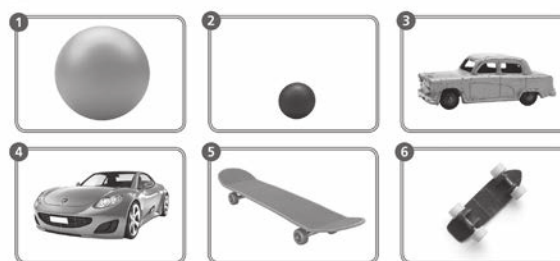
- Pokazuj kolejno karty obrazkowe z przymiotnikami opisującymi zabawki, pytając: **What's this?** Dzieci mówią nazwę danej zabawki. Następnie poproś, aby dzieci opisały tę zabawkę na zdjęciu po polsku lub po angielsku. Kiedy podadzą odpowiedni przymiotnik, powiedz: **Very good. It's (big),** przyczep kartę do tablicy i zilustruj przymiotnik za pomocą gestów, np. *big* – zatocz duże koło rękami; *small* – złóż dłonie, jakbyś trzymał/trzymała małą kuleczkę; *old* – pochyl się jak starsza osoba; *new* – wyprostuj się i rozłóż ręce; *long* – pokaż dłońmi długi odcinek; *short* – pokaż dłońmi krótki odcinek. Zamiast używać powyższych gestów, możesz wskazywać przedmioty o danych cechach.
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 23.
-  Powiedz: **Listen and point.** Uczniowie słuchają nagrania i wskazują właściwe zdjęcia. Powiedz: **Listen and repeat.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym przymiotniku, a następnie po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają słowa i zdania. Możesz zachęcić dzieci do pokazywania zabawek i ich cech za pomocą gestów.
- Zadaj kilka pytań sprawdzających zrozumienie znaczenia przymiotników, np.: **What colour is the long skateboard?**

*DODATKOWY POMYSŁ

Wydawaj polecenia: **Touch something big/small/old/new/long/short.** Dzieci dotykają odpowiednich przedmiotów.

Lesson 5

1 Listen and point. Repeat.



2 Listen to the chant Look at my bike and point. Repeat.



3 Play Find the picture.

4 Play Guess ...

• Language: *big, small, old, new, long, short; Look at my (scooter); It's (big); colours*



2 Listen to the chant **Look at my bike and point. Repeat.** strona 23

- Wskazuj kolejno obrazki i pytaj: **What's this?** Uczniowie nazywają zabawki. Pytaj o cechy zabawek, a także o kolory, np.: **Is it old/blue?** Dzieci odpowiadają.
-  Powiedz: **Listen to the chant and point.** Dzieci słuchają rymowanki i wskazują właściwe zabawki. Podkreśl, że nie wszystkie zabawki na obrazkach pojawiają się w rymowance. Następnie sprawdź odpowiedzi, odtwarzając nagranie ponownie i zatrzymując je po każdym zwrotce. Uczniowie podają numer pasującego obrazka (odpowiedzi: zwrotka 1 – obrazek 2, zwrotka 2 – obrazek 3, zwrotka 3 – obrazek 5).
- Wymieniaj losowo przymiotniki i zabawki z rymowanki. Uczniowie pokazują je za pomocą gestów. Powiedz: **Listen and repeat.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdania i odgrywają ich treść. Odtwórz nagranie po raz ostatni bez przerw, a dzieci mówią i odgrywają rymowankę.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel klasę na dwie drużyny. Powiedz: **Make caterpillars.** Dzieci ustawiają się jedno za drugim, trzymając osobę przed sobą za biodra, i rozstawiają szeroko nogi. Na hasło: **Start!** dzieci maszerują powoli po klasie, mówiąc rymowankę *Look at my bike*. Po każdej zwrotce zatrzymują się z szeroko rozstawionymi nogami i pierwsza osoba przechodzi lub przeczołguje się pod nogami wszystkich na koniec „gąsienicy”, po czym zabawa jest kontynuowana z nową osobą na przodzie.

3 Play Find the picture. strona 23

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podziel dzieci na pary i pokaż, że powinny mieć otwartą wspólnie jedną książkę.
- Opisz jedną z zabawek na obrazkach w zad. 2., np.: **It's small. It's pink.** Dzieci wskazują właściwy obrazek. W każdej parze osoba, która pierwsza wskaże prawidłowy obrazek, zdobywa jeden punkt. Zakończ grę po pięciu opisach.

4 Play Guess ... strona 23

- Wskaż obrazki i zdjęcia na całej s. 23. w podręczniku. Poproś ochotnika, aby w sekrecie wybrał jedną z zabawek na ilustracjach i opisał ją, np.: *It's small. It's green. Guess!* Dzieci odgadują, która to zabawka, i odpowiadają pełnym zdaniem, np.: *It's the ball.* Zapraszaj kolejno różnych ochotników do opisywania zabawek, a cała klasa zgaduje.
-  W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę opisują przedmioty na ilustracjach, a pozostali odgadują, która to zabawka.

Zakończenie lekcji

- Pokazuj w klasie przedmioty, które mogą być opisane przymiotnikami *long, short, old, new, big, small.* Uczniowie opisują przedmioty odpowiednimi przymiotnikami, np.: *It's small.*
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

!

*Poproś dzieci o przyniesienie jednej zabawki na następną lekcję.

*ZESZYT ĆWICZEŃ

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



1 big, 2 small, 3 old, 4 new, 5 long, 6 short

- 1 *It's a ball. It's big.*
- 2 *It's a ball. It's small.*
- 3 *It's a car. It's old.*
- 4 *It's a car. It's new.*
- 5 *It's a skateboard. It's long.*
- 6 *It's a skateboard. It's short.*



Look at my bike

Look at my bike. (dzieci pokazują zabawkę za pomocą gestów)

It's new. It's big. (dzieci pokazują przymiotniki za pomocą gestów)

My bike is new and big. (dzieci pokazują zabawkę i przymiotniki za pomocą gestów)

Look at my teddy bear. (jw.)

It's old. It's small.

My teddy bear is old and small.

Look at my skateboard. (jw.)

It's big. It's long.

My skateboard is big and long.

2 The magic elf

Lekcja 6

Cele:

rozwijanie umiejętności porównywania przedmiotów

Główne słownictwo i struktury:

zabawki; przymiotniki opisujące zabawki; *It's (a doll, big);*
kolory

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty obrazkowe z zabawkami
i przymiotnikami opisującymi zabawki; *karty porównawcze
z *Zeszytu ćwiczeń*; *zabawki dzieci; *karty wyrazowe
z nazwami zabawek; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

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

Powtórzenie

- Pokaż na ułamek sekundy jedną z kart obrazkowych z przymiotnikami opisującymi zabawki. Dzieci nazywają zabawkę na ilustracji i opisują jej cechy, np.: *It's a skateboard. It's short. It's new. It's blue and yellow.* Powtórz zadanie z wszystkimi kartami obrazkowymi.
-  Odtwórz rymowaną *Look at my bike*. Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (patrz s. 51).

Główna część lekcji

1 Look and find the differences. Say. strona 24

- Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji poprzez różne gry i zadania dzieci będą ćwiczyć umiejętność porównywania. Pokaż pary kart obrazkowych z przymiotnikami pokazujące przeciwieństwa. Uczniowie wymieniają odpowiednie różnice: *long/short, big/small, new/old.*
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 24.
- Wskaż pierwszy obrazek i zapytaj: **What toys can you see?** Dzieci odpowiadają. Powiedz: **Look and find the differences.** Wyjaśnij po polsku, że zadaniem dzieci jest znaleźć różnice w rozmiarach, wieku i kolorach zabawek. Podpowiedz, że jest sześć różnic pomiędzy obrazkami. Poproś ochotnika o podanie jednej różnicy, a reszta klasy odnajduje i wskazuje odpowiednią zabawkę, np.: *In picture a the scooter is long. In picture b the scooter is short.*
- Wyznacz pięć minut na znalezienie różnic i skonsultowanie ich w parach. Następnie poproś pięcioro ochotników o podanie pozostałych różnic (odpowiedzi: *big (a) / small (b) doll, yellow (a) / green (b) ball, small (a) / big (b) car, old (a) / new (b) bike, new (a) / old (b) robot.*)

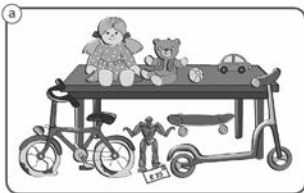
*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś dzieci, aby wyjęły przyniesione zabawki. Ochotnicy prezentują zabawki przed całą klasą i opisują ich cechy, np.: *It's my toy car. It's old. It's small. It's red and black.* Pomóż dzieciom w opisie zabawek. Następnie podziel klasę na małe grupy. Dzieci na zmianę opisują swoje zabawki w grupach. Możesz poprosić uczniów, aby wymienili się zabawkami w swojej grupie. Ochotnicy opisują otrzymaną zabawkę. Zgaduj, do której osoby w danej grupie należy ta zabawka.

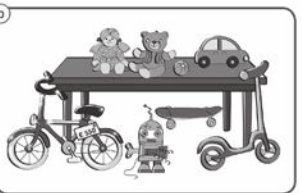
Thinking skills
COMPARING

Lesson 6

- 1 Look and find the differences. Say.



a



b
- 2 Make the comparison cards. Ask and say. 
- 3 Play The comparison game.



- 4 Play Odd one out.
- 5 Compare things in your classroom.

• Language: car, doll, robot, bike, scooter, teddy bear, skateboard, ball; big, small, old, new, long, short; It's (a doll) (big).

2 Make the comparison cards. Ask and say.

- Pokaż gotowe karty porównawcze. Powiedz: **Let's make the comparison cards.** Poproś dzieci, aby wyjęły szablon kart z *Zeszytu ćwiczeń* i pomóż im w wycinaniu.
- Opisuj zabawki na kolejnych kartach porównawczych, np.: *It's a teddy bear. It's big. It's old.* Uczniowie słuchają i podnoszą odpowiednią kartę. Pokaż swoją kartę, aby mogli sprawdzić, czy podnieśli taką samą.
Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, poproś, aby wycięły cztery karteczki i samodzielnie narysowały na każdej dowolną zabawkę z rozdziału 2. Każda zabawka powinna mieć inną z następujących cech: *big, small, long, short.* Dzieci powinny też pokolorować zabawki na kolory, których nazwy znają po angielsku.
- Zaproś ochotnika z własnymi kartami na środek klasy. Wskaż wybrane karty i zadawaj pytania: **What's this?** Uczeń odpowiada nazwą zabawki i opisuje jej cechy, np.: *It's a skateboard. It's new. It's short.*
-  W parach uczniowie przeprowadzają podobne dialogi, na zmianę pytając o zabawki na kartach i opisując ich cechy.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci wybierają jedną ze swoich kart i ustawiają się przy ławkach w grupach po pięć lub sześć osób. Wymieniają przymiotniki, np.: **old.** Dzieci, których zabawka na karcie charakteryzuje się daną cechą, przybijają piątkę w podskoku. Jeśli tylko jedna osoba w danej grupie ma zabawkę z daną cechą, podnosi rękę, ale nie przybija z nikim piątki.

3 Play The comparison game.

- Wskaż dzieci na obrazku i zapytaj: **Who's this?** (*Sam and Lia*) **How old is Sam/Lia?** (7). Powiedz: **They're playing The comparison game.**

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey**. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Wyjaśnij zasady gry, zapraszając na środek klasy ochotnika z własnymi kartami porównawczymi. Ułóżcie każdy własne karty w stos, grzbietem do góry. Na hasło: **Start!** odwróćcie górną kartę z własnego stosu i spróbujcie znaleźć podobieństwa między dwoma zabawkami na kartach, np.: *It's a scooter/blue/big/new/old/long/short*. Osoba, która jako pierwsza wymieni podobieństwo, zgarnia parę kart, ale zanim to zrobi, obaj gracze powinni spróbować znaleźć więcej ewentualnych podobieństw między zabawkami. Wygrywa osoba, która zdobędzie więcej par.
-  W parach uczniowie grają w *The comparison game!*
Jeśli dzieci samodzielnie wykonały karty w zad. 2., łączą się w pary i składają swoje karty wspólnie w jeden zestaw. Każda para gra swoim zestawem ośmiu kart w *The comparison game* z inną parą.

4 Play Odd one out.

- Zaproś parę ochotników z własnymi kartami porównawczymi na środek klasy. Wyjaśnij po polsku zasady gry: jeden gracz wybiera i układa dowolnie w rzędzie cztery karty. Trzy z czterech zabawek muszą mieć wspólną cechę, np. są małe. Drugi gracz wskazuje kartę, która nie pasuje do zestawu i opisuje unikatową cechę zabawki: *(It's the teddy bear). It's big*. Ochotnicy demonstrują zabawę, zamieniając się rolami.
-  W parach lub małych grupach uczniowie grają w *Odd one out*, na zmianę układając cztery karty i odnajdując kartę, która nie pasuje do pozostałych.
Jeśli dzieci samodzielnie wykonały karty w zad. 2, łączą się w pary i grają w *Odd one out* podwójnymi kompletami kart z drugą parą.

*DODATKOWY POMYSŁ

W parach dzieci grają własnymi kartami w wersję gry *Memory*. Układają na ławce dwa przemieszane komplety kart i na zmianę odkrywają po dwie karty. Jeśli karty są identyczne, opisują je, np.: *It's a robot. It's small. It's new*, i usuwają tę parę na jeden wspólny stos. Jeśli karty nie są takie same, próbują znaleźć podobieństwa między nimi, np.: *It's new*, i usuwają tę parę. Jeśli brakuje podobieństw, gracze odwracają karty obrazkiem do dołu i kontynuują grę.

5 Compare things in your classroom.

- Wskaż dwa przedmioty w klasie i poproś, aby uczniowie je porównali, odszukując podobieństwa i różnice, np. drzewi i biurko: *It's big. It's new. / It's big. It's old*. Powtórz zadanie z kilkoma innymi przedmiotami.
-  W parach lub małych grupach uczniowie porównują różne przedmioty w klasie, np. przybory szkolne lub książki, podając podobieństwa i różnice.

Zakończenie lekcji

- Pokazuj kolejno karty obrazkowe z przymiotnikami opisującymi zabawki. Uczniowie mówią przymiotniki, np.: *It's new*, i wskazują przedmioty w klasie, które mają tę samą cechę.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. 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.

2 The magic elf

Lekcja 7

Cele:

mówienie rymowanki w zabawie *Queenie*, odgrywanie dialogu, rozpoznawanie i nazywanie zabawek, budowanie świadomości podobieństw i różnic międzykulturowych

Główne słownictwo i struktury:

boy, girl, big, small; Who's got the ball? Is the ball here? My favourite toy is my (teddy bear).

Materiały (*opcjonalne):

plyta audio CD1; karty obrazkowe z przymiotnikami opisującymi zabawki; *karty wyrazowe z nazwami zabawek; *miękką piłkę; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

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

Powtórzenie

- Przyczep do tablicy w rzędzie zestaw kart z przymiotnikami opisującymi zabawki. Wskazuj kolejne karty, a uczniowie wymieniają powiązane z nimi przymiotniki. Usuń jedną z kart. Uczniowie mówią, która karta zniknęła, np.: *short*. Kontynuuj zabawę, aż usuniesz wszystkie karty, a uczniowie będą w stanie powiedzieć sześć przymiotników z pamięci.
-  Odtwórz piosenkę *The magic elf*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 49).

Główna część lekcji

1 Listen and say the *Queenie, Queenie* rhyme.

strona 25

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 25. Wyjaśnij po polsku, że uczniowie poznają dzisiaj jedną z gier podwórkowych, w którą grają dzieci w Wielkiej Brytanii.
- Wskaż ilustrację i zapytaj: **How many children?** (5). Następnie wskaż postać po prawej stronie i powiedz: **It's Queenie. Queenie throws the ball. Queenie guesses who has the ball** i wyjaśnij znaczenie wypowiedzi.
-  Powiedz: **Listen to the rhyme.** Odtwórz nagranie i odgrywaj treść rymowanki. Zachęć dzieci, aby naśladowały twoje gesty. Sprawdź zrozumienie słów *boy* i *girl*. Powiedz: **Say the rhyme.** Odtwórz rymowankę, robiąc pauzę po każdej linijce, aby dzieci mogły ją powtórzyć. Odtwórz nagranie po raz trzeci. Dzieci mówią rymowankę z nagraniem i odgrywają jej treść.

2 Listen to the dialogue. Repeat.

-  Wskaż dzieci stojące w rzędzie i *Queenie* na ilustracji w zad. 1. Powiedz: **Listen to the dialogue.** Odtwórz nagranie.
- Powiedz: **Listen and repeat.** Podziel klasę na trzy grupy i przydziel im role *Queenie*, Ucznia 1 i Ucznia 2. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej kwestii i prosząc odpowiednią grupę o jej powtórzenie. Pierwszą kwestię dialogu powtarza cała klasa oprócz *Queenie*. Powtórz zadanie dwa razy, prosząc grupy o zamienienie się rolami.

Lesson 7

1 1.45 Listen and say the *Queenie, Queenie* rhyme.



2 1.46 Listen to the dialogue. Repeat.

3 Play *Queenie, Queenie*.

4 1.47 Listen, find and point.



5 Draw in your notebook and say.



• Language: *boy, girl, big, small; Who's got the ball? Is the ball here? My favourite toy is my (teddy bear).*



*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś ochotnika, aby stanął przy drzwiach, tyłem do klasy. Daj wybranemu uczniowi miękką piłkę do schowania. Następnie ochotnik odwraca się i szuka piłki, pytając: *Is the ball here?* Reszta klasy odpowiada: *No* lub: *Yes*. Jeśli osoba szukająca piłki oddala się od niej za bardzo, uczniowie mówią: *No* kilka razy, jeśli bardzo się zbliża, wołają kilkakrotnie: *Yes!* Powtórz grę, zapraszając innych ochotników do poszukiwań.

Zamiast piłki możesz wykorzystać zgniecioną w kulkę kartkę papieru.

3 Play *Queenie, Queenie*.

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Zaproś pięcioro ochotników na środek klasy, aby wyjaśnić reguły gry. Wyznacz jednemu rolę *Queenie*, pozostali stają w rzędzie. *Queenie* staje plecami do osób łapiących i rzuca miękką piłkę lub zgniecioną w kulkę kartkę papieru do tyłu. Jedno z dzieci łapie piłkę i chowa za siebie, pozostali uczniowie też trzymają ręce z tyłu. Wówczas *Queenie* odwraca się. Wszyscy stojący w rzędzie mówią i odgrywają rymowankę *Queenie, Queenie*. Osoba trzymająca piłkę przekłada ją dyskretnie z ręki do ręki, aby pokazać *Queenie* pustą dłoń. Następnie *Queenie* ma trzy szanse, aby zgadnąć, kto ma piłkę, pytając kolejnych uczniów: *Is the ball here?* Uczniowie odpowiadają: *Yes* lub: *No*.
-  Podziel uczniów na grupy pięcio lub sześcioposobowe i ustaw ich w różnych miejscach klasy, aby mogli zagrać w *Queenie, Queenie*.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają w kręgu, poza jednym ochotnikiem. Uczniowie rzucają do siebie piłkę. Gdy piłka jest w locie, ochotnik w pewnym momencie woła: *Hot!* – wtedy nie wolno jej złapać. Jeśli ktoś złapie piłkę po hasle *Hot*, zamienia się miejscami z uczniem podającym wcześniej hasło w następnej rundzie. Jeśli osoby łapiące zareagują prawidłowo, gra jest kontynuowana bez zmian.

4 Listen, find and point. strona 25

- Wyjaśnij, że osoby ze zdjęć mieszkają w Wielkiej Brytanii i mają różne ulubione zabawki. Wprowadź wyrażenie: *favourite toy*. Wskaż zabawki na zdjęciach i zapytaj: **What's this?** Dzieci odpowiadają po polsku lub po angielsku.
-  Powiedz: **Listen, find and point.** Dzieci słuchają nagrania i wskazują właściwe zdjęcia (odpowiedzi: 1 c, 2 a, 3 b). Odtwórz nagranie ponownie i poproś uczniów, aby podnosili ręce, jeśli widzieli podobne zabawki w Polsce.
- Mów kwestie postaci zgodnie z kolejnością zdjęć, zachęcając uczniów, aby dokończyli wypowiedź danego dziecka, np.: **Hello, I'm Jessica** (*My favourite toy is my teddy bear*). **His name's** (*Paddington*).

5 Draw in your notebook and say.

- Zapytaj: **What is your favourite toy?** Pomóż dzieciom odpowiadać po angielsku.
- Pokaż przykładowy rysunek w podręczniku i powiedz: **Draw your favourite toy in your notebook.** Wyjaśnij, że dzieci powinny narysować ulubioną zabawkę. Mogą także narysować siebie samych, jak się bawią tą zabawką. Wyznacz czas na wykonanie zadania. Chodź po klasie i zadawaj pytania o rysunki dzieci.
- Ochotnicy pokazują swoje rysunki całej klasie i opowiadają o nich, np.: *My favourite toy is my board game. It's big. It's new.* W dużej klasie dzieci pokazują i opisują swoje rysunki w grupach.

Zakończenie lekcji

- Podnieś podręcznik i zapytaj o zabawki brytyjskich dzieci: **What is (Oliver's) favourite toy?** Uczniowie odpowiadają z pamięci (*Jessica – a teddy bear, Oliver – a red London bus, Emily – a doll's house*).
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. 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.



Queenie, Queenie

Queenie, Queenie

Who's got the ball? (dzieci rozglądają się)

Boy or girl? (chłopcy robią krok do przodu,

dziewczynki robią krok do przodu)

Big or small? (dzieci unoszą jedną rękę, potem ją opuszczają)

Is the ball here? (dzieci wyciągają lewą rękę przed siebie, następnie chowają ją za plecami)

Is the ball here? (dzieci wyciągają prawą rękę przed siebie, następnie chowają ją za plecami)

Queenie, Queenie

Who's got the ball? (jw.)



Children: *Who's got the ball, Queenie?*

Queenie: *Mmm ... Is the ball here?* (Queenie pyta jedno dziecko)

Child 1: *No!*

Queenie: *Mmm ... Is the ball here?* (Queenie pyta inne dziecko)

Child 2: *Yes!*

Children: *Hurray! Great! Brilliant!*



1 *Hello, I'm Jessica. My favourite toy is my teddy bear. His name's Paddington.*

2 *Hello, I'm Oliver. My favourite toy is my red London bus. It's old.*

3 *Hello, I'm Emily. My favourite toy is my doll's house. It's big and it's great.*

2 The magic elf

Lekcja 8

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziału 2.

Główne słownictwo i struktury:

zabawki; przymiotniki opisujące zabawki; *Can I have a (robot), please? Here you are. Thank you. It's a (car). It's (big).*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty obrazkowe z zabawkami i przymiotnikami opisującymi zabawki; *karty wyrazowe z nazwami zabawek; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

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

Powtórzenie

- Zapytaj: **Do you remember the British children from the last lesson? What are their favourite toys?** Dzieci przypominają zabawki (*a teddy bear, a red London bus, a doll's house*).
-  Odtwórz rymowaną *Queenie, Queenie.* Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (patrz s. 55).

Główna część lekcji

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

- Podnoś kolejno karty obrazkowe z zabawkami i pytaj: **What's this?** Uczniowie odpowiadają: *It's a ...*
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 26.
-  Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym dialogu odnoszącym się do jednego obrazka. Powiedz: **Say the number.** Dzieci odszukują i wskazują właściwy obrazek oraz podają jego numer, np.: *It's number 3* (odpowiedzi: 3, 7, 8, 6, 1, 4, 5, 2).
- Powiedz: **Repeat.** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają dialogi.
-  W parach uczniowie na zmianę wskazują obrazki i przeprowadzają na ich temat podobne dialogi jak w nagraniu.

2 Listen, point and say. strona 26

-  Zapytaj: **Do you remember The magic elf story?** Wskaż postaci na obrazkach i zapytaj: **Who's this?** (*Danny, magic elf*). Powiedz: **Listen, point and say.** Wyjaśnij, że dzieci usłyszą zdania, i po każdym z nich powinny wskazać właściwą postać oraz powiedzieć, kto wypowiada dane zdanie w historyjce. Odtwórz nagranie (odpowiedzi w zapisie nagrania).

Lesson 8

Unit review

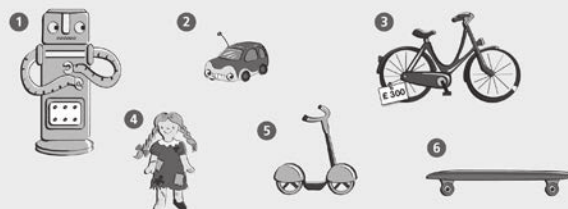
1 1.48 Listen, find and point. Say the number. Repeat.



2 1.49 Listen, point and say.



3 1.50 Listen and look. Correct the sentences.



Go to Gary's picture dictionary on page 81.



ZADANIE RUCHOWE

Podziel klasę na pary i poproś, aby dzieci stanęły naprzeciw wyznaczonego im partnera. Poproś, aby w każdej parze jedna osoba pokazała powoli za pomocą gestów jedno ze słów z rozdziału, tj. zabawkę lub przymiotnik opisujący zabawkę. Druga osoba jest lustrem i naśladuje gesty partnera i zgaduje, które słowo pokazuje kolega/koleżanka.

3 Listen and look. Correct the sentences. strona 26

- Pokaż karty obrazkowe z przymiotnikami i poproś, aby dzieci przypomniały poznane przymiotniki. Wskaż zabawki na obrazkach w zad. 3. w podręczniku i zachęć dzieci, aby je opisały odpowiednimi przymiotnikami.
-  Powiedz: **Listen, look and correct the sentences.** Odtwórz nagranie i zatrzymaj je po zdaniu *It's small.* Zachęć dzieci, aby poprawiły zdanie: *No, it's big.* Wznów odtwarzanie nagrania. Dzieci słuchają i sprawdzają, czy prawidłowo poprawiły zdanie.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

Go to Gary's picture dictionary on page 81.

- Przypomnij dzieciom, że na końcu *Książki ucznia* znajduje się słowniczek obrazkowy – *Gary's picture dictionary* – z najważniejszymi słowami z danego rozdziału. Powiedz: **Guess the words.** Dzieci zgadują, jakie słowa pojawią się w słowniczku. Nie potwierdzaj ich odpowiedzi ani im nie zaprzeczaj.

- Powiedz: **Look at page 81** i zapisz numer strony na tablicy. Uczniowie sprawdzają swoje odpowiedzi.
- Przeprowadź z klasą dowolne dwa ćwiczenia ze słowniczkiem obrazkowym z *Banku gier* na s. 12.

Zakończenie lekcji

- Podnieś podręcznik i zapytaj: **How many (toys/adjectives) do you remember?** Dzieci wymieniają z pamięci słowa z danych kategorii.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. 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.



Can I have a robot, please? Here you are! Thank you.
Can I have a skateboard, please? Here you are! Thank you.

Can I have a ball, please? Here you are! Thank you.
Can I have a teddy bear, please? Here you are! Thank you.
Can I have a car, please? Here you are! Thank you.
Can I have a scooter, please? Here you are! Thank you.
Can I have a bike, please? Here you are! Thank you.
Can I have a doll, please? Here you are! Thank you.



- 1 *I want a new robot. (pauza) Danny.*
- 2 *I can help. (pauza) Magic elf.*
- 3 *Can I have a new robot, please? (pauza) Danny.*
- 4 *It's a ball, not a robot. (pauza) Danny.*
- 5 *Jump. Turn around. Close your eyes. (pauza) Magic elf.*
- 6 *Oh, yes! Phew! Here you are! (pauza) Magic elf.*



- 1 *It's a robot. It's small. (pauza) No, it's big.*
- 2 *It's a car. It's big. (pauza) No, it's small.*
- 3 *It's a bike. It's old. (pauza) No, it's new.*
- 4 *It's a doll. It's new. (pauza) No, it's old.*
- 5 *It's a scooter. It's long. (pauza) No, it's short.*
- 6 *It's a skateboard. It's short. (pauza) No, it's long.*

2 The magic elf

Cumulative review

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziałów *Hello, Bugs Team!*, oraz 1–2

Główne słownictwo i struktury:

material z rozdziałów *Hello, Bugs Team!*, oraz 1–2

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty obrazkowe z rozdziałów *Hello, Bugs Team!*, oraz 1–2; *karty wyrazowe z rozdziałów 1–2; *maskotka Gąsienica Colin

i

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

Powitanie

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

Powtórzenie

- Pytaj o słowa z różnych kategorii dotychczas poznanych przez dzieci: **How many (toys) can you name in (10) seconds?** Wyjaśnij znaczenie pytania po polsku. Wybieraj różnych uczniów, aby wymieniali słowa z pamięci. Włącz minutnik, odliczaj podane słowa i po upływie wyliczonego czasu zawołaj: **Stop!**
-  Odtwórz piosenkę *The magic elf*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 49).

*DODATKOWY POMYSŁ

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

- Pokazuj karty obrazkowe z dotychczas poznanych zakresów słownictwa, pytając: **What's this?** lub prosząc o uzupełnienie zdań, np.: **Can I have (a scooter), please?**
- Pokazuj karty obrazkowe do historyjek i proś o ułożenie ich w kolejności lub o uzupełnienie dialogu dotyczącego danej karty, np.: **Can I have my old (robot, please)?**
- Proś o znalezienie pary przeciwieństw na kartach, np. *old–new*.
- Przyczep karty obrazkowe do tablicy, ponumeruj je i pokazuj karty wyrazowe. Poproś o podanie numeru pasującej karty obrazkowej.
- Odtwórz nagranie karaoke wybranej piosenki i poproś o odśpiewanie jednej zwrotki lub zacznij mówić rymowaną, a dzieci podają kolejną linię.

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  1.51 Listen, find and point.

2 Play I spy with Bugs eye.



3  1.52 Listen and repeat. Think and choose.



Główna część lekcji

1 Listen, find and point. strona 27

- Przypomnij, że w sekcji *Cumulative review* dzieci powtarzają materiał, którego się uczyły od początku roku.
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look**. Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Napisz na tablicy numer strony: 27. Zapytaj: **What can you see in the picture?** Dzieci wymieniają widoczne na obrazku postaci, przybory szkolne, zabawki i inne drobne przedmioty, przymiotniki, liczby oraz kolory po angielsku.
-  Powiedz: **Listen, find and point**. Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdym dialogu. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują i wskazują właściwe elementy obrazka. Odtwórz nagranie po raz drugi bez zatrzymywania i zachęć dzieci, aby oprócz słuchania i wskazywania próbowały podawać odpowiedzi razem z nagraniem.

2 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 pokaż, że powinny mieć otwartą wspólnie jedną książkę.
- Powiedz: **I spy with Bugs eye ... (a skateboard)**, wspomagając się gestami. Dzieci odnajdują wymieniony przedmiot lub postać na ilustracji i go/ją wskazują. W każdej parze dziecko, które wskaże prawidłowy element jako pierwsze, wygrywa. Powtórz grę kilka razy.
-  W grupach trzyosobowych uczniowie kontynuują grę, na zmianę mówiąc: *I spy with Bugs eye ...*, a pozostałe dzieci pospiesznie wskazują dany element obrazka.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel dzieci na pary. Każda para robi jedną śnieżynkę, gniotąc w kulkę kartkę papieru (może być zapisana) formatu A4. Podaj nazwę kategorii, np.: **Toys**. Uczniowie rzucają śnieżynką do siebie, wymieniając po jednym słowie z danej kategorii. Co chwilę zmieniaj kategorię. Jeśli ktoś zbyt długo się zastanawia lub nie złapie śnieżynki, przykuca i wstaje.

3 Listen and repeat. Think and choose. strona 27

- Wskaż obrazek i zapytaj: **Who's/What's this?** Dzieci nazywają postaci i przybory.
-  Powiedz: **Listen and repeat.** Zachęć dzieci, aby podczas słuchania wskazywały kolejne liczby na termometrze. Odtwórz nagranie. Dzieci mówią liczby razem z nagraniem i powtarzają zdania.
- Zachęć dzieci, aby po cichu oceniły swoją pracę w dotychczasowych rozdziałach podręcznika. Przypomnij zdania, mówiąc je z odpowiednim natężeniem emocji: **My work is OK/good/excellent.**

*DODATKOWY POMYSŁ

Podziel klasę na dwie drużyny. Zaproś przedstawiciela jednej drużyny na środek klasy i pokaż mu jedną z kart obrazkowych. Uczeń samodzielnie rysuje dane słowo na tablicy, a jego drużyna próbuje je odgadnąć. Nie wolno mu pokazywać słowa za pomocą gestów. Wyznacz 90 sekund na narysowanie i odgadnięcie słowa. Jeśli drużyna odgadnie w tym czasie słowo, zdobywa 1 punkt. Następnie przedstawiciel drugiej drużyny rysuje inne słowo. Kontynuuj grę, zapraszając różnych członków drużyn do rysowania. Wygrywa drużyna, która zdobędzie więcej punktów.

Zakończenie lekcji

- Rozdaj dzieciom po jednej karcie obrazkowej z dotychczas poznany słownictwem i poproś, aby nikomu nie pokazywały obrazka. Na hasło: **Start!** uczniowie kolejno wstają i pokazują swoją kartę, a cała klasa woła odpowiednie słowo.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. 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*, s. 24.

CD 1
51

- 1 *Where's the bike? It's here!*
- 2 *What's this? It's a skateboard. It's long.*
- 3 *Can I have a robot, please? Here you are.*
- 4 *Where's the scooter? It's here. It's new.*
- 5 *What's this? It's an apple.*
- 6 *Can I have a car, please? Here you are.*
- 7 *Where's the mouse? It's here!*
- 8 *What's this? It's a yellow teddy bear. It's old.*
- 9 *Can I have a doll, please? Here you are.*
- 10 *Where's the schoolbag? It's here. It's big.*
- 11 *What's this? It's a notebook. It's small.*
- 12 *Can I have a pencil, please? Here you are.*

CD 1
52

*One ... two ... three ... four ... five ... six ... seven ...
eight ... nine ... ten! My work is OK! (pauza)
My work is good! (pauza) My work is excellent!*

Units 1 and 2 Review

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziałów *Hello, Bugs Team!* oraz 1–2

Główne słownictwo i struktury:

○ materiał z rozdziałów *Hello, Bugs Team!* oraz 1–2

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty obrazkowe z rozdziałów *Hello, Bugs Team!* oraz 1–2; kostka do gry; *pionki z *Zeszytu ćwiczeń*; *karty wyrazowe z rozdziałów 1–2.; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

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

Powtórzenie

- Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji uczniowie powtórzą materiał, który poznali na lekcjach od początku roku. Podawaj kategorie słów poznanych dotychczas przez dzieci, np.: **Colours.** Dzieci pojedynczo mówią słowa z danej kategorii. Pokazuj karty obrazkowe, jeśli dzieci powiedzą odpowiadające im słowa.
-  Odtwórz rymowankę *I write at school.* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 33).

Główna część lekcji

1 Find and say.

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

Przykładowe pytania:

- 1 **How many bugs are there on pages 4 and 5?**
(3 – Colin, Bella, Lucy)
- 2 **What animal is Gary?** (a glow-worm)
- 3 **What does Gary find in the story in Hello, Bugs Team?**
(the ball)
- 4 **What colour is the schoolbag in Colin's room on page 8?** (green)
- 5 **Which school object is blue and pink on page 9?**
(the rubber)
- 6 **What instrument has Lucy got in The school concert story?** (a ruler and pens)



- 7 **What is the bugs' teacher's name?** (Miss Beetle)
- 8 **Say the Bug twister from page 12.** (A rabbit with a red ruler and a red rubber.)
- 9 **Who says 'I read at school' in activity 2 on page 13?**
(the boy in picture 1)
- 10 **Who says 'I'm late' on page 15, the girl or the teacher?** (the girl)
- 11 **How many toys are there in The magic elf story?**
(four – a robot, a ball, a car, a bike)
- 12 **What magic words does the elf say in the story?**
(Jump. Turn around. Close your eyes. One, two, three. Surprise, surprise. Tripileel!)
- 13 **Which toy is old in activity 1 on page 23?** (the blue car)
- 14 **What is the orange skateboard like in activity 1 on page 23: long or short?** (It's long.)
- 15 **What game do the children play on page 25?** (Queenie)

ZADANIE RUCHOWE

Umieść wybrane karty obrazkowe z rozdziałów *Hello, Bugs Team!* oraz 1–2. w różnych miejscach klasy tak, aby wszyscy je widzieli. Podziel klasę na cztery grupy: *Caterpillars, Bees, Ladybirds, Glow-worms.* Wydawaj grupom różne polecenia, np.: **Caterpillars walk fast to number 4. Bees jump to the bike. Ladybirds walk slowly to the doll. Glow-worms tiptoe to the schoolbag.** Grupy odnajdują właściwą kartę i idą w jej stronę w określony sposób.

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

- Pokaż gotowe pionki do gry. Powiedz: **Let's make the bug counters**. Poproś uczniów, aby wyjęli szablony pionków z *Zeszytu ćwiczeń*, i pomóż im w wycinaniu.
Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wycinają cztery kwadraciki i na każdym rysują symbol zwierzątek z Bugs Team, np.: nogę gąsienicy, skrzydełka biedronki, paski pszczołki, światełko świetlika.
- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey**. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podziel dzieci na cztery grupy nazwane imionami bohaterów podręcznika: *Colin, Lucy, Bella, Gary*. Powiedz: **Open your books on page 28** i zapisz numer strony na tablicy.
- Wyjaśnij zasady gry po polsku: każdy uczeń kładzie na planszy w swoim podręczniku pionek z odpowiednią postacią przydzieloną jego grupie. Rzucaj kostką kolejno dla każdej grupy i mów, o ile pól członkowie grupy powinni się przemieścić, np.: **Colin – six**. Kiedy dana grupa stanie na odpowiednim polu, wybierz jej przedstawiciela, aby po skonsultowaniu z resztą grupy nazwał przedmiot na obrazku. Wyjaśnij, że jeśli gracz stanie na polu z kwiatkiem, przesuwa się wzdłuż łodygi do góry na wskazane pole, jeśli zaś stanie na żdźble trawy, zsuwa się w dół na odpowiednie pole. Gra kończy się, gdy pierwsza grupa stanie na polu końcowym i wygrywa.
- Możesz przeprowadzić drugą kolejkę gry, utrudniając zadania, np. prosząc o odpowiedź na temat przedmiotu na obrazku pełnym zdaniem: **What's this?** (*It's a ...*) lub mówiąc: **Ask me for this!**, a uczeń prosi pełnym zdaniem: *Can I have a ...?*
-  Uczniowie grają w grę planszową w parach lub grupach.

3 Sing a song from Unit 1 or Unit 2.



- Podnieś książkę i pokaż pierwsze strony rozdziałów 1. i 2. Zapytaj: **What songs do you know from Units 1 and 2?** (*What's this?* (patrz s. 27) *Are you ready?* (patrz s. 31) *Can I have a scooter, please?* (patrz s. 45) *The magic elf* (patrz s. 49)).
- Poproś uczniów, aby wybrali, którą piosenkę chcą zaśpiewać, głosząc poprzez podniesienie ręki. 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 *Test pamięci*. Opis gry w *Banku gier* na s. 15.

Zakończenie lekcji

- Zaczynaj rysować wybrany przedmiot poznany przez dzieci w początkowych rozdziałach podręcznika, np. rower. Dzieci zgadują, co rysujesz. Powtórz zadanie z kilkoma różnymi przedmiotami.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. 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 colour

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie kolorów, mieszanie kolorów

Główne słownictwo i struktury:

*black, brown, grey; (Red) and (blue) make (purple); mix; *light, *dark; ○ red, blue, yellow, orange, green, pink, white, purple*

Materiały (*opcjonalne):

plyta audio CD1; karty obrazkowe z kolorami; farbki lub kredki; *sześć kartek formatu A4; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

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

Powtórzenie

- Pokaż karty obrazkowe z kolorami z rodziatu *Hello, Bugs Team!* Dzieci nazywają kolory. Powiedz: **Touch something (yellow)**, a uczniowie dotykają dowolnych przedmiotów o danym kolorze.

Główna część lekcji

1 Listen and point. Repeat. strona 29

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 29. Wskaż obrazek w zad. 2. i zapytaj: **Which colours can you say in English?** Dzieci odpowiadają.
- Wprowadź nazwy nowych kolorów: *black, brown, grey*, wykorzystując przedmioty o danych kolorach w klasie, np. kredki. Następnie mów nazwy kolorów, a dzieci wskazują właściwe plamki w podręczniku.
- Wskaż kolory w puszkach na obrazku. Wyjaśnij po polsku lub po angielsku, że mieszając te kolory, możemy stworzyć nowe, takie jak na kartkach trzymanyh przez zwierzątka na obrazku.

Uwaga: czerwony, niebieski i żółty są kolorami podstawowymi. Białe i czarne, które pojmowane są także jako brak koloru, nie są wykorzystywane do tworzenia nowych barw, ale można nimi rozjaśniać lub przyciemniać inne kolory.

-  Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania i wskazują kolejne kolory na obrazku. Powiedz: **Listen and repeat.** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdej linijce. Dzieci powtarzają tekst rymowanki.
- Możesz odtworzyć nagranie po raz trzeci, zachęcając uczniów, aby mówili rymowankę razem z nagraniem.

2 Listen and guess. Point and say.

- Pokaż karty obrazkowe z kolorami niebieskim i żółtym. Natóż je na siebie, mówiąc: **Blue and yellow make ...** Wyjaśnij znaczenie zdania po polsku, jeśli to konieczne. Powiedz: **Guess** i zachęć uczniów, aby odgadli, jaki kolor powstanie po zmieszaniu tych kolorów. Podpowiedz, że będzie to jeden z kolorów na kartkach trzymanyh przez postaci na obrazku w podręczniku. Kiedy uczniowie podadzą właściwy kolor, powiedz: **Very good. Green.**

A world of colour

CLIL:
Our
world

1  1.53 Listen and point. Repeat.

2  1.54 Listen and guess. Point and say.



Lucy's Lab – Find out about colours

3 Find out about mixing colours.



• Language: *black, brown, grey; (Red) and (blue) make (purple); mix*

29

-  Powiedz: **Listen and guess.** Odtwórz nagranie.
-  Uczniowie zgadują, jaki kolor powstanie ze zmieszania dwóch danych kolorów, a następnie słuchają prawidłowej odpowiedzi.
- Następnie powiedz: **Point and say.** Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po słowie *make* w pierwszym dialogu. Zachęć uczniów, aby powtórzyli zdanie, wskazując właściwe kolory, i dokończyli je, podając nazwę utworzonego koloru. Wznów odtwarzanie, aby uczniowie sprawdzili swoje odpowiedzi. Kontynuuj zadanie z pozostałymi dialogami.
-  Podziel klasę na sześć grup i każdej z nich przydziel inny kolor z nagrania, np.: **green**. Każda grupa decyduje, jakie kolory po zmieszaniu tworzą dany kolor i udziela odpowiedzi, np.: *Blue and yellow make green*. Jeśli dzieci się pomylą, daj im dwie szanse na poprawienie odpowiedzi, a następnie poproś pozostałe grupy o pomoc.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel uczniów na pięć grup: *red, blue, yellow, black, white*, i poproś, aby każda stanęła w innym miejscu klasy. Mów zdania z nagrania, np.: **Red and yellow make ...** Wymienione grupy (tutaj *red* i *yellow*) podbiegają do siebie i podają sobie ręce, tworząc koło, a cała klasa kończy zdanie, np.: *orange*. Następnie grupy wracają na swoje miejsca. Podawaj różne mieszanki kolorów jak w nagraniu, a grupy odpowiednio reagują.

3 Find out about mixing colours. strona 29

- Wskaż Biedronkę Lucy z fiołkami oraz zdjęcie dzieci mieszających kolory i przeczytaj na głos nagłówek *Lucy's Lab – Find out about colours*. Wyjaśnij, że w tej sekcji podręcznika uczniowie będą wykonywać proste eksperymenty, ucząc się nowych rzeczy z różnych dziedzin poprzez doświadczenia.

- Podziel klasę na pary lub małe grupy. Poproś dzieci, aby przygotowały farbki lub kredki. Wyjaśnij, że będą eksperymentować z mieszaniem kolorów. Poproś, aby na kartkach zrobili w rzędzie plamki każdego koloru, który mają zamiar wykorzystać w eksperymencie, a następnie obok mieszały te kolory, nakładając je na siebie.
- Chodź po klasie i zadawaj dzieciom pytania o ich prace, np.: **What colour is it? Blue and red make ...** Możesz wprowadzić słowa *light* i *dark*, aby dzieci mogły opisać natężenie koloru.
- Ochotnicy pokazują swoje prace całej klasie i opisują je, np.: *Red and blue make purple. Red and white make light red.*
-  W parach lub małych grupach uczniowie pokazują i omawiają wyniki swoich eksperymentów z kolorami.

*DODATKOWY POMYSŁ

Przyczep w różnych miejscach klasy sześć białych kartek formatu A4. Róg każdej kartki zamaluj innym kolorem: zielonym, różowym, fioletowym, pomarańczowym, brązowym lub szarym. Poproś dzieci o przygotowanie kredek w tych samych kolorach lub kredek, które po zmieszaniu kolorów, dadzą kolory z kartek. Wywołuj różne dzieci, przydzielając każdemu kolor, np.: **Borys – grey.**

Monika – brown itp. Uczniowie idą do właściwej kartki i zamalowują jej mały fragment danym kolorem. Wydawaj polecenia jednocześnie kilkorgu uczniom, także tym, którzy już wcześniej kolorowali, aby utrzymać szybkie tempo zabawy.

Zakończenie lekcji

- Wymieniaj następujące kolory: **green, orange, brown, grey, pink, purple.** Uczniowie odpowiadają, jak się je tworzy, np.: *Blue and yellow make green.*
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team.* 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 2.: ćw. 1., s. 27.



Make new colours!

Red, blue, yellow,

Black and white.

Mix the colours!

Hurray! Hurray!

Green, pink, purple

Orange, brown, grey.

Make new colours!

Hurray! Hurray!



1 **Lucy:** *Blue and yellow make ...*
Colin: *Green!*

2 **Lucy:** *Red and blue make ...*
Gary: *Purple!*

3 **Lucy:** *Black and white make ...*
Bella: *Grey!*

4 **Lucy:** *Red and white make ...*
Gary: *Pink!*

5 **Lucy:** *Red and yellow make ...*
Colin: *Orange!*

6 **Lucy:** *Red, blue and yellow make ...*
Bella: *Brown!*

3 The spider's web

Lekcja 1

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie części ciała, rozpoznawanie wyrazów, mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:

head, body, arms, legs, ears, nose, mouth; Shake your (head). Touch your (eyes); ○ eyes; zabawki

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty obrazkowe z zabawkami i częściami ciała (głowa, ciało, ręce, nogi, uszy, nos, usta, ○ oczy); karty wyrazowe z nazwami części ciała (*head, body, arms, legs, ears, nose, mouth, ○ eyes*); karta obrazkowa z Gąsienicą Colinem; *karty do bingo z *Zeszytu ćwiczeń*; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 55 Powiedz: **Let's listen to a song** i przyłóż dłoń do ucha. Odtwórz piosenkę *It's time for English now.* Dzieci słuchają piosenki i odgrywają jej treść razem z tobą, naśladując twoje gesty.

Powtórzenie

- Rozmieść karty obrazkowe z zabawkami w różnych miejscach w klasie. Zadawaj pytania: **Can I have a car/bike/robot/doll/scooter/skateboard/teddy bear/ball, please?** Dzieci wskazują odpowiednie karty i mówią: *Here you are.*
- CD1 34 Odtwórz piosenkę *Can I have a scooter, please?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 45).

Główna część lekcji

1 Listen, look and point. Repeat.

- Przyczep do tablicy kartę obrazkową z Gąsienicą Colinem. Pokaż karty obrazkowe z częściami ciała, zwrócone tyłem do klasy, i powiedz: **These are Colin's cards.** Wyjaśnij, że kryją one części ciała człowieka. Powiedz: **Guess the body parts.** Dzieci wymieniają części ciała po polsku lub po angielsku. Kiedy mówią części ciała z kart, mów: **Very good, (head)** i przyczepiaj karty do tablicy w kolejności, w jakiej występują w nagraniu. Wyjaśnij różnicę między *hands* (dłonie) a *arms* (ręce).
*Jeśli masz maskotkę Colina, trzymaj zestaw kart w jej łapkach.
- CD1 57 Powiedz: **Listen, look and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują kolejne karty. Powiedz: **Repeat.** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują karty i powtarzają słowa jak w nagraniu: zwykłym tonem, szeptem oraz głośno.
- Wskazuj kolejno swoje części ciała i nazywaj je. Dzieci wskazują swoje części ciała i powtarzają ich nazwy.

*DODATKOWY POMYSŁ

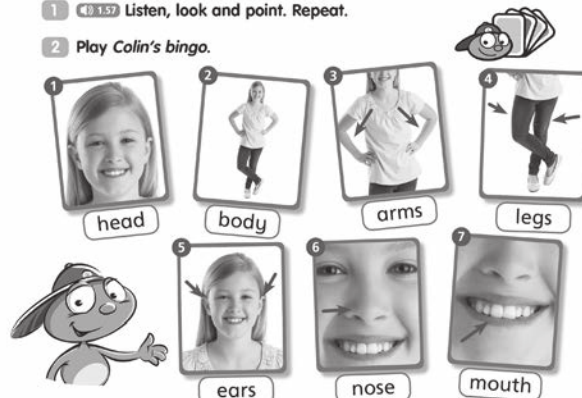
Zagraj z dziećmi w *Brakujące karty*. Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

3 The spider's web

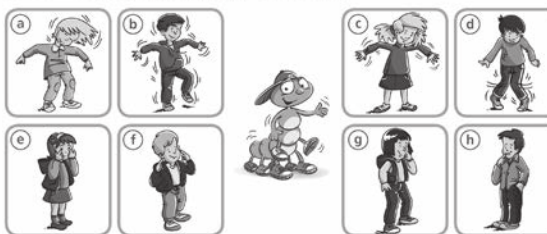
Lesson 1

1 43 1.57 Listen, look and point. Repeat.

2 Play Colin's bingo.



3 43 1.58 Listen, point and say Colin's chant.



4 Play Colin says ...



Language: head, body, arms, legs, eyes, ears, nose, mouth; Shake your (head). Touch your (eyes).

2 Play Colin's bingo. strona 30

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 30. Wymieniaj części ciała: **Find the (legs),** a dzieci wskazują je na zdjęciach.
- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podnieś kartę obrazkową z Colinem i powiedz: **Let's play Colin's bingo!** Dzieci wyjmują własne karty do bingo przygotowane w rozdziale 1. Uczniowie zakrywają kartami dowolne trzy zdjęcia z częściami ciała w podręczniku.
- Ułóż karty obrazkowe z częściami ciała grzbietem do góry. Losuj karty tak, aby uczniowie nie widzieli obrazków, i podawaj nazwy części ciała. Uczniowie zakrywają pozostałymi kartami do bingo wymieniane części ciała na zdjęciach, jeśli nie były już wcześniej zakryte. Gdy dziecko zakryje wszystkie zdjęcia, woła: *Bingo!* Powtórz zabawę dwa razy. Ochotnik może przejąć twoją rolę.
*Jeśli masz maskotkę Colina, losuj karty do bingo jej łapką.
- Przyczep karty obrazkowe z częściami ciała do tablicy. Dzieci nazywają części ciała. Pokazuj po jednej karcie wyrazowej, czytaj wyraz na głos i zachęć dzieci do powtórzenia go. Ochotnik przyczepia kartę wyrazową pod właściwą kartą obrazkową. Zwróć uwagę uczniów na podpisy pod obrazkami w książce i zachęć ich, aby spróbowali je kolejno odczytać razem z tobą.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel uczniów na cztery grupy: *Caterpillars, Ladybirds, Bees, Glow-worms.* Powiedz: **Touch your book with your nose** i zademonstruj wykonanie zadania. Wywołuj kolejne grupy i wydawaj im polecenia dotknięcia różnych przedmiotów w klasie różnymi częściami ciała, np.: **Bees, touch your schoolbag with your head.** Uczniowie wykonują polecenia. Ochotnik może przejąć twoją rolę.

3 Listen, point and say *Colin's chant*. strona 30

- Wskaż obrazki i powiedz: **Name the body parts**. Uczniowie podają nazwy części ciała, którymi poruszają lub których dotykają dzieci na ilustracjach. Uwaga – do kluczowego zestawu słownictwa w tym ćwiczeniu dodane jest słowo *eyes* poznane w rozdziale 2. Wskaż swoje oczy. Uczniowie mówią: *eyes*.
-  Powiedz: **Listen to Colin's chant and point**. Dzieci słuchają rymowanki i wskazują obrazki. Sprawdź zrozumienie słów *move*, *shake* i *touch*.
- Odtwórz nagranie ponownie, robiąc pauzę przed każdą częścią ciała w zwrotkach. Uczniowie wskazują odpowiednią ilustrację i podają nazwę części ciała.
- Powiedz: **Say and act out the chant**. Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem i odgrywają jej treść.

4 Play Colin says ...

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey**. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Przyczep kartę z Colinem do tablicy.
- Powiedz: **Stand up** i: **Colin says 'Shake your arms'** oraz zachęć dzieci do wykonania polecenia. Następnie powiedz: **Touch your nose** i pokaż, że dzieci nie powinny reagować. Wyjaśnij, że dzieci wykonują tylko polecenia poprzedzone słowami *Colin says*. Kontynuuj zabawę, wydając różne polecenia.
- Możesz urozmaicić grę, dodając słowa *fast* i *slowly*, np.: **Colin says touch your ears slowly**, a uczniowie reagują w odpowiednim tempie.
-  W mniejszych grupach uczniowie grają w *Colin says*, na zmianę wydając polecenia i odpowiednio na nie reagując.

Zakończenie lekcji

- Wskazuj części ciała poznane na lekcji. Dzieci wymieniają ich nazwy. Powiedz: **Read and point**, wspomagając się gestami. Pokazuj karty wyrazowe. Dzieci próbują odczytać wyrazy na głos i wskazują odpowiednie części ciała.
-  Powiedz: **Let's listen to a song**. Odtwórz piosenkę *Say goodbye*. Dzieci słuchają piosenki. Zachęć, aby odgrywały jej treść razem z tobą.
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children**. Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher*.

*ZESZYT ĆWICZEŃ

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



It's time for English now

Stand up, sit down (dzieci wstają, a następnie siadają)
Stand up, sit down (jw.)
Clap your hands (dzieci klaszczą)
It's time for English now. (dzieci wskazują nadgarstek w miejscu noszenia zegarka i unoszą ręce)



1 head, 2 body, 3 arms, 4 legs, 5 ears, 6 nose, 7 mouth (szepem)
1 head, 2 body, 3 arms, 4 legs, 5 ears, 6 nose, 7 mouth (głośno)
1 head, 2 body, 3 arms, 4 legs, 5 ears, 6 nose, 7 mouth



Colin's chant

One, two, three (dzieci wyciągają ręce do góry i odliczają na palcach)
Move with me! (dzieci machają zachęcająco ręką)

Shake your head (dzieci potrząsają odpowiednią częścią ciała)
Shake your body (jw.)
Shake your arms
Shake your legs

One, two, three (jw.)
Move with me!

Touch your eyes (dzieci dotykają odpowiedniej części ciała)
Touch your ears (jw.)
Touch your nose
Touch your mouth

One, two, three (jw.)
Move with me! Yeah!



Say goodbye

Shake your legs. (dzieci potrząsają nogami)
Shake your arms. (dzieci potrząsają rękami)
Jump up high (dzieci podskakują wysoko)
And say goodbye. (dzieci machają ręką na pożegnanie)

3 The spider's web

Lekcja 2

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie części ciała, śpiewanie piosenki, wyrażanie liczby posiadanych części ciała

Główne słownictwo i struktury:

części ciała; *I've got (a head)*; *How many (legs)?*;

liczby 1–10; **spider, snail, grasshopper*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty obrazkowe z częściami ciała; karty wyrazowe z nazwami części ciała; *minikarty z częściami ciała z *Zeszytu ćwiczeń*; *karty z liczbami 1–10; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children**. Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher*.
- CD1 55 Odtwórz piosenkę *It's time for English now*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65).

Powtórzenie

- Pokaż karty obrazkowe z częściami ciała. Dzieci nazywają części ciała. Wydawaj polecenia: **Shake your (arms)**. **Touch your (nose)**, a uczniowie je wykonują.
- Zagraj w dowolną grę z kartami wyrazowymi z *Banku gier* na s. 16.
- CD1 58 Odtwórz rymowaną *Colin's chant*. Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (patrz s. 65).

Główna część lekcji

1 Look and count the legs. Say. strona 31

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look**. Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Napisz na tablicy numer strony: 31. Wskazuj kolejno zwierzątka na obrazkach i pytaj: **What animal is this?** Wysłuchaj odpowiedzi po polsku lub po angielsku i wymień nazwę każdego zwierzęcia: **spider, snail, grasshopper**. Zapytaj, które części ciała każdego ze zwierzątek dzieci potrafią nazwać po angielsku.
- Wskaż pająka i zapytaj: **How many legs?** Zachęć dzieci, aby razem z tobą głośno policzyły po angielsku nogi pająka i podały odpowiedź (*eight*). Powtórz zadanie, wskazując ślimaka, a następnie konika polnego. Wprowadź cyfrę zero. Dzieci odpowiadają (*zero, six*).
- Wymieniaj zwierzątka, np.: **grasshopper**, a uczniowie podają liczbę nóg, np.: *six legs*.

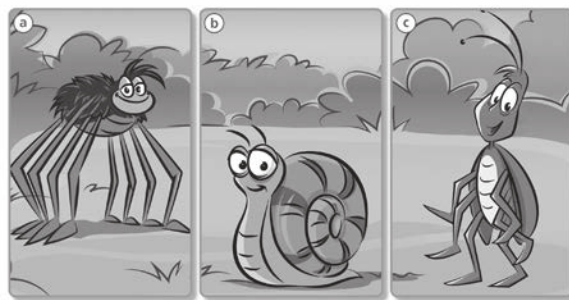
2 Listen and point to the bug in each verse. Sing the *I've got a head song*. strona 31

- CD1 59 Powiedz: **Ding-dong**. Uczniowie kończą hasło: *Time for a song*. Powiedz: **Listen and point to the bug in each verse**. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej zwrotce. Dzieci wskazują odpowiednie zwierzątka na podstawie usłyszanego liczby nóg. Możesz zachęcić uczniów, aby podali także nazwy wskazywanych zwierzątek (odpowiedzi: 1 – *grasshopper*, 2 – *spider*, 3 – *snail*). Wyjaśnij znaczenie zwrotów *I've got* i *like you*, dodając gesty jak w opisie piosenki.
- Pytaj o części ciała postaci z piosenki: **Who has got a head/ a body/eyes/(six) legs?** Uczniowie wskazują postaci na obrazkach, mogą także podawać ich nazwy.

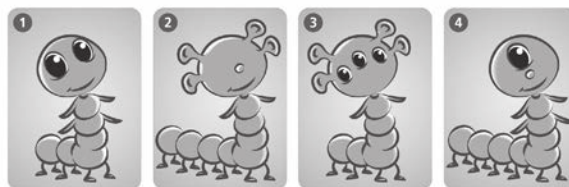
Lesson 2

1 Look and count the legs. Say.

2 CD 1:59 Listen and point to the bug in each verse. Sing the *I've got a head song*.



3 Choose, say and guess.



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



• Language: *I've got (a head)*; *How many (legs)?*; numbers 1–10



- Powiedz: **Sing *I've got a head***. Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z techniką „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 6). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

*DODATKOWY POMYSŁ

Mów na zmianę prawdziwe i fałszywe zdania na temat własnych części ciała, np.: ***I've got two eyes. I've got three mouths.*** Po pierwszym prawdziwym zdaniu zapytaj: **Yes?** Kiedy uczniowie potwierdzą, powiedz: **Clap your hands**, pokazując czynność. Po pierwszym fałszywym zdaniu zapytaj: **Yes?** Kiedy uczniowie zaprzeczają, powiedz: **Stomp your feet** i pokaż, co należy zrobić. Mów zdania na temat części ciała, a uczniowie odpowiednio reagują. Następnie utrudnij zadanie, wcielając się w role różnych zwierząt, np.: ***I'm a spider. I've got four legs.*** Uczniowie odpowiednio reagują, w zależności od tego, czy opis zwierzęcia jest prawdziwy, czy nie.

ZADANIE RUCHOWE

Poproś dzieci, aby wstały, i podziel je na pięcioosobowe grupy. Powiedz: **Show me seven ears**. Grupy wskazują daną liczbę części ciała, a zakrywają lub chowają „dodatkowe”, np. trzy osoby wskazują własne uszy, czwarta wskazuje jedno ucho, drugie zakrywając dłonią, a piąta zakrywa oba.

3 Choose, say and guess. strona 31

- Wskaż obrazki i powiedz: **Look at the magic bugs.** Wybierz jedno stworzonko i podaj jego opis, np.: **I've got a body, six legs, two arms, three small eyes, no mouth.** Uczniowie zgadują, które stworzonko zostało opisane, np.: *Number 3.*
- Ochotnicy kolejno wybierają w sekrecie jedno stworzonko i opisują części jego ciała. Reszta klasy zgaduje, które to stworzonko.
-  W parach lub małych grupach uczniowie kontynuują zadanie, opisując stworzonka i zgadując, które z nich zostały opisane.

*DODATKOWY POMYSŁ

Powiedz: **Let's draw monsters.** Zaproś dwoje ochotników na środek klasy. Jeden losuje kartę z liczbą 1–10, a drugi kartę z częścią ciała. Oboje podają odpowiedzi, np.: *Five ... ears,* i wracają na swoje miejsca. Wszyscy rysują na kartkach potwora z podaną liczbą danej części ciała. Kontynuuj zabawę, zapraszając różnych ochotników i odkładając na bok uprzednio wylosowane karty. Na koniec uczniowie porównują swoje rysunki, wcielając się w swojego potwora i opisując go, np.: *I've got five ears ...*

4 Make the mini-flashcards. Play Body snap.

- Pokaż gotowe minikarty z częściami ciała. 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 osiem kart z papieru i na każdej samodzielnie rysują osiem części ciała poznanych w rozdziale 3.
- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Zadeмонstruj zasady gry z ochotnikiem. Połóżcie oboje swoje stosy minikart obrazkami do dołu. Odkryjcie pierwszą kartę ze swojego stosu w tym samym czasie. Opiszcie obrazki, np.: *I've got legs. I've got ears.* Jeśli oba obrazki będą takie same, należy zawołać: *Snap!* Gracz, który pierwszy to zrobi, zabiera parę kart. Wygrywa osoba, która zdobędzie więcej par kart.
-  Podziel dzieci na pary. Uczniowie grają w *Body snap*.

*DODATKOWY POMYSŁ

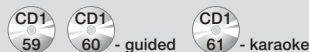
Zagraj z dziećmi w *Układanie w szeregu bez słów*. Opis gry w *Banku gier* na s. 14.

Zakończenie lekcji

- Pokazuj poznane części ciała, np. wyciągnij ręce przed siebie. Uczniowie mówią zdania, które ilustrujesz gestami, np.: *I've got two arms.*
-  Odtwórz piosenkę *Say goodbye*. 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.



I've got a head

I've got a head (dzieci wskazują swoją głowę)
And a body like you (dzieci wskazują swoje ciało, a następnie wskazują inne osoby w klasie)
I've got eyes (dzieci wskazują swoje oczy)
And a mouth, too (dzieci wskazują swoje usta)
I've got six legs (dzieci wskazują swoje nogi)
How many legs? Six! (dzieci pokazują odpowiednią liczbę palców)
One ... two ... three ... four ... five ... six! (dzieci odliczają na palcach)

I've got a head (jw.)
And a body like you
I've got eyes
And a mouth, too
I've got eight legs
How many legs? Eight!
One ... two ... three ... four ... five ... six ... seven ... eight!

I've got a head (jw.)
And a body like you
I've got eyes
And a mouth, too
I've got no legs
How many legs? Zero! (dzieci pokazują puste ręce)

3 The spider's web

Lekcja 3

Cele:

słuchanie historyjki, ocenianie historyjki, mówienie, czego się boimy

Główne słownictwo i struktury:

I've got a (head); Please help me. I'm scared (of spiders); części ciała; *butterfly, spider, beetle, grasshopper, snail*

Materiały (*opcjonalne):

plyty audio CD1 i CD2; karty obrazkowe do historyjki 3.; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *It's time for English now.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65).

Powtórzenie

- Wydawaj polecenia, np.: **Point to four noses.** Dzieci wskazują na kolegach i koleżankach wymaganą liczbę części ciała. Ochotnicy przejmują twoją rolę i wydają polecenia.
-  Odtwórz piosenkę *I've got a head.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 67).

Główna część lekcji

1 Listen to the story and point. strony 32–33

- Rozłóż dłonie w geście otwierania książki, i powiedz: **Three, two, one.** Uczniowie kończą hasło: *It's story time.* Zachęć dzieci, aby usiadły w kręgu, i pokaż kartę 1 do historyjki 3. lub poproś uczniów, aby otworzyli podręczniki. Zapisz wówczas na tablicy numer strony: 32.
- Powiedz: **The bugs go for a walk. They see a butterfly** i wskaż odpowiednią postać. Zapytaj: **What body parts has the butterfly got?** Dzieci wymieniają nazwy części ciała. Mogą także nazywać nowe części ciała po polsku.
- Pokaż pozostałe obrazki i powiedz: **Guess what happens in the story.** Dzieci odgadują po polsku, co wydarzy się w historyjce. Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
-  Powiedz: **Listen and point.** Podczas słuchania dzieci wskazują odpowiednie obrazki.
- Po wysłuchaniu historyjki wskazuj kolejne obrazki, zadawaj uczniom pytania i proś o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie treści. Wyjaśnij znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów, ewentualnie po polsku, jeśli to konieczne. Przykładowe pytania/zdania:

- 1 **What animal is this? (a butterfly) The butterfly says: I've got a (head), a (body), six (legs). How many wings has it got? (two)**
- 2 **Does the butterfly fly into a spider's web? (yes) Is the butterfly scared? (yes) Is the spider hungry? (yes)**
- 3 **What animal is this? (a beetle) Is the butterfly stuck in the spider's web? (yes) Does the beetle help? (no) Is the beetle scared of spiders? (yes)**
- 4 **What animal is this? (a grasshopper) Is the butterfly stuck in the spider's web? (yes) Does the grasshopper help? (no) Is the grasshopper scared of spiders? (yes)**



- 5 **What animal is this? (a snail) Is the butterfly stuck in the spider's web? (yes) Does the snail help? (no) Is the snail scared of spiders? (yes)**
- 6 **Who does the butterfly see? (The Bugs Team) Can the Bugs Team help the butterfly? (yes)**
- 7 **Do the bugs help the butterfly? (yes) They free the butterfly's head, (body, legs, wings). Is the butterfly free? (yes)**
- 8 **Who comes to the spider's web? (the spider) Is the spider fast? (yes) How many legs has the spider got? (eight)**

ZADANIE RUCHOWE

Ustaw uczniów w dwóch grupach, w różnych częściach klasy. W każdej grupie przydziel rolę pająka ochotnikowi, mówiąc: **You're a spider.** Pozostałym dzieciom powiedz: **You're butterflies.** Wyjaśnij, że motyle z danej grupy „latają” po swojej części klasy. W tle odtwórz piosenkę *I've got a head* z Lekcji 2. (CD1, ścieżka 59.). Kiedy zatrzymasz muzykę, motyle nieruchomią. Pająki łapią te motyle ze swojej grupy, które się poruszają, i każą im usiąść pod ścianą. Po około 20 sekundach wznów odtwarzanie muzyki, a reszta motyli znów „lata” po klasie. Po trzech przerwach motyle złapane przez pająka wracają do gry, jeśli każdy z nich nazwie dwie części ciała po angielsku. Powtórz zabawę z innymi osobami w roli pająka.

2 Listen and think. Say. strona 33

- Wskaż postaci i książkę na obrazku w podręczniku i zapytaj: **Who's this? What's this? (bugs, book/story).**
-  Powiedz: **Listen and think.** Podczas słuchania dzieci wskazują kolejne liczby na termometrze i zastanawiają się, jak bardzo podoba im się historyjka. Możesz poprosić uczniów, aby odliczali i mówili zdania razem z nagraniem lub je powtarzali.
- Zapytaj: **Do you like the story?** Dzieci wyrażają swoją opinię, mówiąc wybrane zdanie z nagrania: *The story is OK/great/fantastic.*



3 Choose and say. strona 33

- Wskaż historyjkę w podręczniku i z pomocą dzieci przypomnij nazwy wszystkich występujących w niej zwierzątek. Następnie zapytaj: **Which bugs do you like in the story?** i odpowiedz: **Colin, Lucy, butterfly?** Ochothnicy wymieniają zwierzątka przed całą klasą. Pozostałe dzieci w parach mówią o swoich ulubionych zwierzątkach z historyjki.
- Powtórz zadanie, pytając: **Are there any bugs you don't like?** i wyjaśnij znaczenie pytania za pomocą gestów lub po polsku. Ochothnicy odpowiadają, np.: *spider, beetle, grasshopper*.

*DODATKOWY POMYSŁ

Podawaj nazwy różnych zwierząt, np.: **You're a butterfly/cat/mouse** itp. Dzieci wcielają się w te zwierzęta i mówią, czego się boją, np.: *I'm scared of spiders/dogs/cats*. Na końcu zapytaj: *What are you scared of?* Ochothnicy zgłaszają się i mówią, czego się obawiają.

Zakończenie lekcji

- Narysuj tułów motyla na tablicy i powiedz: **I'm a butterfly. I've got a body.** Ochothnicy kolejno wymieniają inne części ciała motyla, np.: *head*, a następnie podchodzą do tablicy i dorysowują daną część, np. głowę. Wówczas cała klasa mówi chórem: *I'm a butterfly. I've got a body and a head.* Kontynuuj zabawę, aż cały motyl zostanie narysowany.
-  Odtwórz piosenkę *Say goodbye*. 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.



Obrazek 1

Narrator: *It's sunny. Colin, Lucy, Gary and Bella go for a walk.*

Gary: *Wow! Look!*

Butterfly: *Hello. I'm a butterfly. I've got a head, a body, six legs and two wings. I want to fly! Goodbye!*

All: *Goodbye, Butterfly!*

Obrazek 2

Narrator: *The butterfly flies into a spider's web.*

Butterfly: *Oh, no! A spider! I'm scared!*

Spider: *Mmm. I'm hungry! A butterfly with a head, a body, six legs and two wings. Mmm. Delicious!*

Obrazek 3

Narrator: *Along comes a beetle.*

Butterfly: *Hello, Beetle. Please help me. My head, body, legs and wings are stuck. And the spider's hungry.*

Beetle: *Oh no, sorry. I can't help you. I'm scared of spiders.*

Obrazek 4

Narrator: *Along comes a grasshopper.*

Butterfly: *Hello, Grasshopper. Please help me. My head, body, legs and wings are stuck. And the spider's hungry.*

Grasshopper: *Oh no, sorry. I can't help you. I'm scared of spiders.*

Obrazek 5

Narrator: *Along comes a snail.*

Butterfly: *Hello, Snail. Please help me. My head, body, legs and wings are stuck. And the spider's hungry.*

Snail: *Oh no, sorry. I can't help you. I'm scared of spiders.*

Butterfly: *Oh dear. Who can help me?*

Obrazek 6

Narrator: *Suddenly the butterfly sees the Bugs Team.*

Butterfly: *Hello, Bugs. Please help me. My head, body, legs and wings are stuck. And the spider's hungry.*

Colin: *Don't worry, Butterfly. We can help you!*

Lucy: *Come on, Bugs!*

Gary: *Quick – before the spider comes!*

Obrazek 7

Narrator: *The Bugs Team help the butterfly.*

Colin: *Head ...*

Gary: *... body ...*

Bella: *... legs ...*

Lucy: *... and wings! Phew! You're free!*

Colin: *Well done, team!*

Obrazek 8

Butterfly: *Oh, thank you, Bugs.*

Gary: *Uh-oh! And here comes the spider!*

Colin: *He's fast. Look! How many legs?*

Bella: *One, two, three, four, five, six, seven, eight! Wow!*

Gary: *Come on. Quick!*



One ... two ... three ... four ... five ... six ... seven ... eight ... nine ... ten! The story is OK! (pauza) The story is great! (pauza) The story is fantastic!

3 The spider's web

Lekcja 4

Cele:

sluchanie historyjki, rozpoznawanie i nazywanie postaci z historyjki, śpiewanie piosenki, ćwiczenie wymowy głosu /b/

Główne słownictwo i struktury:

head, body, legs, wings; butterfly, spider, beetle, grasshopper, snail; Hello (beetle). Please help me; A butterfly and a beetle on a big bus.

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD1 i CD2; karty obrazkowe z częściami ciała; karty wyrazowe z nazwami części ciała; karty obrazkowe do historyjki 3.; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *It's time for English now.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65).

Powtórzenie

- Narysuj odwłok pająka na tablicy. Wyjaśnij, że kiedy dzieci powiedzą nazwę jakiejś części ciała ludzkiego i wskażą ją na sobie, dorysujesz pająkowi nogę. Dzieci wymieniają słowa. Zakończ zadanie, gdy narysujesz pająkowi osiem nóg.
- Zagraj z dziećmi w dowolną grę z kartami wyrazowymi z *Banku gier* na s. 16.
-  Odtwórz piosenkę *I've got a head.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 67).

Główna część lekcji

1 Listen to the story. Say Bug! or Body! and repeat.

- Zapytaj: **Do you remember The spider's web story?** Zaproś ośmiro dzieci na środek klasy i rozdaj im karty do historyjki. Poproś resztę uczniów, aby pomogli im ustawić się w kolejności, w jakiej obrazki występują w historyjce. Uczniowie wołają np.: *Oliwia – two, Piotrek – six.* Przyczep karty do tablicy we właściwej kolejności. Dzieci wracają na miejsca.
- Wymień część ciała, np.: **head.** Zapytaj: **Bug or body?** Dzieci podają właściwą nazwę kategorii. Przypomnij słowo *wings*, które dzieci słyszały w historyjce. Poproś dzieci o zilustrowanie jego znaczenia za pomocą gestów oraz podanie kategorii (*body*). Wymieniaj różne zwierzątka i części ciała, a dzieci podają odpowiednie kategorie.
-  Powiedz: **Listen to the story and say Bug! or Body!** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają historyjki i kiedy słyszą nazwę zwierzątka lub części ciała, mówią odpowiednią kategorię. Zatrzymaj wówczas nagranie i poproś dzieci o powtórzenie usłyszanego nazwy zwierzątka lub części ciała.

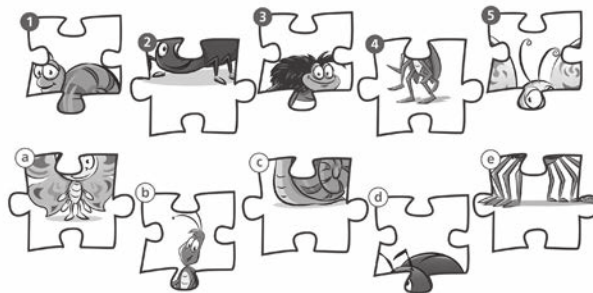
2 Look and match with your fingers. Say.

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 34.
- Wskaż rozsypane puzzle i powiedz: **Look at the bugs.** **Match the pictures with your fingers,** wspomagając się gestami. Dzieci próbują znaleźć pasujące połówki puzzli.

Lesson 4

1  Listen to the story. Say Bug! or Body! and repeat.

2 Look and match with your fingers. Say.



3  Listen, find and point. Sing The butterfly's song.

4  Listen and say the Bug twister!



• Language: head, body, legs, wings; butterfly, spider, beetle, grasshopper, snail; Hello (beetle). Please help me; A butterfly and a beetle on a big bus.

- Sprawdź odpowiedzi, wskazując kolejno górne połówki puzzli. Uczniowie łączą palcami połówki górne i dolne oraz mówią, co to za zwierzątko (odpowiedzi: 1 c – snail, 2 d – beetle, 3 e – spider, 4 b – grasshopper, 5 a – butterfly). Za każdym razem pytaj: **What does the (beetle) say in the story?** Poproś, aby dzieci podały jedną kwestię wypowiedzianą przez daną postać, np.: *beetle – I'm scared of spiders.*

ZADANIE RUCHOWE

Podziel uczniów na pięć grup i przydziel każdej z nich inne zwierzątko z historyjki: *butterfly, spider, beetle, grasshopper, snail.* Każda grupa ma za zadanie tak ustawić wszystkich jej członków, aby za pomocą układu swoich ciał wspólnie pokazali kształt wyznaczonego im zwierzątka. Daj grupom 3–5 minut na przygotowanie. Wywołuj kolejne grupy, mówiąc nazwę danego zwierzątka, a członkowie grupy tworzą układ. Zachęć pozostałe dzieci do odszyfrowania części ciała zwierzątka, np.: *It's the head, the wings, the legs* itp.

3 Listen, find and point. Sing The butterfly's song.

- Wskaż obrazki i zapytaj: **What's this?** (*It's a spider's web*) **Who's this?** (*It's a butterfly/snail/beetle/grasshopper/the Bugs Team*).
-  Powiedz: **Ding-dong.** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: **Listen to The butterfly's song, find and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają piosenki i przy każdej zwrotce wskazują odpowiedni obrazek (odpowiedzi: b, c, a, d).
- Następnie powiedz: **Listen and sing.** Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z techniką „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 6). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Mów zdania na temat postaci z historyjki. Uczniowie wołają nazwy wszystkich zwierzątek, których mogą dotyczyć dane zdania, np.: **It's got wings** (*butterfly, beetle, grasshopper, ladybird, bee, glow-worm*), **It's got eight legs** (*spider*), **It's black and yellow** (*bee*) itd. Możesz wybierać pojedyncze osoby do odpowiedzi, ale przyznawać całej klasie punkt za każdą prawidłową odpowiedź i odejmować za błędną. Klasa wygrywa grę przeciwko tobie, jeśli pod koniec zabawy ma punkty dodatnie.

4 Listen and say the Bug twister! **strona 34**

- Powiedz: **One, two, three.** Uczniowie kończą hasło: *Listen to me.* Wskaż obrazek i zapytaj: **What's this?** (*a bus*) **Who's this?** (*a butterfly, a beetle*). Zademonstruj dzieciom, jak się wymawia głoskę /b/ – w słowie *butterfly* i indywidualnie. Powiedz: **Repeat.** Dzieci powtarzają głoskę i słowo.
-  Powiedz: **Listen to the Bug twister! and point** i wyjaśnij, że dzieci usłyszą wyliczankę z głoską /b/ i powinny wskazywać odpowiednie elementy obrazka. Odtwórz nagranie.
- Powiedz: **Say the Bug twister!** Dzieci powtarzają wyliczankę razem z nagraniem.

***DODATKOWY POMYSŁ**

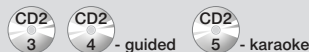
Zagraj z dziećmi w *Muzyczne karty*. Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

Zakończenie lekcji

- Zapytaj: **Do you remember the nine bugs in the story?** Dzieci wymieniają zwierzątka z pamięci.
-  Odtwórz piosenkę *Say goodbye*. 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.



The butterfly's song

Hello, Beetle. (dzieci kulą się, naśladując żuka)
Please help me! (dzieci wyciągają ręce prosząco)
I am scared (dzieci zakrywają dłońmi usta ze strachu)
Please hurry! (dzieci kiwają ręką ponaglająco)

(refren)
Oh no, sorry. (dzieci kręcą przecząco głową)
I can't help you. (dzieci rozkładają ręce bezradnie)
The spider's hungry (dzieci masują brzuch)
I'm scared, too! (dzieci zakrywają dłońmi usta ze strachu)

Hello, Grasshopper. (dzieci podskakują w miejscu, naśladując pasikonika)
Please help me! (jw.)
I am scared
Please hurry!

(refren)
Hello, Snail. (dzieci wolno kiwają się na boki, naśladując ślimaka)
Please help me! (jw.)
I am scared
Please hurry!

(refren)
Hello, Bugs. (dzieci machają rękami w różnych kierunkach)
Please help me! (jw.)
I am scared
Please hurry!

We can help you! (dzieci unoszą ręce do góry)
One, two, three (dzieci pokazują odpowiednią liczbę palców)
Head, body, legs and wings (dzieci wskazują głowę, ciało, nogi i rozkładają ręce, naśladując skrzydła)
You're free! (dzieci klaszczą)



A butterfly and a beetle on a big bus. (x3)

3 The spider's web

Lekcja 5

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie czasowników opisujących zmysły oraz związanych z nimi części ciała, mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:

hear, see, smell, touch, taste; I (hear) with my (ears); części ciała

Materiały (*opcjonalne):

plyty audio CD1 i CD2; karty obrazkowe z częściami ciała i czasownikami opisującymi zmysły; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: **Hello, teacher.**
- CD1 55 Odtwórz piosenkę *It's time for English now.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65).

Powtórzenie

- Zapytaj: **Who remembers the Bug twister?** i rozejrzyj się po klasie. Dzieci zgłaszają się i wspólnie mówią wylizankę z ostatniej lekcji.
- Zacznij rysować kolejno trzy zwierzątka, które motyl prosi o pomoc w historyjce. Kiedy uczniowie rozpoznają, kogo rysujesz, mówią: **Hello, (Beetle).**
- CD2 3 Odtwórz piosenkę *The butterfly's song.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 71).

Główna część lekcji

1 Listen and point. Mime and repeat. strona 35

- Porozmawiaj z dziećmi po polsku o tym, czym są zmysły, i zapytaj, czy potrafią wymienić wszystkie pięć.
- Pokazuj kolejno karty obrazkowe z czasownikami opisującymi zmysły i poproś, aby uczniowie powiedzieli po polsku lub po angielsku, jakie czynności wykonują osoby na zdjęciach. Kiedy podadzą odpowiedni czasownik, powiedz: **Very good, (hear)**, przyczep kartę do tablicy i zilustruj czynność za pomocą gestów, np. przykładając dłoń do ucha i nasłuchując.
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 35.
- CD2 7 Powiedz: **Listen and point.** Uczniowie słuchają nagrania i wskazują właściwe zdjęcia. Powiedz: **Mime and repeat.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym czasowniku, a następnie po pełnym zdaniu. Dzieci powtarzają słowa i zdania, jednocześnie pokazując czynności za pomocą gestów, a w zdaniach wskazując także odpowiednie części ciała.

*DODATKOWY POMYSŁ

Wydawaj polecenia dotyczące pozytywnych i negatywnych odczuć: **Taste something horrible/delicious. See something nice/horrible** itp. Dzieci pokazują czynności związane ze zmysłami, odpowiednio reagując, np. uśmiechając się lub krzywiąc.

Lesson 5

1 49.2.7 Listen and point. Mime and repeat.



2 49.2.8 Listen to the chant I've got five senses and match with your fingers. Repeat.



3 Play Say the sense.

4 Play Mime and guess.

• Language: hear, see, smell, touch, taste; I (hear) with my (ears).



2 Listen to the chant I've got five senses and match with your fingers. Repeat. strona 35

- Wskaż obrazki i zapytaj: **What body parts can you see?** Uczniowie nazywają części ciała przedstawione na ilustracjach.
- CD2 8 Powiedz: **Listen to the chant and match with your fingers.** Wyjaśnij po polsku, że podczas słuchania nagrania dzieci powinny dopasować każdą część ciała do obrazka najbardziej kojarzącego im się z danym zmysłem. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i łączą ilustracje. Sprawdź odpowiedzi, odtwarzając nagranie ponownie i zatrzymując je po każdej linijce. Uczniowie podają, które obrazki pasują do siebie (odpowiedzi w kolejności tekstu piosenki: 1 b, 3 d, 5 e, 4 c, 2 a).
- Wymieniaj losowo czasowniki z rymowanki opisujące zmysły. Uczniowie ilustrują je za pomocą gestów. Powiedz: **Listen and repeat.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdania i odgrywają ich treść. Odtwórz nagranie po raz ostatni, bez przerw, a dzieci mówią i odgrywają rymowankę.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel dzieci na dziesięć grup i każdej z nich przydziel czasownik opisujący zmysły (*see, hear, touch, taste, smell*) lub część ciała związaną ze zmysłami (*ears, nose, eyes, hands, mouth*). Członkowie grup, którym przydzielono dane części ciała muszą wskazywać te części na sobie. Powiedz: **I see with my eyes.** Grupa *see* i grupa *eyes* muszą podejść do siebie. Każdy uczeń podaje rękę przynajmniej jednej osobie z drugiej grupy. Kontynuuj to zadanie z wszystkimi zmysłami, dla utrudnienia powtarzając te same zdania po dwa lub trzy razy.

3 Play Say the sense.

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Dotykaj na zmianę swoich oczu, uszu, ust, rąk i nosa. Dzieci nazywają części ciała i mówią pasujący czasownik opisujący dany zmysł, np.: *hands – touch*. Ochotnicy przejmują twoją rolę.
-  Uczniowie grają w *Say the sense* w parach lub małych grupach, na zmianę dotykając części ciała i podając ich nazwy oraz odpowiednie czasowniki.

4 Play Mime and guess.

- Pokaż jeden ze zmysłów za pomocą gestów, np. udawaj, że próbujesz ciasta. Dzieci zgadują, co pokazujesz, i mówią zdanie, np.: *I taste with my mouth*. Ochotnicy przejmują twoją rolę, a reszta klasy zgaduje.
-  W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę pokazują zmysły za pomocą gestów i zgadują, odpowiadając pełnym zdaniem.

*DODATKOWY POMYSŁ

Podawaj początki zdań, a uczniowie zgłaszają się, aby dokończyć je zgodnie z prawdą, np.: **At school, I see ...** (*the schoolbags*) / **I hear ...** (*the teacher*) / **I taste ...** (*water*) / **I touch ...** (*crayons*) / **I smell ...** (*lunch*). Pomagaj uczniom w wyrażeniu ich pomysłów po angielsku.

Zakończenie lekcji

- Przyczep osiem kart z częściami ciała do tablicy. Przy karcie z rękami (*arms*) dorysuj na tablicy strzałkę wskazującą dłonie (*hands*). Poproś dzieci, aby wybrały pięć części ciała najbardziej związanych ze zmysłami i powiedziały zdania opisujące zmysły, np.: *I hear with my ears*.
-  Odtwórz piosenkę *Say goodbye*. 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.



1 *hear*, 2 *see*, 3 *smell*, 4 *touch*, 5 *taste*

- 1 *I hear with my ears.*
- 2 *I see with my eyes.*
- 3 *I smell with my nose.*
- 4 *I touch with my hands.*
- 5 *I taste with my mouth.*



I've got five senses

I've got five senses – just like you. (dzieci pokazują pięć palców, a następnie wskazują palcem przed siebie)
I hear, see, smell, touch and taste things, too. (dzieci pokazują czasowniki za pomocą gestów)

I hear with my ears (dzieci pokazują czasownik za pomocą gestu i wskazują odpowiednią część ciała)
I smell with my nose (jw.)
I taste with my mouth
I touch with my hands

I see with my eyes (jw.)
I smell with my nose
I taste with my mouth
I touch with my hands

I've got five senses – just like you. (jw.)

I hear, see, smell, touch and taste things, too. (jw.)

3 The spider's web

Lekcja 6

Cele:

rozwijanie umiejętności kojarzenia

Główne słownictwo i struktury:

części ciała; *listen, see, touch, taste, smell; I (see) with my (eyes).*

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD1 i CD2; karty obrazkowe z czasownikami opisującymi zmysły; *domino z *Zeszytu ćwiczeń*; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: **Hello, teacher.**
-  Odtwórz piosenkę *It's time for English now.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65).

Powtórzenie

- Pokaż jedną z kart obrazkowych z czasownikami opisującymi zmysły i powiedz błędne zdanie, np. pokazując słuchanie, powiedz: **I see with my ears.** Dzieci poprawiają twój błąd, mówiąc: **I listen with my ears!** Powtórz zadanie z pozostałymi kartami.
-  Odtwórz rymowankę *I've got five senses.* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 73).

Główna część lekcji

1 Look and think. Say. strona 36

- Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji poprzez różne gry i zadania dzieci będą ćwiczyć umiejętność kojarzenia. Zachęć dzieci, aby podały kilka przykładów skojarzeń po polsku lub po angielsku, np.: *yellow – sun.*
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 36.
- Wskaż obrazki w pierwszej kolumnie i poproś dzieci o opisanie scenek po polsku lub po angielsku. Wyjaśnij, że części ciała w górnym rzędzie przedstawiają zmysły. Wskaż pierwszą scenkę i pierwszy zmysł oraz niebieskie pole na ich przecięciu. Powiedz: **I see with my eyes.** Dzieci mówią: *Yes* lub: *No* w zależności od tego, czy ten zmysł kojarzy im się z daną scenką. Dzieci mogą podać, po polsku lub po angielsku, przykłady tego, co można zobaczyć na plaży. Kontynuuj zadanie z pozostałymi zdaniami o zmysłach w odniesieniu do pierwszej scenki. Policz głośno, z iloma zmysłami kojarzy się większość dzieci dana scenka, i zapisz liczbę na tablicy.
- Powtórz ćwiczenie z pozostałymi scenkami, prosząc różnych ochotników o mówienie zdań na temat zmysłów, a klasa odpowiednio reaguje. Zapisuj wyniki. Na koniec wyjaśnij, że różne sytuacje i obrazy mogą się nam kojarzyć z różnymi zmysłami, gdyż często wykorzystujemy kilka zmysłów jednocześnie, co też pomaga nam w zapamiętywaniu wydarzeń.
-  W parach uczniowie mówią zdania o zmysłach, które kojarzą im się z daną scenką, i wskazują odpowiednie pola. Jednocześnie porównują, czy mają takie same skojarzenia jak kolega/koleżanka.

Thinking skills
ASSOCIATING

Lesson 6

1 Look and think. Say.

				
?	?	?	?	?
?	?	?	?	?
?	?	?	?	?
?	?	?	?	?

2 Make the association dominoes. Find and say. 

3 Play Association dominoes.



4 Play One, two, three.

5 Look and say.

1 

2 

3 

4 

5 

• Language: eyes, ears, nose, mouth, hands; hear, see, touch, taste, smell; I (see) with my (eyes).

2 Make the association dominoes. Find and say.

- Pokaż gotowe karty domina. Powiedz: **Let's make the association dominoes.** Poproś dzieci, aby wyjęły szablon kart z *Zeszytu ćwiczeń* i pomóż im w wycinaniu.
Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, poproś, aby złożyły kartkę A4 w harmonijkę na pięć części, a potem na pół. Po jej rozłożeniu powstanie dziesięć pól, które uczniowie numerują od lewej do prawej liczbami 1–10. Na polach 1, 3, 5, 7, 9 powinni narysować części ciała, po jednej na każdym, w następującej kolejności: oko, nos, usta, ręce, ucho. Na polach 2, 4, 6, 8, 10 – ilustracje czegoś, co kojarzy się odpowiednio ze słuchaniem, dotykiem, patrzeniem, wąchaniem, jedzeniem. Na koniec dzieci wycinają wzdłuż pięć kawałków domina.
- Podawaj zdania dotyczące zmysłów, np.: **I taste with my mouth.** Uczniowie podnoszą kartę, na połowie której znajduje się odpowiednia część ciała symbolizująca zmysł.
-  W parach uczniowie mówią zdania na temat zmysłów i pokazują karty domina z odpowiednimi częściami ciała.

*DODATKOWY POMYSŁ

Dzieci wybierają po jednej karcie domina. Podawaj nazwy części ciała z obrazków, np.: **hands.** Uczniowie, na których karcie domina widnieje wymieniona część ciała, wstają i powtarzają podane słowo, np.: *hands.* Powtórz grę, tym razem wymieniając zmysły związane z danymi częściami ciała, np.: **touch,** a uczniowie odpowiednio reagują.

3 Play Association dominoes. strona 36

- Wskaż dzieci na obrazku i zapytaj: **Who's this?** (*Sam and Lia*). Powiedz: **They're playing Association dominoes.**
- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Zadeemonstruj zasady gry z ochotnikiem. Połóż na ławce jedną kartę domina ze swojego zestawu, np. z obrazkiem kwiatka na połówce. Uczeń dokłada do niej jedną ze swoich kart domina z pasującym zmysłem, np. z obrazkiem oka (*see*), i mówi pełne zdanie, np.: *I see with my eyes.* Dołóż kartę ze zmysłem pasującym do obrazka na prawej połówce karty dołożonej przez ucznia i powiedz odpowiednie zdanie. Kontynuujcie grę w podobny sposób.
-  Podkreśl, że obrazki na kartach można kojarzyć z różnymi zmysłami. Jeśli ktoś nie ma pasującej karty, czeka kolejkę.
-  W parach uczniowie grają w *Association dominoes*, do czasu aż wyczerpią wszystkie karty domina z obu zestawów.

Jeśli dzieci samodzielnie wykonały domino w zad. 2., grają w grupach czteroosobowych, aby móc wykorzystać większą liczbę kart domina.

ZADANIE RUCHOWE

Wyznacz pięć „stacji” w klasie i nad każdą z nich przyczep inną kartę z czasownikiem opisującym zmysł. Wymieniaj angielskie słowa znane dzieciom, np. kolory, zwierzątka, zabawki, przybory szkolne itp. Każdy z uczniów idzie do wybranej stacji, w zależności od tego, z jakim zmysłem najbardziej kojarzy mu się dane słowo. Możesz poprosić dzieci o wyjaśnienie ich skojarzeń po polsku.

4 Play One, two, three.

- Powiedz: **Let's play One, two, three.** Zadeemonstruj zabawę z ochotnikiem. Wskaż wybrany obrazek na karcie domina. Odlicz: **One, two, three** i powiedz zdanie na temat zmysłu, z którym ten obrazek ci się najbardziej kojarzy, np.: **I smell with my nose.** Ochotnik w tym samym momencie mówi własne skojarzenie. Jeśli oba zdania są identyczne, zdobywacie punkt. Następnie ochotnik wybiera inny obrazek i mówi: *One, two, three.* Gra jest kontynuowana w podobny sposób.
-  W parach uczniowie grają w *One, two, three.* Wyznacz limit czasowy, np. trzy minuty. Dowiedz się, ile punktów zdobyły różne pary.

5 Look and say. strona 36

- Poproś ochotników, aby podali po jednym zdaniu opisującym zmysły kojarzące im się z obrazkami, np. w przypadku banana: *I see/smell/touch/taste with my ...*, ale raczej nie *I hear with my ears*. Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami.
-  W parach lub małych grupach uczniowie powtarzają zadanie, mówiąc pasujące do obrazków zdania opisujące zmysły.

Zakończenie lekcji

- Wskazuj różne przedmioty w klasie, np. lampę, kredę, kwiatek itp. Uczniowie mówią zdania o zmysłach, z którymi kojarzą się im te przedmioty, np.: *I see with my eyes.*
-  Odtwórz piosenkę *Say goodbye*. 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.

3 The spider's web

Lekcja 7

Cele:

śpiewanie piosenki, odgrywanie dialogu, rozpoznawanie i nazywanie czynności higienicznych, budowanie świadomości podobieństw i różnic międzykulturowych

Główne słownictwo i struktury:

face, hands, teeth, hair, *This is the way I wash (my face) I brush (my teeth).*

Materiały (*opcjonalne):

plyty audio CD1 i CD2; karty obrazkowe z częściami ciała i czasownikami opisującymi zmysły; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *It's time for English now.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65).

Powtórzenie

- Rozdaj uczniom pięć kart z czasownikami opisującymi zmysły i pięć kart z pasującymi do nich częściami ciała. Wskaż swoje oczy. Uczniowie, którzy mają karty z odpowiednim zmysłem i częścią ciała, wstają i mówią: *I see with my eyes.* Powtórz ćwiczenie z pozostałymi parami kart.
-  Odtwórz piosenkę *The butterfly's song.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 71).

Główna część lekcji

1 Listen and sing the *This is the way* song. strona 37

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 37. Wyjaśnij po polsku, że uczniowie poznają dzisiaj jedną z ulubionych tradycyjnych piosenek dziecięcych z Wielkiej Brytanii.
- Wskaż ilustracje i zapytaj: **Who's this?** (boy, mum, girl, dad). Dzieci odpowiadają po angielsku lub po polsku. **What body parts do you see?** Uczniowie podają nazwy części ciała, które znają po angielsku. Wprowadź słowa *face, teeth* i *hair*, wskazując odpowiednie części ciała, i prosząc dzieci o powtórzenie twoich słów i gestów.
-  Powiedz: **Listen to the song.** Odtwórz nagranie i odgrywaj treść piosenki. Zachęć dzieci, aby naśladowały twoje gesty. Sprawdź zrozumienie słów i wyrażień: *this is the way, wash, brush.* Powiedz: **Sing the song.** Odtwórz piosenkę, zachęcając dzieci, aby śpiewały ją razem z nagraniem. Odtwórz nagranie po raz trzeci. Dzieci śpiewają piosenkę wraz z nagraniem i odgrywają jej treść.

2 Listen to the dialogue. Repeat. Act out.

- Poproś uczniów, aby odgadli, co rodzice mówią swoim dzieciom na obrazkach w zad. 1. Wysłuchaj ich odpowiedzi po polsku lub po angielsku.
-  Powiedz: **Listen to the dialogue.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i sprawdzają swoje przypuszczenia.



Lesson 7

-  Listen and sing the *This is the way* song.
- 


-  Listen to the dialogue. Repeat. Act out.
-  Listen, find and point.







4 Draw in your notebook and say.



• Language: face, hands, teeth, hair; *This is the way I wash (my face), brush (my teeth).*



- Powiedz: **Listen and repeat.** Podziel klasę na dwie grupy i przydziel każdej inną rolę: *Mum/Dad* i *Child*. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej linijce. Grupy powtarzają kwestie przydzielonych im postaci. Powtórz zadanie, prosząc grupy o zamienienie się rolami.
- Powiedz: **Tick tock.** Uczniowie kończą hasło: *Time to talk.* Powiedz: **Act out the dialogue**, wspomagając się gestami. Odegraj przykładowy dialog z ochotnikiem. Zapraszaj pary ochotników na środek klasy, aby odegrały podobny dialog. Zachęcaj dzieci do podawania także innych czynności z piosenki, np.: *Brush your hair, please.*
-  W parach uczniowie odgrywają dialog, na zmianę przyjmując rolę rodzica i dziecka oraz dodając inne czynności z zad. 1.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają przy ławkach. Wydawaj polecenia dotyczące czynności higienicznych, dodając więcej części ciała niż w zad. 1. i 2., np.: **Brush your teeth, wash your hair** itp. Z czasem utrudniaj polecenia, np.: **Brush your teeth with your eyes closed / with your left hand. Wash your hair standing on one leg** itp. Uczniowie odgrywają polecenia za pomocą gestów. Zwiększaj tempo wydawania poleceń.

3 Listen, find and point. strona 37

- Wyjaśnij, że zdjęcia przedstawiają dzieci z Wielkiej Brytanii wykonujące czynności higieniczne w różny sposób. Uczniowie nazywają przedstawione czynności.
-  Powiedz: **Listen, find and point.** Dzieci słuchają nagrania i wskazują właściwe zdjęcia (odpowiedzi: 1 b, 2 c, 3 a). Odtwórz nagranie ponownie i poproś uczniów, aby podnosili ręce, jeśli w podobny sposób wykonują czynności higieniczne, np. myją zęby szczoteczką elektryczną itp.

- Mów kwestie postaci zgodnie z kolejnością zdjęć, zachęcając uczniów, aby dokończyli wypowiedź danego dziecka, np.: **Hello, I'm Sam. This** (*is the way I brush my teeth*).

4 Draw in your notebook and say.

- Pokaż przykładowy rysunek w podręczniku i zapytaj: **What activity is this?** (*wash face*). Wyjaśnij, że dzieci powinny narysować siebie samych wykonujących dowolną czynność higieniczną. Wyznacz czas na wykonanie zadania. Chodź po klasie i zadawaj pytania o rysunki dzieci.
- Ochotnicy pokazują swoje rysunki całej klasie i opowiadają o nich, np.: *This is the way I brush my hair*. W dużej klasie dzieci pokazują i opisują swoje rysunki w grupach.

*DODATKOWY POMYSŁ

Uczniowie stają w parach naprzeciw siebie. Jeden uczeń mówi: *This is the way I* (*wash my face*) i powoli pokazuje sposób, w jaki wykonuje daną czynność. Druga osoba udaje, że jest lustrzanym odbiciem i stara się naśladować gesty partnera. Następnie uczniowie zamieniają się rolami.

Zakończenie lekcji

- Podnieś podręcznik i zapytaj o czynności higieniczne brytyjskich dzieci: **Who says 'This is the way I brush my hair': Sam, James or Tessa?** Uczniowie odpowiadają z pamięci (patrz tekst nagrania do zad. 3.).
-  Odtwórz piosenkę *Say goodbye*. 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.



This is the way

This is the way I wash my hands, (dzieci udają, że myją ręce)

Wash my hands, wash my hands. (jw.)

This is the way I wash my hands

Every day. (dzieci zataczają rękami krąg przed sobą)

This is the way I wash my face, (dzieci udają, że myją twarz)

Wash my face, wash my face. (jw.)

This is the way I wash my face

Every day.

This is the way I brush my teeth, (dzieci udają, że szczotkują zęby)

Brush my teeth, brush my teeth. (jw.)

This is the way I brush my teeth

Every day.

This is the way I brush my hair, (dzieci udają, że szczotkują włosy)

Brush my hair, brush my hair. (jw.)

This is the way I brush my hair

Every day.



Mum: *Wash your face, please!*

Child: *Yes, Mum.*

Dad: *Brush your teeth, please!*

Child: *Yes, Dad. I'm ready!*



1 *Hello, I'm Tessa. This is the way I brush my hair.*

2 *Hello, I'm James. This is the way I wash my face.*

3 *Hello, I'm Sam. This is the way I brush my teeth.*

3 The spider's web

Lekcja 8

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziału 3.

Główne słownictwo i struktury:

części ciała; czasowniki opisujące zmysły; *I've got (a mouth). I (see) with my (eyes).*

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD1 i CD2; karty obrazkowe z częściami ciała i czasownikami opisującymi zmysły; karty wyrazowe z nazwami części ciała; *miękka piłka; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: **Hello, teacher.**
-  Odtwórz piosenkę *It's time for English now.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65).

Powtórzenie

- Zapytaj: **Do you remember the British children from the last lesson? What does Tessa/Sam/James say?** Uczniowie przypominają wypowiedzi dzieci na temat czynności higienicznych.
- Zagraj w dowolną grę z kartami wyrazowymi z *Banku gier* na s. 16.
-  Odtwórz piosenkę *This is the way.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 77).

Główna część lekcji

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

- Podnoś karty obrazkowe z częściami ciała i pytaj: **What's this?** Uczniowie mówią odpowiednie słowa.
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 38.
-  Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej wypowiedzi odnoszącej się do jednego obrazka. Powiedz: **Say the number.** Dzieci odszukują i wskazują właściwy obrazek oraz podają jego numer, np.: *It's number 2* (odpowiedzi: 2, 3, 7, 5, 1, 4, 6, 8).
- Powiedz: **Repeat.** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają wypowiedzi.
-  W parach uczniowie na zmianę wskazują obrazki i opisują części ciała podobnie jak w nagraniu.

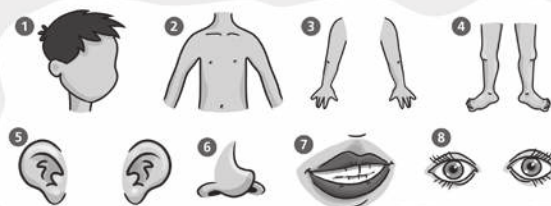
2 Listen, find and point. Listen and say the missing words.

-  Zapytaj: **Do you remember The spider's web story?** Wskaż postaci na obrazkach i zapytaj: **Who's this?** (*butterfly, spider, grasshopper, Bugs Team*). Powiedz: **Listen, find and point.** Wyjaśnij, że dzieci mają wskazać, do których obrazków pasują usłyszane wypowiedzi z historyjki. Dodatkowo możesz poprosić, aby dzieci mówiły, która postać odpowiada daną kwestię. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej pełnej wypowiedzi. Uczniowie wskazują obrazki i opcjonalnie podają nazwę postaci (odpowiedzi: 1 e, 2 d, 3 c, 4 a 5 b).

Lesson 8

Unit review

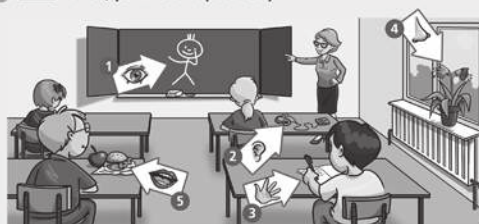
1 2.12 Listen, find and point. Say the number. Repeat.



2 2.13 Listen, find and point. 2.14 Listen and say the missing words.



3 2.15 Listen, point and repeat. Say.



Go to Gary's picture dictionary on page 82.



-  Powiedz: **Listen and say the missing words.** Odtwórz nagranie i zatrzymuj je po każdym dźwięku *beep*. Uczniowie mówią brakujące słowa (odpowiedzi w tekście nagrania).

ZADANIE RUCHOWE

Uczniowie stają w kręgu. Rzuć piłkę do jednego dziecka i wymień postać z historyjki, np.: **butterfly**. Dziecko podaje dowolną kwestię wypowiedzaną przez tę postać w historyjce, np.: *Please help me*. Pozostali uczniowie mogą pomóc w odpowiedzi. Następnie dziecko wymienia inną postać z historyjki i rzuca piłkę do kolejnej osoby. Postaci i kwestie mogą się powtarzać, ale nie bezpośrednio po sobie.
*Zamiast piłki możesz wykorzystać zgniecioną w kulkę kartkę papieru.

3 Listen, point and repeat. Say.

- Pokaż karty obrazkowe z czasownikami opisującymi zmysły. Dzieci podają odpowiednie czasowniki. Wskaż obrazek klasy i wyjaśnij, że wykorzystujemy wszystkie pięć zmysłów w różnych sytuacjach, także w klasie. Wskaż symbole zmysłów na czerwonych strzałkach. Dzieci mówią pasujące czasowniki.
-  Powiedz: **Listen, point and repeat.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Uczniowie wskazują kolejne strzałki na obrazku i powtarzają zdania.
- Podaj numer strzałki z obrazka, np.: **Number 2**, a uczniowie mówią odpowiadające jej zdanie, np.: *I hear with my ears!*
-  W parach lub małych grupach jeden uczeń trzyma otwarty podręcznik i podaje numery strzałek, a pozostali wołają pełne zdania z pamięci. W kolejnej rundzie dzieci zamieniają się rolami.

***DODATKOWY POMYSŁ**

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

Go to Gary's picture dictionary on page 82.

- Przypomnij dzieciom, że na końcu *Książki ucznia* znajduje się słowniczek obrazkowy – *Gary's picture dictionary* – z najważniejszymi słowami z danego rozdziału. Powiedz: **Guess the words.** Dzieci zgadują, jakie słowa pojawią się w słowniczku. Nie potwierdzaj ich odpowiedzi ani im nie zaprzeczaj.
- Powiedz: **Look at page 82** i zapisz numer strony na tablicy. Uczniowie sprawdzają swoje odpowiedzi.
- Przeprowadź z klasą dowolne dwa ćwiczenia ze słowniczkiem obrazkowym z *Banku gier* na s. 12.

Zakończenie lekcji

- Podnieś podręcznik i zapytaj: **How many (body parts/verbs to describe senses) do you remember?** Dzieci wymieniają z pamięci słowa z danych kategorii.
-  Odtwórz piosenkę *Say goodbye*. 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.



*I've got a body. One body.
I've got arms. How many arms? Two.
I've got a mouth. One mouth.
I've got ears. How many ears? Two.
I've got a head. One head.
I've got legs. How many legs? Two.
I've got a nose. One nose.
I've got eyes. How many eyes? Two.*



- Hello. I'm a butterfly. I've got a head, a body, six legs and two wings.*
- Mmm. I'm hungry. A butterfly with a head, a body, six legs and two wings. Mmm. Delicious!*
- My head, body, legs and wings are stuck. And the spider's hungry.*
- Oh no, sorry. I can't help you. I'm scared of spiders.*
- Don't worry, butterfly. We can help you!*



- Hello. I'm a butterfly. I've got a **beep**, a body, six **beep** and two wings.*
- Mmm. I'm hungry. A **beep** with a head, a **beep**, six legs and two wings. Mmm. Delicious!*
- My **beep**, body, legs and wings are stuck. And the spider's **beep**.*
- Oh no, **beep**. I can't help you. I'm scared of **beep**.*
- Don't worry, **beep**. We can help you!*



- I see with my eyes.*
- I hear with my ears.*
- I touch with my hands.*
- I smell with my nose.*
- I taste with my mouth.*

3 The spider's web

Cumulative review

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziałów *Hello, Bugs Team!* oraz 1–3

Główne słownictwo i struktury:

○ materiał z rozdziałów *Hello, Bugs Team!* oraz 1–3

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD1 i CD2; karty obrazkowe z rozdziałów *Hello, Bugs Team!* oraz 1–3; *karty wyrazowe z rozdziałów 1–3; *maskotka Gąsienica Colin

i

Sekcję *Cumulative review* można przeprowadzić na tej samej lekcji, na której uczniowie piszą test z rozdziału 3.

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *It's time for English now.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65).

Powtórzenie

- Podziel dzieci na pary. Pytaj o słowa z różnych kategorii dotychczas poznanych przez dzieci: **How many (body parts) can you name in (10) seconds?** Wybieraj różne pary uczniów, aby wymieniali słowa z pamięci. Włącz minutnik, odliczaj podane słowa i po upływie wyliczonego czasu zawołaj: **Stop!**
-  Odtwórz piosenkę *I've got a head.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 67).

*DODATKOWY POMYSŁ

Przeprowadź quiz z poznanego dotychczas materiału. Podziel klasę na dwie drużyny, np.: *Noses* i *Eyes*. 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've got a (nose)* lub *I touch with my (hands).*
- 2 Pokazuj karty obrazkowe do historyjek i proś o ułożenie ich w kolejności lub o uzupełnienie kwestii dotyczącej danej karty, np.: **Please (help me).**
- 3 Proś o znalezienie pary słów związanych ze sobą, np.: *smell – nose.*
- 4 Przyczep karty obrazkowe do tablicy, ponumeruj je i pokazuj karty wyrazowe. Poproś o podanie numeru pasującej karty obrazkowej.
- 5 Odtwórz nagranie karaoke wybranej piosenki i poproś o odśpiewanie jednej zwrotki lub zacznij mówić rymowankę, a dzieci podają kolejną linijkę.

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

Cumulative review

- 1  Listen, find and point.
- 2 Play I spy with Bugs eye.



- 3  Listen and repeat. Think and choose.



Główna część lekcji

1 Listen, find and point. strona 39

- Przypomnij, że w sekcji *Cumulative review* dzieci powtarzają materiał, którego się uczyły od początku roku.
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 39. Zapytaj: **What can you see in the picture?** Dzieci wymieniają widoczne na obrazku postaci, części ciała, przybory szkolne, zabawki i inne drobne przedmioty, czasowniki opisujące zmysły, przymiotniki i kolory po angielsku.
-  Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdej kwestii lub dialogu. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują i wskazują właściwe elementy obrazka. Odtwórz nagranie po raz drugi bez zatrzymywania i zachęć dzieci, aby oprócz słuchania i wskazywania próbowały kończyć kwestie i odpowiadać na pytania razem z nagraniem.

2 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 pokaż, że powinny mieć otwartą wspólnie jedną książkę.
- Powiedz: **I spy with Bugs eye ... (a snail),** wspomagając się gestami. Dzieci odnajdują wymieniony przedmiot lub postać na ilustracji i go/ją wskazują. W każdej parze dziecko, które wskaże prawidłowy element jako pierwsze, wygrywa. Powtórz grę kilka razy.

-  W grupach trzyosobowych uczniowie kontynuują grę, na zmianę mówiąc: *I spy with Bugs eye ...*, a pozostałe dzieci pospiesznie wskazują dany element obrazka.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel dzieci na sześć grup i w sekrecie wręcz każdej z nich karty obrazkowe z innym zestawem słownictwa z rozdziałów 1–3, np. jedna grupa otrzymuje *toys*, inna *body parts* itp. W ramach grup każda osoba losuje inną kartę i przygotowuje się do pokazania danego słowa za pomocą gestów. Następnie wybieraj kolejno grupy i na hasło: **Go!** wszyscy członkowie naraz pokazują swoje słowa. Reszta klasy zgaduje, co pokazuje każda osoba, np.: *Mikołaj – robot*, oraz jaka to kategoria słów, np.: *toys*.

3 Listen and repeat. Think and choose. strona 39

- Wskaż obrazek i zapytaj: **Who's/What's this?** Dzieci nazywają postaci i przybory.
-  Powiedz: **Listen and repeat.** Zachęć dzieci, aby podczas słuchania wskazywały kolejne liczby na termometrze. Odtwórz nagranie. Dzieci mówią liczby razem z nagraniem i powtarzają zdania.
- Zachęć dzieci, aby po cichu oceniły swoją pracę w dotychczasowych rozdziałach podręcznika. Przypomnij zdania, mówiąc je z odpowiednim natężeniem emocji: **My work is OK/good/excellent.**

*DODATKOWY POMYSŁ

Na tablicy przyczep w rzędzie po jednej karcie obrazkowej z każdego zestawu słownictwa z rozdziałów 1–3, tj. sześć kart, a resztę kart (wszystkie lub wybrane) pomieszaj i ułóż w stosie obrazkami do dołu. Upewnij się, że została parzysta liczba kart. Podziel klasę na dwie drużyny. Każda ustawia się w osobnej kolejce do tablicy. Pierwszy uczeń z jednej drużyny losuje kartę ze stosu, mówi, co ona przedstawia, i przyczepia ją do tablicy pod kartą z odpowiedniej kategorii. Jeśli zrobi to poprawnie, grupa zdobywa punkt, jeśli nie, karta wraca do stosu. Uczeń idzie na koniec kolejki. Następnie jest kolej pierwszego ucznia z drugiej drużyny. Gra kończy się, kiedy wszystkie karty są na tablicy. Wygrywa drużyna z większą liczbą punktów.

Zakończenie lekcji

- Rozdaj dzieciom po jednej karcie obrazkowej z dotychczas poznany słownictwem i poproś, aby nikomu nie pokazywały obrazka. Na hasło: **Start!** uczniowie kolejno wstają i pokazują swoją kartę, a cała klasa woła odpowiednie słowo.
-  Odtwórz piosenkę *Say goodbye*. 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*, s. 36.

CD2
16

- 1 *I'm a butterfly. I've got a head, a body, two wings and six legs.*
- 2 *What's this? It's a doll. It's old.*
- 3 *Can I have the rubber, please? Here you are. Thank you.*
- 4 *I'm a grasshopper. I'm green.*
- 5 *What's this? It's a teddy bear. It's yellow.*
- 6 *I'm a beetle. I've got a head, a body, two eyes and six legs.*
- 7 *It's an apple. It's red. I taste it with my mouth.*
- 8 *What's this? It's a red robot. It's small and old.*
- 9 *Can I have the ruler, please? Here you are. Thank you.*
- 10 *I'm a spider. I've got eight legs. And I'm hungry.*
- 11 *Where's the bike? It's here. It's new.*
- 12 *Can I have the crayons, please? Here you are. Thank you.*

CD2
17

One ... two ... three ... four ... five ... six ... seven ... eight ... nine ... ten! My work is OK! (pauza) My work is good! (pauza) My work is excellent!

4 Run, run, run!

Lekcja 1

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie zwierząt, rozpoznawanie wyrazów, mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:

giraffe, elephant, hippo, monkey, parrot, zebra, lion;
I've got (big ears). I'm (an elephant); części ciała

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD1 i CD2; karty obrazkowe z częściami ciała i ze zwierzętami (żyrafa, słoń, hipopotam, małpa, papuga, zebra, lew); karty wyrazowe z nazwami zwierząt (giraffe, elephant, hippo, monkey, parrot, zebra, lion); karta obrazkowa z Gąsienicą Colinem; *karty do bingo z Zeszytu ćwiczeń; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *It's time for English now.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65).

Powtórzenie

- Przyczepiaj do tablicy kolejno karty obrazkowe z częściami ciała, jedna pod drugą. Uczniowie mówią odpowiadające kartom zdania, np.: *I've got a mouth, I've got two legs* i wskazują odpowiednie części ciała. Zatrzymaj się po trzech kartach i powiedz: **Everything!** Dzieci mówią od początku wszystkie zdania dotyczące już przyczepionych kart. Kontynuuj zabawę, co kilka kart prosząc dzieci o powtórzenie wszystkich słów od początku.
-  Odtwórz piosenkę *I've got a head.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 67).

Główna część lekcji

1 Listen, look and point. Repeat.

- Przyczep do tablicy kartę obrazkową z Gąsienicą Colinem. Pokaż karty obrazkowe ze zwierzętami, zwrócone tyłem do klasy, i powiedz: **These are Colin's cards.** Wyjaśnij, że kryją one dzikie zwierzęta. Powiedz: **Guess the animals.** Dzieci wymieniają zwierzęta po polsku lub po angielsku. Kiedy podają zwierzęta z kart, mów: **Very good, (elephant)** i przyczepiaj karty do tablicy w kolejności, w jakiej występują w nagraniu.
*Jeśli masz maskotkę Colina, trzymaj zestaw kart w jej łapkach.
-  Powiedz: **Listen, look and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują kolejne karty. Powiedz: **Repeat.** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują karty i powtarzają słowa jak w nagraniu: zwykłym tonem, szeptem oraz głośno.
- Pokaż zwierzęta na migi, mówiąc ich nazwy, np. wyciągnij szyję jak żyrafa; narysuj palcami paski zebry na brzuchu; ułóż ręce w trąbę słonia; machaj rękami, naśladując skrzydła papugi; zakresł ręką krąg wokół głowy, pokazując grzywę, i udawaj, że ryczysz jak lew; ugnij kolana i kołysz się lekko na boki jak hipopotam; drap się po głowie i podskakuj, naśladując małpę. Dzieci naśladują twoje gesty i powtarzają nazwy zwierząt.

4 Run, run, run!

Lesson 1

1  Listen, look and point. Repeat.

2 Play Colin's bingo.

 giraffe
  zebra
  elephant
  parrot

 lion
  hippo
  monkey

3  Listen, point and say Colin's chant.



4 Play Guess the animal.

Language: giraffe, zebra, elephant, parrot, lion, hippo, monkey; I've got (big ears); I'm (an elephant).

- Wskaż karty jeszcze raz, mówiąc nazwy zwierząt i odgrywając je za pomocą gestów. Dzieci wskazują karty i powtarzają nazwy zwierząt razem z tobą.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

2 Play Colin's bingo. strona 40

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 40. Wymieniaj zwierzęta: **Find the (parrot),** a dzieci wskazują je na zdjęciach.
- Klaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podnieś kartę obrazkową z Colinem i powiedz: **Let's play Colin's bingo!** Pokaż karty do bingo i poproś dzieci, aby wyjęły własne karty przygotowane w rozdziale 1. Pokaż uczniom, że powinni zakryć kartami dowolne trzy zdjęcia ze zwierzętami w podręczniku.
- Ułóż karty obrazkowe ze zwierzętami grzbietem do góry. Losuj karty tak, aby uczniowie nie widzieli obrazków, i podawaj nazwy zwierząt. Uczniowie zakrywają pozostałymi kartami do bingo wymieniane zwierzęta na zdjęciach, jeśli nie były już wcześniej zakryte. Gdy dziecko zakryje wszystkie zdjęcia, woła: **Bingo!** Powtórz zabawę dwa razy. Ochotnik może przejąć twoją rolę.
*Jeśli masz maskotkę Colina, losuj karty do bingo jej łapką.
- Przyczep karty obrazkowe ze zwierzętami do tablicy. Dzieci nazywają zwierzęta. Następnie pokazuj po jednej karcie wyrazowej, czytaj wyraz na głos i zachęć dzieci do powtórzenia go. Ochotnik przyczepia daną kartę wyrazową pod właściwą kartą obrazkową. Zwróć uwagę dzieci na podpisy pod obrazkami w książce i zachęć je, aby spróbowały je kolejno odczytać razem z tobą.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają obok ławek. Wydawaj polecenia, np.: **Walk like a (giraffe), Run like a (hippo), Jump like a (monkey)**. Dzieci wykonują dane ruchy w miejscu, naśladując wymienione zwierzęta.

3 Listen, point and say *Colin's chant*. strona 40

- Wskaż obrazek i powiedz: **Name the animals**. Uczniowie podają nazwy zwierząt.
-  Powiedz: **Listen to Colin's chant and point**. Odtwórz rymowankę i zachęć dzieci, aby usłyszawszy opis zwierzęcia, spróbowały zgadnąć, co to za zwierzę, zanim usłyszą odpowiedź. Kiedy padnie nazwa zwierzęcia, dzieci wskazują właściwe zwierzę na obrazku. Wyjaśnij znaczenie słów *tail* i *teeth*.
- Odtwórz nagranie ponownie, robiąc pauzę po każdym opisie budowy ciała zwierzęcia. Uczniowie wskazują odpowiednie zwierzę na obrazku i mówią np.: *I'm a (giraffe)*. Wznawiaj odtwarzanie nagrania, aby dzieci mogły sprawdzić swoje odpowiedzi.
- Powiedz: **Say and act out the chant**. Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem i odgrywają jej treść.

4 Play *Guess the animal*.

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey**. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!*
- Powiedz: **Guess the animal. I've got (long arms and long legs)**. Uczniowie zgadują po opisie, jakie to zwierzę z zad. 3., np.: *monkey*. Powtórz zabawę kilkakrotnie, a następnie zachęć ochotników, aby przejęli twoją rolę.
-  W mniejszych grupach uczniowie grają w *Guess the animal*, na zmianę opisując i odgadując zwierzęta.

Zakończenie lekcji

- Przyczep karty obrazkowe ze zwierzętami do tablicy. Powiedz: **Read and point**. Pokazuj karty wyrazowe. Dzieci próbują odczytać wyrazy na głos i wskazują pasującą kartę obrazkową na tablicy.
-  Odtwórz piosenkę *Say goodbye*. 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.



1 giraffe, 2 zebra, 3 elephant, 4 parrot, 5 lion, 6 hippo, 7 monkey

(szeptem)

1 giraffe, 2 zebra, 3 elephant, 4 parrot, 5 lion, 6 hippo, 7 monkey

(głośno)

1 giraffe, 2 zebra, 3 elephant, 4 parrot, 5 lion, 6 hippo, 7 monkey



Colin's chant

I've got a small head and long legs. (dzieci wskazują odpowiednie części ciała)

(pauza) *I'm a giraffe.* (dzieci wyciągają szyję jak żyrafa)

I've got big ears and a long nose. (jw.)

(pauza) *I'm an elephant.* (dzieci układają ręce w trąbę słonia)

I've got a big body and a short tail. (dzieci wskazują swój tułów i pokazują ręką za siebie)

(pauza) *I'm a hippo.* (ugnij kolana i kotysz się lekko na boki jak hipopotam)

I've got long arms and long legs. (dzieci wskazują odpowiednie części ciała)

(pauza) *I'm a monkey.* (dzieci drapią się po głowie i podskakują, naśladując małpę)

I've got short legs and two wings. (dzieci wskazują nogi i rozkładają ramiona jak skrzydła)

(pauza) *I'm a parrot.* (dzieci machają rękami, naśladując skrzydła papugi)

I've got two ears and four legs. (dzieci wskazują odpowiednie części ciała)

(pauza) *I'm a zebra.* (dzieci rysują palcami paski zebry na brzuchu)

I've got a big body and big teeth. (jw.)

(pauza) *I'm a lion.* (dzieci zakreślają krąg wokół głowy, pokazując grzywę, i udają, że ryczą jak lew)

4 Run, run, run!

Lekcja 2

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie zwierząt, śpiewanie piosenki, opisywanie, że ktoś nadchodzi

Główne słownictwo i struktury:

zwierzęta; *Here's (the parrot). (The giraffe) is coming. Hello (elephant);* Ⓞ mouse; części ciała

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD1 i CD2; karty obrazkowe ze zwierzętami (żyrafa, słoń, hipopotam, małpa, papuga, zebra, lew, Ⓞ mysz); karty wyrazowe z nazwami zwierząt (*giraffe, elephant, hippo, monkey, parrot, zebra, lion, Ⓞ mouse*); dowolne karty obrazkowe i/lub wyrazowe (o jedną mniej niż jest uczniów); *minikarty ze zwierzętami z *Zeszytu ćwiczeń*; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 55 Odtwórz piosenkę *It's time for English now.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65).

Powtórzenie

- Przyczep do tablicy karty obrazkowe ze zwierzętami. Dzieci nazywają zwierzęta. Podaj opis budowy ciała jednego ze zwierząt, np.: **I've got a small head and long legs.** Uczniowie zgadują, co to za zwierzę, np.: *giraffe.* Poproś kilkoro ochotników o opisanie różnych zwierząt, a reszta klasy zgaduje ich nazwy.
- Zagraj w dowolną grę z kartami wyrazowymi z *Banku gier* na s. 16.
- CD2 19 Odtwórz rymowaną *Colin's chant.* Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (patrz s. 83).

Główna część lekcji

1 Look and guess. Say. strona 41

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 41. Wskazuj zwierzęta na obrazkach, a dzieci mówią ich nazwy. Uwaga – do kluczowego zestawu słownictwa w tym ćwiczeniu dodane jest słowo *mouse*, poznane w rozdziale *Hello, Bugs Team!*
- Powiedz: **Look and guess.** Wskaż chmurki ze znakami zapytania. Zachęć dzieci, aby spróbowały odgadnąć, z którym zwierzęciem z dolnego rzędu nadchodzi każde zwierzę w górnym rzędzie. Powiedz: **Number 1.** Uczniowie podają nazwę zwierzęcia, np.: *hippo*, oraz odgadują drugie zwierzę z pary. Wyjaśnij, że dzieci sprawdzą swoje odpowiedzi, słuchając piosenki w kolejnym zadaniu.

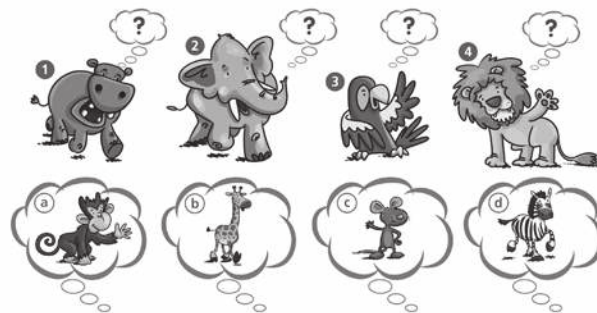
2 Listen, point and sing *Here's the hippo song.* Say. strona 41

- CD2 20 Powiedz: **Ding-dong.** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: **Listen and point to the animals.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej zwrotce. Dzieci wskazują odpowiednie pary zwierząt. Wyjaśnij znaczenie zwrotów *is coming* oraz *we love you*, dodając gesty jak w opisie piosenki.

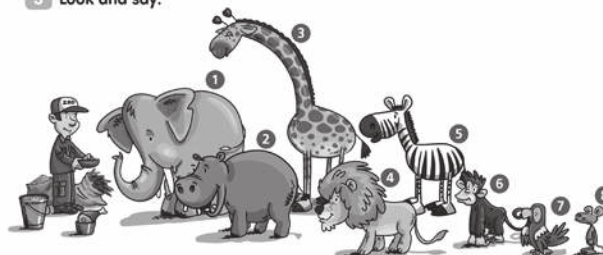
Lesson 2

1 Look and guess. Say.

2 Listen, point and sing the *Here's the hippo song.* Say.



3 Look and say.



4 Make the mini-flashcards. Play *Who's coming?*

• Language: *Here's the (parrot). The (giraffe) is coming; Hello, (elephant).*

- Powiedz: **Sing *Here's the hippo.*** Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z techniką „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 6). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.
- Poproś dzieci o podanie par zwierząt z piosenki, np.: *the hippo and the giraffe* (odpowiedzi w tekście piosenki).

*DODATKOWY POMYSŁ

Zaproś ochotnika do tablicy i zawiąż mu oczy chustką. Reszta klasy w sekrecie wybiera jedno ze zwierząt z piosenki, np. papugę i udziela wskazówek ochotnikowi, aby narysował to zwierzę, np.: *Draw a head/eyes/nose/wings.* Po narysowaniu wszystkich podanych części ciała uczeń zdejmuje chustkę i ogląda swój rysunek. Uczniowie następnie wykonują podobne zadanie w parach, rysując na zmianę z zamkniętymi oczami, dając wskazówki. Zamiast wiązać chustkę, uczniowie mogą zamykać oczy lub rysować z otwartymi oczami, ale przeciwną ręką do tej, którą zazwyczaj rysują.

ZADANIE RUCHOWE

Na podłodze rozłóż w kręgu dowolne karty obrazkowe ilustracjami do dołu, o jedną mniej, niż jest uczniów. Każde dziecko wyobraża sobie, że jest dowolnym zwierzęciem i mówi wszystkim jego nazwę. Zwierzęta mogą się powtarzać, można także wybrać inne zwierzę niż omawiane na lekcji. Następnie każdy uczeń, oprócz jednego ochotnika, staje przy dowolnej karcie. Ochotnik wchodzi do środka kręgu i opisuje jednym zdaniem zwierzę, w które się wcielił, np.: *I've got four legs.* Dzieci, których zwierząt to zdanie także dotyczy, zmieniają miejsce w kręgu. Uczeń stojący pośrodku próbuje zająć dowolne zwolnione miejsce. Pozostałe osoby nie zmieniają pozycji. Osoba, która zostanie w kręgu w tej rundzie, mówi zdanie o swoim zwierzęciu itd.

3 Look and say. strona 41

- Wskaż postaci na obrazku i powiedz: **Look at the zoo-keeper and the animals.** Wskaż pierwsze zwierzę i udając pracownika zoo z obrazka, powiedz: **Here's the elephant. Hello, Elephant.**
- Wskaż kolejne zwierzę i zachęć dzieci, aby je wspólnie przywitały w analogiczny sposób, tj.: **Here's the hippo. Hello, Hippo.** Kontynuuj ćwiczenie z pozostałymi zwierzętami na obrazku.
-  W parach uczniowie powtarzają zadanie, na zmianę witając kolejne zwierzęta na obrazku.

*DODATKOWY POMYSŁ

Ośmioro ochotników staje na środku klasy w rzędzie, twarzą do reszty uczniów. Wręcz każdemu z nich inną kartę obrazkową ze zwierzęciem i poproś, aby zastygli w bezruchu. Klasa ich obserwuje. Po 20 sekundach powiedz: **Heads down!** Osoby obserwujące kładą głowę na rękach na ławce. Jednocześnie 2–6 z ochotników stojących na środku zmienia pozycję ciała, np. rozkładają ręce i znów zastygają w bezruchu. Powiedz: **Heads up!** Reszta klasy mówi, co się zmieniło, np.: *Monkey – arms, Lion – legs.*

4 Make the mini-flashcards. Play *Who's coming?*

- Pokaż gotowe minikarty ze zwierzętami. 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 osiem kart z papieru i na każdej samodzielnie rysują osiem zwierząt z lekcji.
- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Ułóż swoje minikarty w rzędzie i po kolei wymieniaj zwierzęta: **The (lion) is coming.** Uczniowie układają karty w tej samej kolejności. Na koniec porównują układ kart w parach.
- Ochotnicy podają kolejno nazwy zwierząt na głos, abyś mógł/mogła porównać, czy karty zostały prawidłowo ułożone.
-  Podziel dzieci na pary. Uczniowie grają w *Who's coming?*, oddzielając się od siebie podręcznikiem. Jedna osoba dyktuje układ kart a potem usuwa podręcznik, aby sprawdzić, czy zadanie zostało prawidłowo wykonane przez kolegę lub koleżankę. Następnie uczniowie zamieniają się rolami.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

Zakończenie lekcji

- Rozdaj w sekrecie karty ze zwierzętami ośmiorgu ochotnikom. Dzieci trzymające karty kolejno wydają dźwięk danego zwierzęcia albo naśladują je za pomocą gestów. Klasa zgaduje, co to za zwierzę, mówiąc: *The (mouse) is coming.*
-  Odtwórz piosenkę *Say goodbye*. 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.

Here's the hippo

Look! Here's the hippo (dzieci naśladują odpowiednie zwierzę)

And the giraffe is coming, too. (dzieci chodzą w miejscu i naśladują odpowiednie zwierzę)

Hello hippo, hello giraffe (dzieci machają ręką)

We love you! (dzieci kładą ręce na sercu)

Look! Here's the elephant (jw.)

And the zebra is coming, too.

Hello elephant, hello zebra

We love you!

Look! Here's the parrot (jw.)

And the monkey is coming, too.

Hello parrot, hello monkey

We love you!

Look! Here's the lion (jw.)

And the mouse is coming, too.

Hello lion, hello mouse

We love you!

4 Run, run, run!

Lekcja 3

Cele:

słuchanie historyjki, ocenianie historyjki, opisywanie, że ktoś nadchodzi

Główne słownictwo i struktury:

zwierzęta; *The lion is coming. Please tell giraffe. Run, run, run.*

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD1 i CD2; karty obrazkowe ze zwierzętami;
karty obrazkowe do historyjki 4.; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *It's time for English now.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65).

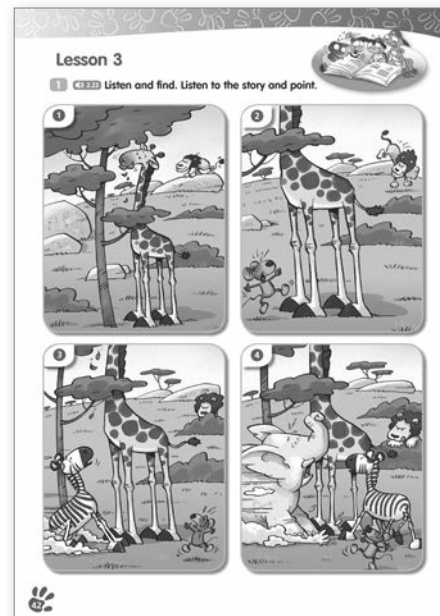
Powtórzenie

- Pokazuj pojedynczo dolne połówki kart obrazkowych ze zwierzętami, tak aby było widać tylko ich nogi. Górne połówki możesz zasłonić inną kartą. Dzieci zgadują, jakie to zwierzę, i wołają: *The (giraffe) is coming!*
-  Odtwórz piosenkę *Here's the hippo.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 85).

Główna część lekcji

1 Listen and find. Listen to the story and point.

- Rozłóż dłonie, w geście otwierania książki i powiedz: **Three, two, one.** Uczniowie kończą hasło: *It's story time.* Powiedz: **Open your books on page 42** i zapisz numer strony na tablicy. Wskaż obrazek czterech zwierzątek na górze strony. Powiedz: **The bugs are reading a ...** Uczniowie kończą zdanie: ... *story.*
- Zachęć dzieci, aby usiadły w kręgu, i pokaż im kartę 1 do historyjki 4. lub poproś uczniów, aby popatrzeli na analogiczny obrazek w podręczniku. Powiedz: **Listen and find.** Wyjaśnij, że dzieci powinny odnaleźć na obrazku zwierzęta wspomniane w nagraniu. Zatrzymaj nagranie po rozmowie. Powiedz: **Point to the giraffe/lion** i sprawdź, czy dzieci wskazują prawidłowe zwierzęta.
- Pokaż pozostałe obrazki i powiedz: **Guess what happens in the story.** Dzieci odgadują po polsku, co wydarzy się w historyjce. Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
-  Powiedz: **Listen and point.** Podczas słuchania dzieci wskazują odpowiednie obrazki.
- Po wysłuchaniu historyjki wskazuj kolejne obrazki i zadawaj uczniom pytania oraz proś ich o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie treści. Wyjaśnij znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów, ewentualnie po polsku, jeśli to konieczne.
Przykładowe pytania/zdania:
 - What animal is this? (a giraffe/lion)** *The giraffe is eating leaves from a tall (tree). The lion is (coming).*
 - What animal is this? (a mouse)** *Who's coming? (a lion)*
Can the giraffe hear the mouse? (no)



- What animal is this? (a zebra)** *The zebra says: 'Giraffe. The lion is coming. (Run, run, run)'.* **Can the giraffe hear the zebra? (no)**
- What animal is this? (an elephant)** *Can the elephant help? (no)* **Can the giraffe hear the elephant? (no)**
- What animal is this? (a parrot)** *The parrot can (fly).*
- The parrot flies to the top of the (tree).**
- Can the giraffe hear the parrot? (yes)** *The giraffe says ('Oh, thank you, parrot').*
- Here's the (lion).** *All the animals (run).*

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci wychodzą z ławek. Opisz jedno zwierzę z rozdziału, np. słonia, mówiąc: **I've got big ears / four big legs / a short tail / small eyes.** Uczniowie pokazują wymieniane części ciała za pomocą gestów. Następnie powiedz: **I'm a ...** Uczniowie zgadują, części jakiego zwierzęcia pokazywali. Powtórz zadanie kilkakrotnie z różnymi zwierzętami. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.

2 Listen and think. Say.

- Wskaż postaci i książkę na obrazku w podręczniku i zapytaj: **Who's this? What's this? (bugs, book/story).**
-  Powiedz: **Listen and think.** Podczas słuchania dzieci wskazują kolejne liczby na termometrze i zastanawiają się, jak bardzo podoba im się historyjka. Możesz poprosić uczniów, aby odliczali i mówili zdania razem z nagraniem lub je powtarzali.
- Zapytaj: **Do you like the story?** Dzieci wyrażają swoją opinię, mówiąc wybrane zdanie z nagrania: *The story is OK/great/fantastic.*

3 Choose and say.

- Wskaż pacynki na obrazku. Dzieci mówią nazwy zwierząt. Podkreśl, że pacynki pokazane są w kolejności, w jakiej pojawiają się w historyjce. Daj uczniom 30 sekund na zapamiętanie obrazka. Następnie powiedz: **Close your books. Say the animals.** Uczniowie wymieniają zwierzęta z pamięci we właściwej kolejności.
- Powiedz: **Choose and say.** Zachęć dzieci, aby wybrały sobie zwierzę z historyjki, którego rolę chciałyby odegrać. Zapytaj kilkoro dzieci: **Which animal are you? What body parts have you got?** i zachęć je, aby odpowiedziały: *I'm the (elephant). I've got (a big body, a big nose and big ears).* Pozostałe dzieci opowiadają o wybranym zwierzęciu w parach.



*DODATKOWY POMYSŁ

Podziel klasę na grupy trzy lub czteroosobowe, tak aby była parzysta liczba grup. W swojej grupie każde dziecko mówi, które zwierzę wybrało w zad. 3., np.: *I'm the zebra*. Posadź po dwie grupy razem i poproś, aby każda spróbowała zgadnąć, jakie zwierzę wybrał każdy członek drugiej grupy, np.: *Tomek – elephant, Julia – giraffe*.

Zakończenie lekcji

- Przyczep kartę obrazkową z żyrafą do tablicy i, w pewnej odległości, kartę z lwem. Powiedz: **The lion is coming.** **Please tell giraffe.** Uczniowie z twoją pomocą kontynuują dialog z historyjki: *Yes, of course. Giraffe. The lion is coming. Run, run, run!* Powiedz: **Munch, munch, munch.** Uczniowie: *Oh, dear. Giraffe can't hear.*
-  Odtwórz piosenkę *Say goodbye*. 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
23

Colin: Hey, Bugs Team! Let's read a story.

Bugs: Yes! / Brilliant! / Great!

Lucy: Look! It's about a giraffe and a lion.

Bella: What happens?

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

Obrazek 1

Narrator: The giraffe is eating leaves from a tall tree.

Munch, munch, munch.

But look ... the lion is coming.

Obrazek 2

Mouse: Giraffe! The lion is coming. Run, run, run!

Giraffe: Munch, munch, munch.

Mouse: Oh, dear. Giraffe can't hear.

Obrazek 3

Narrator: Here's the zebra. Maybe he can help.

Mouse: Hello, Zebra. Stop! The lion is coming.

Please tell giraffe.

Zebra: Yes, of course. Giraffe! The lion is coming.

Run, run, run!

Giraffe: Munch, munch, munch.

Zebra: Oh, dear. Giraffe can't hear.

Obrazek 4

Narrator: Here's the elephant. Maybe he can help.

Zebra: Hello, Elephant. Stop! The lion is coming.

Please tell giraffe.

Elephant: Yes, of course. Giraffe! The lion is coming.

Run, run, run!

Giraffe: Munch, munch, munch.

Elephant: Oh, dear. Giraffe can't hear.

Obrazek 5

Narrator: Here's the parrot. Maybe he can help.

Elephant: Hello, Parrot. Stop! The lion is coming.

Please tell giraffe.

Parrot: Yes, of course. That's easy! I can fly!

Obrazek 6

Narrator: The parrot flies to the top of the tree.

Obrazek 7

Parrot: Giraffe! The lion is coming. Run, run, run!

The giraffe can hear now.

Giraffe: Oh, thank you, Parrot.

Obrazek 8

Narrator: Here's the lion. And all the animals run – just in time!

CD2
24

One ... two ... three ... four ... five ... six ... seven ... eight ... nine ... ten! The story is OK! (pauza)

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

4 Run, run, run!

Lekcja 4

Cele:

sluchanie historyjki, rozpoznawanie i nazywanie postaci z historyjki, śpiewanie piosenki, ćwiczenie wymowy głoski /h/

Główne słownictwo i struktury:

zwierzęta; *Please tell giraffe. The lion is coming. Run; Here's Henry the hippo. Hello Henry.*

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD1 i CD2; karty obrazkowe ze zwierzętami; karty wyrazowe z nazwami zwierząt; karty obrazkowe do historyjki 4.; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD1** Odtwórz piosenkę *It's time for English now.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65).

Powtórzenie

- Tasuj karty obrazkowe ze zwierzętami. Ochotnik woła: *Stop!* Odkryj górną kartę tak, aby dzieci jej nie widziały, i zilustruj ją za pomocą gestów lub dźwięku. Dzieci zgadują, jakie to zwierzę, i mówią: *The (mouse) is coming.*
- Zagraj w dowolną grę z kartami wyrazowymi z *Banku gier* na s. 16.
- **CD2** Odtwórz piosenkę *Here's the hippo.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 85).

Główna część lekcji

1 Listen to the story, mime and say.

- Zapytaj: **Do you remember the Run, run, run story?** Zaproś ośmioro dzieci na środek klasy i rozdaj im karty do historyjki. Poproś resztę uczniów, aby pomogli im ustawić się w kolejności, w jakiej obrazki występują w historyjce. Uczniowie wołają np.: *Olivia – two, Piotrek – six.* Przyczep karty do tablicy we właściwej kolejności. Dzieci wracają na miejsca.
- Wymieniaj po kolei zwierzęta z historyjki i zachęć dzieci, aby pokazywały je za pomocą gestów, jak w Lekcji 1. Pokaż słowo *mouse*, kuląc się jak mała myszka. Pokaż dzieciom, aby na hasło: **Please tell giraffe** przykładały dłoń do ust, udając, że mówią coś w sekrecie, a słysząc: **Run**, tupali nogami, jakby biegły. Wymieniaj na zmianę nazwy zwierząt i polecenia, a dzieci je odgrywają.
- **CD2** Powiedz: **Listen to the story, mime and say.** Wyjaśnij, że słuchając nagrania, dzieci powinny wykonywać odpowiednie gesty, kiedy słyszą ćwiczone przed chwilą polecenia i nazwy zwierząt. Zachęć je także, aby odgrywając treść historyjki, mówiły nazwy zwierząt i jak najwięcej tekstu razem z nagraniem. Dzieci słuchają historyjki i odpowiednio reagują.

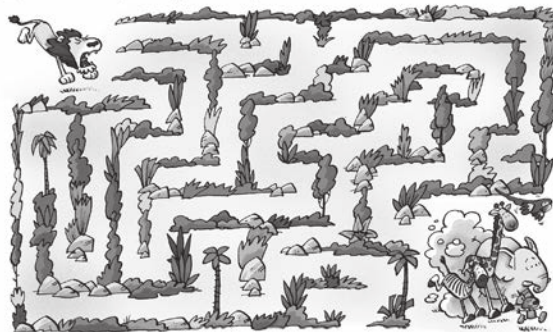
2 Follow with your finger and say. strona 44

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 44.
- Wskaż labirynt i powiedz: **Look at the lion and the animals.** *The lion is coming.*

Lesson 4

1 **CD 2.23** Listen to the story, mime and say.

2 Follow with your finger and say.



3 **CD 2.25** Listen, find and point. Sing *The lion is coming!* song.

4 **CD 2.26** Listen and say the Bug twister!



• Language: giraffe, elephant, zebra, mouse, parrot, lion, hippo; Please tell giraffe; The lion is coming; Run; Here's Henry the hippo. Hello, Henry.

- Powiedz: **Follow with your finger and say**, wspomagając się gestami. Wyjaśnij, że dzieci powinny śledzić palcem drogę lwa przez labirynt i mówić rytmicznie: *The lion is coming, the lion is coming* itp. Kiedy dotrą do pozostałych zwierząt, powinny zawołać: *Run, run, run!*
-  Dzieci powtarzają zadanie w parach, szukając drogi w labiryncie.

ZADANIE RUCHOWE

Wręcz sześciorgu ochotnikom karty obrazkowe ze zwierzętami z historyjki (żyrafa, mysz, zebra, słoń, papuga, lew) i poproś, aby stanęli z boku. Pozostali uczniowie stoją na środku klasy. Daj sygnał jednemu z ochotników z kartą. Ta osoba pokazuje swoją kartę i powoli idzie w kierunku reszty dzieci, które wołają: *The (zebra) is coming.* Kiedy podejdzie na wyciągnięcie ręki, klasa woła: *Hello, (Zebra)*, chyba że będzie to lew, wówczas dzieci biegną w miejscu, wołając: *Run, run, run!*

3 Listen, find and point. Sing *The lion is coming!* song. strona 44

- **CD2** Wskaż obrazki i zapytaj: **What animal is it? What body part is it?** Powiedz: **Ding-dong.** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: **Listen to The lion is coming song, find and point.** Odtwórz nagranie. Słuchając kolejnych zwrotek, dzieci odnajdują i wskazują właściwe obrazki (odpowiedzi: 1 d, 2 c, 3 b, 4 a).
- Następnie powiedz: **Listen and sing.** Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z techniką „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 6). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Wprowadź kierunki: *up, down, left, right*. Mów je na zmianę, a dzieci pokazują odpowiedni kierunek ręką. Zaproś ochotnika, aby stanął metr od tablicy, i zawiąż mu oczy chustką. Na tablicy narysuj głowę hipopotama bez oczu. Ochotnik ma za zadanie dorysować oczy, a klasa daje mu wskazówki, jak to zrobić. Następnie dzieci wykonują podobne zadanie w parach, na zmianę rysując i dając wskazówki. Zamiast zawiązywać oczy chustką, mogą zamykać oczy lub odwracać głowę w bok.

4 Listen and say the Bug twister! strona 44

- Powiedz: **One, two, three**. Uczniowie kończą hasło: *Listen to me*. Wskaż obrazek i zapytaj: **What animal is it?** (*a hippo*) **What colour is it?** (*grey*) **What's the hippo's name?** (*Henry*) **What body parts has the hippo got?** Zadeemonstruj dzieciom, jak się wymawia głoskę /h/ – w słowie *hippo* i indywidualnie. Powiedz: **Repeat**. Dzieci powtarzają głoskę oraz słowo.
-  Powiedz: **Listen to the Bug twister!** i wyjaśnij, że dzieci usłyszą wyliczankę z głoską /h/. Odtwórz nagranie.
- Powiedz: **Say the Bug twister!** Dzieci powtarzają wyliczankę razem z nagraniem.

***DODATKOWY POMYSŁ**

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

Zakończenie lekcji

- Zapytaj: **Do you remember the five animals in the story?** Dzieci wymieniają zwierzęta z pamięci.
-  Odtwórz piosenkę *Say goodbye*. 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 25 CD2 26 - guided CD2 27 - karaoke

The lion is coming!

Here's the mouse! (dzieci pokazują odpowiednie zwierzę za pomocą gestów)

Please tell giraffe. (dzieci przykładają dłoń do ust, jakby mówiły coś w sekrecie)

The lion is coming. (dzieci idą w miejscu)

Run, Giraffe. (dzieci biegną w miejscu)

Run. Run. Run. (jw.)

(refren)

Oh dear, dear (dzieci zmartwione łapią się za głowę)

Giraffe can't hear. (dzieci zastaniają uszy dłońmi)

Oh, dear. Oh, dear (jw.)

Giraffe can't hear.

Here's the zebra! (jw.)

Please tell giraffe.

The lion is coming.

Run, Giraffe.

Run. Run. Run.

(refren)

Here's the elephant! (jw.)

Please tell giraffe.

The lion is coming.

Run, Giraffe.

Run. Run. Run.

(refren)

Here's the parrot! (jw.)

Please tell giraffe.

The lion is coming.

Run, Giraffe.

Run. Run. Run.

Hurray. Hurray

Giraffe runs away

Hurray. Hurray. Hurray. Hurray.

Giraffe runs away.

CD2 28

Here's Henry the hippo. Hello, Henry. (x3)

4 Run, run, run!

Lekcja 5

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie czynności ruchowych, opisywanie umiejętności, mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:

walk, run, fly, swim, jump, climb; A (monkey) can (climb). I can (run); zwierzęta

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD1 i CD2; karty obrazkowe ze zwierzętami i czynnościami ruchowymi; karty wyrazowe z nazwami czynności ruchowych; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 55 Odtwórz piosenkę *It's time for English now.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65).

Powtórzenie

- Zapytaj: **Who remembers the Bug twister?** i rozejrzyj się po klasie. Dzieci zgłaszają się i wspólnie mówią wyliczankę z ostatniej lekcji.
- Mów bezgłośnie wybrane kwestie z historyjki, wspomagając się gestami, np.: **Oh, dear. Giraffe can't hear.** Dzieci odczytują na głos kwestię z ruchu warg, korzystając z podpowiedzi w postaci gestów.
- CD2 25 Odtwórz piosenkę *The lion is coming.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 89).

Główna część lekcji

1 Listen and point. Mime and repeat. strona 45

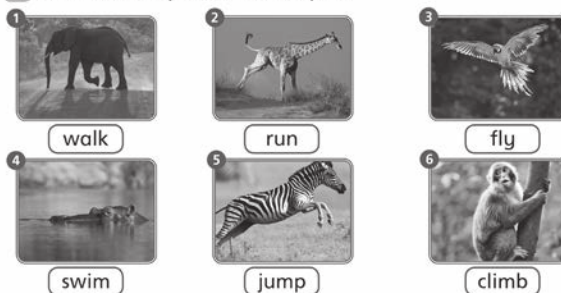
- Pokazuj kolejno karty obrazkowe z czynnościami ruchowymi i poproś, aby uczniowie nazywali zwierzęta oraz wykonywane przez nie czynności. Kiedy dzieci podadzą odpowiedni czasownik, powiedz: **Very good, (run)**, przyczep kartę do tablicy i zilustruj daną czynność za pomocą gestów, np. biegnąc w miejscu.
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 45.
- CD2 29 Powiedz: **Listen and point.** Uczniowie słuchają nagrania i wskazują właściwe zdjęcia. Powiedz: **Listen, repeat and mime.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym czasowniku, a następnie po pełnym zdaniu. Upewnij się, że uczniowie rozumieją znaczenie słowa *can*. Dzieci powtarzają słowa i zdania oraz pokazują czynności za pomocą gestów.
- Pokazuj po jednej karcie wyrazowej z czynnościami, czytając wyraz na głos i zachęć dzieci do powtórzenia go. Ochotnik przyczepia na tablicy kartę wyrazową pod właściwą kartą obrazkową. Zwróć uwagę uczniów na podpisy pod obrazkami w książce i zachęć ich, aby spróbowali je razem z tobą odczytać.

*DODATKOWY POMYSŁ

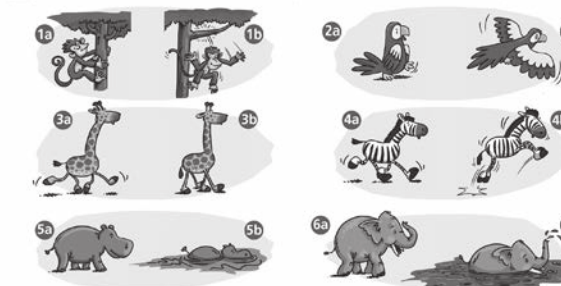
Dzieci stają obok tawek. Wydawaj polecenia dotyczące czynności ruchowych, np.: **Walk slowly. Climb fast.** Dzieci wykonują polecenia w odpowiednim tempie. Ochotnicy przejmują twoją rolę.

Lesson 5

1 40 2.29 Listen and point. Mime and repeat.



2 40 2.30 Listen to the chant A monkey can climb and choose. Repeat.



3 Play Repeat if it's true.

4 Look and say.



• Language: walk, run, fly, swim, jump, climb; A (monkey) can (climb); I can (run).



2 Listen to the chant **A monkey can climb and choose. Repeat.** strona 45

- Wskaż obrazki i zapytaj: **What animals can you see? What can they do?** Uczniowie odpowiadają: *The (monkey) can (climb).*
- CD2 30 Powiedz: **Listen to the chant and choose.** Wyjaśnij po polsku, że podczas słuchania dzieci powinny z każdej pary obrazków wybrać i wskazać ten zgodny z treścią piosenki. Odtwórz nagranie. Dzieci wykonują zadanie. Sprawdź odpowiedzi, odtwarzając nagranie ponownie i zatrzymując je po każdej linijce. Uczniowie podają odpowiedzi (1 a, 2 b, 3 a, 4 b, 5 a, 6 b).
- Wymieniaj losowo czynności ruchowe z rymowanki. Uczniowie ilustrują je za pomocą gestów. Powiedz: **Listen and repeat.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdania i odgrywają ich treść. Odtwórz nagranie po raz ostatni bez przerw, a dzieci mówią i odgrywają rymowankę.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel dzieci na sześć grup i każdej z nich wręcz inną kartę obrazkową z czynnością ruchową. Grupy kolejno opisują pokazaną na karcie umiejętność danego zwierzęcia, np.: **A zebra can jump,** i pokazują ją za pomocą gestów. Następnie powiedz np.: **A parrot can fly. Take a photo!** Grupa papugi pokazuje daną umiejętność za pomocą gestów, a reszta uczniów układa dłonie na kształt aparatu i robi im zdjęcie. Kontynuuj zabawę, prosząc o fotografowanie różnych grup „zwierząt”.

3 Play Repeat if it's true.

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Mów na zmianę prawdziwe i błędne zdania dotyczące umiejętności zwierząt omawianych na lekcji, np.: **A hippo can fly.** Jeśli zdanie jest prawdziwe, uczniowie powtarzają je, jeśli jest błędne – stają z założonymi rękami i milczą. Ochotnicy przejmują twoją rolę.
Uwaga: wszystkie możliwe umiejętności zwierząt z lekcji są podane w treści nagrania do zad. 1. w Lekcji 6.. (CD2, ścieżka 31.)
-  Uczniowie grają w *Repeat if it's true* w małych grupach, na zmianę mówiąc zdania i odpowiednio reagując.

*DODATKOWY POMYSŁ

Podziel uczniów na dwie grupy. Do tablicy przyczep sześć wybranych kart ze zwierzętami i osobno sześć kart z czynnościami, grzbietem w stronę klasy. Ponumeruj każdy zestaw kart 1–6. Ochotnik z jednej grupy wybiera parę kart: zwierzę i czynność, np.: *five and two*. Odkryj karty, np. papugę i pływanie. Grupa podaje zdanie, uwzględniając zwierzę i umiejętność, np.: *A parrot can swim* i mówi: *true* lub: *false*. Jeśli zdanie jest prawdziwe, karta ze zwierzęciem jest usuwana, jeśli nie, jest ponownie odwracana obrazkiem do tablicy. Kontynuuj grę z kolejną grupą. Gra kończy się, gdy usunięte zostaną wszystkie karty ze zwierzętami.

4 Look and say. strona 45

- Poproś uczniów o nazwanie umiejętności przedstawionych na obrazkach pełnym zdaniem, np.: *I can walk*. Po każdym zdaniu poproś uczniów, aby podnieśli rękę, jeśli potrafią wykonywać daną czynność. Policz zgłaszające się osoby i zapisz wynik na tablicy.
- Wymień wszystkie czynności z zadania, które potrafisz wykonywać, np.: ***I can walk. I can run. I can jump,*** a następnie zachęć ochotników, aby mówili zdania o sobie.
-  W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę opisują swoje umiejętności pełnym zdaniem.

Zakończenie lekcji

- Zaproś kilkoro ochotników na środek klasy i ustaw ich twarzą w stronę reszty dzieci. Stojąc za plecami ochotników, pokazuj kolejno karty obrazkowe z czasownikami. Reszta klasy ilustruje karty za pomocą gestów, a ochotnicy pełnym zdaniem zgadują, która to karta, np.: *A monkey can climb*.
-  Odtwórz piosenkę *Say goodbye*. 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.



1 walk, 2 run, 3 fly, 4 swim, 5 jump, 6 climb

- 1 An elephant can walk.
- 2 A giraffe can run.
- 3 A parrot can fly.
- 4 A hippo can swim.
- 5 A zebra can jump.
- 6 A monkey can climb.



A monkey can climb

A monkey can climb
A parrot can fly
A giraffe can run
And so can I!

A zebra can jump
A hippo can walk
An elephant can swim
And I can talk!

4 Run, run, run!

Lekcja 6

Cele:

rozwijanie umiejętności kategoryzowania

Główne słownictwo i struktury:

zebra, monkey, giraffe, hippo, parrot, mouse, elephant, fish, butterfly, bee, dog; czynności ruchowe; A (zebra) can (walk).

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD1 i CD2; karty obrazkowe z czynnościami ruchowymi; karty wyrazowe z nazwami czynności ruchowych; *karty obrazkowe z typami środowisk i zwierzętami z *Zeszytu ćwiczeń*; karty obrazkowe z kilkoma zestawami słownictwa z rozdziałów 1–4; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  **CD1** 55 Odtwórz piosenkę *It's time for English now.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywiają jej treść (patrz s. 65).

Powtórzenie

- Pokaż jedną z kart obrazkowych z czynnościami ruchowymi. Powiedz błędne zdanie na temat obrazka, np. pokazując skaczącą zebrową, powiedz: **A zebra can climb.** Dzieci poprawiają twój błąd, mówiąc np.: *A zebra can jump!* Powtórz zadanie z wszystkimi kartami z czynnościami.
- Zagraj w dowolną grę z kartami wyrazowymi z *Banku gier* na s. 16, wykorzystując karty wyrazowe z nazwami czynności ruchowych.
-  **CD2** 30 Odtwórz rymowankę *A monkey can climb.* Dzieci mówią rymowankę i odgrywiają jej treść (patrz s. 91).

Główna część lekcji

1 Listen and match with your fingers. Say. strona 46

- Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji poprzez różne gry i zadania dzieci będą ćwiczyć umiejętność dzielenia słów na kategorie. Wyjaśnij, czym jest kategoria, mówiąc np.: **Colours** i prosząc dzieci o podanie przykładowych słów z tej kategorii.
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 46.
- Wskaż prostokątne obrazki i zapytaj, jakie środowiska przedstawiają (odpowiedzi: a – powietrze, b – wodę, c – ląd). Zapytaj dzieci, jakie czynności ruchowe kojarzą im się z danym środowiskiem (a *fly*, b *swim*, c *walk, run, jump, climb*).
-  **CD2** 31 Poproś, aby dzieci nazwały zwierzęta w kółeczkach. Powiedz: **Listen and match with your fingers.** Wyjaśnij, że po każdym wystuchanym zdaniu dzieci powinny połączyć zwierzę z typem środowiska, w którym zwyczajowo wykonuje ono podane czynności.
- Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Wyjaśnij znaczenie słowa *also*. Dzieci łączą palcami zwierzęta z właściwymi typami środowiska. Sprawdź odpowiedzi (1 c i b, 2 c i b, 3 c i b, 4 c, 5 a i c, 6 c i b).

Thinking skills
CATEGORISING

Lesson 6

1  231 Listen and match with your fingers. Say.


2


3


4


5


1


a


b


c


6

2 Make the animal category cards. Say. 

3 Play The animal category game.



4 Play Animal groups.

• Language: zebra, monkey, giraffe, hippo, parrot, mouse, elephant, butterfly, bee, fish, climb, walk, run, jump, fly, swim; (A zebra) can (walk).

- Podnieś podręcznik i połącz zebrową z obrazkiem c. Poproś ochotnika, aby powiedział, jakie czynności zebra potrafi wykonywać na lądzie (*A zebra can walk, run and jump*). Powtórz ćwiczenie, łącząc zebrową z obrazkiem b.
-  W parach uczniowie łączą pozostałe zwierzęta z właściwymi typami środowiska i mówią zdania o umiejętnościach zwierząt.

2 Make the animal category cards. Say.

- Pokaż gotowe karty z typami środowiska i razem z dziećmi omów, co przedstawiają (ląd, wodę, powietrze + ląd, wodę + ląd). Pokaż też małe karty i poproś, aby dzieci nazwały widoczne na nich zwierzęta. Wprowadź nowe zwierzę: *fish*. Powiedz: **Let's make the animal category cards.** Poproś dzieci, aby wyjęły szablon kart z *Zeszytu ćwiczeń*, i pomóż im w wycinaniu. Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, poproś, aby zrobili ilustracje czterech typów środowiska jak wyżej na osobnych kartkach, a na małych karteczkach narysowały motyla, pszczołę, psa i rybę. Jako karty z pozostałymi zwierzętami powinny wykorzystać minikarty, które przygotowały w Lekcji 2.
- Mów zdania dotyczące umiejętności zwierząt, np.: **A parrot can fly, walk, run and jump.** Uczniowie kładą kartę z podanym zwierzęciem na ilustracji z odpowiednim środowiskiem, np. powietrzem + lądem. Ochotnicy mogą podawać zdania zamiast ciebie.

*DODATKOWY POMYSŁ

Dzieci w sekrecie myślą o jednym zwierzęciu z kart. W parach najpierw jedno dziecko mówi zdanie dotyczące wybranego przez siebie zwierzęcia, np.: *It can walk*. Druga osoba wskazuje właściwy typ środowiska i zgaduje, co to za zwierzę. Jeśli nie potrafi zgadnąć, kolega lub koleżanka podaje więcej zdań. Następnie zamieniają się rolami.

3 Play *The animal category game*.

- Wskaż dzieci na obrazku i zapytaj: **Who's this?** (*Sam and Lia*). Powiedz: **They're playing The animal category game.**
- Kłaśni i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Wyjaśnij zasady gry, zapraszając na środek klasy ochotnika z własnymi kartami. Powiedz zdanie na temat umiejętności wybranego zwierzęcia, np.: **An elephant can walk, run and swim**, a ochotnik dopasowuje kartę ze zwierzęciem do odpowiedniego typu środowiska. Następnie ochotnik mówi zdanie o zwierzęciu, a ty dopasowujesz kartę.
-  W parach uczniowie na zmianę mówią zdania i dopasowują karty.
- Powiedz błędne zdanie: **A parrot can swim** i połóż kartę z papugą na karcie z wodą, tak aby wszyscy widzieli. Uczniowie poprawiają cię, np.: *No! A parrot can fly*, i dopasowują swoją kartę do prawidłowego środowiska. Uczniowie kontynuują mówienie błędnych zdań i poprawianie błędów w parach.

ZADANIE RUCHOWE

Rozdaj kilka zestawów kart obrazkowych z rozdziałów 1–4, po jednej karcie na dziecko. Dzieci stają w kręgu. Wydawaj polecenia, np.: **Animals – jump, Toys – walk slowly, Body parts – climb fast** itp. Dzieci, których kategoria została wspomniana, wołają słowo ze swojej karty, np.: *zebra, mouse*, i wykonują dane polecenie w miejscu za pomocą gestów.

4 Play *Animal groups*.

- Podawaj kolejno różne kategorie, np.: **small/big animals, I'm (not) scared (of these animals), animals with four legs** itd. Uczniowie indywidualnie wybierają karty ze zwierzętami, które uznają za pasujące do danej kategorii, a następnie porównują je w parach oraz na forum klasy. Podkreśl, że niektóre kategorie zależą od danej osoby, np.: *I'm scared (of these animals)*, a inne powinny być dla wszystkich takie same, np.: *animals with four legs*.
- Kiedy ochotnicy podają swoje odpowiedzi w danej kategorii, poproś, aby wszystkie osoby, które wybrały to samo zwierzę, podniosły rękę.

*DODATKOWY POMYSŁ

Podziel klasę na małe grupy. Poproś, aby każda z nich wymyśliła własne kategorie podziału zwierząt, np.: *Animals I like / I don't like, animals which eat meat/grass* itp. Pomóż dzieciom w przetłumaczeniu kategorii na język angielski. Grupy kolejno podają swoje kategorie całej klasie, wyjaśniając je, jeśli to konieczne. Poproś uczniów o podanie kilku przykładów zwierząt z każdej kategorii.

Zakończenie lekcji

- Pokaż kolejno karty z różnymi typami środowiska. Uczniowie podają nazwy przykładowych zwierząt związanych z danym środowiskiem i mówią zdania na temat umiejętności tych zwierząt, np.: *A monkey can climb*.
-  Odtwórz piosenkę *Say goodbye*. 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.



- 1 *A zebra can walk, run and jump. A zebra can also swim.*
- 2 *A monkey can walk, run, jump and climb. A monkey can also swim.*
- 3 *An elephant can walk and run. An elephant can also swim.*
- 4 *A giraffe can walk, run and jump.*
- 5 *A parrot can fly. A parrot can also walk, run and jump.*
- 6 *A mouse can walk, run and climb. A mouse can also swim.*

4 Run, run, run!

Lekcja 7

Cele:

mówienie rymowanki, odgrywanie dialogu, rozpoznawanie i nazywanie dzikich zwierząt, budowanie świadomości podobieństw i różnic międzykulturowych

Główne słownictwo i struktury:

fingers, toes, nose, big, fat; How does the (monkey) go? Like this! Here's a (fox). It can (run).

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD1 i CD2; karty obrazkowe ze zwierzętami;
 *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *It's time for English now.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65).

Powtórzenie

- Przyczep do tablicy cztery karty obrazkowe ze zwierzętami: hipopotamem, słoniem, papugą i zebrawą. Zapytaj dzieci o kategorię tych kart (*animals*). Odsuń na bok kartę z papugą i zapytaj, do jakiej kategorii należą pozostałe zwierzęta, a papuga nie, np.: *They can swim.* Powtórz zadanie kilka razy z różnymi kartami, prosząc o wyjaśnienie, do jakiej kategorii dane zwierzę nie pasuje.
-  Odtwórz piosenkę *The lion is coming.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 89).

Główna część lekcji

1 Listen and say the *The elephant rhyme.* strona 47

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 47. Wyjaśnij po polsku, że uczniowie poznają dzisiaj tradycyjną rymowankę dla dzieci z Wielkiej Brytanii.
- Wskaż tablicę na obrazku i zapytaj: **What animal is this?** (*an elephant*). Wyjaśnij, że postaci na obrazku odgrywają treść rymowanki. Dzieci mogą zgadywać po polsku, co oznaczają gesty postaci.
-  Powiedz: **Listen to the rhyme.** Odtwórz nagranie i odgrywaj treść rymowanki. Zachęć dzieci, aby naśladowały twoje gesty. Wprowadź nowe słowa za pomocą gestów lub wyjaśnij ich znaczenie po polsku. Powiedz: **Repeat.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej linijce, aby dzieci mogły ją powtórzyć. Powiedz: **Say the rhyme.** Odtwórz rymowankę po raz trzeci, zachęcając dzieci, aby ją mówiły i odgrywały jej treść razem z nagraniem.

2 Listen to the dialogue. Repeat. Act out.

-  Zapytaj: **What animals can you hear? Listen to the dialogue.** Odtwórz nagranie. Uczniowie odpowiadają: *elephant, monkey.* Wyjaśnij znaczenie *like this* i poproś uczniów, aby pokazali sposób poruszania się wymienionych zwierząt.
- Powiedz: **Listen and repeat.** Podziel klasę na dwie grupy i przydziel każdej inną rolę: *Adult* i *Child*. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej linijce. Grupy powtarzają kwestie przydzielonej im postaci. Zachęć, aby grupa mówiąca kwestie



Lesson 7

1  2.32 Listen and say the *The elephant rhyme.*



2  2.33 Listen to the dialogue. Repeat. Act out.

3 Play *How does it go?*

4  2.34 Listen, find and point.





5 Draw in your notebook and say.



• Language: *fingers, toes, nose, big, fat; How does the (monkey) go? Like this! Here's a (fox). It can (run).*

dziecka, pokazała też sposób poruszania się każdego ze zwierząt. Potem grupy zamieniają się rolami.

- Powiedz: **Tick tick.** Uczniowie kończą hasło: *Time to talk.* Powiedz: **Act out the dialogue.** Odegraj przykładowy dialog z ochotnikiem. Zapraszaj pary ochotników na środek klasy, aby odegrali podobny dialog.
-  W parach uczniowie odgrywają dialog, na zmianę przyjmując role dorosłego i dziecka.

3 Play *How does it go?*

- Zaproś ochotnika na środek klasy. Zachęć go, aby zapytał o inne zwierzę niż w zad. 2., np.: *How does the hippo go?* Reszta klasy odpowiada: *Like this* i pokazuje za pomocą gestów, jak dane zwierzę się porusza.
-  W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę zadają pytania i pokazują zwierzęta za pomocą gestów.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają w kręgu i zaczynają iść w kółko, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zapytaj: **How does the (mouse) go?** Uczniowie stają, odwracają się, mówią: *Like this!* i idą w kółko w odwrotnym kierunku, pokazując jednocześnie, jak chodzi dane zwierzę. Kontynuuj zadawanie pytań o różne zwierzęta, a uczniowie zmieniają kierunek i naśladowują sposób poruszania się danego zwierzęcia. Możesz zwiększać tempo zadawania pytań.

4 Listen, find and point. strona 47

- Wyjaśnij, że zdjęcia przedstawiają dzikie zwierzęta żyjące w naturalnym środowisku w Wielkiej Brytanii. Wprowadź nazwy zwierząt: *fox, squirrel, badger.* Każde zwierzę na zdjęciu wykonuje inną czynność. Uczniowie nazywają pokazane czynności.

-  Powiedz: **Listen, find and point.** Dzieci słuchają nagrania i wskazują właściwe zdjęcia (odpowiedzi: 1 b, 2 c, 3 a). Odtwórz nagranie ponownie i poproś uczniów, aby podnosili ręce, jeśli wiedzą, że dane zwierzę też żyje w Polsce i ma podobne umiejętności.
- Mów kwestie zgodnie z kolejnością zdjęć, zachęcając uczniów, aby uzupełnili daną wypowiedź, np.: **Look! Here's a (fox). It can (run) and (jump).**

5 Draw in your notebook and say.

- Pokaż przykładowy rysunek w podręczniku i zapytaj: **What animal is it?** Dzieci mogą odpowiadać po polsku (*wild boar/ dzik*). **What can it do?** (*It can walk, run, jump and swim*). Wyjaśnij, że dzieci powinny narysować dzikie zwierzę, które żyje w Polsce. Wyznacz czas na wykonanie zadania. Chodź po klasie i zadawaj pytania o rysunki dzieci. Pomagaj przetłumaczyć nazwy dzikich zwierząt na angielski.
- Ochotnicy pokazują swoje rysunki całej klasie i opowiadają o nich, np.: *It's an owl. It can fly.* W dużej klasie dzieci pokazują i opisują swoje rysunki w grupach.

*DODATKOWY POMYSŁ

Podziel uczniów na małe grupy. Każda wybiera jedno zwierzę jako zagadkę dla całej klasy i przygotowuje jego opis, np.: *I'm very big. I'm brown. I can run, jump, walk, climb.* Grupy mówią zagadki, a reszta klasy odgaduje, co to za zwierzę (dzieci mogą odpowiadać po polsku). Jeśli zagadka jest za trudna, grupa może podpowiadać, podając trzy zwierzęta do wyboru, w tym jedno właściwe.

Zakończenie lekcji

- Podnieś podręcznik i zapytaj: **Which animals live in the UK? What can they do?** Uczniowie podają odpowiedzi z pamięci (patrz tekst nagrania do zad. 4.).
-  Odtwórz piosenkę *Say goodbye*. 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.



The elephant rhyme

The elephant goes like this, like that (dzieci stąpają ciężko w miejscu, przechylając się na boki)
He's terribly big (dzieci wyciągają ręce do góry)
And he's terribly fat (dzieci wyciągają ręce przed siebie, jakby obejmowały duży brzuch)
He's got no fingers (dzieci zaciskają pięści)
He's got no toes (dzieci wskazują na palce u nóg i kręcą przecząco głową)
But goodness gracious (dzieci łapią się za głowę)
What a nose! (dzieci łapią się za nos, robiąc z ręki trąbę słonia)



Adult: *How does the elephant go?*

Child: *Like this!*

Adult: *And how does the monkey go?*

Child: *Like this!*



- 1 *Look! Here's a red squirrel. It can climb.*
- 2 *Look! Here's a badger. It can swim.*
- 3 *Look! Here's a fox. It can run and jump.*

4 Run, run, run!

Lekcja 8

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziału 4.

Główne słownictwo i struktury:

zwierzęta; czynności ruchowe; *Here's the (zebra).*
A (zebra) can (run). *Look! The (monkey) is coming.*

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD1 i CD2; karty obrazkowe i wyrazowe ze zwierzętami i czynnościami ruchowymi; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *It's time for English now.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65).

Powtórzenie

- Zapytaj: **Do you remember the wild animals from the UK from the last lesson? What can they do?** Dzieci przypominają zwierzęta i ich opisy z poprzedniej lekcji.
- Zagraj w dowolną grę z kartami wyrazowymi z *Banku gier* na s. 16.
-  Odtwórz rymowankę *The elephant.* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 95).

Główna część lekcji

1 Listen, find and point. Say the number. Repeat. strona 48

- Podnoś karty obrazkowe ze zwierzętami i pytaj: **What animal is it?** Uczniowie mówią nazwy zwierząt.
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 48.
-  Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej wypowiedzi odnoszącej się do jednego obrazka. Powiedz: **Say the number.** Dzieci odszukują i wskazują właściwy obrazek oraz podają numer, np.: *It's number 6* (odpowiedzi: 6, 5, 7, 8, 1, 3, 2, 4).
- Powiedz: **Repeat.** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają wypowiedzi.
-  W parach uczniowie na zmianę wskazują obrazki i mówią zdania o zwierzętach podobnie jak w nagraniu.

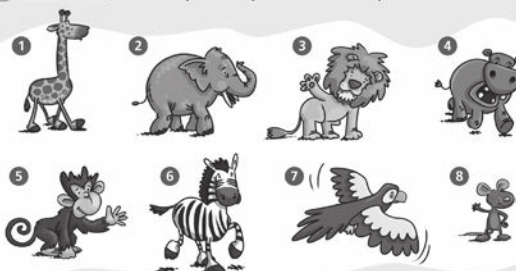
2 Listen, find and point. Listen and say the missing words. strona 48

-  Zapytaj: **Do you remember the Run, run, run story?** Wskaż obrazki ze zwierzętami i zapytaj: **What animals can you see?** Dzieci odpowiadają. Powiedz: **Listen, find and point.** Wyjaśnij, że dzieci usłyszą wypowiedzi z historyjki i mają za zadanie znaleźć i wskazać obrazek, do którego pasuje dana wypowiedź. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej pełnej wypowiedzi. Uczniowie wskazują pasujące obrazki (odpowiedzi: 1 c, 2 e, 3 a, 4 f, 5 b).
-  Powiedz: **Listen and say the missing words.** Odtwórz nagranie i zatrzymuj je po każdym dźwięku *beep*. Uczniowie mówią brakujące słowa (odpowiedzi w tekście nagrania).

Lesson 8

Unit review

1  2.35 Listen, find and point. Say the number. Repeat.



2  2.36 Listen, find and point.  2.37 Listen and say the missing words.



3  2.38 Listen and look. Correct the sentences.



Go to Gary's picture dictionary on page 83.



ZADANIE RUCHOWE

Pokaż karty obrazkowe z czynnościami ruchowymi. Uczniowie podają czasowniki. Następnie stają obok ławek, upewniając się, czy mają wystarczająco dużo miejsca wokół siebie. Wyznaczaj im różne wyzwania związane z poznanymi czasownikami, wspomagając się gestami, np.: **I bet you can jump on your left leg ten times / run with your eyes closed for 20 seconds / jump backwards / walk backwards** itp. Dzieci sprawdzają, czy są w stanie wykonać poszczególne zadania.

3 Listen and look. Correct the sentences. strona 48

- Wskaż zwierzęta na obrazkach w zad. 3. w podręczniku i zachęć dzieci, aby powiedziały, co każde zwierzę potrafi robić według ilustracji, np.: *An elephant can walk.*
-  Powiedz: **Listen, look and correct the sentences.** Odtwórz nagranie i zatrzymaj je po zdaniu *An elephant can climb.* Zachęć dzieci, aby poprawiły zdanie: *No, an elephant can walk.* Wznów odtwarzanie nagrania. Dzieci słuchają nagrania i poprawiają błędne zdania.

*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 dzieciom, 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 83** i zapisz numer strony na tablicy. Uczniowie sprawdzają swoje odpowiedzi.
- Przeprowadź z klasą dowolne dwa ćwiczenia ze słowniczkiem obrazkowym z *Banku gier* na s. 12.

Zakończenie lekcji

- Podnieś podręcznik i zapytaj: **How many (animals / verbs of movement) do you remember?** Dzieci wymieniają z pamięci słowa z danych kategorii.
-  Odtwórz piosenkę *Say goodbye*. 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.



Here's the zebra. A zebra can run.
Look! The monkey is coming.
Here's the parrot. A parrot can fly.
Look! The mouse is coming.
Here's the giraffe. A giraffe can run.
Look! The lion is coming!
Here's the elephant. An elephant can walk.
Look! The hippo is coming.



- Mouse:** Giraffe! The lion is coming. Run, run, run!
- Story teller:** Here's the zebra. Maybe he can help.
- Zebra:** Hello, Elephant. Stop! The lion is coming.
Please tell giraffe.
- Elephant:** Hello, Parrot. Stop! The lion is coming.
Please tell giraffe.
- Story teller:** The giraffe can hear now.
Giraffe: Oh, thank you, Parrot.



- Mouse:** Giraffe! The **beep** is coming. Run, run, run!
- Story teller:** Here's the **beep**. Maybe he can help.
- Zebra:** Hello, **beep**. Stop! The **beep** is coming.
Please tell **beep**.
- Elephant:** Hello, **beep**. Stop! The **beep** is coming.
Please tell **beep**.
- Story teller:** The **beep** can hear now.
Giraffe: Oh, thank you, **beep**.



- | | |
|--------------------------|---------------------------|
| 1 An elephant can climb. | No, an elephant can walk. |
| 2 A parrot can climb. | No, a parrot can fly. |
| 3 A giraffe can climb. | No, a giraffe can run. |
| 4 A monkey can fly. | No, a monkey can climb. |
| 5 A mouse can fly. | No, a mouse can swim. |
| 6 A zebra can fly. | No, a zebra can jump. |

4 Run, run, run!

Cumulative review

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziałów *Hello, Bugs Team!* oraz 1–4

Główne słownictwo i struktury:

○ materiał z rozdziałów *Hello, Bugs Team!* oraz 1–4

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD1 i CD2; karty obrazkowe z rozdziałów *Hello, Bugs Team!* oraz 1–4; *karty wyrazowe z rozdziałów 1–4; *maskotka Gąsienica Colin

i

Sekcję *Cumulative review* można przeprowadzić na tej samej lekcji, na której uczniowie piszą test z rozdziału 4.

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *It's time for English now.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65).

Powtórzenie

- Pytaj o słowa z różnych kategorii dotychczas poznanych przez dzieci: **How many (animals) can you name in (10) seconds?** Wyjaśnij znaczenie pytania po polsku. Wybieraj różnych uczniów, aby wymieniali słowa z pamięci. Włącz minutnik, odliczaj podane słowa i po upływie wyliczonego czasu zawołaj: **Stop!**
-  Odtwórz piosenkę *Here's the hippo.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 85).

*DODATKOWY POMYSŁ

Przeprowadź quiz z poznanego dotychczas materiału. Podziel klasę na dwie drużyny, np. *Elephants* i *Monkeys*. 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.: **The (lion) is coming, I can (jump).**
- 2 Pokazuj karty obrazkowe do historyjek i proś o ułożenie ich w kolejności lub o uzupełnienie kwestii dotyczącej danej karty, np.: **Please (tell giraffe).**
- 3 Proś o znalezienie pary słów związanych ze sobą, np. *parrot – fly.*
- 4 Przyczep karty obrazkowe do tablicy, ponumeruj je i pokazuj karty wyrazowe. Poproś o podanie numeru pasującej karty obrazkowej.
- 5 Odtwórz nagranie karaoke wybranej piosenki i poproś 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  2.39 Listen, find and point.

2 Play I spy with Bugs eye.



3  2.40 Listen and repeat. Think and choose.



Główna część lekcji

1 Listen, find and point. strona 49

- Przypomnij, że w sekcji *Cumulative review* dzieci powtarzają materiał, którego się uczyły od początku roku.
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 49. Zapytaj: **What can you see in the picture?** Dzieci wymieniają nazwy widocznych na obrazku zwierząt, części ciała, przyborów szkolnych, zabawek, czynności ruchowych oraz przymiotniki, liczebniki i kolory po angielsku.
-  Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdej kwestii lub dialogu. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują i wskazują właściwe elementy obrazka. Odtwórz nagranie po raz drugi bez zatrzymywania i zachęć dzieci, aby oprócz słuchania i wskazywania próbowały kończyć kwestie i odpowiadać na pytania razem z nagraniem.

2 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 pokaż, że powinny mieć otwartą wspólnie jedną książkę.
- Powiedz: **I spy with Bugs eye ... (a ruler),** wspomagając się gestami. Dzieci odnajdują wymieniony przedmiot lub postać na ilustracji i go/ją wskazują. W każdej parze dziecko, które wskaże prawidłowy element jako pierwsze, wygrywa. Powtórz grę kilka razy.
-  W grupach trzyosobowych uczniowie kontynuują grę, na zmianę mówiąc: *I spy with Bugs eye ...*, a pozostałe dzieci pospiesznie wskazują dany element obrazka.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel klasę na dwie równe grupy i ustaw je twarzą do siebie w dwóch rzędach. Wręcz każdemu uczniowi inną kartę obrazkową, prosząc, aby nie pokazywał nikomu obrazka. Upewnij się, że w każdej grupie znajdują się cztery karty ze zwierzętami, a reszta kart będzie dobrana dowolnie z rozdziałów 1–3. Pierwszy uczeń w jednej grupie wybiera dowolne dziecko z drugiej grupy. Wywołane dziecko ilustruje swoją kartę za pomocą gestów i/lub dźwięków, a grupa wybierająca zgaduje słowo. Jeśli jest to zwierzę, grupa pytająca zabiera kartę. Następnie jest kolej drugiej grupy. Zabawa kończy się, gdy jedna grupa zabierze drugiej wszystkie cztery karty ze zwierzętami.

3 Listen and repeat. Think and choose. strona 49

- Wskaż obrazek i zapytaj: **Who's/What's this?** Dzieci nazywają postaci i przybory.
-  Powiedz: **Listen and repeat.** Zachęć dzieci, aby podczas słuchania wskazywały kolejne liczby na termometrze. Odtwórz nagranie. Dzieci mówią liczby razem z nagraniem i powtarzają zdania.
- Zachęć dzieci, aby po cichu oceniły swoją pracę w dotychczasowych rozdziałach podręcznika. Przypomnij zdania, mówiąc je z odpowiednim natężeniem emocji:
My work is OK/good/excellent.

*DODATKOWY POMYSŁ

Przygotuj karty obrazkowe z czterema głównymi zestawami słownictwa z rozdziałów 1–4. Potasuj karty i rozdaj po jednej każdemu uczniowi. Na hasło: **Start!** uczniowie starają się znaleźć inne osoby z tej samej kategorii, np. *school objects*, ale nie wolno im pokazać sobie wzajemnie obrazka, mogą tylko mówić angielską nazwę lub wspomagać się gestami. Kiedy ktoś znajdzie osobę z kartą ze swojej kategorii, od tej pory chodzą razem, szukając pozostałych uczniów. Kiedy wszystkie grupy się uformują, uczniowie na twój sygnał pokazują wszystkim swoje karty i podają odpowiadające im słowa. Sprawdź, czy każdy uczeń dołączył do odpowiedniej grupy.

Zakończenie lekcji

- Poproś, aby wszyscy wstali. Pokazuj dzieciom indywidualnie po jednej karcie obrazkowej z rozdziałów 1–4. Dzieci mówią, co przedstawia karta, i siadają. Jeśli nie potrafią nazwać ilustracji, mogą poprosić klasę o pomoc.
-  Odtwórz piosenkę *Say goodbye*. 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*, s. 46.



- 1 *Here's the elephant. The elephant can swim.*
- 2 *What's this? It's a blue scooter. It's new.*
- 3 *Can I have a pen, please? Here you are.*
- 4 *I'm a hippo. I've got a big head and a big body.*
- 5 *What's this? It's my school bag.*
- 6 *The monkey is coming. The monkey can climb.*
- 7 *Where's the ruler? It's here.*
- 8 *What's this? It's a bike. It's new.*
- 9 *The zebra is black and white. The zebra can run.*
- 10 *Where's the car? It's here. It's big and yellow.*
- 11 *What's this? It's a book. It's small and green.*
- 12 *The lion is coming. Run, run, run!*



One ... two ... three ... four ... five ... six ... seven ... eight ... nine ... ten! My work is OK! (pauza) My work is good! (pauza) My work is excellent!

Units 3 and 4 Review

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziałów 3–4

Główne słownictwo i struktury:

○ materiał z rozdziałów 3–4

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD1 i CD2; karty obrazkowe z rozdziałów 3–4;
kostka do gry; *pionki z *Zeszytu ćwiczeń*; *karty wyrazowe
z rozdziałów 3–4; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: **Hello, teacher.**
-  Odtwórz piosenkę *It's time for English now.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 55).

Powtórzenie

- Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji uczniowie powtórzą materiał, który poznali w rozdziałach 3. i 4. Wymieniaj kategorie słów poznanych przez dzieci, np.: **Animals.** Dzieci pojedynczo mówią słowa z danej kategorii. Pokazuj karty obrazkowe, kiedy dzieci powiedzą odpowiadające im słowa.
-  Odtwórz rymowankę *I've got five senses.* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 73).

Główna część lekcji

1 Find and say.

- Podziel klasę na sześć grup i każdej z nich przydziel liczbę 1–6. Poproś, aby uczniowie przygotowali podręczniki, gdyż na różnych stronach będą szukać odpowiedzi na twoje pytania.
- Powiedz: **Listen and find.** Zadawaj pytania dotyczące materiału z rozdziałów 3. i 4. Zapisuj numery stron na tablicy i wspomagaj się gestami, aby wyjaśnić znaczenie pytań.
- Dawaj uczniom 30–60 sekund na znalezienie odpowiedzi i rzucaj kostką. Podawaj liczbę, która wypadła, np.: **Three.** Przedstawiciel grupy o tym numerze podaje odpowiedź. Jeśli jest prawidłowa, klasa zdobywa punkt; jeśli nie, inna grupa podaje prawidłową odpowiedź, ale ty zdobywasz punkt. Jeśli dzieci zdobędą więcej punktów niż ty na koniec gry, wygrywają.

Przykładowe pytania:

- 1 **How many children are there in activity 3 on page 30?** (8)
- 2 **Which bug has got eight legs in activity 2 on page 31?** (the spider)
- 3 **What colour is the grasshopper on page 31?** (green)
- 4 **How many animals can't help the butterfly in 'The spider's web' story?** (3 – beetle, grasshopper, snail)
- 5 **Who helps the butterfly in 'The spider's web' story?** (The Bugs Team)
- 6 **Where are the butterfly and the beetle in the Bug twister on page 34?** (on a big bus)
- 7 **How many senses have we got?** (five)
- 8 **What are the animals playing with in activity 3 on page 40?** (a ball)
- 9 **Which animal is number 1 in the line in activity 3 on page 41?** (the elephant)



- 10 **Which animal is coming in the 'Run, run, run' story?** (the lion)
- 11 **Who says 'Thank you, Parrot' in the 'Run, run, run' story?** (the giraffe)
- 12 **Say the Bug twister from page 44.** (Here's Henry the hippo. Hello Henry.)
- 13 **Which animal on page 45 can fly?** (the parrot)
- 14 **What can the monkey do in picture 1a, activity 2 on page 45?** (climb)
- 15 **Name one animal from activity 4 on page 47.** (a fox/squirrel/badger)

ZADANIE RUCHOWE

Rozmieść wybrane karty obrazkowe w różnych miejscach sali, w odległości przynajmniej metra. Podziel klasę na czteroosobowe grupy, nazwij każdą innym kolorem i ustaw je w różnych miejscach sali. W każdej grupie dzieci stają jedno za drugim i łąpią się w pasie, tworząc pociąg. Wydawaj grupom polecenia, wspomagając się początkowo gestami: **Yellow: (Go) straight on / (Turn) left / (Turn) right / Stop.** Pociągi przemieszczają się zgodnie z wytycznymi, zatrzymując się przy kartach = stacjach. Następnie mówią słowo lub całe zdanie związane z daną kartą, np.: *It's a spider.*

2 Play the Bugs board game. strona 50

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Poproś dzieci, aby wyjęły pionki przygotowane w rozdziale *Units 1 and 2 Review*. Podziel klasę na cztery grupy o nazwach bohaterów podręcznika: Colin, Lucy, Bella, Gary. Powiedz: **Open your books on page 50** i zapisz numer strony na tablicy.

- Wyjaśnij zasady gry: każdy uczeń kładzie na polu startowym w swoim podręczniku pionek z postacią przydzieloną jego grupie. Rzucaj kostką kolejno dla każdej grupy i mów, o ile pól członkowie grupy powinni się przemieścić, np.: **Colin – six**. Jeśli dana grupa stanie na polu z obrazkiem lub działaniem matematycznym, wybierz jej przedstawiciela, aby po skonsultowaniu z resztą grupy powiedział, co się znajduje na obrazku, lub podał wynik działania. Grupa, która pierwsza stanie na polu końcowym, wygrywa grę.
- Możesz przeprowadzić drugą kolejkę gry, utrudniając zadania, np. prosząc o odpowiedzi pełnym zdaniem: *It's a (parrot)* lub: *I've got (two eyes)*.
-  Uczniowie grają w grę planszową w parach lub grupach.

3 Sing a song from Unit 3 or Unit 4.



- Podnieś książkę i pokaż pierwsze strony rozdziałów 3. i 4. Zapytaj: **What songs do you know from Units 3 and 4?** (*I've got a head* (patrz s. 67), *The butterfly's song* (patrz s. 71), *Here's the hippo* (patrz s. 85), *The lion is coming!* (patrz s. 89)).
- Poproś uczniów, aby wybrali, którą piosenkę chcą zaśpiewać, głosując poprzez podniesienie ręki. 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 *Left, right, up, down*. Opis gry w *Banku gier* na s. 15.

Zakończenie lekcji

- Za pomocą gestów pokaż jedno ze słów poznanych w rozdziale 3. lub 4. Dzieci zgadują pełnym zdaniem, co pokazujesz, np.: *It's a monkey* lub: *I've got two ears*. Powtórz zadanie z kilkoma różnymi słowami.
-  Odtwórz piosenkę *Say goodbye*. 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., Lekcja 1.: ćw. 1–2, s. 48.

Our world: A world of bugs

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie zwierzątek, poznawanie liczby nóg zwierzątek, rozróżnianie owadów

Główne słownictwo i struktury:

*bug, insect, legs, wings, head, body, eyes; Some bugs have (no) legs. A (spider) has (eight) legs; *ant, *worm, *centipede; ○ nazwy zwierzątek*

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD1 i CD2; *zdjęcia owadów i innych zwierzątek; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 55 Odtwórz piosenkę *It's time for English now.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65).

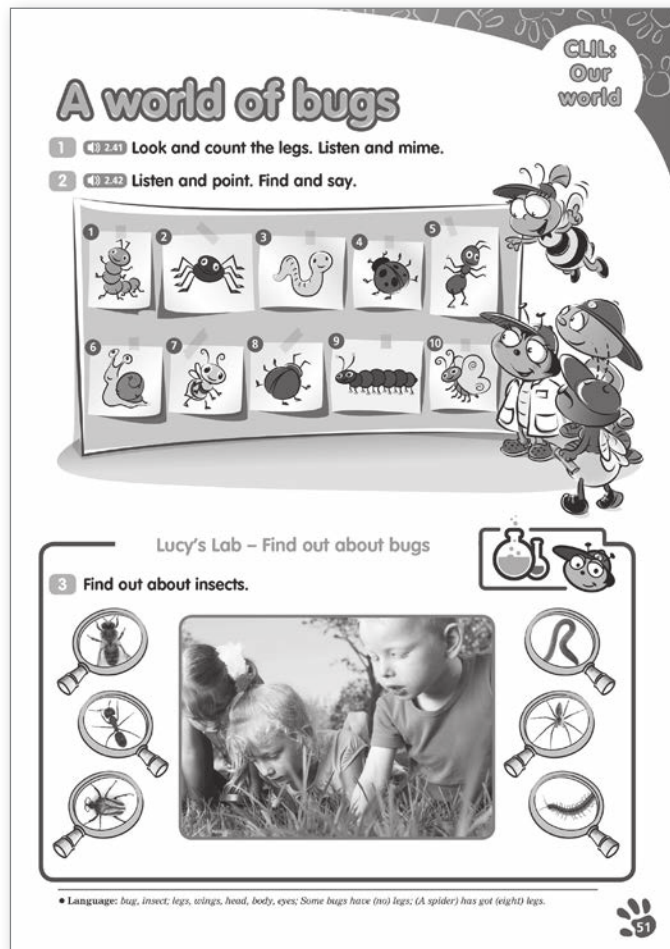
Powtórzenie

- Zapytaj: **Can you name nine bugs from your book?** Jeśli to konieczne, wyjaśnij po polsku, że w podręczniku dzieci poznały nazwy dziewięciu zwierzątek: członków *Bugs Team* oraz bohaterów historyjek (*ladybird, caterpillar, bee, glow-worm, butterfly, snail, grasshopper, beetle, spider*). Za każdą prawidłowo podaną nazwę narysuj na tablicy gwiazdkę.
- Jeśli dzieci nie będą potrafiły wymienić wszystkich dziewięciu słów, pokaż odpowiedzi na obrazkach w poprzednich rozdziałach podręcznika lub narysuj brakujące zwierzątka na tablicy.

Główna część lekcji

1 Look and count the legs. Listen and mime. strona 51

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 51.
- Powiedz: **Look at the bugs. Count the legs.** Wskazuj kolejno zwierzątka i zachęć, aby dzieci wspólnie liczyły ich nogi na głos. Następnie wyrzykowo podawaj numery obrazków, np.: **Number 7**, a dzieci podają liczbę nóg danego zwierzątka.
- CD2 41 Powiedz: **Listen and mime.** Odtwórz nagranie. Podczas słuchania dzieci pokazują na palcach podawaną liczbę nóg i odgrywają treść rymowanki.
- Powiedz: **Listen and repeat.** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdej linijce. Dzieci powtarzają tekst rymowanki i odgrywają jej treść za pomocą gestów.
- Możesz odtworzyć nagranie po raz trzeci, zachęcając uczniów, aby mówili i odgrywali treść rymowanki razem z nagraniem.
- Wyjaśnij znaczenie słowa *insect* – owad. Zapytaj: **How many legs have insects got? (six) What other body parts have they got?** Wyjaśnij, że odpowiedzi są w tekście rymowanki. Jeśli to konieczne, odtwórz nagranie po raz kolejny.
Uwaga: terminem *bugs* potocznie określa się wszystkie małe zwierzątka. *Insects*, czyli owady, charakteryzują się trzema parami odnóży oraz często jedną lub dwoma parami skrzydeł.
Ciekawostka: bohater podręcznika Gary to *glow-worm*, czyli świetlik, ale nie zalicza się do *worms* – robaków bez nóg, tylko do chrząszczy.



2 Listen and point. Find and say. strona 51

- Wskaż zwierzątka na obrazkach. Zapytaj: **Which bugs have got (six) legs?** Uczniowie podają numery obrazków: *Number (4).*
- CD2 42 Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz pierwszą część nagrania z nazwami zwierzątek i zatrzymaj je po ostatniej nazwie. W trakcie słuchania uczniowie wskazują kolejne zwierzątka.
- Powiedz: **Listen, point and repeat.** Odtwórz nagranie ponownie, a dzieci wskazują kolejne zwierzątka i powtarzają ich nazwy.
- Powiedz: **Listen, find and say.** Wznów odtwarzanie nagrania i zatrzymaj je po słowach *have got ...* w pierwszym dialogu. Uczniowie odszukują wspomniane zwierzątka, liczą ich nogi i podają odpowiedź. Wznów odtwarzanie, aby uczniowie sprawdzili swoje odpowiedzi. Kontynuuj zadanie z wykorzystaniem pozostałych dialogów (odpowiedzi w treści nagrania).
- W parach uczniowie na zmianę podają numery obrazków lub nazwy zwierzątek i liczbę ich nóg.

ZADANIE RUCHOWE

Uczniowie spacerują po klasie. Opisz jedno ze zwierzątek, np.: **A spider has got ...** Dzieci wołają liczbę nóg podanego zwierzątka, np.: *eight legs*, i łączą się w tyle osób, aby wspólnie mieć taką samą liczbę nóg, np. cztery osoby = osiem nóg. Dzieci, którym nie udało się dołączyć do żadnej grupy, robią pajacyka. Kontynuuj zabawę, wymieniając różne zwierzątka. Kiedy padnie nazwa zwierzątka bez nóg, dzieci kucają.

3 Find out about insects. strona 51

- Wskaż Biedronkę Lucy z fiołkami oraz zdjęcie dzieci szukających w trawie owadów i przeczytaj na głos nagrówek *Lucy's Lab – Find out about bugs*.
- Zapytaj: **Which bugs are insects?** i poproś dzieci, aby przypomnieli sobie z rymowanki w zad. 1., czym wyróżniają się owady (*They've got six legs. Some have got wings and can fly*).
- Wskaż zdjęcia i poproś, aby dzieci spróbowały rozpoznać, jakie to zwierzątka (*bee, ant, beetle, worm, spider, centipede*). Następnie powiedz: **Find the insects and say**. Uczniowie przyglądają się zdjęciom autentycznych zwierzątek i decydują, które z nich są owadami (odpowiedzi: *bee, ant, beetle*).
- Możesz pokazać więcej zdjęć zwierzątek, np. w internecie i poprosić dzieci, aby odnalazły wśród nich owady.
- Jeśli masz możliwość wyjścia z dziećmi na podwórko, poproś, aby spróbowały poszukać żywych zwierzątek i zaobserwowały, czy są to owady. Dzieci mogą wziąć ze sobą lupy. Możesz także zachęcić uczniów do przeprowadzenia takiego doświadczenia w ramach zadania domowego.

*DODATKOWY POMYSŁ

Zapytaj: **Have bugs got the sense of taste?** i, jeśli to konieczne, wyjaśnij pytanie po polsku. Wysłuchaj odpowiedzi uczniów i zachęć ich do przeprowadzenia eksperymentu. Przynieś pudełko z owadami, najlepiej mrówkami, i przygotuj z dziećmi jedną pokrywkę z posłodzoną, a drugą z czystą wodą. Wsadź pokrywki w dwa końce pudełka. Poproś dzieci, aby zgadły, do której pokrywki pójdą mrówki. Następnie zaobserwujcie, jak mrówki idą do słodkiej wody, na podstawie czego można odkryć, że owady mają zmysł smaku. Na koniec wypuść mrówki na trawnik.

Zakończenie lekcji

- Zapytaj: **How many legs have these bugs got? Which of the bugs are insects?** Wymieniaj zwierzątka z lekcji, np.: *spider, bee, ant*, a uczniowie podają liczbę ich nóg i jeśli dane stworzonko jest owadem, wołają: *Insect!*
-  Odtwórz piosenkę *Say goodbye*. 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., Lekcja 2.: ćw. 1–2, s. 49.



Legs

I've got no legs (dzieci pokazują zaciśnięte pięści)
I've got six legs (dzieci pokazują odpowiednią liczbę palców)
I've got eight legs (jw.)
I've got even more. (dzieci rozkładają szeroko wszystkie palce i nimi machają)

Insects have got six legs (dzieci pokazują odpowiednią liczbę palców)
Head, body and eyes (dzieci wskazują odpowiednie części ciała)
Some insects have got wings (dzieci rozkładają ramiona jak skrzydła)
And can fly in the sky. (dzieci machają ramionami, udając, że latają)

I've got no legs (jw.)
I've got six legs
I've got eight legs
I've got even more.



caterpillar, spider, worm, ladybird, ant, snail, bee, beetle, centipede, butterfly

- 1 **Lucy:** *A worm and a snail have got ...* (pauza)
Gary: *No legs!*
- 2 **Lucy:** *A beetle, a butterfly, a ladybird, an ant and a bee have got ...* (pauza)
Bella: *Six legs!*
- 3 **Lucy:** *A spider has got ...* (pauza)
Colin: *Eight legs!*
- 4 **Lucy:** *A caterpillar and a centipede have got ...* (pauza)
Gary: *Even more legs!*

5 The picnic

Lekcja 1

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie produktów żywnościowych, rozpoznawanie wyrazów, mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:

ham, cheese, tomato, chicken, carrot, yoghurt, banana; I can see a (carrot). It's good for me!

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD2; karty obrazkowe ze zwierzętami i produktami żywnościowymi (szynka, ser, pomidor, kurczak, marchewka, jogurt, banan); karty wyrazowe z nazwami produktów żywnościowych (*ham, cheese, tomato, chicken, carrot, yoghurt, banana*); karta obrazkowa z Gąsienicą Colinem; *karty do bingo z *Zeszytu ćwiczeń*; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Powiedz: **Let's listen to a song** i przytóż dłoń do ucha. Odtwórz piosenkę *It's Bugs Team time!* Dzieci słuchają piosenki i odgrywają jej treść razem z tobą, naśladując twoje gesty.

Powtórzenie

- Przyczep do tablicy karty obrazkowe ze zwierzętami, zwrócone grzbietem do klasy, i ponumeruj je 1–8. Uczniowie wybierają numer i zgadują, co przedstawia dana karta. Dyskretnie sprawdź obrazek, i jeśli ktoś zgadnie prawidłowo, odwróć kartę. Kontynuuj, aż wszystkie karty zostaną odwrócone.
-  Odtwórz piosenkę *Here's the hippo.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 85).

Główna część lekcji

1 Listen, look and point. Repeat.

- Przyczep do tablicy kartę obrazkową z Gąsienicą Colinem. Pokaż karty obrazkowe z produktami żywnościowymi, zwrócone tyłem do klasy, i powiedz: **These are Colin's cards.** Wyjaśnij, że kryją one produkty żywnościowe. Powiedz: **Guess the food.** Dzieci wymieniają produkty po polsku lub po angielsku. Kiedy mówią produkty z kart, mów: **Very good, (banana)** i przyczepiaj karty do tablicy w kolejności, w jakiej występują w nagraniu.
*Jeśli masz maskotkę Colina, trzymaj zestaw kart w jej łapkach.
-  Powiedz: **Listen, look and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują kolejne karty. Powiedz: **Repeat.** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują karty i powtarzają słowa, jak w nagraniu: zwykłym tonem, szeptem oraz głośno.
- Wskaż karty jeszcze raz, wymieniając nazwy produktów. Dzieci wskazują karty razem z tobą i powtarzają nazwy produktów.

*DODATKOWY POMYSŁ

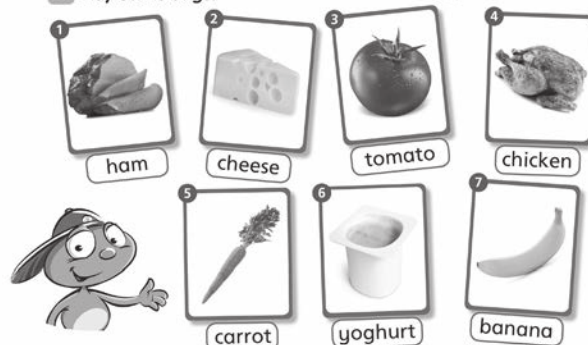
Zagraj z dziećmi w *Brakujące karty*. Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

5 The picnic

Lesson 1

1  2.45 Listen, look and point. Repeat.

2 Play Colin's bingo.



3  2.46 Listen, point and say Colin's chant.



4 Play Memory.



• Language: ham, cheese, tomato, chicken, carrot, yoghurt, banana; I can see a (a carrot). It's good for me!

2 Play Colin's bingo. strona 52

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 52. Wymieniaj nazwy produktów: **Find the (ham),** a dzieci wskazują je na zdjęciach.
- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podnieś kartę obrazkową z Colinem i powiedz: **Let's play Colin's bingo!** Pokaż karty do bingo i poproś dzieci, aby wyjęły własne karty przygotowane w rozdziale 1. Pokaż uczniom, że powinni zakryć kartami dowolne trzy zdjęcia z produktami żywnościowymi w podręczniku.
- Ułóż karty obrazkowe z produktami grzbietem do góry. Losuj karty tak, aby uczniowie nie widzieli obrazków, i mów nazwy produktów. Uczniowie zakrywają pozostałymi kartami do bingo wymieniane produkty na zdjęciach, jeśli nie były już wcześniej zakryte. Gdy dziecko zakryje wszystkie zdjęcia, woła: **Bingo!** Powtórz zabawę dwa razy. Ochotnik może przejąć twoją rolę.
*Jeśli masz maskotkę Colina, losuj karty do bingo jej łapką.
- Przyczep karty obrazkowe z produktami żywnościowymi do tablicy. Dzieci nazywają produkty. Następnie pokazuj po jednej karcie wyrazowej, czytaj wyraz na głos i zachęć dzieci do powtórzenia go. Ochotnik przyczepia daną kartę wyrazową pod właściwą kartą obrazkową. Zwróć uwagę uczniów na podpisy pod obrazkami w książce i zachęć ich, aby spróbowali odczytać je kolejno razem z tobą.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają obok ławek. Pokazuj kolejno karty obrazkowe i/lub wyrazowe z produktami i mów: **Turn around. Say the word.** Uczniowie wykonują obrót w miejscu i mówią nazwę produktu. Kiedy powiesz: **I'm hungry!**, udawaj, że chcesz je zjeść. Aby się uchronić, dzieci muszą kucnąć i dotknąć podłogi obiema rękami. Powtórz zadanie kilka razy z różnymi ochotnikami odgrywającymi twoją rolę.

3 Listen, point and say *Colin's chant.* strona 52

- Wskaż obrazek i powiedz: **Name the food.** Uczniowie podają nazwy produktów.
-  Powiedz: **Listen to Colin's chant and point.** Odtwórz rymówkę i zachęć dzieci, aby wskazywały produkty, których nazwy pojawiają się w rymowance.
- Odtwórz nagranie ponownie, robiąc pauzę po każdym pytaniu. Uczniowie wskazują odpowiedni produkt na obrazku i podają odpowiedź, np.: *I can see a banana.* Wznawiaj odtwarzanie nagrania, aby dzieci mogły sprawdzić swoje odpowiedzi.
- Powiedz: **Say and act out the chant.** Dzieci mówią całą rymówkę razem z nagraniem i odgrywają jej treść.

*DODATKOWY POMYSŁ

Przyczep do tablicy, jedna pod drugą, karty obrazkowe z produktami niewymienionymi w rymowance (szynka, ser, kurczak). Zachęć dzieci, aby powiedziały jeszcze raz rymówkę, w kolejnych zwrotkach wymieniając produkty przedstawione na kartach na tablicy.

4 Play Memory. strona 52

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!*
- Wskaż zdjęcia w zad. 2. i powiedz: **Look at the food.** Wyjaśnij, że dzieci mają 20 sekund na zapamiętanie produktów. Po upływie tego czasu powiedz: **Close your books. What food do you remember?** Uczniowie wymieniają z pamięci produkty żywnościowe, w kolejności takiej jak w podręczniku. Kiedy podają nazwy produktów, przyczepiaj odpowiednie karty obrazkowe do tablicy.
- Powiedz: **Close your eyes.** Usuń jedną kartę obrazkową z tablicy i przemieszaj resztę kart. Powiedz: **Open your eyes.** Uczniowie mówią, jaka karta zniknęła. Powtórz zabawę kilka razy, prosząc ochotników o przejęcie twojej roli.

Zakończenie lekcji

- Przyczep karty obrazkowe z produktami do tablicy. Powiedz: **Read and point.** Pokazuj karty wyrazowe. Dzieci próbują odczytać wyrazy na głos i wskazują pasujące karty obrazkowe na tablicy.
-  Powiedz: **Let's listen to a song.** Odtwórz piosenkę *See you soon.* Dzieci słuchają piosenki. Zachęć, aby odgrywały jej treść razem z tobą.
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 5., Lekcja 1.: ćw. 1–2, s. 50.

CD2
43

It's Bugs Team time!

One, two, three, four (dzieci liczą na palcach)

High five! (dzieci przybijają piątkę z kolegą lub koleżanką)

One, two, three, four (jw.)

It's Bugs Team time! (dzieci unoszą ręce w geście radości)

CD2
45

1 ham, 2 cheese, 3 tomato, 4 chicken, 5 carrot, 6 yoghurt, 7 banana

(szepem)

1 ham, 2 cheese, 3 tomato, 4 chicken, 5 carrot, 6 yoghurt, 7 banana

(głośno)

1 ham, 2 cheese, 3 tomato, 4 chicken, 5 carrot, 6 yoghurt, 7 banana

CD2
46

Colin's chant

Look! Look! (dzieci robią daszek z dłoni nad oczami)

What can you see? (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście)

I can see a banana (dzieci wskazują odpowiednią kartę obrazkową)

It's good for me! (dzieci unoszą kciuki)

Look! Look! (jw.)

What can you see?

I can see a carrot

It's good for me!

Look! Look! (jw.)

What can you see?

I can see a tomato

It's good for me!

Look! Look! (jw.)

What can you see?

I can see yoghurt

It's good for me!

CD2
44

See you soon

The lesson is over (dzieci rozkładają ręce)

It's time to close the book (dzieci udają, że zamykają książkę)

It's time to pack the school bag (dzieci wskazują swoje tornistry)

Goodbye and see you soon. (dzieci obracają się wokół i machają do wszystkich)

5 The picnic

Lekcja 2

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie produktów żywnościowych, śpiewanie piosenki, wyrażanie, co się lubi, a czego nie

Główne słownictwo i struktury:

produkty żywnościowe; *I like (ham). I don't like (apples). What about you?*; ○ apple

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD2; karty obrazkowe z produktami żywnościowymi (szynka, ser, pomidor, kurczak, marchewka, jogurt, banan, ○ jabłko); karty wyrazowe z nazwami produktów żywnościowych (*ham, cheese, tomato, chicken, carrot, yoghurt, banana, ○ apple*); *minikarty z produktami żywnościowymi z *Zeszytu ćwiczeń*; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 43 Odtwórz piosenkę *It's Bugs Team time!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105).

Powtórzenie

- Podziel klasę na trzy grupy: *Quietly, Loudly, Slowly* i każdej z nich zademonstruj, jak mają mówić słowa. Pokazuj karty obrazkowe z produktami żywnościowymi i wskazuj wybraną grupę. Grupa mówi nazwę danego produktu w odpowiedni sposób.
- Zagraj w dowolną grę z kartami wyrazowymi z *Banku gier* na s. 16.
- CD2 46 Odtwórz rymowaną *Colin's chant.* Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (patrz s. 105).

Główna część lekcji

1 Look, think and say. strona 53

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 53. Zapytaj: **What food can you see?** Dzieci nazywają produkty widoczne na talerzach na obrazku w zad. 2.
- Powiedz: **Look, think and say what's missing.** Wskaż talerze i wyjaśnij, że brakuje jednego produktu żywnościowego z Lekcji 1. i kart obrazkowych. Dzieci konsultują się w parach i podają odpowiedź (*banana*).

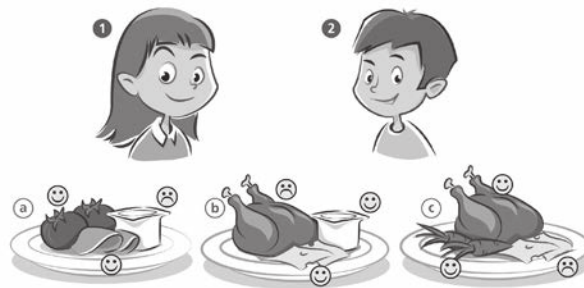
2 Listen and match with your fingers. strona 53 Sing the *I like chicken* song.

- Wprowadź zwroty *I like* i *I don't like*, robiąc odpowiednie miny i głaszcząc się po brzuchu lub krzyżując ręce z przekorą. Pokaż kilka produktów i, odpowiednio gestykulując, mów np.: ***I like/don't like cheese.*** Obserwując twoje gesty, dzieci mogą mówić zdania razem z tobą. Wskaż uśmiechnięte i smutne buźki przy produktach na obrazku w podręczniku i wyjaśnij, że oznaczają one odpowiednio *I like* i *I don't like*.
- CD2 47 Powiedz: **Ding-dong.** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: **Listen and match the food to the children.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej zwrotce. Dzieci łączą postaci i odpowiednie talerze zgodnie z treścią piosenki (odpowiedzi: 1 c, 2 a).

Lesson 2

1 Look, think and say.

2 43 247 Listen and match with your fingers. Sing the *I like chicken* song.



3 Play *I like apples.*



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

• Language: *I like (ham); I don't like (apples); What about you?*



- Powiedz: **Sing *I like chicken*.** Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z techniką „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 6). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.
- Poproś dzieci, aby wskazały talerz, który nie pasuje do treści piosenki (b), i opisały go pełnymi zdaniami zgodnie z widocznymi buźkami (*I like cheese, I like yoghurt, I don't like chicken*).

*DODATKOWY POMYSŁ

W parach dzieci na zmianę rysują produkty żywnościowe z lekcji palcem na plecach kolegi lub koleżanki albo w powietrzu. Druga osoba zgaduje, jaki to produkt.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają na środku klasy. Dotknij jednej ściany i powiedz: ***I like*.** Uczniowie dotykają tej ściany. Dotknij przeciwnej ściany i powiedz: ***I don't like*.** Uczniowie podchodzą do drugiej ściany. Wymieniaj słownictwo znane dzieciom, np. jedzenie, zwierzęta, kolory, zabawki. Dzieci dotykają jednej lub drugiej ściany, w zależności od tego, czy lubią daną rzecz, czy nie.

3 Play *I like apples.* strona 53

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Powiedz: ***I like apples*** i pokaż dzieciom, że powinny pogłaskać się po brzuchu i powtórzyć zdanie. Następnie powiedz: ***I don't like apples*.** Dzieci mają za zadanie skrzyżować ręce z przekorą i powtórzyć zdanie. Uwaga – do kluczowego zestawu słownictwa w tym ćwiczeniu dodane jest słowo *apple* poznane w rozdziale *Hello, Bugs Team!*

- Nazwij pierwszy produkt na obrazku i powiedz: **ham**. Dzieci odpowiadają zgodnie z własnymi upodobaniami: (*I like /don't like ham*) i wykonują odpowiednie gesty. Powtórz to z kolejnymi dwoma lub trzema obrazkami, a następnie zachęć ochotników do przejęcia twojej roli. Podpowiedz dzieciom, aby w przypadku warzyw i owoców podawały liczbę mnogą – *tomatoes, carrots, bananas, apples*.
-  W małych grupach uczniowie grają w *I like apples*, na zmianę nazywając produkty i mówiąc zdania oraz pokazując odpowiednie gesty.

4 Make the mini-flashcards. Play Food snap.

- Pokaż gotowe minikarty z produktami żywnościowymi. 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 osiem kart z papieru i samodzielnie rysują osiem produktów żywnościowych poznanych w rozdziale 5.
- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey**. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Zademonstruj zasady gry z ochotnikiem. Połóżcie oboje swoje stosy minikart na stole, obrazkami do dołu. Powiedzcie: *Go!* i odkrycie pierwszą kartę ze swojego stosu. Opiszcie obrazki zgodnie z własnymi preferencjami, np.: *I like chicken. I don't like tomatoes*. Jeśli oba obrazki będą takie same, należy zawołać: *Snap!* Gracz, który pierwszy to zrobi, zabiera parę kart. Wygrywa osoba, która zdobędzie więcej par kart.
-  Podziel dzieci na pary. Uczniowie grają w *Food snap*. Po zakończeniu gry poproś dzieci, aby rozdzieliły karty na dwa osobne zestawy. Następnie każde dziecko powinno podzielić swój zestaw na dwie grupy: jedzenie, które lubią i którego nie lubią. Następnie w tej samej parze uczniowie mówią drugiemu dziecku, co lubią, a czego nie, np.: *I like chicken and yoghurt ... / I don't like tomatoes and ham ...*, i porównują, ile takich samych kart mają w danej grupie.

*DODATKOWY POMYSŁ

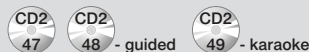
Zagraj z dziećmi w grę planszową. Opis gry w *Banku gier* na s. 15.

Zakończenie lekcji

- Mów prawdziwe zdania na temat własnych preferencji żywieniowych, podając tylko pierwszą głoskę jednego z produktów omawianych na lekcji, np.: *I like b..., I don't like c...* Uczniowie kończą nazwy produktów i podnoszą ręce, jeśli mają takie same upodobania.
-  Odtwórz piosenkę *See you soon*. 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.



I like chicken

(refren)

Yummy, yummy, yummy (dzieci głaszczą się po brzuchu)

Yuk, yuk, yuk (dzieci robią skwaszoną minę)

Yummy, yummy, yummy

Yuk, yuk, yuk

I like carrots

And I like chicken, too

I don't like cheese

What about you?

(refren)

I like tomatoes

And I like ham, too

I don't like yoghurt

What about you?

(refren)

5 The picnic

Lekcja 3

Cele:

słuchanie historyjki, ocenianie historyjki, wyrażanie preferencji

Główne słownictwo i struktury:

produkty żywnościowe; *honey*; *Do you like (ham)? Yes, I do. No, I don't; I don't like (cheese). I like (honey) and (yoghurt).*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD2; karty obrazkowe z produktami żywnościowymi; karty obrazkowe do historyjki 5.; miękka piłka; minutnik; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 Odtwórz piosenkę *It's Bugs Team time!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105).

Powtórzenie

- Pokazuj na ułamek sekundy kolejne karty obrazkowe z produktami żywnościowymi. Dzieci mówią, jaki produkt zauważyły. Ochotnicy mówią, czy lubią dany produkt, czy nie, np.: *I like bananas. I don't like apples.*
- CD2 Odtwórz piosenkę *I like chicken.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 107).

Główna część lekcji

1 Listen to the story and point. strony 54-55

- Rozłóż dłonie w geście otwierania książki, i powiedz: **Three, two, one.** Uczniowie kończą hasło: *It's story time.* Zachęć dzieci, aby usiadły w kręgu, i pokaż im kartę 1 do historyjki 5. lub poproś uczniów, aby otworzyli podręczniki. Zapisz wówczas na tablicy numer strony: 54.
- Powiedz: **The bugs are planning a picnic.** Zapytaj: **What food can you see?** Dzieci nazywają produkty widoczne na obrazku.
- Pokaż pozostałe obrazki i powiedz: **Guess what happens in the story.** Dzieci odgadują po polsku, co wydarzy się w historyjce. Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
- CD2 Powiedz: **Listen and point.** Podczas słuchania dzieci wskazują odpowiednie obrazki.
- Po wysłuchaniu historyjki wskazuj kolejne obrazki, zadawaj uczniom pytania i proś ich o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie treści. Wyjaśniaj znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów, ewentualnie po polsku, jeśli to konieczne. Przykładowe pytania/zdania:

- The bugs are getting ready for a (picnic). Colin has got (ham and cheese). Gary has got chicken, (tomatoes and carrots). Lucy has got apples, (bananas and yoghurt).**
- The bugs see Baby (bear). Is Baby bear happy? (no) Baby bear is (hungry/sad).**
- Does Baby bear like chicken? (no) Does Baby bear like ham? (no) He wants something (sweet to eat).**
- Does Baby bear like cheese? (no) Does Baby bear like yoghurt? (no) He wants something (sweet).**
- Does Baby bear like carrots? (no) Does Baby bear like tomatoes? (no) He wants something (sweet). Who has an idea? (Bella)**



- The bugs go to Bella's (house) and get a big jar of (honey). Honey is (sweet). Do bears like honey? (yes)**
- What do the bugs bring Baby bear? (honey) Is the honey sweet and delicious? (yes)**
- Does Baby bear like honey? (yes) Is Baby bear happy? (yes)**

ZADANIE RUCHOWE

Przyczep karty obrazkowe z produktami żywnościowymi do tablicy. Nastaw minutnik na 60 sekund. Dzieci stoją w kręgu i rzucają do siebie piłką, pytając o produkty z kart, np.: *Do you like tomatoes?*, i odpowiadając zgodnie z prawdą: *Yes, I do* lub: *No, I don't*. Za każdym razem, kiedy padnie nazwa produktu, odwracaj daną kartę obrazkiem do tablicy. Uczniowie mogą pytać tylko o produkty z widocznych obrazków. Osoba trzymająca piłkę w momencie, gdy zadzwoni minutnik, musi zrobić trzy przysiady. Ponownie odwróć karty obrazkami w stronę klasy i kontynuuj zabawę.

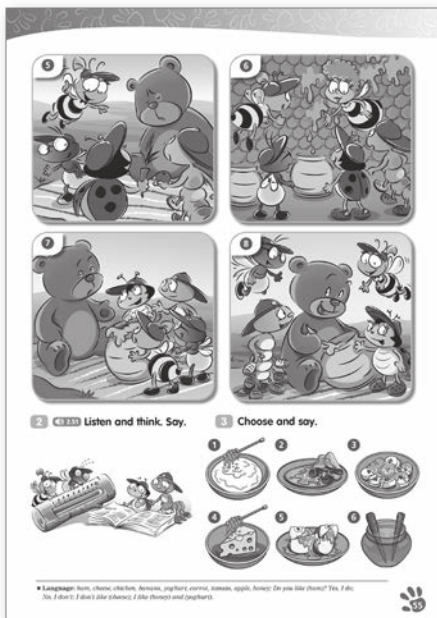
Zamiast piłki możesz wykorzystać zgniecioną w kulkę kartkę papieru.

2 Listen and think. Say. strona 55

- Wskaż postaci i książkę na obrazku w podręczniku i zapytaj: **Who's this? What's this? (bugs, book/story).**
- CD2 Powiedz: **Listen and think.** Podczas słuchania dzieci wskazują kolejne liczby na termometrze i zastanawiają się, jak bardzo podoba im się historyjka. Możesz poprosić uczniów, aby odliczali i mówili zdania razem z nagraniem lub je powtarzali.
- Zapytaj: **Do you like the story?** Dzieci wyrażają swoją opinię, mówiąc wybrane zdanie z nagrania: *The story is OK/ great/fantastic.*

3 Choose and say. strona 55

- Wskaż obrazki i zapytaj: **Which product can you see in every picture? (honey).** Podawaj numery obrazków, a dzieci nazywają widoczne na nich produkty (odpowiedzi: 1 *honey and yoghurt*, 2 *honey and ham*, 3 *honey and banana*, 4 *honey and cheese*, 5 *honey and apple*, 6 *honey and carrots*).
- Wskaż obrazek 1 i zachęć ochotnika, aby powiedział zgodnie z prawdą, czy lubi dane połączenie produktów, np.: *I like honey and yoghurt.* Powiedz: **Stand up and repeat if you agree**, wyjaśniając znaczenie zdania po polsku, jeśli to konieczne. Dzieci, które mają podobne preferencje, wstają i powtarzają chórem dane zdanie.



- Zapytaj, kto jest innego zdania, np.: **Who doesn't like honey and yoghurt?** Ochotnik odpowiada: *I don't like honey and yoghurt*, a osoby, które się z nim zgadzają, wstają i powtarzają zdanie.
- W parach lub małych grupach uczniowie wskazują kolejne obrazki i opisują własne upodobania.

*DODATKOWY POMYSŁ

Ochotnik wybiera dowolny produkt żywnościowy z rozdziału i udaje, że go spożywa, jednocześnie mówiąc, czy go lubi, czy nie, np. uczeń udaje, że obgryza nóżkę kurczaka z obrzydzeniem. Pozostałe dzieci zgadują, jakie zdanie jest pokazywane, np.: *I don't like chicken*.

Zakończenie lekcji

- Pokazuj pojedynczo karty obrazkowe z produktami żywnościowymi. Zachęć dzieci, aby zadawały ci pytania na temat produktów z kart, np.: *Do you like yoghurt?* Odpowiadaj zgodnie z prawdą: **Yes, I do** lub: **No, I don't**.
- Odtwórz piosenkę *See you soon*. 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.

CD2
50

Obrazek 1

Narrator: *It's a sunny day. The bugs are getting ready for a picnic.*

Colin: *Look! I've got ham and cheese.*

Gary: *I've got chicken, tomatoes and carrots.*

Lucy: *And I've got apples, bananas and yoghurt.*

Bella: *Great! I like picnics! Let's go!*

Obrazek 2

Narrator: *The bugs see Baby bear. He's crying.*

Colin: *Hello, Baby bear. Please don't cry.*

Baby bear: *Hello, Bugs. I'm hungry.*

Gary & Bella: *Come on our picnic.*

Obrazek 3

Colin: *Do you like chicken, Baby bear?*

Baby bear: *No, I don't.*

Bella: *Do you like ham?*

Baby bear: *No, I don't. I want something sweet to eat.*

Obrazek 4

Lucy: *Do you like cheese?*

Baby bear: *No, I don't.*

Gary: *Do you like yoghurt?*

Baby bear: *No, I don't. I want something sweet to eat.*

Obrazek 5

Lucy: *Do you like carrots?*

Baby bear: *No, I don't.*

Colin: *Do you like tomatoes?*

Baby bear: *No, I don't. I want something sweet to eat.*

Narrator: *Bella has got an idea.*

Bella: *Wait here, Baby bear. Come with me, Bugs Team!*

Obrazek 6

Narrator: *The bugs go to Bella's house and get a big jar of honey.*

Bella: *Honey is sweet!*

Colin: *Bears like honey!*

Gary: *Brilliant idea, Bella!*

Lucy: *Hurray!*

Obrazek 7

Bella: *Look Baby bear! Here's something sweet for you!*

Baby bear: *What is it?*

Colin: *It's honey!*

Lucy: *It's sweet!*

Gary: *And it's delicious!*

Obrazek 8

Bella: *And ... do you like honey, Baby bear?*

Baby bear: *Mmm ... Yes, I do! Yummy! I like honey. Thank you, Bugs!*

CD2
51

One ... two ... three ... four ... five ... six ... seven ... eight ... nine ... ten! The story is OK! (pauza) The story is great! (pauza) The story is fantastic!

5 The picnic

Lekcja 4

Cele:

sluchanie historyjki, rozpoznawanie i nazywanie jedzenia z historyjki, śpiewanie piosenki, ćwiczenie wymowy głoski /tʃ/

Główne słownictwo i struktury:

produkty żywnościowe; honey; *Do you like (ham)? Yes, I do. No, I don't; I don't like (chicken); I'm Charlie the chimpanzee. I like cheese and chicken.*

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD2; karty obrazkowe z produktami żywnościowymi; karty wyrazowe z nazwami produktów żywnościowych; karty obrazkowe do historyjki 5.;
*maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *It's Bugs Team time!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywiają jej treść (patrz s. 105).

Powtórzenie

- Zaproś ochotnika na środek klasy. Pokazuj kolejno karty obrazkowe z produktami żywnościowymi. Klasa zgaduje, czy ochotnik lubi dany produkt, czy nie, np.: *You like tomatoes.* Ochotnik za każdym razem podaje właściwą odpowiedź.
- Zagraj w dowolną grę z kartami wyrazowymi z *Banku gier* na s. 16.
-  Odtwórz piosenkę *I like chicken.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywiają jej treść (patrz s. 107).

Główna część lekcji

1 Listen to the story. Say Food! and repeat.

- Zapytaj: **Do you remember The Picnic story?** Zaproś ośmioro dzieci na środek klasy i rozdaj im karty do historyjki. Poproś resztę uczniów, aby pomogli im ustawić się w kolejności, w jakiej obrazki pojawiają się w historyjce. Uczniowie wołają np.: *Olivia – two, Piotrek – six.* Przyczep karty do tablicy we właściwej kolejności. Dzieci wracają na miejsca.
-  Powiedz: **Listen to the story and say Food!** Wyjaśnij, że podczas słuchania historyjki, dzieci powinny wołać: *Food!*, kiedy usłyszą nazwy jedzenia. Odtwórz nagranie. Kiedy klasa zawoła: *Food!*, zatrzymaj nagranie i powiedz: **Repeat.** Dzieci powtarzają usłyszaną nazwę produktu żywnościowego. Kontynuuj zadanie.

2 Ask and say. strona 56

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 56.
- Wskaż ilustracje i powiedz: **Look at Baby bear and the food. Ask and say.** Wybierz jednego ucznia i powiedz: **You're Baby bear.** Zachęć pozostałe dzieci do zadawania mu pytań o produkty na obrazkach: *Do you like (chicken)?* Uczeń odpowiada zgodnie z treścią historyjki: *Yes, I do lub: No, I don't.*
- Na koniec uczeń odgrywający rolę niedźwiadka może powiedzieć pełnym zdaniem, co lubi, a czego nie, np.: *I don't like chicken, ham, cheese ...*

Lesson 4

- 1  2.50 Listen to the story. Say Food! and repeat.
- 2 Ask and say.



- 3  2.52 Look and order. Listen, point and sing The picnic song.
- 4  2.55 Listen and say the Bug twister!



• Language: chicken, ham, carrot, cheese, banana, tomato, honey; Do you like (ham)? Yes, I do; No, I don't; I don't like (chicken). I'm Charlie the chimpanzee. I like chicken and cheese.

-  Dzieci powtarzają zadanie w małych grupach, wybierając jedną osobę do roli niedźwiadka.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają obok ławek i rytmicznie klaszczą. Wydawaj polecenia na temat różnych produktów żywnościowych, np.: *If you like (bananas) / If you don't like (tomatoes) ... jog / march / hop / touch your nose / turn around.* Dzieci wykonują odpowiednie polecenia w miejscu, jeśli zdania ich dotyczą.

3 Look and order. Listen, point and sing The picnic song. strona 56

- Wskazuj kolejno obrazki i zadawaj pytania: **What animal is it? What food is it?** Powiedz: **Look and order.** Wyjaśnij, że dzieci powinny ułożyć obrazki w kolejności, w jakiej pojawiają się w historyjce. Zachęć uczniów, aby zapisali odpowiedzi w zeszyte. Sprawdź odpowiedzi (1 d, 2 a, 3 e, 4 c, 5 b).
-  Powiedz: **Ding-dong.** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: **Listen to The picnic song and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają piosenki i przy każdej zwrotce wskazują odpowiedni obrazek. Wyjaśnij, że obrazki są wspomniane w piosence w tej samej kolejności, co w historyjce, a jeden obrazek dotyczy refrenu, który się powtarza.
- Następnie powiedz: **Listen and sing.** Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z techniką „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 6). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywiają jej treść. Możesz także podzielić klasę na dwie grupy i przydzielić im role: *Bugs Team* i *Baby bear*. Pierwsza grupa śpiewa refren i pytania w zwrotkach 1–3 oraz zwrotkę 4., a druga grupa resztę tekstu w zwrotkach 1–3.

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zaproś dwoje ochotników na środek sali i poproś, aby stanęli plecami do reszty klasy. Pokaż pozostałym dzieciom jedną kartę obrazkową z produktem żywnościowym. Wybierz w sekrecie jednego ucznia, który mówi, czy lubi dany produkt, czy nie, np.: *I don't like cheese*. Osoby stojące na środku odwracają się i na zmianę zgadują, kto powiedział dane zdanie. Powtórz zadanie kilka razy, pokazując różne karty i zapraszając na środek innych ochotników.

4 Listen and say the Bug twister! **strona 56**

- Powiedz: **One, two, three**. Uczniowie kończą hasło: *Listen to me*. Wskaż obrazek i zapytaj: **What food can you see?** (*cheese and chicken*) **What animal is it?** Kiedy dzieci odpowiedzą po polsku, wprowadź słowo *chimpanzee*. Zapytaj: **What is the chimpanzee's name?** (*Charlie*). Zademonstruj dzieciom, jak się wymawia głoskę /tʃ/ – w słowie *chicken* i indywidualnie. Powiedz: **Repeat**. Dzieci powtarzają głoskę i słowo.
-  **CD2 55** Powiedz: **Listen to the Bug twister!** i wyjaśnij, że dzieci usłyszą wyliczankę z głoską /tʃ/. Odtwórz nagranie.
- Powiedz: **Say the Bug twister!** Dzieci powtarzają wyliczankę razem z nagraniem.

***DODATKOWY POMYSŁ**

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

Zakończenie lekcji

- Zapytaj: **Do you remember the seven food items in The picnic song?** Dzieci wymieniają produkty z pamięci.
-  **CD2 44** Odtwórz piosenkę *See you soon*. 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.

 **CD2 52**  **CD2 53** - guided  **CD2 54** - karaoke

The picnic

(refren)

Baby bear, Baby bear (dzieci obejmują się rękami)

Please don't cry (dzieci ocierają oczy)

Baby bear, Baby bear (jw.)

Come on our picnic! (dzieci machają ręką zachęcająco)

Do you like chicken? (dzieci rozkładają pytająco ręce)

No, I don't. (dzieci kręcą przecząco głową)

Do you like ham? (jw.)

No, I don't. (jw.)

I want something sweet to eat! (dzieci łapią się za brzuch jakby były głodne)

(refren)

Do you like cheese? (jw.)

No, I don't.

Do you like yoghurt?

No, I don't.

I want something sweet to eat!

(refren)

Do you like carrots? (jw.)

No, I don't.

Do you like tomatoes?

No, I don't.

I want something sweet to eat!

(refren)

Baby bear, Baby bear (dzieci obejmują się rękami)

Here's some honey (dzieci udają, że jedzą miód łyżeczką)

It's sweet and delicious (dzieci głaszczą się po brzuchu)

Yummy, yummy, yummy! (dzieci unoszą ręce w geście radości)

 **CD2 55**

I'm Charlie the chimpanzee. I like chicken and cheese. (x3)

5 The picnic

Lekcja 5

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie grup żywności, podawanie, do jakiej grupy należą produkty żywnościowe, mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:

fruit, vegetables, meat, milk products; An (apple) is (a fruit); Do you like (meat)? Yes, I do. No, I don't. (Vegetables) are delicious; produkty żywnościowe

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD2 i CD3; karty obrazkowe i wyrazowe z produktami żywnościowymi i grupami żywności;
 *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *It's Bugs Team time!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105).

Powtórzenie

- Zapytaj: **Who remembers the Bug twister?** i rozejrzyj się po klasie. Dzieci zgłaszają się i wspólnie mówią wyliczankę z ostatniej lekcji.
- Odgrywaj w ciszy wybrane kwestie z historyjki, wspomagając się gestami, np.: **Do you like carrots?** Dzieci interpretują twoje gesty i mówią pasującą kwestię.
-  Odtwórz piosenkę *The picnic.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 111).

Główna część lekcji

1 Listen and point. Repeat. strona 57

- Pokazuj kolejno karty obrazkowe z grupami żywności i poproś, aby uczniowie nazywali każdą grupę. Kiedy dzieci podadzą odpowiednie słowo, powiedz: **Very good, (meat)** i przyczep kartę do tablicy.
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 57.
-  Powiedz: **Listen and point.** Uczniowie słuchają nagrania i wskazują właściwe zdjęcia. Powiedz: **Listen and repeat.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej grupie żywności, a następnie po pełnym zdaniu.
- Pokazuj po jednej karcie wyrazowej z grupą żywności, czytaj wyraz na głos i zachęć dzieci do powtórzenia go. Ochotnik przyczepia do tablicy kartę wyrazową pod właściwą kartą obrazkową. Zwróć uwagę uczniów na podpisy pod obrazkami w książce i zachęć ich, aby spróbowali je odczytać razem z tobą.

2 Listen to the Food group chant and say. Repeat. strona 57

- Wskaż obrazki i zapytaj: **What food groups can you see? Which food items do you know?** Możesz wprowadzić słowo *peas*. Wskaż zamazany produkt na każdym obrazku i zapytaj: **What is it? Can you guess?** Wysłuchaj odpowiedzi dzieci, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.

Lesson 5

1 Listen and point. Repeat.



fruit



vegetables

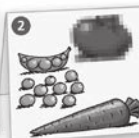


meat



milk products

2 Listen to the Food group chant and say. Repeat.



3 Play Food group word tennis.

4 Look, ask and say.



• Language: fruit, vegetables, meat, milk products; (An apple) is (a fruit); Do you like (meat)? Yes, I do; No, I don't. (Vegetables) are delicious.



-  Powiedz: **Listen to the chant and say.** Wyjaśnij po polsku, że w każdej zwrotce będzie podana nazwa produktu, który jest zamazany na ilustracji. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i sprawdzają, czy odgadły, jakie to produkty. Sprawdź odpowiedzi, odtwarzając nagranie ponownie i zatrzymując je po każdej zwrotce. Uczniowie podają odpowiedzi (1 *apple*, 2 *tomato*, 3 *yoghurt*, 4 *ham*).
- Powiedz: **Listen and repeat.** Odtwórz nagranie rymowanki, zatrzymując je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdania. Odtwórz nagranie po raz ostatni bez przerw, a dzieci mówią rymowankę.
Uwaga: z botanicznego punktu widzenia pomidory są owocami rośliny warzywnej. Jednakże ze względu na zastosowanie kulinarne powszechnie są zaliczane do warzyw.

ZADANIE RUCHOWE

Rozmieść w różnych miejscach w klasie karty obrazkowe i wyrazowe z produktami żywnościowymi. Wydawaj polecenia, np.: **Touch two milk products.** Dzieci jak najszybciej podchodzą do właściwych kart, aby wykonać polecenie. W dużej klasie wydawaj polecenia różnym grupom dzieci, np.: **Girls – touch two vegetables.** **Children in blue jeans – touch two milk products** itp.

3 Play Food group word tennis.

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Ustaw dzieci w kręgu. Podaj nazwę grupy żywności, np.: **meat**, i udawaj, że odbijasz rakieta piłeczkę tenisową w stronę jednego z uczniów. Uczeń ten jak najszybciej mówi przykładowy produkt z tej grupy, np.: *ham*, i udaje, że odbija piłeczkę w stronę innego dziecka, jednocześnie podając inną grupę, np.: *vegetables*. Kontynuuj grę, aż dzieci zaczną powtarzać te same produkty.

-  Uczniowie grają w *Food group word tennis* w małych grupach, na zmianę podając grupy i nazwy produktów.

*DODATKOWY POMYSŁ

Pokaż klasie, że losujesz jedną kartę obrazkową z produktem żywnościowym. Zerknij na obrazek w sekrecie. Opisz produkt, np.: ***I'm yellow. You can find me on a pizza. I'm a milk produkt.*** Dzieci zgadują, co opisujesz (*cheese*). Ochotnicy przejmują twoją rolę i opisują inne produkty.

4 Look, ask and say. strona 57

- Wskaż obrazki i zapytaj: ***What food groups are they?*** Dzieci podają odpowiedzi. Następnie zapytaj jednego ucznia o wybraną grupę żywności, np.: ***Do you like meat?*** Uczeń kontynuuje grę i odpowiada zgodnie z prawdą: *Yes, I do* lub: *No, I don't*, zadając pytanie o inną grupę dowolnemu dziecku.
-  W parach uczniowie na zmianę zadają sobie pytania o to, czy lubią żywność przedstawioną na ilustracjach, oraz udzielają odpowiedzi.

Zakończenie lekcji

- Mów bezgłośnie nazwy grup żywności, a uczniowie odczytują je na głos z ruchu twoich warg i wymieniają przykładowy produkt z danej grupy, np.: *vegetables – carrots*.
-  Odtwórz piosenkę *See you soon*. 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.



1 fruit, 2 vegetables, 3 meat, 4 milk products

- 1 An apple is a fruit.
- 2 A carrot is a vegetable.
- 3 Chicken is meat.
- 4 Yoghurt is a milk product.



Food groups

*Fruit is delicious
And good for you
A banana is a fruit
And an apple is, too!*

*Vegetables are delicious
And good for you
A carrot is a vegetable
And a tomato is, too!*

*Milk products are delicious
And good for you
Cheese is a milk product
And yoghurt is, too!*

*Meat is delicious
And good for you
Chicken is meat
And ham is, too!*

5 The picnic

Lekcja 6

Cele:

rozwijanie umiejętności klasyfikowania

Główne słownictwo i struktury:

produkty żywnościowe; *sausage, pear, ice cream, cabbage*; grupy żywności; *A (carrot) is (a vegetable).*

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD2 i CD3; karty obrazkowe z produktami żywnościowymi i grupami żywności; karty wyrazowe z nazwami grup żywności; *wycięte z gazet zdjęcia produktów żywnościowych należących do grup poznanych na lekcji; *koło z grupami żywności i karty obrazkowe z produktami żywnościowymi z *Zeszytu ćwiczeń*, *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 43 Odtwórz piosenkę *It's Bugs Team time!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105).

Powtórzenie

- Pokaż jedną z kart obrazkowych z produktami żywnościowymi. Powiedz błędne zdanie na temat obrazka, np. pokazując jogurt, powiedz: **Yoghurt is meat.** Dzieci poprawiają twój błąd, mówiąc np.: *Yoghurt is a milk product!* Powtórz zadanie z różnymi kartami z produktami żywnościowymi.
- Zagraj w dowolną grę z kartami wyrazowymi z *Banku gier* na s. 16.
- CD3 2 Odtwórz rymowankę *Food groups.* Dzieci mówią rymowankę (patrz s. 113).

Główna część lekcji

1 Look, classify and match. Listen and say the missing words. Repeat. strona 58

- Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji poprzez różne gry i zadania dzieci będą ćwiczyć umiejętność klasyfikowania słów, czyli dopasowywania ich do danej kategorii lub grupy. Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 58.
- Zapytaj: **What food groups can you see?**, wskazując obrazki a–d. Zachęć dzieci, aby nazwały produkty na obrazkach 1–4, i wprowadź te słowa, których dzieci nie znają po angielsku (*ice cream, sausage, pear, cabbage*).
- Powiedz: **Look, classify and match with your fingers.** Wyjaśnij, że dzieci powinny przypisać każdy z produktów 1–4 do odpowiedniej grupy a–d i połączyć obrazki palcami.
- CD3 3 Powiedz: **Listen and say.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je przed nazwą grupy w każdym zdaniu. Uczniowie podają nazwę grupy, do której wcześniej zaliczyli dany produkt. Wznów nagranie, aby uczniowie mogli sprawdzić swoje odpowiedzi (1 c, 2 d, 3 a, 4 b).
- Podnieś podręcznik i połącz palcami lody z obrazkiem c. Poproś ochotnika, aby powiedział, do jakiej grupy należy ten produkt: *An ice cream is a milk product.*
- W parach uczniowie przydzielają pozostałe produkty do właściwych grup i powtarzają pasujące zdania z nagrania.

Thinking skills
CLASSIFYING

Lesson 6

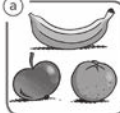
1 **Look, classify and match. Listen and say the missing words. Repeat.**

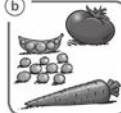
1 

2 

3 

4 

a 

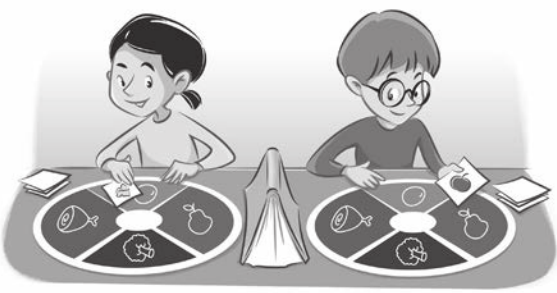
b 

c 

d 

2 **Make the food wheel. Say.** 

3 **Play The food wheel classification game.**



4 **Draw, classify and say.**

5 **Play The food group game.**

• Language: chicken, ham, cheese, yoghurt, carrot, tomato, banana, apple, sausage, pear, ice cream, cabbage; fruit, vegetables, milk products, meat; (A carrot) is (a vegetable).

2 Make the food wheel. Say.

- Pokaż gotowe koło z czterema grupami żywności i karty z produktami żywnościowymi. Powiedz: **Let's make the food wheel and food cards.** Poproś dzieci, aby wyjęły szablon koła i kart z *Zeszytu ćwiczeń*, i pomóż im w wycinaniu. Cztery puste karty będą potrzebne w zad. 4.
Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, samodzielnie wykonują koło z grupami żywności i wykorzystują minikarty z ośmioma produktami, które przygotowały w lekcji 2.
- Wymieniaj produkty z kart: **Show me the (chicken).** Dzieci podnoszą odpowiednie karty. Podnieś koło i zapytaj: **What food groups can you see?** Dzieci mówią nazwy grup. Następnie powiedz zdanie o jednym z produktów na ośmiu kartach, np.: **A carrot is a vegetable.** Uczniowie kładą kartę na odpowiedniej części koła. Ochotnicy mówią zdania o pozostałych kartach, a reszta klasy umieszcza karty w odpowiednich grupach.

3 Play The food wheel classification game. strona 58

- Wskaż dzieci na obrazku i zapytaj: **Who's this?** (*Sam and Lia*). Powiedz: **They're playing The food wheel classification game.**
- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Zademonstruj zasady gry, zapraszając na środek klasy ochotnika z własnymi kartami. Oddzielcie się książką i oboje rozłóżcie swoje karty w odpowiednich grupach na kole. Na zmianę mówcie, do jakiej grupy zaklasyfikowaliście produkty, np.: *A banana is a fruit.* Druga osoba mówi: *Yes*, jeśli tak samo przypisała dany produkt, lub: *No* i podaje własną klasyfikację.
Uwaga: możesz wyjaśnić dzieciom, że w klasyfikacji botanicznej pomidor jest owocem, a w kulinarnej warzywem. Zdecydujcie wspólnie, do której grupy będziecie przyporządkowywać pomidory.

-  W parach uczniowie grają w *The food wheel classification game*.

*DODATKOWY POMYSŁ

Dzieci celowo przyporządkowują produkty do niewłaściwych grup. Następnie pokazują sobie koła i poprawiają błędy drugiej osoby, np.: *An apple is not meat. It's a fruit.*

ZADANIE RUCHOWE

Podziel salę na cztery części, np. sznurkiem na podłodze, i w każdej przymocuj do ściany kartę obrazkową z inną grupą żywności. Pokazuj kolejno wycięte z gazet zdjęcia produktów żywnościowych z powyższych czterech grup. Dzieci decydują indywidualnie, do jakiej grupy należy dany produkt, i szybko udają się do odpowiedniej części klasy. Następnie wskaż właściwą część klasy, a dzieci wołają nazwę grupy. Dzieci, które stanęły nieprawidłowo, przechodzą do właściwej części.

4 Draw, classify and say.

- Poproś, aby na czterech pustych kartach z zad. 2. dzieci narysowały po jednym dowolnym produkcie z każdej grupy: *fruit, vegetables, milk products, meat*. Mogą też przerysować produkty z zad. 1. Chodź po klasie i pomóż dzieciom nazywać narysowane produkty po angielsku.
- Ochotnicy pokazują swoje karty i mówią, jak sklasyfikowali narysowane produkty, np.: *A strawberry is a fruit.*
-  Dzieci kontynuują zadanie w parach lub małych grupach.

5 Play The food group game.

- Powiedz: **Choose one food card. Classify the food.** Dzieci wybierają jedną ze swoich kart wykonanych w zad. 2. i 4. i decydują, do której grupy należy wybrany produkt.
- Powiedz: **Make food groups.** Wyjaśnij po polsku, że zadaniem dzieci jest chodzić po klasie i znaleźć osoby, których produkt należy do tej samej grupy. W tym celu przeprowadzają dialogi, np.: *I've got a fruit. / Me too. / No, I've got a vegetable.* Jeśli trafią na osoby, które mają produkt z tej samej grupy, łączą się w grupę i chodzą dalej wspólnie. Na koniec zadania grupy opowiadają o sobie całej klasie, np.: *We've got milk products. We've got cheese, yoghurt, milk, ice cream and butter.*

Zakończenie lekcji

- Pokaż koło z grupami żywności i powiedz: **Name the food groups.** Zapytaj: **What products are there in each group?** Dzieci przypominają każdą grupę i wymieniają jak najwięcej produktów należących do niej.
-  Odtwórz piosenkę *See you soon*. 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.



- 1 *An ice cream is a **beep**.* (pauza) *Yes, a milk product! An ice cream is a milk product.*
- 2 *A sausage is **beep**.* (pauza) *Yes, meat! A sausage is meat.*
- 3 *A pear is a **beep**.* (pauza) *Yes, fruit! A pear is a fruit.*
- 4 *A cabbage is a **beep**.* (pauza) *Yes, vegetable! A cabbage is a vegetable.*

5 The picnic

Lekcja 7

Cele:

śpiewanie piosenki, odgrywanie dialogu, rozpoznawanie i nazywanie tradycyjnych słodczy, budowanie świadomości podobieństw i różnic międzykulturowych

Główne słownictwo i struktury:

muffin man; Do you know (the muffin man)? I like (chocolate brownies). They're (delicious).

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD2 i CD3; karty obrazkowe z produktami żywnościowymi i grupami żywności; karty wyrazowe z nazwami produktów żywnościowych; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *It's Bugs Team time!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105).

Powtórzenie

- Przyczep do tablicy na górze w rzędzie karty obrazkowe z grupami żywności. Rozdaj uczniom w sekrecie karty obrazkowe i wyrazowe z produktami żywnościowymi. Uczniowie wstają pojedynczo, pokazują wszystkim swoją kartę, a klasa odpowiednio klasyfikuje dany produkt, np.: *Ham is meat.* Wówczas uczniowie przyklepiają swoje karty do tablicy, pod kartą z odpowiednią grupą.
-  Odtwórz piosenkę *The picnic.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 111).

Główna część lekcji

1 Listen and sing the Muffin man song. strona 59

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 59. Wyjaśnij po polsku, że uczniowie poznają dzisiaj lubianą tradycyjną piosenkę dla dzieci z Wielkiej Brytanii.
- Wskaż obrazki i powiedz: **It's the muffin man. It's his address.** Wskaż babeczki na tacy na obrazku i zapytaj: **What's a muffin? Do you like muffins?** Wysłuchaj odpowiedzi dzieci.
-  Powiedz: **Listen to the song.** Odtwórz nagranie. Wyjaśnij znaczenie wyrażen: *Do you know* i *(man) that lives on Drury Lane* po polsku. Powiedz: **Repeat.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej linijce, aby dzieci mogły ją powtórzyć. Powiedz: **Sing the song.** Odtwórz piosenkę po raz trzeci, zachęcając dzieci, aby śpiewały ją razem z nagraniem.
Uwaga: w dawnych czasach w Anglii *muffin man* sprzedawał babeczki na ulicy, trzymając tacę na głowie, jak na ilustracji w książce. Drury Lane to ulica w Londynie.

2 Listen to the dialogue. Repeat. Act out.

- Wyjaśnij, że uczniowie usłyszą dialog, w którym jedno dziecko pyta drugie, czy zna pewną osobę. Zapytaj: **Who are they talking about?** i wyjaśnij znaczenie pytania po polsku.
-  Powiedz: **Listen to the dialogue.** Odtwórz nagranie. Dzieci sprawdzają swoje odpowiedzi. Powtórz pytanie, a dzieci odpowiadają: *Tom (Smith).* Wyjaśnij znaczenie słowa *class*.



Lesson 7

-  **Listen and sing the Muffin man song.**



-  **Listen to the dialogue. Repeat. Act out.**
-  **Listen, find and point.**


- Draw in your notebook and say.**


* Language: muffin man; Do you know the (muffin man)? I like (chocolate brownies). They're (delicious).

 59

- Powiedz: **Listen and repeat.** Podziel klasę na dwie grupy i przydziel każdej inną rolę: *Adult* i *Child*. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej linijce. Grupy powtarzają kwestie przydzielonej im postaci.
- Powiedz: **Tick tock.** Uczniowie kończą hasło: *Time to talk.* Powiedz: **Act out the dialogue**, wspomagając się gestami. Odegraj przykładowy dialog z ochotnikiem – pierwszy raz jak w nagraniu, a za drugim razem pytając o jakąś osobę ze szkoły. Zapraszaj pary ochotników na środek klasy, aby odegrali podobny dialog.
-  W parach uczniowie odgrywają dialog, na zmianę pytając o osoby ze szkoły i udzielając odpowiedzi.

ZADANIE RUCHOWE

Wyznacz w klasie cztery ściany, przyczep na nich kartki z napisami: *no*, *1*, *2*, *more* i odczytaj na głos, co każda ściana symbolizuje. Zadawaj pytania o konkretne osoby z klasy, szkoły, popularne imiona, np.: **Do you know (Adam Nowak / Piotrek)?** Dzieci biegną do odpowiedniej ściany w zależności od tego, czy znają taką osobę lub, w przypadku samych imion, ile znają osób o tym imieniu. Za każdym razem poproś dwoje dzieci, aby powiedziały, skąd znają tę osobę/osoby, np.: *Piotrek is my brother / Piotrek is in class 2A. / Here's Piotrek.* Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.

3 Listen, find and point. strona 59

- Wyjaśnij, że zdjęcia przedstawiają dzieci z Wielkiej Brytanii i ich ulubione tradycyjne słodczy. Powiedz: **Find a muffin.** Dzieci wskazują właściwy produkt. Wprowadź nazwy pozostałych słodczy: *chocolate brownies*, *flapjacks*.
-  Powiedz: **Listen, find and point.** Dzieci słuchają nagrania i wskazują właściwe zdjęcia (odpowiedzi: 1 b, 2 c, 3 a). Odtwórz nagranie ponownie i poproś uczniów, aby podnosili ręce, jeśli lubią takie słodczyce.

- Mów kwestie zgodnie z kolejnością zdjęć, zachęcając uczniów, aby uzupełnili wypowiedź, np.: **My name's Daniel. I like (flapjacks). They've got (honey) and they're (sweet).**

5 Draw in your notebook and say.

- Pokaż rysunek w podręczniku i zapytaj: **What food is it?** Dzieci mogą odpowiadać po polsku (*poppy seed roll / rolada makowa*). Wyjaśnij, że dzieci powinny narysować ulubione tradycyjne polskie słodczy. Wyznacz czas na wykonanie zadania. Chodź po klasie i zadawaj pytania o rysunki dzieci. Pomagaj przetłumaczyć nazwy słodczy, jeśli dzieci nie znają ich po angielsku.
- Ochotnicy pokazują swoje rysunki całej klasie i opowiadają o nich, np.: *It's fudge. It's sweet and delicious.* W dużej klasie dzieci pokazują i opisują swoje rysunki w grupach.

*DODATKOWY POMYSŁ

Każdy uczeń w sekrecie wybiera jedno ze słodczy z zad. 3. i szkicuje je w zeszytce. Wszyscy uczniowie wstają. Wybieraj różne dzieci i proś: **Asia, guess what Tomek has got.** Wybrany uczeń zwraca się do wyznaczonej osoby i zgaduje, np.: *You've got a flapjack.* Jeśli zgadł, oboje siadają, jeśli nie, stoją dalej. Zabawa jest kontynuowana w szybkim tempie, aż wszyscy usiądą.

Zakończenie lekcji

- Podnieś podręcznik i zapytaj: **Which sweets are popular in the UK?** Uczniowie odpowiadają (*flapjacks, chocolate brownies, muffins*).
-  Odtwórz piosenkę *See you soon*. 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.



Muffin man

Do you know the muffin man, (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście)

The muffin man, the muffin man, (dzieci wyciągają ręce w prawo)

Do you know the muffin man, (dzieci wyciągają ręce w lewo)

That lives on Drury Lane? (dzieci robią obrót)

Yes, I know the muffin man, (dzieci kiwają głową twierdząco i kłaniają się)

The muffin man, the muffin man, (dzieci wyciągają ręce w prawo)

Yes, I know the muffin man, (dzieci wyciągają ręce w lewo)

That lives on Drury Lane. (dzieci robią obrót)



Girl: *Do you know Tom Smith?*

Boy: *Oh, yes. He's in class 1D.*

Girl: *I like Tom.*



1 *My name's Sara. I like chocolate brownies. They're delicious.*

2 *My name's James. I like muffins. They're great.*

3 *My name's Daniel. I like flapjacks. They've got honey and they're sweet.*

5 The picnic

Lekcja 8

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziału 5.

Główne słownictwo i struktury:

produkty żywnościowe; grupy żywności; *I like (yoghurt). I don't like (carrots). Do you like (chicken)? Yes, I do. No, I don't. They're delicious; (A carrot) is a (vegetable).*

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD2 i CD3; karty obrazkowe i wyrazowe z produktami żywnościowymi i grupami żywności;
 *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *It's Bugs Team time!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105).

Powtórzenie

- Zapytaj: **Do you remember the traditional British sweets from the last lesson?** Uczniowie przypominają słodkie poznane na poprzedniej lekcji.
- Zagraj w dowolną grę z kartami wyrazowymi z *Banku gier* na s. 16.
-  Odtwórz piosenkę *Muffin man.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 117).

Główna część lekcji

1 Listen, find and point. Say the number. Repeat. strona 60

- Podnoś karty obrazkowe z produktami żywnościowymi i pytaj: **What food is it?** Uczniowie mówią nazwy jedzenia.
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 60.
-  Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej wypowiedzi odnoszącej się do jednego obrazka. Powiedz: **Say the number.** Dzieci odszukują i wskazują właściwy obrazek oraz podają jego numer, np.: *It's number 4* (odpowiedzi: 4, 1, 6, 2, 8, 5, 7, 3).
- Powiedz: **Repeat.** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają wypowiedzi.
-  W parach uczniowie na zmianę wskazują obrazki i mówią zdania lub dialogi o jedzeniu, podobnie jak w nagraniu.

2 Listen, choose and repeat. Look and say. strona 60

-  Zapytaj: **Do you remember The picnic story?** Wskaż obrazki ze zwierzątkami oraz jedzeniem i zapytaj: **What characters/food can you see?** Dzieci odpowiadają. Powiedz: **Listen and choose.** Wyjaśnij, że podczas słuchania dzieci mają zdecydować, do którego obrazka w każdej parze pasuje dana wypowiedź z historyjki. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej pełnej wypowiedzi. Uczniowie wskazują pasujący obrazek i podają jego numer (odpowiedzi: 1 a, 2 b, 3 a, 4 b, 5 a).
- Powiedz: **Listen and repeat.** Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdym zdaniu lub pytaniu. Uczniowie powtarzają usłyszany tekst.

Lesson 8

Unit review

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



2 Listen, choose and repeat. Look and say.



3 Listen and correct the sentences. Repeat.



Go to Gary's picture dictionary on page 84.



- Powiedz: **Look and say.** Poproś uczniów, aby w parach zdecydowali, jaki dialog lub wypowiedź może pasować do obrazka w każdej parze, do którego nie było nagrania, np.: *Do you like honey? Yes, I do.* Pary następnie przedstawiają swoje propozycje na forum klasy.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel klasę na dwie drużyny i ustaw dzieci w dwóch liniach, jedno za drugim, twarzą do tablicy. Pierwsza osoba w każdej drużynie powinna stać dwa metry od tablicy, na której rozmieszczone są karty obrazkowe z rozdziału 5. Wydadź polecenie, np.: **Touch the cheese.** Pierwsze osoby z obu drużyn starają się jak najszybciej dobiec do tablicy i dotknąć właściwej karty, a potem wracają na koniec kolejki. Osoba, która dotknie karty jako pierwsza, zdobywa punkt dla swojej drużyny. Wygrywa drużyna, która zdobędzie więcej punktów.

3 Listen and correct the sentences. Repeat. strona 60

- Wskaż produkty żywnościowe na obrazkach w zad. 3. w podręczniku i zachęć dzieci, aby powiedziały, do jakiej grupy należy każdy z nich, np.: *Cheese is a milk product.*
-  Powiedz: **Listen, look and correct the sentences.** Odtwórz nagranie i zatrzymaj je po zdaniu *Cheese is a fruit.* Zachęć dzieci, aby poprawiły to zdanie: *No, it's a milk product.* Wznów odtwarzanie nagrania. Dzieci słuchają i sprawdzają, czy prawidłowo poprawiły zdanie.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

Go to Gary's picture dictionary on page 84.

- Przypomnij dzieciom, że na końcu *Książki ucznia* znajduje się słowniczek obrazkowy – *Gary's picture dictionary* – z najważniejszymi słowami z danego rozdziału. Powiedz: **Guess the words.** Dzieci zgadują, jakie słowa pojawią się w słowniczku. Nie potwierdzaj ich odpowiedzi ani im nie zaprzeczaj.
- Powiedz: **Look at page 84** i zapisz numer strony na tablicy. Uczniowie sprawdzają swoje odpowiedzi.
- Przeprowadź z klasą dowolne dwa ćwiczenia ze słowniczkiem obrazkowym z *Banku gier* na s. 12.

Zakończenie lekcji

- Podnieś podręcznik i zapytaj: **How many (food items/food groups) do you remember?** Dzieci wymieniają z pamięci słowa z danych grup.
-  Odtwórz piosenkę *See you soon*. 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.



I like carrots. They're delicious.
Do you like ham? No, I don't.
I don't like yoghurt.
Do you like cheese? Yes, I do.
I like apples. They're delicious.
I don't like tomatoes.
Do you like bananas? Yes, I do.
I like chicken. It's delicious.



- (Bella) *I like picnics. Let's go!*
- (Colin) *Do you like chicken, Baby bear?*
- (Lucy) *Do you like cheese?*
- (Gary) *Do you like carrots?*
- (Bella) *Look Baby bear. Here's something sweet for you.*



- | | |
|--------------------------------------|---------------------------------|
| 1 <i>Cheese is a fruit.</i> | <i>No, it's a milk product.</i> |
| 2 <i>Ham is a vegetable.</i> | <i>No, it's meat.</i> |
| 3 <i>An apple is a milk product.</i> | <i>No, it's a fruit.</i> |
| 4 <i>A carrot is meat.</i> | <i>No, it's a vegetable.</i> |

5 The picnic

Cumulative review

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziałów *Hello, Bugs Team!* oraz 1–5

Główne słownictwo i struktury:

○ materiał z rozdziałów *Hello, Bugs Team!* oraz 1–5

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD2 i CD3; karty obrazkowe z rozdziałów *Hello, Bugs Team!* oraz 1–5; *karty wyrazowe z rozdziałów 1–5; *maskotka Gąsienica Colin

i

Sekcję *Cumulative review* można przeprowadzić na tej samej lekcji, na której uczniowie piszą test z rozdziału 5.

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *It's Bugs Team time!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105).

Powtórzenie

- Pytaj o słowa z różnych kategorii dotychczas poznanych przez dzieci: **How many (types of food) can you name in (10) seconds?** Wybieraj różnych uczniów, aby wymieniali słowa z pamięci. Włącz minutnik, odliczaj podane słowa i po upływie wyliczonego czasu zawołaj: **Stop!**
-  Odtwórz piosenkę *I like chicken.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 107).

*DODATKOWY POMYSŁ

Przeprowadź quiz z poznanego dotychczas materiału. Podziel klasę na dwie drużyny, np.: *Bananas* i *Carrots*. 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.: **A carrot is (a vegetable).**
- 2 Pokazuj karty obrazkowe do historyjek i proś o ułożenie ich w kolejności lub o uzupełnienie kwestii dotyczącej danej karty, np.: **Please don't (cry).**
- 3 Proś o znalezienie pary słów związanych ze sobą, np. *yoghurt – milk product.*
- 4 Przyczep karty obrazkowe do tablicy, ponumeruj je i pokazuj karty wyrazowe. Poproś o podanie numeru pasującej karty obrazkowej.
- 5 Odtwórz nagranie karaoke wybranej 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  Listen, find and point.

2 Play I spy with Bugs eye.



3  Listen and repeat. Think and choose.



Główna część lekcji

1 Listen, find and point. strona 61

- Przypomnij, że w sekcji *Cumulative review* dzieci powtarzają materiał, którego się uczyły od początku roku.
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 61. Zapytaj: **What can you see in the picture?** Dzieci wymieniają nazwy widocznych na obrazku zwierząt, części ciała, przyborów szkolnych, zabawek, jedzenia oraz czasowniki, przymiotniki i kolory po angielsku.
-  Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdej kwestii lub dialogu. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują i wskazują właściwe elementy obrazka. Odtwórz nagranie po raz drugi bez zatrzymywania i zachęć dzieci, aby oprócz słuchania i wskazywania próbowali kończyć kwestie i odpowiadać na pytania razem z nagraniem.

2 Play I spy with Bugs eye. strona 61

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podziel dzieci na pary i pokaż, że powinny mieć otwartą wspólnie jedną książkę.
- Powiedz: **I spy with Bugs eye ... (cheese),** wspomagając się gestami. Dzieci odnajdują wymieniony przedmiot lub postać na ilustracji i go/ją wskazują. W każdej parze dziecko, które wskaże prawidłowy element jako pierwsze, wygrywa. Powtórz grę kilka razy.
-  W grupach trzyosobowych uczniowie kontynuują grę, na zmianę mówiąc: *I spy with Bugs eye ...*, a pozostałe dzieci pospiesznie wskazują dany element obrazka.

ZADANIE RUCHOWE

Rozłóż karty obrazkowe z rozdziałów 1–5 na podłodze w dużym kręgu. Każdy uczeń staje przy jednej karcie. Rzuć kostką. Uczniowie przesuwają się w lewo o tyle pól/kart, ile wskazała kostka. Uczniowie mówią osobie po swojej prawej i lewej stronie, co przedstawia ich karta. Jeśli nie potrafią podać słowa, proszą o pomoc. Kontynuuj zabawę, rzucając kostką. Gra kończy się, gdy uczniowie wrócą na swoje pierwotne miejsce w kręgu.

3 Listen and repeat. Think and choose. strona 61

- Wskaż obrazek i zapytaj: **Who's/What's this?** Dzieci nazywają postaci i przybory.
-  Powiedz: **Listen and repeat.** Zachęć dzieci, aby podczas słuchania wskazywały kolejne liczby na termometrze. Odtwórz nagranie. Dzieci mówią liczby razem z nagraniem i powtarzają zdania.
- Zachęć dzieci, aby po cichu oceniły swoją pracę w dotychczasowych rozdziałach podręcznika. Przypomnij zdania, mówiąc je z odpowiednim natężeniem emocji: **My work is OK/good/excellent.**

*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś ochotników, aby wylosowali dziesięć kart obrazkowych z rozdziałów 1–5 i przyklepili je do tablicy. Przed umieszczeniem na tablicy karty są pokazywane klasie i reszta dzieci chórem mówi, co ilustrują obrazki. Następnie w parach dzieci znajdują podobieństwa, a potem przedstawiają je w klasie, np.: *A doll and a car are toys. A banana and cheese are yellow.*

Zakończenie lekcji

- Pokazuj po jednej karcie z różnych kategorii słownictwa poznanych w rozdziałach 1–5, np. z produktem żywnościowym. Uczniowie wymieniają jak najwięcej wyrazów z tej samej kategorii.
-  Odtwórz piosenkę *See you soon*. 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*, s. 58.



- I like apples. They're delicious.*
- What's this? It's a skateboard. It's blue.*
- Can I have a rubber, please? Here you are.*
- Do you like yoghurt? Yes, I do. It's yummy!*
- Look. The parrot is coming. The parrot can fly.*
- Where's the yellow bike? It's here.*
- What's this? It's a robot. It's old.*
- Can I have a banana, please? Here you are.*
- I'm a spider. I've got eight legs. I can run.*
- Where's the hippo? It's here.*
- I'm a butterfly. I've got two eyes, six legs and two wings.*
- I like chicken. It's delicious.*



One ... two ... three ... four ... five ... six ... seven ... eight ... nine ... ten! My work is OK! (pauza) My work is good! (pauza) My work is excellent!

6 A family pet

Lekcja 1

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie członków rodziny,
rozpoznawanie wyrazów, mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:

mummy, daddy, sister, brother, grandma, grandpa, family; It's (grandma).

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD2 i CD3; karty obrazkowe z produktami żywnościowymi i członkami rodziny (mama, tata, siostra, brat, babcia, dziadek, rodzina); karty wyrazowe z nazwami członków rodziny (*mummy, daddy, sister, brother, grandma, grandpa, family*); karta obrazkowa z Gąsienicą Colinem; *karty do bingo z *Zeszytu ćwiczeń*; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitać dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 43 Odtwórz piosenkę *It's Bugs Team time!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105).

Powtórzenie

- Wysuwaj zza podręcznika pojedynczo karty obrazkowe z produktami spożywczymi. Dzieci zgadują po widocznym fragmencie, co to za produkt, i mówią, do jakiej kategorii należy, np.: *It's a banana. It's a fruit.*
- CD2 47 Odtwórz piosenkę *I like chicken.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 107).

Główna część lekcji

1 Listen, look and point. Repeat.

- Przyczep do tablicy kartę obrazkową z Gąsienicą Colinem. Pokaż karty obrazkowe z członkami rodziny zwrócone tyłem do klasy i powiedz: **These are Colin's cards.** Wyjaśnij, że kryją one członków rodziny. Powiedz: **Guess the family members.** Dzieci wymieniają członków rodziny po polsku lub po angielsku. Kiedy podają osoby z kart, mów: **Very good, (brother)** i przyczepiaj karty do tablicy w kolejności, w jakiej występują w nagraniu.
*Jeśli masz maskotkę Colina, trzymaj zestaw kart w jej łapkach.
- CD3 12 Powiedz: **Listen, look and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują kolejne karty. Powiedz: **Repeat.** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują karty i powtarzają słowa, jak w nagraniu: zwykłym tonem, szeptem oraz głośno.
- Wskaż karty jeszcze raz, mówiąc nazwy członków rodziny. Dzieci wskazują karty i powtarzają słowa razem z tobą.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

2 Play Colin's bingo. strona 62

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 62. Wymieniaj członków rodziny: **Find the (daddy),** a dzieci wskazują ich na zdjęciach.

6 A family pet

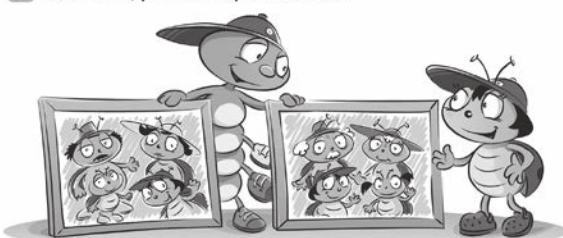
Lesson 1

1 43 3.12 Listen, look and point. Repeat.

2 Play Colin's bingo.



3 43 3.13 Listen, point and say Colin's chant.



4 Play Mime and guess.



• Language: mummy, daddy, sister, brother, grandma, grandpa, family; It's (grandma).

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podnieś kartę obrazkową z Colinem i powiedz: **Let's play Colin's bingo!** Pokaż karty do bingo i poproś dzieci, aby wyjęły własne karty przygotowane w rozdziale 1. Pokaż uczniom, że powinni zakryć kartami dowolne trzy zdjęcia z członkami rodziny w podręczniku.
- Ułóż karty obrazkowe z członkami rodziny grzbietem do góry. Losuj karty tak, aby uczniowie nie widzieli obrazków, i wymieniaj postaci. Uczniowie zakrywają pozostałymi kartami do bingo wymieniane osoby na zdjęciach, jeśli nie były już wcześniej zakryte. Gdy dziecko zakryje wszystkie zdjęcia, woła: **Bingo!** Powtórz zabawę dwa razy. Ochoтник może przejąć twoją rolę.
*Jeśli masz maskotkę Colina, losuj karty do bingo jej łapką.
- Przyczep karty obrazkowe z członkami rodziny do tablicy. Dzieci nazywają postaci. Następnie pokazuj po jednej karcie wyrazowej, czytaj wyraz na głos i zachęć dzieci do powtórzenia go. Ochoтник przyczepia daną kartę wyrazową pod właściwą kartą obrazkową. Zwróć uwagę dzieci na podpisy pod obrazkami w książce i zachęć je, aby odczytały je razem z tobą.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel klasę na sześć grup. Rozstaw grupy w różnych miejscach sali. Przydziel każdej grupie inną kartę obrazkową z jednym członkiem rodziny. Wszyscy członkowie danej grupy wcielają się w rolę przydzielonej im postaci. Na hasło: **One family!** grupy rozpraszają się i dzieci, łąpiąc się za ręce, starają się utworzyć rodzinę złożoną z sześciu różnych członków: *mummy, daddy, sister, brother, grandma, grandpa*. Rodzina, która utworzy się jako pierwsza, podnosi ręce, woła: *One family!* i wygrywa grę. Poproś uczniów w tej rodzinie o podanie swoich ról, np.: *I'm (daddy).*

3 Listen, point and say *Colin's chant*. strona 62

- Wskaż zdjęcia trzymane przez Colina i powiedz: **Name the family members**. Uczniowie nazywają członków rodziny Lucy (zdjęcie po lewej stronie: *father, mother, brother, Lucy*; zdjęcie po prawej stronie: *grandpa, grandma, Lucy, sister*).
-  Powiedz: **Listen to Colin's chant and point**. Odtwórz rymówkę i zachęć uczniów, aby wskazywali postaci, kiedy są wymieniane w rymowance.
- Odtwórz nagranie ponownie, robiąc pauzę po każdym pytaniu. Uczniowie wskazują odpowiednie zdjęcie i wymieniają postaci. Wznawiaj odtwarzanie nagrania, aby dzieci mogły sprawdzić swoje odpowiedzi.
- Powiedz: **Say and act out the chant**. Przyczep karty obrazkowe z członkami rodziny do tablicy. Dzieci mówią całą rymówkę razem z nagraniem, odgrywając jej treść i wskazując właściwe karty.

*DODATKOWY POMYSŁ

Napisz na tablicy imiona różnych członków własnej rodziny (z zakresu słownictwa z lekcji). Uczniowie zgadują, kim są dla ciebie te osoby, np.: *Paweł – It's your brother!* Kiedy dzieci odpowiedzą prawidłowo, powiedz: **Very good, it's my (brother)**. Ochotnik może z twoją pomocą napisać imiona swoich krewnych, a reszta klasy zgaduje, kim są dla niego te osoby.

4 Play Mime and guess.

- Kłasnij i powiedz: **Hey, hey, hey**. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!*
- Powiedz: **Look and guess**. Pokazuj członków rodziny za pomocą gestów, np.: *grandpa/grandma* – zgarbiony/zgarbiona udawaj, że czytasz gazetę i poprawiasz okulary. Dzieci zgadują, kogo naśladujesz.
- Zaproś pięcioro ochotników na środek klasy i przydziel każdemu z nich rolę członka rodziny, pokazując im w sekrecie po jednej karcie obrazkowej. Powiedz: **Mime**. Ochotnicy odgrywają swoje role za pomocą gestów. Reszta klasy zgaduje, jaką postać pokazuje każdy z ochotników.
-  Podziel klasę na małe grupy. Powiedz: **Mime and guess**. Dzieci na zmianę pokazują członków rodziny za pomocą gestów i odgadują, jakie postaci są naśladowane.

Zakończenie lekcji

- Przyczep karty obrazkowe z członkami rodziny do tablicy. Powiedz: **Read and point**. Pokazuj karty wyrazowe. Dzieci odczytują wyrazy na głos i wskazują pasujące karty obrazkowe na tablicy.
-  Odtwórz piosenkę *See you soon*. 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.



1 mummy, 2 daddy, 3 sister, 4 brother, 5 grandma, 6 grandpa, 7 family

(szepem)

1 mummy, 2 daddy, 3 sister, 4 brother, 5 grandma, 6 grandpa, 7 family

(głośno)

1 mummy, 2 daddy, 3 sister, 4 brother, 5 grandma, 6 grandpa, 7 family



Colin's chant

Look at the photo. (dzieci wskazują oczy)

Who can you see? (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście)

My mummy and my daddy (dzieci wskazują osoby na kartach obrazkowych)

My brother and me. (dzieci wskazują brata na karcie obrazkowej, a następnie siebie)

We're happy, happy, happy (dzieci unoszą ręce i tańczą w miejscu)

I love my family! (dzieci kładą rękę na sercu, a następnie wskazują kartę obrazkową z rodziną)

Look at the photo. (jw.)

Who can you see?

My grandma and my grandpa

My sister and me.

We're happy, happy, happy

I love my family!

6 A family pet

Lekcja 2

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie członków rodziny, śpiewanie piosenki, opisywanie, jakiego koloru włosy i oczy ma dana osoba

Główne słownictwo i struktury:

członkowie rodziny; *This is my (mummy). She's got (brown hair). He's got (blue eyes). I've got (green eyes);* baby

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD2 i CD3; karty obrazkowe z członkami rodziny (mama, tata, siostra, brat, babcia, dziadek, rodzina, niemowlę); karty wyrazowe z nazwami członków rodziny (*mummy, daddy, sister, brother, grandma, grandpa, family, baby*); *minikarty z członkami rodziny z *Zeszytu ćwiczeń*; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 43 Odtwórz piosenkę *It's Bugs Team time!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105).

Powtórzenie

- Powiedz: **Repeat if it's true.** Pokazuj kolejno karty obrazkowe z członkami rodziny i podawaj ich nazwy, na zmianę prawdziwe i fałszywe. Jeśli obrazek zgadza się z tym, co mówisz, dzieci powtarzają za tobą nazwę członka rodziny, jeśli nie – milczą. Wówczas poproś, aby podały prawidłową nazwę.
- Zagraj w dowolną grę z kartami wyrazowymi z *Banku gier* na s. 16.
- CD3 13 Odtwórz rymowaną *Colin's chant.* Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (patrz s. 123).

Główna część lekcji

1 Look and say. strona 63

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 63. Zapytaj: **What family members can you see?** Dzieci nazywają postaci widoczne na obrazku w zad. 2.
- Powiedz: **Look at the family and say who's missing.** Wskaż obrazek i wyjaśnij, że brakuje na nim dwóch członków rodziny, których nazwy dzieci poznały na poprzedniej lekcji. Dzieci konsultują się w parach i podają odpowiedź (*grandma, grandpa*).
- Zapytaj, jakich innych członków rodziny może jeszcze mieć dziewczynka. Wysłuchaj odpowiedzi dzieci po polsku lub po angielsku. Pokaż kartę obrazkową z niemowlęciem, kiedy uczniowie wymienią słowo *baby* poznane w historii z rozdziału 5., lub przypomnij to słowo. Podkreśl, że zależnie od płci możemy też powiedzieć *baby brother* lub *baby sister*. Uwaga – w tym ćwiczeniu słowo *baby* jest dodane do kluczowego zestawu słownictwa.

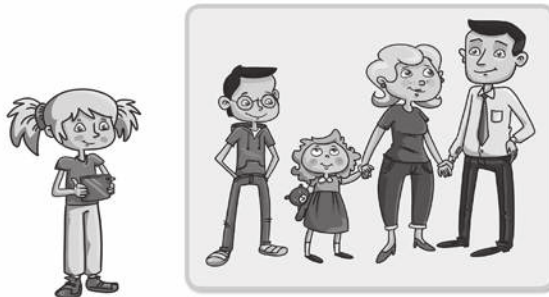
2 Listen, point and sing the *This is my wonderful family song.* Say. strona 63

- Wprowadź słowa *wonderful, hair* i *fair* za pomocą gestów i, jeśli to konieczne, po polsku.

Lesson 2

1 Look and say.

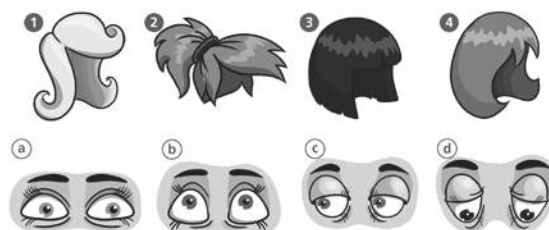
2 13 214 Listen, point and sing the *This is my wonderful family song.* Say.



3 Make the mini-flashcards. Play Family pairs.



4 Match with your fingers and say. Talk about you.



Language: *This is my (mummy); She's got (brown hair); He's got (blue eyes); I've got (green eyes).*



- CD3 14 Powiedz: **Ding-dong.** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej zwrotce. Dzieci wskazują na obrazku postać opisaną w danej zwrotce.
- Powiedz: **Sing This is my wonderful family.** Przyczep karty z postaciami wymienionymi w piosence do tablicy. Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z techniką „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 6). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.
- Poproś ochotników, aby wskazywali kolejne postaci na obrazku i opisywali ich wygląd pełnymi zdaniami: *He's/She's got (fair) hair and (blue) eyes.*
- Zapytaj, która postać nie była opisana w piosence (dziewczynka robiąca zdjęcie) i poproś ochotnika, aby opisał jej wygląd (*She's got fair hair and brown eyes*).
- W parach dzieci opisują w podobny sposób wygląd wszystkich postaci na obrazku.

*DODATKOWY POMYSŁ

Podziel klasę na grupy pięcio-, sześciuosobowe. Każde dziecko wybiera w sekrecie jedną osobę w swojej grupie i ją opisuje, np.: *This person has got fair hair and green eyes.* Reszta grupy zgaduje, kto został opisany. Następnie wybierz reprezentanta każdej grupy, który opisuje wybraną osobę ze swojej grupy. Klasa zgaduje, kto został opisany.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają przy ławkach. Przećwicz wykonywanie następujących poleceń z całą klasą: *put your hands up, squat, do a jumping jack, clap your hands, stomp your feet.* Następnie wydawaj polecenia, np.: **If you've got (brown) eyes/hair, put your hands up.** Wszystkie dzieci, które mają oczy i/lub włosy w danym kolorze, wykonują polecenie. Ochotnik może przejąć twoją rolę.

3 Make the mini-flashcards. Play *Family pairs*.

- Pokaż gotowe minikarty z członkami rodziny. 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 osiem kart z papieru i samodzielnie rysują siedmioro poznanych członków rodziny oraz jedną rodzinę w komplecie. Dzieci powinny także pokolorować włosy i oczy postaci.
- Kłasnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Zademonstruj zasady gry z ochotnikiem. Połóżcie oboje swoje stosy minikart na stole, obrazkami do dołu. Jednocześnie odkryjcie pierwszą kartę ze swojego stosu. Opiszcie obrazki, np.: *This is my brother. He's got blue eyes.* Jeśli zaś oba obrazki będą takie same, dzieci wołają: *It's a pair!* Gracz, który pierwszy to zrobi, zabiera parę kart. Wygrywa osoba, która zdobędzie więcej par kart.
-  Podziel dzieci na pary. Uczniowie grają w *Family pairs*.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

4 Match with your fingers and say. Talk about you. strona 63

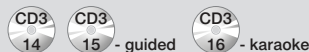
- Wskazuj kolejne obrazki, a dzieci podają przedstawiony na nich kolor oczu i włosów, np.: 1 *fair hair, a green eyes*.
- Połącz palcami jeden obrazek włosów z obrazkiem oczu o danym kolorze i powiedz np.: **My daddy has got black hair and blue eyes.** Opisz w podobny sposób kilkoro członków swojej rodziny.
-  Podziel klasę na pary lub małe grupy i zapytaj: **What about your family?** Powiedz: **Match with your fingers and say.** Uczniowie łączą palcami włosy i oczy o odpowiednich kolorach oraz opisują członków własnej rodziny. Poproś kilkoro ochotników o opisanie członków rodziny na forum klasy.
- Wskaż siebie i powiedz: **I've got (brown) hair and (green) eyes.** Powiedz: **Talk about you.** Ochotnicy opisują swój wygląd w podobny sposób. Pozostałe dzieci opisują swój wygląd w parach.

Zakończenie lekcji

- Wskazuj różne dzieci i proś, aby klasa mówiła zdania na temat koloru ich włosów, np.: *She's got (fair) hair.* Powtórz zadanie, prosząc klasę o zgadywanie, jaki kolor oczu ma dana osoba, np.: *He's got (blue) eyes.* Wskazana osoba zamyka oczy, aby utrudnić zadanie. Następnie mówi, jaki ma kolor oczu, np.: *I've got (brown) eyes,* a pozostałe dzieci sprawdzają, czy odgadły prawidłowo.
-  Odtwórz piosenkę *See you soon*. 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.



This is my wonderful family

(refren)

Mummy, daddy, sister, brother and me (dzieci wskazują kolejne karty z postaciami, a następnie siebie)

This is my wonderful family! (dzieci unoszą ręce w geście radości)

This is my mummy (dzieci wskazują odpowiednią kartę)

Surprise, surprise! (dzieci przechylają głowę na prawo i lewo)

She's got fair hair (dzieci wskazują swoje włosy)

And she's got blue eyes. (dzieci wskazują swoje oczy)

(refren)

This is my daddy (jw.)

Surprise, surprise!

He's got black hair

And he's got brown eyes.

(refren)

This is my sister (jw.)

Surprise, surprise!

She's got fair hair

And she's got brown eyes.

(refren)

This is my brother (jw.)

Surprise, surprise!

He's got black hair

And he's got blue eyes.

(refren)

6 A family pet

Lekcja 3

Cele:

słuchanie historyjki, ocenianie historyjki, opisywanie wyglądu postaci

Główne słownictwo i struktury:

członkowie rodziny; *puppy*; *feet*; *He's got big (feet)*;

○ eyes, ears, nose

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD2 i CD3; karty obrazkowe z członkami rodziny; karty obrazkowe do historyjki 6.; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *It's Bugs Team time!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105).

Powtórzenie

- Pokaż na ułamek sekundy kartę obrazkową z tatą. Uczniowie mówią, jaką postać zauważyli, tj.: *daddy*. Ochotnik opisuje wygląd swojego taty, np.: *He's got fair hair and blue eyes.* Kontynuuj zadanie z pozostałymi kartami obrazkowymi z członkami rodziny.
-  Odtwórz piosenkę *This is my wonderful family.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 125).

Główna część lekcji

1 Listen and find. Listen to the story and point.

strony 64–65

- Rozłóż dłonie w geście otwierania książki, i powiedz: **Three, two, one.** Uczniowie kończą hasło: *It's story time.* Powiedz: **Open your books on page 64** i zapisz numer strony na tablicy. Wskaż obrazek czterech zwierzątek na górze strony. Powiedz: **The bugs are reading a ...** Uczniowie kończą zdanie: ... *story.*
-  Zachęć dzieci, aby usiadły w kręgu, i pokaż kartę 8 do historyjki 6. lub poproś uczniów, aby popatrzyli na analogiczny obrazek w podręczniku. Wskaż zwierzę na obrazku i powiedz: **It's a puppy. A puppy is a baby dog.** Powiedz: **Listen and find.** Wyjaśnij, że dzieci powinny odnaleźć na obrazku postaci i zwierzę wspomniane w nagraniu. Zatrzymaj nagranie po rozmowie. Powiedz: **Point to the family/puppy** i sprawdź, czy dzieci prawidłowo wskazują postaci na obrazku. Zapytaj: **How many people are there in this family? Who are they?** Dzieci odpowiadają.
- Pokaż pozostałe obrazki i powiedz: **Guess what happens in the story.** Dzieci odgadują po polsku, co wydarzy się w historyjce. Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
- Powiedz: **Listen and point.** Podczas słuchania dzieci wskazują odpowiednie obrazki.
- Po wysłuchaniu historyjki wskazuj kolejne obrazki i zadawaj uczniom pytania oraz proś ich o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie treści. Wyjaśniaj znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów, ewentualnie po polsku, jeśli to konieczne.



Przykładowe pytania/zdania:

- 1 **Who are the children?** (*Sam and Lia / brother and sister*)
What do they find in the garden? (*a puppy*)
Is it raining? (*yes*) **Is the puppy wet?** (*yes*)
- 2 **Does the puppy want a home?** (*yes*) **What's the puppy's new name?** (*Pete*) **Do Sam and Lia want Pete to be their pet?** (*yes*)
- 3 **The children talk to their (mummy).** **They say 'Come to the (garden) and see'.**
- 4 **The children talk to their (daddy).** **Sam says about Pete: 'He's got big (eyes), big (ears).'** **They want their daddy to come to the (garden).**
- 5 **The children talk to their (grandma).** **Sam says: 'Grandma, we've got a new (friend).'** **Lia says: 'His name's (Pete).'** **Do they want their grandma to come to the house?** (*No, to the garden.*)
- 6 **The children talk to their (grandpa).** **Sam says about Pete: 'He's got big (eyes), big (ears), big (feet), a big (nose).'** **Sam and Lia want their grandpa to come to the (garden).**
- 7 **Sam and Lia say 'This is our new (friend).'** **Who's their new friend?** (*a puppy*) **Is daddy wet?** (*yes*) **Is grandpa wet?** (*yes*)
- 8 **Do daddy and grandma like Pete?** (*yes*) **Can Pete be Sam and Lia's pet?** (*yes*) **Is the family happy?** (*yes*)

ZADANIE RUCHOWE

Stań razem z dziećmi w kręgu. Kłaśnijcie trzykrotnie powoli i rytmicznie w uda. Zamiast czwartego uderzenia powiedz: **big eyes** i wszyscy zakrywają dłońmi oczy, a następnie wracają do klaskania. Po każdym trzecim uderzeniu wymieniaj pojedynczo nazwy części ciała wspomniane w historyjce: **big ears, big feet, a big nose.** Uczniowie zakrywają dłońmi odpowiednią część ciała. Ochotnicy przejmują twoją rolę, mogą także wymieniać inne części ciała.

2 Listen and think. Say. strona 65

- Wskaż postaci i książkę na obrazku w podręczniku i zapytaj: **Who's this? What's this?** (*bugs, book/story*).
-  Powiedz: **Listen and think.** Podczas słuchania dzieci wskazują kolejne liczby na termometrze i zastanawiają się, jak bardzo podoba im się historyjka. Możesz poprosić uczniów, aby odliczali i mówili zdania razem z nagraniem lub je powtarzali.



- Zapytaj: **Do you like the story?** Dzieci wyrażają swoją opinię, mówiąc wybrane zdanie z nagrania: *The story is OK/ great/fantastic.*

3 Look and say. strona 65

- Wskaż obrazki i zapytaj: **Who's this?** Uczniowie nazywają członków rodziny z historyjki widocznych na ilustracjach.
- Powiedz: **Tell me about your family.** Ochotnik opowiada o członkach swojej rodziny, np.: *I've got a mummy, a daddy, a grandma, a grandpa* itp. Poproś, aby opisał wygląd jednej z tych osób, nie zdradzając, kto to taki, np.: *She's got black hair and blue eyes.* Reszta klasy zgaduje, który krewny jest opisywany, np.: *Your grandma!*
-  Podziel klasę na małe grupy. Uczniowie kolejno mówią, kto jest w ich rodzinie, i opisują wybranego krewnego, a reszta grupy zgaduje, która to osoba.

*DODATKOWY POMYSŁ

Wskaż przeciwne ściany klasy i powiedz: **boy/girl.** Pokazuj pojedynczo karty obrazkowe z członkami rodziny. Dzieci nazywają członków rodziny i wskazują odpowiednią ścianę. Przy słowie *baby* dzieci powinny wskazać obie ściany.

Zakończenie lekcji

- Zapytaj: **What do you remember about the puppy in the story?** Dzieci wymieniają z pamięci imię psa i opisują jego wygląd, np.: *His name's Pete. He's got big (eyes).*
-  Odtwórz piosenkę *See you soon.* 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
17

Colin: Hey, Bugs Team! Let's read a story.
Bugs: Yes! / Brilliant! / Great!
Lucy: Look! It's about a family and a puppy.
Bella: What happens?
Gary: Let's listen and find out! Sshhh!

Obrazek 1

Narrator: It's raining. Sam and Lia find a puppy in the garden.

Sam: Ahh, look, Lia. It's a puppy. He's sweet!

Lia: Wow! He's got big eyes. He's got big feet. And he's wet.

Obrazek 2

Lia: Ahh, look Sam. The puppy's coming. He wants a home.

Sam: Let's call him Pete!

Lia: Yes. I want Pete to be our pet.

Sam: Great idea! Let's ask. Come on.

Obrazek 3

Sam: Mummy, we've got a new friend.

Lia: His name's Pete. He's got big eyes and, Mummy, please ...?

Mummy: A new friend? Who? Where?

Sam and Lia: Come to the garden and see!

Obrazek 4

Lia: Daddy, we've got a new friend.

Sam: His name's Pete. He's got big eyes, big ears and, Daddy, please ...?

Daddy: A new friend? Who? Where?

Sam and Lia: Come to the garden and see!

Obrazek 5

Sam: Grandma, we've got a new friend.

Lia: His name's Pete. He's got big eyes, big ears, big feet and, Grandma, please ...?

Grandma: A new friend? Who? Where?

Sam and Lia: Come to the garden and see!

Obrazek 6

Lia: Grandpa, we've got a new friend.

Sam: His name's Pete. He's got big eyes, big ears, big feet, a big nose and, Grandpa, please ...?

Grandpa: A new friend? Who? Where?

Sam and Lia: Come to the garden and see!

Obrazek 7

Sam and Lia: Look! This is our new friend!

Mummy: A puppy!

Grandma: Oh, oh!

Daddy: I'm wet!

Grandpa: I'm wet, too!

Obrazek 8

Grandpa: Hello, Pete.

Mummy: Ahh. He's sweet.

Daddy: I like Pete.

Grandma: Me too.

Sam: We want Pete to be our pet – Mummy, Daddy, Grandma, Grandpa? Please say 'yes'!

Mummy, Daddy, Grandma, Grandpa: Yes!

Lia and Sam: Thank you!

CD3
18

One ... two ... three ... four ... five ... six ... seven ...
eight ... nine ... ten! The story is OK! (pauza)
The story is great! (pauza) The story is fantastic!

6 A family pet

Lekcja 4

Cele:

sluchanie historyjki, rozpoznawanie i nazywanie członków rodziny z historyjki, śpiewanie piosenki, ćwiczenie wymowy głósłki /f/

Główne słownictwo i struktury:

członkowie rodziny; *friend*; *feet*; *He's got big (eyes)*; *Freddie the frog is a friend of the family*;  eyes, ears, nose

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD2 i CD3; karty obrazkowe z członkami rodziny; karty wyrazowe z nazwami członków rodziny; karty obrazkowe do historyjki 6.; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children**. Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher*.
-  Odtwórz piosenkę *It's Bugs Team time!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105).

Powtórzenie

- Pokazuj kolejno karty obrazkowe z członkami rodziny. Uczniowie podają nazwy postaci. Zapytaj: **Which family members are there in the story A family pet?** Uczniowie odpowiadają: *grandma, grandpa, mummy, daddy, brother, sister*.
- Zagraj w dowolną grę z kartami wyrazowymi z *Banku gier* na s. 16.
-  Odtwórz piosenkę *This is my wonderful family*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 125).

Główna część lekcji

1 Listen to the story, mime and say.

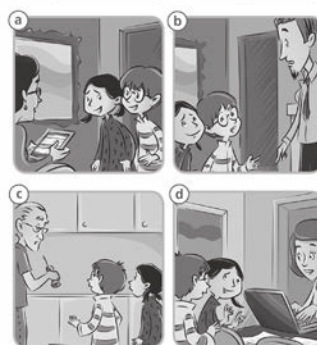
- Zapytaj: **Do you remember A family pet story?** Zaproś ośmioro dzieci na środek klasy i rozdaj im karty do historyjki. Poproś resztę uczniów, aby pomogli im ustawić się w kolejności, w jakiej obrazki występują w historyjce. Uczniowie wołają np.: *Olivia – two, Piotrek – six*. Przyczep karty do tablicy we właściwej kolejności. Dzieci wracają na miejsca.
- Pokazuj na migi czynności wykonywane przez członków rodziny z historyjki, np.: *mummy* – pisanie na laptopie; *daddy* – rozmawianie przez telefon; *grandma* – czytanie e-booka; *grandpa* – naprawianie czegoś narzędziami. Uczniowie naśladowują twoje gesty i zgadują, które postaci są pokazywane.
-  Przydziel dwójgu ochotników role Sama i Lii. Podziel resztę klasy na cztery grupy. Przydziel każdej grupie inną rolę: *mummy, daddy, grandma, grandpa*. Powiedz: **Listen to the story, mime and say**. Wyjaśnij, że podczas sluchania historyjki, Sam i Lia będą podchodzić do różnych członków rodziny, czyli różnych grup, próbując zwrócić ich uwagę zgodnie z treścią historyjki. Grupa odgrywająca rolę danej postaci pokazuje czynności i reakcje tej postaci w odpowiedniej scenie.
- Zachęć dzieci, aby razem z nagraniem starały się mówić jak najwięcej kwestii przydzielonej im postaci. Mogą także mówić pozostałe kwestie.

Lesson 4

- 1  3.17 Listen to the story, mime and say.
- 2 Play Sentence chain.



- 3  3.19 Look, order and say. Listen, point and sing *The family pet song*.
- 4  3.22 Listen and say the *Bug twister!*



• Language: *mummy, daddy, sister, brother, grandma, grandpa, friend, eyes, nose, feet, He's got big (eyes). Freddie the frog is a friend of the family.*

2 Play Sentence chain. strona 66

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look**. Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Napisz na tablicy numer strony: 66.
- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey**. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!*
- Wskaż obrazek i zapytaj: **Who's this?** (*Pete, the puppy*). Powiedz: **He's got big eyes**. Poproś jednego ucznia, aby powtórzył twoje zdanie i rozbudował je, opisując szczeniaka z historyjki, np.: *He's got big eyes and he's got big ears*. Kolejny uczeń powtarza całe zdanie od początku i je rozbudowuje. Dzieci mogą kierować się strzałkami wskazującymi części ciała na obrazku oraz dodawać inne zdania, zgodne z treścią historyjki, np.: *He's sweet/wet, His name's Pete*. Gra kończy się, gdy już nikt nie potrafi powiedzieć całego zdania lub go rozbudować.
-  W małych grupach lub parach dzieci powtarzają zabawę, zaczynając od wyjściowego zdania.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel klasę na dwie lub trzy równe grupy. Członkowie każdej grupy stają w osobnej kolejce, jeden za drugim, twarzą do tablicy. Stań z tyłu sali. Ostatnie osoby z każdej kolejki podchodzą do ciebie. Szepnij każdej z nich to samo słowo lub wyrażenie z historyjki, które ma odegrać, np.: *big eyes, daddy, puppy*. Uczniowie wracają na miejsce, klepią w ramię osobę przed nimi, która się odwraca, i pokazują jej dane słowo lub wyrażenie za pomocą gestów. Następnie to dziecko klepie w ramię osobę przed sobą i pokazuje te same gesty itp. Dzieci stojące jako pierwsze twarzą do tablicy zgadują, jakie słowo lub wyrażenie im pokazano.

3 Look, order and say. Listen, point and sing

The family pet song. strona 66

- Zadawaj pytania o postaci na kolejnych obrazkach: **Who's this?** Powiedz: **Look and order.** Wyjaśnij, że dzieci powinny ułożyć obrazki według kolejności w historyjce *A family pet*. Uczniowie mogą zapisać odpowiedzi w zeszytach. Zapytaj o kolejność, w której pojawiają się postaci z obrazków (1 d – mummy, 2 b – daddy, 3 a – grandma, 4 c – grandpa).
-  CD3 19 Powiedz: **Ding-dong.** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: **Listen to The family pet song and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają piosenki i przy każdej zwrotce odnajdują oraz wskazują odpowiedni obrazek. Wyjaśnij, że postaci z obrazków są wspomniane w piosence w tej samej kolejności, co w historyjce.
- Następnie powiedz: **Listen and sing.** Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z techniką „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 6). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

*DODATKOWY POMYSŁ

Podziel klasę na pary. Każda para wybiera dowolne zwierzę z wcześniejszych rozdziałów podręcznika i przygotowuje się do opisanego go, podobnie jak w piosence, np.: *We've got a new friend. He/She's got big ears, small eyes, a small nose, a long tail. He/She's grey and small.* Połącz po dwie pary w grupy czteroosobowe. Pary na zmianę przedstawiają opis swojego zwierzęcia i zgadują, jakie zwierzę opisała druga para.

4 Listen and say the Bug twister! strona 66

- Powiedz: **One, two, three.** Uczniowie kończą hasło: *Listen to me.* Wskaż obrazek i zapytaj: **Can you see the family of bees? What animal is it? (a frog)** Jeśli dzieci odpowiedzą po polsku, wprowadź słowo *frog*. Zapytaj: **What is the frog's name? (Freddie)** Zademonstruj dzieciom, jak się wymawia głoskę /f/ – w słowie *family* i indywidualnie. Powiedz: **Repeat.** Dzieci powtarzają głoskę i słowo.
-  CD3 22 Powiedz: **Listen to the Bug twister!** i wyjaśnij, że dzieci usłyszą wyliczankę z głoską /f/. Odtwórz nagranie.
- Powiedz: **Say the Bug twister!** Dzieci powtarzają wyliczankę razem z nagraniem.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

Zakończenie lekcji

- Zapytaj: **Do you remember Pete's parts of the body in The family pet song?** Dzieci wymieniają części ciała z pamięci.
-  CD2 44 Odtwórz piosenkę *See you soon.* 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.



- guided - karaoke

The family pet

Mummy, Mummy (dzieci wykonują gest przywoływania)
We've got a new friend (dzieci rozkładają szeroko ręce)
He's got big eyes (dzieci łączą kciuki i palce wskazujące u obu rąk, tworząc koła przed oczami)
He's very sweet ... (dzieci składają ramiona, udając, że tulą szczeniaka)

Daddy, Daddy (jw.)
We've got a new friend (jw.)
He's got big eyes (jw.)
He's got big feet (dzieci przestępują z nogi na nogę)
He's very sweet ... (jw.)

Grandma, Grandma (jw.)
We've got a new friend (jw.)
He's got big eyes (jw.)
He's got big feet (jw.)
He's got big ears (dzieci przykładają rozłożone dłonie do uszu)
He's very sweet ... (jw.)

Grandpa, Grandpa (jw.)
We've got a new friend (jw.)
He's got big eyes (jw.)
He's got big feet (jw.)
He's got big ears (jw.)
He's got a big nose (dzieci rysują duży nos w powietrzu przed własnym nosem)
He's very sweet. (jw.)
And his name is Pete! (dzieci klaszczą)



Freddie the frog is a friend of the family. (x3)

6 A family pet

Lekcja 5

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie cech charakteru, opisywanie, jakimi cechami charakteryzują się członkowie rodziny, mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:

friendly, clever, funny, noisy, shy; członkowie rodziny; *My grandpa's (noisy). I'm (noisy), too. He's (clever). She's (funny).*

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD2 i CD3; karty obrazkowe i wyrazowe z cechami charakteru; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 43 Odtwórz piosenkę *It's Bugs Team time!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105).

Powtórzenie

- Zapytaj: **Who remembers the Bug twister?** i rozejrzyj się po klasie. Dzieci zgłaszają się i wspólnie mówią wylicznankę z ostatniej lekcji.
- Narysuj na tablicy psa, wskazując kolejne części ciała wymieniane w historyjce. Dzieci podają opis psa, jak w historyjce, np.: *He's got big eyes.*
- CD3 19 Odtwórz piosenkę *The family pet.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 129).

Główna część lekcji

1 Listen and point. Repeat. strona 67

- Pokazuj kolejno karty obrazkowe z cechami charakteru. Poproś, aby uczniowie odgadli charakter postaci na zdjęciach. Kiedy dzieci powiedzą odpowiednie słowo, powiedz: **Very good, (friendly)** i przyczep kartę do tablicy.
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 67. Zapytaj: **What family members can you see?** Dzieci odpowiadają.
- CD3 23 Powiedz: **Listen and point.** Uczniowie słuchają nagrania i wskazują właściwe zdjęcia. Powiedz: **Listen and repeat.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej z cech oraz następnie po pełnym zdaniu.
- Pokazuj po jednej karcie wyrazowej z cechą charakteru, czytaj wyraz na głos i zachęć dzieci do powtórzenia go. Ochotnik przyczepia na tablicy kartę wyrazową pod właściwą kartą obrazkową. Zwróć uwagę uczniów na podpisy pod obrazkami w książce i zachęć ich, aby odczytali je razem z tobą.

2 Look and say. Listen to the **Family character chant** and point. Say. strona 67

- Wskaż obrazki i zapytaj: **What family members can you see?** Kiedy dzieci odpowiedzą, wskaż postać na pierwszym obrazku i zapytaj: **What is the brother like – friendly, clever, funny, noisy or shy?** Dzieci zgadują. Nie potwierdzaj ich odpowiedzi ani im nie zaprzeczaj. Kontynuuj zadanie, wskazując postaci na pozostałych obrazkach, a uczniowie zgadują ich cechy.

Lesson 5

1 40 320 Listen and point. Repeat.



friendly



clever



funny



noisy



shy

2 40 324 Look and say. Listen to the **Family character chant** and point. Say.



3 Play Association.

4 Look, think and say.



• Language: friendly, clever, funny, noisy, shy; My grandpa's (noisy); I'm (noisy) too; He's (clever); She's (funny).

- CD3 24 Powiedz: **Listen to the chant and point.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest odnaleźć i wskazać na obrazku postaci, których dotyczą kolejne zwrotki. Uczniowie będą też mogli sprawdzić swoje przypuszczenia na temat cech tych postaci. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują postaci. Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdej zwrotce. Uczniowie podają odpowiedzi, np.: *Picture 2, (My) mummy's friendly.*
- Powiedz: **Listen and say.** Odtwórz nagranie rymowanki, zatrzymując je po każdej linijce. Dzieci powtarzają zdania. Odtwórz nagranie po raz ostatni bez przerw, a dzieci mówią rymowankę.

*DODATKOWY POMYSŁ

Dwoje ochotników staje na środku, twarzą do reszty klasy. Stań za nimi i pokazuj pozostałym dzieciom na zmianę karty obrazkowe i wyrazowe z cechami charakteru. Dzieci demonstrują dane cechy charakteru w dowolny sposób za pomocą gestów. Kiedy podniesiesz rękę, klasa zamiera w bezruchu, a ochotnicy stojący na środku zgadują pokazywaną przed chwilą cechę.

ZADANIE RUCHOWE

Przyczep karty obrazkowe z cechami charakteru do ścian w różnych miejscach sali. Opisz prawdziwą osobę, którą znasz, np.: **My grandma Maria is ...?** Zawieś głos i powiedz: **Guess and touch.** Dzieci zgadują, jakie cechy charakteru ma dana osoba, podchodzą do wybranej karty i dotykają ściany pod kartą. Zdradź odpowiedź, np.: **funny**, i pogratuluj dzieciom, które odgadły. Kontynuuj zabawę, wymieniając innych krewnych i znajomych. Jeśli masz zdjęcia tych osób w telefonie, możesz pokazać je wcześniej dzieciom. Ochotnik może przejąć twoją rolę i opisywać swoich krewnych.

3 Play Association.

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Poproś ochotnika o wymienienie dowolnego członka rodziny, np.: *sister*. Zachęć uczniów, którzy mają taką osobę w swojej rodzinie, aby podnieśli rękę. Ochotnik podający nazwę członka rodziny wybiera jednego ze zgłaszających się uczniów, aby podał, z którą z cech poznanych na lekcji kojarzy mu się ta osoba w jego rodzinie, np.: *She's funny*. Jeśli uczniowie mają np. kilka sióstr, to opisują jedną z nich. Następnie osoba mówiąca wcześniej zdanie wymienia nazwę innego krewnego i zabawa jest kontynuowana.
-  Uczniowie grają w *Association* w małych grupach, na zmianę podając nazwy członków rodziny, zgłaszając się i opisując cechy swoich krewnych.

4 Look, think and say. strona 67

- Wskaż obrazki i powiedz: **Are these children shy, clever, noisy, funny or friendly? Look, think and say.** Dzieci przyglądają się obrazkom i indywidualnie decydują, z jaką cechą kojarzy im się każda postać. Zapytaj: **What about the boy in picture 1?** Zaproś ochotnika do przedstawienia własnej opinii, np.: *(I think) he's friendly*. Poproś, aby uczniowie, którzy mają podobne zdanie podnieśli rękę. Osoby, które nie podniosły ręki, przedstawiają własną opinię. Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami.
-  W parach uczniowie na zmianę wyrażają swoje zdanie na temat postaci na obrazkach i porównują, czy ich opinie są zgodne.

*DODATKOWY POMYSŁ

Pokazuj pojedynczo karty obrazkowe lub wyrazowe z cechami charakteru i pytaj: **Which characters from books and films / famous people are (noisy)?** Dzieci odpowiadają. Możesz także podzielić klasę na pięć grup, wyznaczyć każdej z nich jedną cechę i poprosić o przygotowanie spisu postaci jw., które ją posiadają. Pomóż dzieciom w zapisaniu ich pomysłów.

Zakończenie lekcji

- Pokazuj karty z cechami charakteru i proś pojedyncze dzieci, aby opisywały zdjęcia pełnym zdaniem, np.: *My mum is friendly*.
-  Odtwórz piosenkę *See you soon*. 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.



1 friendly, 2 clever, 3 funny, 4 noisy, 5 shy

- 1 My mummy's friendly.
- 2 My brother's clever.
- 3 My daddy's funny.
- 4 My grandpa's noisy.
- 5 My sister's shy.



Family character

Friendly, friendly (dzieci machają ręką jak na powitanie)
My mummy's friendly (jw.)
I'm friendly, too (dzieci wskazują siebie i machają ręką jak na powitanie)
What about you? (dzieci wskazują przed siebie)

Funny, funny (dzieci trzymają się za brzuch i śmieją się)
My daddy's funny (jw.)
I'm funny, too (dzieci wskazują siebie, trzymają się za brzuch i śmieją się)
What about you? (dzieci wskazują przed siebie)

Clever, clever (dzieci wskazują swoją głowę)
My brother's clever (jw.)
I'm clever, too (dzieci wskazują siebie i swoją głowę)
What about you? (dzieci wskazują przed siebie)

Shy, shy (dzieci kulą się nieśmiało)
My sister's shy (jw.)
I'm shy, too (dzieci wskazują siebie i kulą się nieśmiało)
What about you? (dzieci wskazują przed siebie)

Noisy, noisy (dzieci tupią)
My grandpa's noisy (jw.)
I'm noisy, too (dzieci wskazują siebie i tupią)
What about you? (dzieci wskazują przed siebie)

6 A family pet

Lekcja 6

Cele:

rozwijanie umiejętności podejmowania decyzji

Główne słownictwo i struktury:

cechy charakteru; *I want (a mouse). A (cat) is (clever). A (fish) can (swim);* small; cat, mouse, dog, parrot, fish, butterfly, frog, monkey

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD2 i CD3; karty obrazkowe i wyrazowe z cechami charakteru; *miniksiążeczka ze zwierzętami z *Zeszytu ćwiczeń*; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- Odtwórz piosenkę *It's Bugs Team time!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105).

Powtórzenie

- Rozmieść karty wyrazowe z nazwami cech charakteru w różnych miejscach sali. Pokazuj kolejne cechy charakteru za pomocą gestów. Dzieci zgadują na głos, którą cechę demonstrujesz, i wskazują odpowiednią kartę.
- Zagraj w dowolną grę z kartami wyrazowymi z *Banku gier* na s. 16.
- Odtwórz rymowaną *Family character.* Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (patrz s. 131).

Główna część lekcji

1 Listen, point and repeat. Decide and say why.

strona 68

- Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji poprzez różne gry i zadania dzieci będą ćwiczyć umiejętność podejmowania decyzji. Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 68.
- Zapytaj: **What pets can you see?** Dzieci nazywają zwierzęta na obrazkach.
- Powiedz: **Look and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają opisów i wskazują odpowiednie zwierzęta. Poproś dzieci, aby pokazały za pomocą gestów znaczenie czasowników: *climb, run, swim.* Wyjaśnij znaczenie słów *play* i *talk*, jeśli to konieczne.
- Zapytaj: **Which pet do you want?** Poproś dzieci, aby zdecydowały, które zwierzątko chciałyby mieć, i uzasadniły swój wybór, opisując je, np.: *I want a mouse. A mouse is small and shy.* Dzieci mogą wymieniać także inne cechy i umiejętności danego zwierzęcia niż w nagraniu. Ochotnicy prezentują swoje decyzje przed całą klasą.
- W parach uczniowie mówią, jakie zwierzęta wybrali i opisują je.

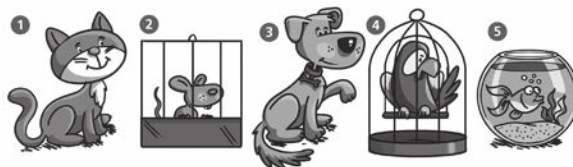
*DODATKOWY POMYSŁ

Pokazuj karty wyrazowe z cechami charakteru i pytaj: **What animals are (clever)?** Dzieci wymieniają po angielsku lub po polsku zwierzęta charakteryzujące się daną cechą, także inne niż te pokazane w zad. 1.

Lesson 6

Thinking skills
MAKING
DECISIONS

1 Listen, point and repeat. Decide and say why.



2 Make the pet mini-book. Say.



3 Read, decide and say.



4 Choose, decide and say.

5 Choose a pet for each member of your family. Say.



• Language: friendly, clever, funny, noisy, shy, small; cat, mouse, dog, parrot, fish, butterfly, frog, monkey; I want (a mouse). (A cat) is (clever). (A fish) can (swim).

2 Make the pet mini-book. Say.

- Pokaż gotową miniksiążeczkę ze zwierzętami. Powiedz: **Let's make the pet mini-book.** Poproś dzieci, aby wyjęły szablon książeczki z *Zeszytu ćwiczeń*. Pomóż im w wycinaniu i pokaż, jak złożyć książeczkę.
Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, samodzielnie wykonują miniksiążeczkę z czystych kartek A4, rysując zwierzęta z zad. 1. oraz motyla, żabę i małpę.
- Pokazuj kolejne zwierzęta w książeczce. Zachęć dzieci, aby podały ich nazwy oraz cechy charakteru, budowy ciała i/lub umiejętności, np.: *It's a (cat). It's (clever). It's got a long tail.*
- W parach uczniowie wspólnie opisują kolejne zwierzęta z książeczki.

*DODATKOWY POMYSŁ

Podawaj zdania na temat zwierząt z miniksiążeczki, a dzieci zgadują, które zwierzę jest opisywane, np.: **It's got two wings. It's noisy.** (a parrot) Ochotnicy przejmują twoją rolę.

3 Read, decide and say.

- Wskaż dzieci na obrazku i zapytaj: **Who's this?** (Sam and Lia). Powiedz: **They're reading the pet mini-book.**
- Zademonstruj zadanie, zapraszając na środek klasy ochotnika z własną książeczką. Otwierajcie książeczki na kolejnych stronach i próbujcie określać, jaką cechą lub umiejętnościami druga osoba przypomina każde zwierzę, np.: **You're a cat. You're funny.** Ochotnik: *You're a cat. You can run.* Wyjaśnij, że jeśli ochotnik nie potrafi znaleźć podobieństwa między tobą a danym zwierzęciem, może powiedzieć: *Pass* i przechodzić do kolejnej strony miniksiążeczki.

-  W parach uczniowie wykonują zadanie, porównując się wzajemnie do zwierząt z miniksiążeczki.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają w kręgu i powoli zaczynają iść w koło, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Mów zdania, np.: **You're a shy mouse.** Dzieci za pomocą gestów i ewentualnie dźwięków pokazują dane zwierzę i jego cechę. Kontynuuj zabawę, wymieniając cechy zwierząt z zad. 1–3. Ochotnik może przejąć twoją rolę.

4 Choose, decide and say.

- Pokaż miniksiążeczkę i powiedz: **Choose a pet and decide why.** Wyjaśnij po polsku, że dzieci mają wybrać z miniksiążeczki zwierzę, które najbardziej przypomina je same oraz uzasadnić swój wybór, opisując charakter, umiejętności i/lub upodobania danego zwierzęcia. Ochotnicy prezentują swoje opisy przed klasą, np.: *I'm a cat. I'm friendly and funny. I can climb and play. I like milk.*
-  W parach uczniowie w podobny sposób opisują siebie samych, porównując się do wybranego zwierzęcia.

5 Choose a pet for each member of your family. Say.

- Pokaż miniksiążeczkę ze zwierzętami. Powiedz: **Choose one pet for each person in your family. Say why.** Dzieci wybierają z miniksiążeczki różne zwierzęta dla swoich bliskich i uzasadniają swój wybór. Ochotnicy opisują, jakie zwierzęta wybrali dla swoich krewnych, np.: *The parrot is for my sister. A parrot is noisy. My sister's noisy, too!*
-  W parach uczniowie opisują, które zwierzęta wybrali dla swoich krewnych, i uzasadniają swój wybór.

*DODATKOWY POMYSŁ

Podziel dzieci na pary i powiedz: **Choose a pet for me. Say why.** Wyznacz czas na podjęcie decyzji. Poproś różne pary uczniów o podanie, jakie zwierzę wybrali dla ciebie i dlaczego.

Zakończenie lekcji

- Zaczynaj kartkować miniksiążeczkę ze zwierzętami i wybierz ochotnika, który powie: **Stop!** Pokaż, na którym zwierzęciu się zatrzymałeś/zatrzymałaś. Dzieci opisują to zwierzę: jego cechy, umiejętności, wygląd itp.
-  Odtwórz piosenkę *See you soon*. 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.



- 1 *A cat's clever and funny. A cat can climb and play.*
- 2 *A mouse is small and shy. A mouse can run and play.*
- 3 *A dog's friendly and clever. A dog can run and play.*
- 4 *A parrot is clever and noisy. A parrot can talk.*
- 5 *A fish is small and shy. A fish can swim.*

6 A family pet

Lekcja 7

Cele:

śpiewanie piosenki, odgrywanie dialogu, rozpoznawanie i nazywanie członków rodziny, budowanie świadomości podobieństw i różnic międzykulturowych

Główne słownictwo i struktury:

członkowie rodziny; *Where are you? Here I am. How do you do? This is my (sister). She's got (brown hair);* 🐶 dogs

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD2 i CD3; karty wyrazowe z nazwami cech charakteru; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 43 Odtwórz piosenkę *It's Bugs Team time!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105).

Powtórzenie

- Pokazuj karty wyrazowe z cechami charakteru. Dzieci odczytują wyrazy na głos i pokazują ich znaczenie za pomocą gestów i dźwięków. Przyczep karty do tablicy. Wymieniaj różne zwierzęta, a dzieci decydują, jakimi cechami te zwierzęta się charakteryzują, np.: **A parrot?** (*noisy, funny*).
- CD3 24 Odtwórz rymowaną *Family character.* Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (patrz s. 131).

Główna część lekcji

1 Listen to the *Family finger song*. Act out and say. strona 69

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 69. Wskaż obrazek i wyjaśnij po polsku, że w Wielkiej Brytanii popularne są piosenki dla dzieci, których treść odgrywa się za pomocą palców u rąk. Na dzisiejszej lekcji uczniowie poznają jedną z takich piosenek.
- CD3 26 Powiedz: **Listen to the song.** Odtwórz nagranie. Unieś rękę do góry, przy każdej zwrotce pokazuj rozczapierzone palce prawej ręki i kiwaj odpowiednim palcem symbolizującym postać z piosenki: *daddy* – kciuk, *mummy* – palec wskazujący, *brother* – środkowy palec, *sister* – palec serdeczny, *baby* – mały palec. Zachęć dzieci, aby naśladowały twoje gesty. Wyjaśnij znaczenie zwrotu *How do you do?* po polsku, podkreślając, że jest to zwrot formalny, przy którym zazwyczaj osoby podają sobie ręce.
- Powiedz: **Say and act out the song.** Odtwórz nagranie, zachęcając dzieci do odgrywania treści piosenki i mówienia tekstu razem z nagraniem. Możesz poprosić dzieci, aby następnie spróbowali zaśpiewać i odegrać piosenkę samodzielnie, bez nagrania.

2 Listen to the dialogue. Repeat. Act out.

- Wyjaśnij, że uczniowie usłyszą dialog, w którym jedna osoba szuka drugiej. Poproś dzieci, aby odgadły, jakie pytanie zadaje osoba szukająca.



Lesson 7

- 1  3.26 Listen to the *Family finger song*. Act out and say.



- 2  3.27 Listen to the dialogue. Repeat. Act out.
- 3  3.28 Listen, find and point.





- 4 Draw in your notebook and say.



• Language: mummy, daddy, brother, sister, grandma, grandpa, baby, family, dog; Where are you? Here I am. How do you do? This is my (sister). She's got (brown hair).



- CD3 27 Powiedz: **Listen to the dialogue.** Odtwórz nagranie. Dzieci sprawdzają, czy prawidłowo odgadły, i mówią pytanie z dialogu: *Where are you?*
- Powiedz: **Listen and repeat.** Podziel klasę na dwie grupy i przydziel każdej inną rolę: *Adult* i *Child*. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej linijce. Grupy powtarzają kwestie przydzielonej im postaci.
- Powiedz: **Tick tock.** Uczniowie kończą hasło: *Time to talk.* Powiedz: **Act out the dialogue**, wspomagając się gestami. Odegraj przykładowy dialog z wybranym dzieckiem siedzącym daleko w ławce. Dziecko chowa się, wołając pierwszą kwestię, a ty udajesz, że go szukasz. Kiedy „zauważysz” tego ucznia, podejdź do niego i podajcie sobie ręce, mówiąc: *How do you do?* Wybieraj ochotników siedzących w różnych miejscach klasy, aby odegrali z tobą podobny dialog.
-  W parach dzieci odgrywają dialog, w którym jedno kuli się i „chowa”, a drugie go szuka. Następnie dzieci zamieniają się rolami.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają w rzędzie trzy metry od tablicy i podnoszą wybrany palec oznaczający danego członka rodziny jak w zad. 1. Następnie dzieci pytają chórem: *Can I take a step?* Odpowiadaj: **Yes, you can if you're (daddy).** Osoby, które miały podniesiony właściwy palec (np. *daddy* – kciuk), robią krok do przodu. Wszyscy uczniowie mogą po tym ruchu zmienić palec/postać, którą wybrały, ale nie muszą. Zabawa jest kontynuowana. Gra kończy się, gdy komuś uda się dojść do tablicy i jej dotknąć.

3 Listen, find and point. strona 69

- Wyjaśnij, że zdjęcia przedstawiają dzieci z Wielkiej Brytanii i ich rodziny. Wymieniaj członków rodziny: **Find (grandpa)**. Dzieci wskazują właściwe osoby.
-  Powiedz: **Listen, find and point**. Dzieci słuchają nagrania i wskazują właściwe zdjęcia (odpowiedzi: 1 c, 2 a, 3 b).
- Mów kwestie zgodnie z kolejnością zdjęć, zachęcając uczniów, aby uzupełnili daną wypowiedź, np.: **This is a photo of me, my (grandma) and my (grandpa). My grandma's (funny).**

*DODATKOWY POMYSŁ

Odtwórz ponownie nagranie do zad. 3., robiąc pauzę po każdym zdaniu opisującym wygląd lub charakter postaci, np.: *My mummy's got brown hair*. Wszystkie dzieci, których krewny ma tę samą cechę, podnoszą rękę.

5 Draw in your notebook and say.

- Pokaż rysunek w podręczniku i zapytaj: **What family members can you see?** Dzieci odpowiadają. Powiedz: **Draw your family and pets**. Wyznacz czas na wykonanie zadania. Chodź po klasie i zadawaj pytania o rysunki dzieci.
- Ochotnicy pokazują swoje rysunki całej klasie i opowiadają o wyglądzie i cechach charakteru swoich członków rodziny, np.: *It's my family. It's my daddy. He's got black hair and blue eyes. He's friendly*. W dużej klasie dzieci pokazują i opisują swoje rysunki w grupach.

Zakończenie lekcji

- Podnieś podręcznik, wskaż zdjęcia w zad. 3. i zapytaj: **Who is in (Scott's) family?** Uczniowie odpowiadają, wspomagając się zdjęciami.
-  Odtwórz piosenkę *See you soon*. 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.



Family finger

Daddy finger, daddy finger (dzieci ruszają kciukiem prawej ręki)

Where are you? (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście, a następnie chowają prawą rękę za siebie)

Here I am, here I am (dzieci wysuwają prawą rękę zza pleców i kiwają kciukiem)

How do you do? (dzieci „witają się” z inną osobą, kiwając kciukami)

Mummy finger, mummy finger (dzieci ruszają palcem wskazującym prawej ręki)

Where are you? (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście, a następnie chowają prawą rękę za siebie)

Here I am, here I am (dzieci wysuwają prawą rękę zza pleców i kiwają palcem wskazującym)

How do you do? (dzieci „witają się” z inną osobą, kiwając palcami wskazującymi)

Brother finger, brother finger (dzieci ruszają środkowym palcem prawej ręki)

Where are you? (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście, a następnie chowają prawą rękę za siebie)

Here I am, here I am (dzieci wysuwają prawą rękę zza pleców i kiwają środkowym palcem)

How do you do? (dzieci „witają się” z inną osobą, kiwając środkowymi palcami)

Sister finger, sister finger (dzieci ruszają palcem serdecznym prawej ręki)

Where are you? (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście, a następnie chowają prawą rękę za siebie)

Here I am, here I am (dzieci wysuwają prawą rękę zza pleców i kiwają palcem serdecznym)

How do you do? (dzieci „witają się” z inną osobą, kiwając palcami serdecznymi)

Baby finger, baby finger (dzieci ruszają małym palcem prawej ręki)

Where are you? (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście, a następnie chowają prawą rękę za siebie)

Here I am, here I am (dzieci wysuwają prawą rękę zza pleców i kiwają małym palcem)

How do you do? (dzieci „witają się” z inną osobą, kiwając małymi palcami)



Child (calling out): *Hello! Hello!*

Adult: *Where are you?*

Child: *Here I am!*

Adult: *How do you do?*

Child: *How do you do?*



1 *My name's Scott. This is a photo of me, my family and my dog. My mummy's got fair hair. My daddy's got brown hair. I've got fair hair, too.*

2 *My name's Jenny. This is a photo of me, my grandma and my grandpa. My grandma's funny. My grandpa's friendly.*

3 *My name's Emilia. This a photo of me, my brother and my baby sister. My brother's got blue eyes. My baby sister's got blue eyes, too. And I've got brown eyes.*

6 A family pet

Lekcja 8

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziału 6.

Główne słownictwo i struktury:

członkowie rodziny; cechy charakteru; *This is my (mummy). (She)'s got (fair hair). (She)'s (friendly); It can (swim).*

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD2 i CD3; karty obrazkowe i wyrazowe z członkami rodziny i cechami charakteru; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 43 Odtwórz piosenkę *It's Bugs Team time!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s.105).

Powtórzenie

- Zapytaj: **Do you remember the families from the UK from the last lesson? Who is in Scott's family?** Uczniowie przypominają członków rodzin poszczególnych dzieci.
- Zagraj w dowolną grę z kartami wyrazowymi z *Banku gier* na s. 16.
- CD3 26 Odtwórz piosenkę *Family finger.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 135).

Główna część lekcji

1 Listen, find and point. Say the number. Repeat. strona 70

- Podnoś karty obrazkowe z członkami rodziny i pytaj: **Who's this?** Uczniowie odpowiadają.
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 70.
- CD3 29 Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej wypowiedzi odnoszącej się do jednego obrazka. Powiedz: **Say the number.** Dzieci odszukują i wskazują właściwy obrazek oraz podają jego numer, np.: *It's number 4* (odpowiedzi: 4, 7, 1, 8, 5, 3, 6, 2).
- Powiedz: **Repeat.** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają wypowiedzi.
-  W parach uczniowie na zmianę wskazują obrazki i mówią zdania o postaciach, podobnie jak w nagraniu.

2 Listen, point and repeat. Look and say. strona 70

- Zapytaj: **Do you remember A family pet story?** Wskaż obrazki i zapytaj: **What family members/pet can you see?** Dzieci odpowiadają.
- CD3 30 Powiedz: **Listen and point.** Wyjaśnij, że podczas słuchania dzieci mają za zadanie wskazać w każdej parze ten obrazek, do którego pasuje dana wypowiedź z historyjki. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej pełnej wypowiedzi. Uczniowie wskazują pasujący obrazek i podają jego numer (odpowiedzi: 1 a, 2 b, 3 b, 4 a).
- Powiedz: **Listen and repeat.** Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdym zdaniu lub pytaniu. Uczniowie powtarzają usłyszany tekst.

Lesson 8

Unit review

1  3.29 Listen, find and point. Say the number. Repeat.



2  3.30 Listen, point and repeat. Look and say.



3  3.31 Listen, find and say. Repeat.



Go to Gary's picture dictionary on page 85.



- Powiedz: **Look and say.** Poproś uczniów, aby w parach zdecydowali, jaki dialog lub wypowiedź może pasować do obrazka, do którego nie było nagrania, np.: *I want Pete to be our pet. Great idea.* Następnie pary przedstawiają swoje propozycje na forum klasy.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają w kręgu, w środku którego przechadza się ochotnik. Rozdaj karty obrazkowe i wyrazowe z członkami rodziny i cechami charakteru, po jednej każdemu dziecku stojącemu w kręgu. Podaj parę słów pojedynczo lub w zdaniu, np.: **friendly and funny** lub: **My mummy is shy.** Dzieci, które mają karty obrazkowe lub wyrazowe z tymi słowami, jak najszybciej zamieniają się miejscami. Ochotnik próbuje zająć zwolnione miejsce. Jeśli mu się to uda, przejmuje kartę osoby, która nie zdążyła zająć innego miejsca i została w środku. Kontynuuj zabawę, mówiąc różne pary słów.

3 Listen, find and say. Repeat. strona 70

- Wskaż obrazek i zapytaj: **What pets can you see? Is a parrot (shy)? What can (a dog) do?** Dzieci odpowiadają.
- CD3 31 Powiedz: **Listen, find and say.** Odtwórz nagranie i zatrzymaj je po pytaniu: *What is it?* Dzieci zgadują, które to zwierzę. Wznów odtwarzanie nagrania, aby uczniowie mogli sprawdzić swoje odpowiedzi.
- Ochotnicy powtarzają z pamięci zagadki na temat zwierząt z obrazka, a klasa zgaduje. Następnie uczniowie mogą kontynuować zabawę w parach, na zmianę zadając zagadki i zgadując.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

Go to Gary's picture dictionary on page 85.

- Przypomnij dzieciom, że na końcu *Książki ucznia* znajduje się słowniczek obrazkowy – *Gary's picture dictionary* – z najważniejszymi słowami z danego rozdziału. Powiedz: **Guess the words.** Dzieci zgadują, jakie słowa pojawią się w słowniczku. Nie potwierdzaj ich odpowiedzi ani im nie zaprzeczaj.
- Powiedz: **Look at page 85** i zapisz numer strony na tablicy. Uczniowie sprawdzają swoje odpowiedzi.
- Przeprowadź z klasą dowolne dwa ćwiczenia ze słowniczkiem obrazkowym z *Banku gier* na s. 12.

Zakończenie lekcji

- Podnieś podręcznik i zapytaj: **How many (family members / characteristics) do you remember?** Dzieci wymieniają z pamięci słowa z danej kategorii.
-  Odtwórz piosenkę *See you soon*. 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.



This is my sister. (pauza) She's got brown hair and blue eyes.

This is my family. (pauza) I love my family!

This is my mummy. (pauza) She's got fair hair and green eyes.

This is my baby sister. (pauza) She's funny.

This is my grandma. (pauza) She's friendly and funny.

This is my brother. (pauza) He's got fair hair and blue eyes.

This is my grandpa. (pauza) He's clever and noisy.

This is my daddy. (pauza) He's got fair hair and blue eyes.



1 (Sam) *Ahh, look, Lia. It's a puppy. He's sweet!*

(Lia) *Wow! He's got big eyes. He's got big feet. And he's wet.*

2 (Lia) *Daddy, we've got a new friend.*

(Sam) *His name's Pete.*

3 (Sam) *He's got big eyes, big ears, big feet, a big nose and, Grandpa, please ...?*

(Grandpa) *A new friend? Who? Where?*

4 (Sam and Lia) *Look! This is our new friend!*

(Mummy) *A puppy!*

(Grandma) *Oh, oh!*

(Daddy) *I'm wet!*



1 *It's clever and funny. It can climb and play. What is it? (pauza) It's a cat.*

2 *It's small and shy. It can run and play. What is it? (pauza) It's a mouse.*

3 *It's friendly and clever. It can run and play. What is it? (pauza) It's a dog.*

4 *It's clever and noisy. It can talk. What is it? (pauza) It's a parrot.*

5 *It's small and shy. It can swim. What is it? (pauza) It's a fish.*

6 A family pet

Cumulative review

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziałów *Hello, Bugs Team!* oraz 1–6

Główne słownictwo i struktury:

○ materiał z rozdziałów *Hello, Bugs Team!* oraz 1–6

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD2 i CD3; karty obrazkowe z rozdziałów *Hello, Bugs Team!* oraz 1–6; *karty wyrazowe z rozdziałów 1–6; *maskotka Gąsienica Colin

i

Sekcję *Cumulative review* można przeprowadzić na tej samej lekcji, na której uczniowie piszą test z rozdziału 6.

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *It's Bugs Team time!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105).

Powtórzenie

- Pytaj o słowa z różnych kategorii dotychczas poznanych przez dzieci: **How many (family members) can you name in (10) seconds?** Wybieraj różnych uczniów, aby wymieniali słowa z pamięci. Włącz minutnik, odliczaj podane słowa i po upływie wyliczonego czasu zawołaj: **Stop!**
-  Odtwórz piosenkę *This is my wonderful family.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 125).

*DODATKOWY POMYSŁ

Przeprowadź quiz z poznanego dotychczas materiału. Podziel klasę na dwie drużyny, np.: *Friendly* i *Funny*.

Na zmianę wyznaczaj drużynom różne zadania:

- 1 Pokazuj karty obrazkowe z dotychczas poznanych zakresów słownictwa, pytając: **Who's/What's this?** lub prosząc o uzupełnienie zdań, np.: **My grandpa is (noisy).**
- 2 Pokazuj karty obrazkowe do historyjek i proś o ułożenie ich w kolejności lub o uzupełnienie kwestii dotyczącej danej karty, np.: **Daddy, we've got a new (friend).**
- 3 Proś o znalezienie pary słów związanych z sobą, np. *parrot – noisy*.
- 4 Przyczep karty obrazkowe do tablicy, ponumeruj je i pokazuj karty wyrazowe. Poproś o podanie numeru pasującej karty obrazkowej.
- 5 Odtwórz nagranie karaoke wybranej piosenki i poproś 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.

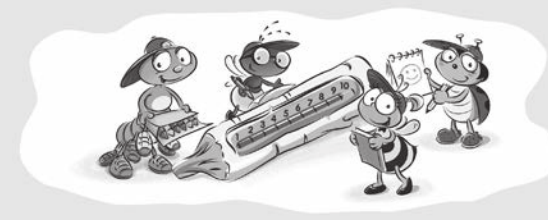
Cumulative review

1  Listen, find and point.

2 Play I spy with Bugs eye.



3  Listen and repeat. Think and choose.



Główna część lekcji

1 Listen, find and point. strona 71

- Przypomnij, że w sekcji *Cumulative review* dzieci powtarzają materiał, którego się uczyły od początku roku.
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 71. Zapytaj: **What/Who can you see in the picture?** Dzieci wymieniają nazwy widocznych na obrazku zwierząt, części ciała, przyborów szkolnych, zabawek, jedzenia, członków rodziny oraz czasowniki, przymiotniki i kolory po angielsku.
-  Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdej kwestii lub dialogu. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują i wskazują właściwe elementy obrazka. Odtwórz nagranie po raz drugi bez zatrzymywania i zachęć dzieci, aby oprócz słuchania i wskazywania próbowały kończyć kwestie i odpowiadać na pytania razem z nagraniem.

2 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 pokaż, że powinny mieć otwartą wspólnie jedną książkę.
- Powiedz: **I spy with Bugs eye ... (grandpa),** wspomagając się gestami. Dzieci odnajdują na ilustracji wymienioną osobę i ją wskazują. W każdej parze dziecko, które wskaże prawidłowy element obrazka jako pierwsze, wygrywa. Powtórz grę kilka razy.
-  W grupach trzyosobowych uczniowie kontynuują grę, na zmianę mówiąc: *I spy with Bugs eye ...*, a pozostałe dzieci pospiesznie wskazują dany element obrazka.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają w kręgu. Wymień jedno ze słów poznanych w dotychczasowych rozdziałach, np.: **I can see (a monkey)**. Uczniowie za pomocą gestów jak najszybciej pokazują dane słowo. Następnie osoba stojąca po twojej prawej stronie mówi: *I can see ...* i uzupełnia zdanie innym słowem, które demonstruje reszta klasy. Gra jest kontynuowana w szybkim tempie, aż wszyscy się wypowiedzą. W dużej klasie możesz użyć miękkiej piłki, wówczas wypowiadają się tylko ci uczniowie, którzy złapią piłkę.

3 Listen and repeat. Think and choose. strona 71

- Wskaż obrazek i zapytaj: **Who's/What's this?**
Dzieci nazywają postaci i przybory.
-  Powiedz: **Listen and repeat**. Zachęć dzieci, aby podczas słuchania wskazywały kolejne liczby na termometrze. Odtwórz nagranie. Dzieci mówią liczby razem z nagraniem i powtarzają zdania.
- Zachęć dzieci, aby po cichu oceniły swoją pracę w dotychczasowych rozdziałach podręcznika. Przypomnij zdania, mówiąc je z odpowiednim natężeniem emocji:
My work is OK/good/excellent.

*DODATKOWY POMYSŁ

Ochotnicy wybierają lub losują do dwudziestu kart obrazkowych z rozdziałów 1–6 i przyczepiają je do tablicy. Podziel klasę na pary. Jedno dziecko w każdej parze zostaje suflerem i bezgłośnie wymawia słowo zilustrowane na jednej z kart, np. *sister*. Drugie dziecko próbuje odczytać z ruchu warg, co to za słowo, spoglądając na karty. Następnie oboje próbują ułożyć zdanie z tym słowem, np.: *My sister is friendly*. W drugiej rundzie zamieniają się rolami.

Zakończenie lekcji

- Pokazuj po jednej karcie z różnych kategorii słownictwa poznanych w rozdziałach 1–6, np. z cechami charakteru. Uczniowie podają jak najwięcej wyrazów z tej samej kategorii.
-  Odtwórz piosenkę *See you soon*. 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*, s. 68.



- This is my brother. He's got brown hair and blue eyes.*
- Here's a parrot. It's big and noisy. It can fly.*
- Can I have ham and cheese, please? Yes, of course. Here you are.*
- This is my grandma. She's clever and shy.*
- A dog is friendly. A dog can run and play.*
- Look. My daddy is coming. He's funny.*
- Where's the red notebook? It's here.*
- What's this? It's a scooter. It's new.*
- This is my sister. She's got red hair and green eyes.*
- Look at the monkey! It's got two arms and two legs.*
- Do you like dolls? No, I don't.*
- I like yoghurt. It's delicious.*



One ... two ... three ... four ... five ... six ... seven ... eight ... nine ... ten! My work is OK! (pauza) My work is good! (pauza) My work is excellent!

Units 5 and 6 Review

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziałów 5–6

Główne słownictwo i struktury:

○ materiał z rozdziałów 5–6

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD2 i CD3; karty obrazkowe z rozdziałów 5–6;
 kostka do gry; *pionki z *Zeszytu ćwiczeń*; karty wyrazowe
 z rozdziałów 5–6; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: **Hello, teacher.**
-  Odtwórz piosenkę *It's Bugs Team time!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105).

Powtórzenie

- Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji uczniowie powtórzą materiał, który poznali w rozdziałach 5. i 6. Podawaj kategorie słów poznanych przez dzieci, np.: **Family members.** Dzieci mówią słowa z danej kategorii. Pokazuj karty obrazkowe, kiedy dzieci powiedzą odpowiadające im słowa.
-  Odtwórz rymowankę *Family character.* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 131).

Główna część lekcji

1 Find and say.

- Podziel klasę na sześć grup i każdej z nich przydziel liczbę 1–6. Poproś, aby uczniowie przygotowali podręczniki, gdyż na różnych stronach będą szukać odpowiedzi na twoje pytania.
- Powiedz: **Listen and find.** Zadawaj pytania dotyczące materiału z rozdziałów 5. i 6. Zapisuj numery stron na tablicy i wspomagaj się gestami, aby wyjaśnić znaczenie pytań.
- Dawaj uczniom 30–60 sekund na znalezienie odpowiedzi i rzucaj kostką. Podawaj liczbę, która wypadła, np.: **Three.** Przedstawiciel grupy o tym numerze podaje odpowiedź. Jeśli jest prawidłowa, klasa zdobywa punkt; jeśli nie, inna grupa podaje prawidłową odpowiedź, ale ty zdobywasz punkt. Jeśli dzieci zdobędą więcej punktów niż ty na koniec gry, wygrywają.

Przykładowe pytania:

- 1 **How many tomatoes are there on the table on page 52?** (1)
- 2 **What food is there on plate c in activity 1 on page 53?** (chicken, carrots, cheese)
- 3 **What colour is the picnic basket in The picnic story?** (purple)
- 4 **What food does Lucy offer Baby bear in picture 4 in The picnic story?** (cheese)
- 5 **What food is there in each picture in activity 3 on page 55?** (honey)
- 6 **What is the name of the monkey in the Bug twister on page 56?** (Charlie)
- 7 **What food group is there in picture 4 in activity 1 on page 57?** (milk products)
- 8 **Name one type of sweets from activity 3 on page 59.** (a flapjack/brownie/muffin)



- 9 **Which pet has the family got in activity 2 on page 62?** (a dog)
- 10 **What family members are there in A family pet story?** (sister, brother, mummy, daddy, grandma, grandpa)
- 11 **Who says 'Come to the garden and see' in A family pet story?** (Sam and Lia)
- 12 **What animal is Freddie from the Bug twister on page 66?** (a frog)
- 13 **Is the grandpa on page 67 shy?** (No, he's noisy.)
- 14 **Which animal in activity 1 on page 68 is small, shy and can swim?** (a fish)
- 15 **Who can you see in picture 8 in activity 1 on page 70?** (a baby)

ZADANIE RUCHOWE

Wybierz taką liczbę par – karta obrazkowa i karta wyrazowa – aby było po jednej karcie dla każdego dziecka. Pomieszaj karty. Dzieci stają przy ławkach. Przed każdym dzieckiem połów na ławce kartę wyrazową lub obrazkową, grzbietem do góry. Na hasło: **Start!** uczniowie podnoszą karty, oglądają je w sekrecie i odkładają na miejsce. Następnie wędrują po klasie, pokazując kolegom obrazek lub wyraz ze swojej karty za pomocą gestów. Zadaniem uczniów jest znaleźć parę, tj. osobę, która otrzymała pasującą kartę obrazkową lub wyrazową. Po odnalezieniu pary dzieci wracają do swoich ławek. Kiedy wszyscy wrócą na miejsce, kolejne pary odgrywają swoje słowo, a reszta klasy odgaduje, co pokazują.

2 Play the *Bugs board game*. strona 72

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey**. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Poproś dzieci, aby wyjęły pionki przygotowane w rozdziale *Units 1 and 2 Review*. Podziel klasę na cztery grupy i przydziel każdej imię innego bohatera podręcznika: *Colin, Lucy, Bella, Gary*. Powiedz: **Open your books on page 72** i zapisz numer strony na tablicy.
- Wyjaśnij zasady gry: każdy uczeń kładzie na polu startowym w swoim podręczniku pionek z postacią przydzieloną jego grupie. Rzucaj kostką kolejno dla każdej grupy i mów, o ile pól członkowie grupy powinni się przemieścić, np.: **Colin – six**. Jeśli dana grupa stanie na polu z obrazkiem, wybierz jej przedstawiciela, aby po skonsultowaniu z resztą grupy powiedział, co się znajduje na obrazku. Grupa, która pierwsza stanie na polu końcowym, wygrywa grę.
- Możesz przeprowadzić drugą kolejkę gry, utrudniając zadania, np. prosząc o odpowiedzi pełnym zdaniem: *It's a (tomato). (Ham) is (meat). This is (my mummy). (She)'s got (blue eyes)*.
-  Uczniowie grają w grę planszową w parach lub grupach.

3 Sing a song from Unit 5 or Unit 6.



- Podnieś książkę i pokaż pierwsze strony rozdziałów 5. i 6. Zapytaj: **What songs do you know from Units 5 and 6?** (*I like chicken* (patrz s. 107), *The picnic* (patrz s. 111), *This is my wonderful family* (patrz s. 125), *The family pet* (patrz s. 129)).
- Poproś uczniów, aby wybrali, którą z piosenek chcą zaśpiewać, głosując przez podniesienie ręki. 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 *Podaj dalej*. Opis gry w *Banku gier* na s. 15.

Zakończenie lekcji

- Za pomocą kart obrazkowych, gestów i/lub dźwięków pokaż zdanie dotyczące materiału z rozdziałów 5. i 6. Dzieci zgadują, jakie zdanie pokazujesz, np.: *I like chicken*, *An apple is a fruit*, *My mummy is noisy*. Powtórz zadanie z kilkoma różnymi zdaniami.
-  Odtwórz piosenkę *See you soon*. 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., Lekcja 1.: ćw. 1–2, s. 70.

Our world: A world of plants

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie czynników niezbędnych do wzrostu roślin, poznanie sposobu hodowania roślin

Główne słownictwo i struktury:

food, plant, water, soil, sun, air; Plants need (water) to grow; ○ nazwy produktów żywnościowych

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD2 i CD3; karty obrazkowe z produktami żywnościowymi; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: **Hello, teacher.**
-  Odtwórz piosenkę *It's Bugs Team time!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105).

Powtórzenie

- Zapytaj: **How many food items can you name in three minutes?** Dzieci wymieniają produkty żywnościowe poznane w poprzednich rozdziałach, a także spoza podręcznika. Przyczepiaj do tablicy karty obrazkowe z produktami wymienianymi przez dzieci oraz szkicuj te produkty, które nie są pokazane na kartach.
- Wskazuj produkty na tablicy w przypadkowej kolejności, a dzieci wymieniają ich nazwy. Możesz także prosić o podawanie nazw w różny sposób, np.: **slowly, fast, whisper, loudly, like a robot.**

Główna część lekcji

1 Listen, point and repeat. strona 73

- Zapytaj: **Which food groups are from plants?** i wyjaśnij znaczenie pytania za pomocą gestów, rysunków lub po polsku. Dzieci odpowiadają: **Fruit and vegetables.** Jeśli nie umieściłeś/umieściłaś ilustracji produktów żywnościowych na tablicy w części powtórzeniowej na początku lekcji, zrób to teraz. Poproś ochotników, aby z pomocą klasy odznaczyli i nazwali produkty pochodzenia roślinnego spośród ilustracji na tablicy.
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: **Open the book.** Napisz na tablicy numer strony: 73.
- Powiedz: **Look at the picture** i wskaż ilustrację zwierzątek w ogrodzie. Zapytaj: **Who's this? (The Bugs Team) Where are they? (in the garden) What food groups can you see? (fruit and vegetables) Are they from plants? (yes).**
- Wyjaśnij, że Lucy opowiada o tym, czego potrzebują rośliny, aby rosnąć. Wskaż obrazki 1–4 w zad. 2. Zapytaj: **What's this?** a dzieci opisują obrazki po polsku lub po angielsku: **water, soil, sun, air.** Jeśli odpowiedzą po polsku, powiedz: **Very good** i podaj angielskie nazwy.
-  Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie. Podczas słuchania dzieci wskazują kolejne obrazki. Wyjaśnij znaczenie wyrażenia **plants need (water) to grow.**
- Powiedz: **Listen and repeat.** Odtwórz nagranie ponownie, robiąc pauzę po każdej linijce. Dzieci powtarzają tekst rymowanki i odgrywają jej treść za pomocą gestów.

A world of plants

CLIL: Our world

1  3:34 Listen, point and repeat.

2  3:35 Listen, look and say.



1  2  3  4 

Lucy's Lab – Find out about plants

3 Find out how plants grow.



• Language: food, plant, water, soil, sun, air; Plants need (water) to grow.



- Możesz odtworzyć nagranie po raz trzeci, zachęcając uczniów, aby mówili i odgrywali rymowankę razem z nagraniem.
- Zapytaj: **How many things do plants need to grow?** *Four (water, soil, sun, air).* Wyjaśnij, że odpowiedzi są w tekście rymowanki. Jeśli to konieczne, odtwórz nagranie po raz kolejny.

*DODATKOWY POMYSŁ

Usuń obrazki produktów żywnościowych z tablicy. Zagraj z dziećmi w grę *I'm going on a picnic*, której celem jest odgadnięcie, jakie produkty można przynieść na piknik. Powiedz: **I'm going on a picnic and I'm bringing apples.** Ochotnik mówi swoje zdanie, np.: *I'm going on a picnic and I'm bringing (yoghurt).* Jeśli podał produkt pochodzenia roślinnego, powiedz: **Yes, you can come to the picnic,** jeśli nie, powiedz: **No, you can't come to the picnic.** Kontynuuj, prosząc różnych ochotników o budowanie zdań i odpowiednio reagując. Kiedy dzieci odgadną zasadę, podnoszą rękę. Jeśli większość podniosła ręce, poproś ochotnika o podanie zasady: **Food from plants.** Możesz zagrać ponownie, przyjmując inną zasadę, np. *milk products, meat, sweets* itp.

2 Listen, look and say. strona 73

- Wskaż roślinę na obrazkach 1–4 i powiedz: **It's a plant.** Wymieniaj czynniki z obrazków 1–4 w przypadkowej kolejności. Dzieci podają numer pasującego obrazka, np.: **Air – Number 4.**
-  Wskaż duży obrazek i poproś uczniów, aby powiedzieli po angielsku lub po polsku, czego Lucy uczy swoich kolegów i koleżanki. Powiedz: **Listen, look and say.** Odtwórz nagranie do pierwszego obrazka i zatrzymaj je po kwestii Lucy. Uczniowie kończą wypowiedź, traktując

obrazek 1 jako odpowiedź. Wznów odtwarzanie nagrania, aby dzieci sprawdziły swoje odpowiedzi. Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami (odpowiedzi w treści nagrania).

-  W parach uczniowie na zmianę mówią: *Plants need ...*, wskazując wybrany obrazek, i nazywają czynnik niezbędny do wzrostu roślin.

*DODATKOWY POMYSŁ

Dzieci stają w kręgu. Nastaw minutnik na 20 sekund. Szepnij jednemu dziecku na ucho zdanie: ***Plants need sun.*** Dziecko szeptem przekazuje zdanie kolejnemu uczniowi itd., aż zadzwoni minutnik. Wówczas dziecko, które usłyszało zdanie jako ostatnie, mówi je na głos, a następnie wymyśla nowe zdanie o innym czynniku niezbędnym do wzrostu roślin i szepcze je na ucho kolejnej osobie. Minutnik zostaje ponownie nastawiony, np. na 15 sekund, i gra jest kontynuowana.

ZADANIE RUCHOWE

Uczniowie stają obok ławek. Mów na zmianę prawdziwe i fałszywe zdania na temat roślin, np.: ***Plants need water.*** ***Plants need toys.*** Jeśli zdanie jest prawdziwe, dzieci podskakują, jeśli fałszywe, dzieci pochylają się, próbując dotknąć palcami stóp. Ochotnik może przejąć twoją rolę i mówić zdania.

3 Find out how plants grow. strona 73

- Wskaż Biedronkę Lucy z fiołkami oraz zdjęcia z procesu sadzenia rośliny i przeczytaj na głos nagtówek *Lucy's Lab – Find out about plants.*
- Zapytaj: ***What four things do plants need to grow?*** Dzieci odpowiadają: *water, soil, sun, air.*
- Wskaż zdjęcia i poproś, aby dzieci powiedziały, co na nich widzą (*soil, plant, cup, hand, seed*). Pomóż dzieciom w przetłumaczeniu słów na angielski. Porozmawiaj z nimi po polsku o tym, jak się sadzi rośliny, w jakich warunkach je trzymać, ile czasu może zająć wykiełkowanie roślinki z nasiona.
- Jeśli masz możliwość przeprowadzenia eksperymentu z sadzeniem nasion w klasie, podziel dzieci na grupy czteroosobowe. Każdej wręcz kubek po jogurcie, trochę ziemi i nasionka, np. rzeżuchy, rzodkiewki, słonecznika. Grupy mogą dostać takie same nasiona lub każda inne. Dzieci sadzą nasiona, umieszczają sadzonki w nasłonecznionym miejscu w klasie, regularnie je podlewając. W ciągu następnych tygodni dzieci obserwują wzrost roślin. Możesz także zachęcić uczniów do wykonania takiego doświadczenia w ramach zadania domowego.

Zakończenie lekcji

- Poproś dzieci, aby dokończyły zdanie: ***Plants need four things to grow:*** (*water, soil, sun, air*).
-  Odtwórz piosenkę *See you soon*. 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., Lekcja 2.: ćw. 1–2, s. 71.



What plants need

Some food is from plants, oh, oh, oh, (dzieci wykonują ruch okrężny rękami)

Plants need four things to grow, grow, grow. (dzieci pokazują cztery palce, a następnie unoszą dłonie, pokazując, jak coś rośnie)

Plants need water, oh, oh, oh, (dzieci wyciągają ręce i ruszają palcami, naśladując krople wody)

Plants need water to grow, grow, grow. (dzieci unoszą dłonie, pokazując, jak coś rośnie)

Plants need soil, oh, oh, oh, (dzieci udają, że biorą szczyptę ziemi w palce)

Plants need soil to grow, grow, grow. (dzieci unoszą dłonie, pokazując, jak coś rośnie)

Plants need sun, oh, oh, oh, (dzieci robią łuk z dłoni nad głową, naśladując słońce)

Plants need sun to grow, grow, grow. (dzieci unoszą dłonie, pokazując, jak coś rośnie)

Plants need air, oh, oh, oh, (dzieci poruszają dłońmi z jednej strony na drugą, pokazując przepływ powietrza)

Plants need air to grow, grow, grow. (dzieci unoszą dłonie, pokazując, jak coś rośnie)



1 **Lucy:** *Plants need four things to grow. Plants need ...* (pauza)

Bella: *water!*

2 **Lucy:** *Plants need ...* (pauza)

Colin: *soil!*

3 **Lucy:** *Plants need...* (pauza)

Bella: *sun!*

4 **Lucy:** *Plants need...* (pauza)

Gary: *air!*

Goodbye, Bugs Team!

Lekcja 1

Cele:

sluchanie historyjki, rozpoznawanie miejsc wakacyjnych, wyrażanie, gdzie się chce pojechać na wakacje

Główne słownictwo i struktury:

sea, lake, mountains, country; Let's go (on holiday). I want to go to the (sea); ○ caterpillar, ladybird, bee, glow-worm

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD2 i CD3; karty obrazkowe z bohaterami kursu i miejscami wakacyjnymi; *papierowe pacynki bohaterów kursu z rozdziału *Hello, Bugs Team!*; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *It's Bugs Team time!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105).

Powtórzenie

- Wysuwaj zza podręcznika w dół kolejne karty obrazkowe z bohaterami kursu. Dzieci zgadują po widocznych nogach, która to postać, np.: *It's Lucy.* Następnie podają wszystkie informacje, które pamiętają na temat danej postaci: *It's Lucy. She's a ladybird. She can fly. She's got a brother, a sister itp.*
-  Odtwórz piosenkę *This is my wonderful family.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 125).

Główna część lekcji

1 Listen to the story and point. strona 74

- Pokaż karty z miejscami wakacyjnymi zwrócone tyłem do klasy. Powiedz: **These are holiday places. Guess the places** i wyjaśnij znaczenie polecenia po polsku, jeśli to konieczne. Dzieci zgadują, po polsku lub po angielsku, co to za miejsca. Kiedy odgadną, powiedz: **Very good, mountains/country/lake/sea.**
- Rozłóż dłonie w geście otwierania książki, i powiedz: **Three, two, one.** Uczniowie kończą hasło: *It's story time.* Powiedz: **Open your books on page 74** i zapisz numer strony na tablicy. Wskaż pierwszy obrazek i zapytaj: **Who's this?** Dzieci nazywają zwierzątka. Powiedz: **The bugs want to go on holiday** i, jeśli to konieczne, wyjaśnij znaczenie po polsku. Przyczep do tablicy cztery karty obrazkowe z bohaterami podręcznika w odstępie od rysunków miejsc. Wskazuj kolejno rysunki, pytając: **Who wants to go to (the mountains) in the story?** Uczniowie zgadują bez patrzenia na historyjkę w podręczniku, np.: *Colin!*
- Pokaż pozostałe obrazki w podręczniku i powiedz: **Guess what happens in the story.** Dzieci odgadują po polsku, co wydarzy się w historyjce, i sprawdzają, czy dobrze wcześniej powiedziały, kto chce udać się w dane miejsce. Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
-  Powiedz: **Listen and point.** Podczas słuchania dzieci wskazują odpowiednie obrazki.
- Po wysłuchaniu historyjki wskazuj kolejne obrazki, zadawaj uczniom pytania i proś ich o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie treści. Wyjaśniaj znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów, ewentualnie po polsku, jeśli to konieczne.

Goodbye unit **Goodbye, Bugs Team!**

Lesson 1

1  3:36 Listen to the story and point.



Language: sea, lake, mountains, country; Let's go (on holiday); I want to go to the (sea).

Przykładowe pytania/zdania:

- 1 *Is it holiday time?* (yes) *Is Colin/Gary sad?* (No, he's happy) *Bella says 'Let's go (on holiday) together.'*
- 2 *Who wants to go to the sea?* (Colin) *Who wants to go to the lake?* (Bella) *Do Gary and Lucy want to go to the sea/lake?* (no)
- 3 *Who wants to go to the mountains?* (Gary) *Who wants to go to the country?* (Lucy) *Do Colin and Bella want to go to the mountains/country?* (no)
- 4 *Is Lucy happy?* (no) *Does Bella/Gary know what to do?* (no) *Who's got an idea?* (Colin)
- 5 *Who says 'Let's go on the bugs holiday tour'?* (Colin) *The bugs can go to (the sea, the lake, the mountains and the country). Are the bugs happy?* (yes)
- 6 *Are the bugs going on holiday?* (yes) *Are they happy?* (yes) *What do all they say?* (Goodbye) *Do you want to go on tour with the bugs?*

*DODATKOWY POMYSŁ

Pokaż historyjkę w podręczniku i powiedz: **Listen and think.** Odtwórz nagranie dotyczące oceny historyjek w rozdziałach głównych (np. CD3, ścieżka 18.). Dzieci liczą i mówią zdania razem z nagraniem, a następnie zastanawiają się, jak bardzo podoba im się historyjka. Zapytaj: **Do you like the story?** Dzieci wyrażają swoją opinię, mówiąc wybrane zdanie z nagrania: *The story is OK/great/fantastic.*

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci wstają. Wymieniaj miejsca i odgrywaj je za pomocą gestów: **Let's go to the mountains** – podnoś wysoko ręce i nogi, jakbyś wchodził/wchodziła pod górę; **Let's go to the lake** – udawaj, że wiosłujesz w łódce; **Let's go to the country** – udawaj, że jedziesz konno; **Let's go to the sea** – machaj rękami, udając, że płyniesz. Dzieci powtarzają za tobą gesty i słowa. Ustaw dzieci w węża i stań na czele. Powiedz: **We're on a holiday tour** i zacznij prowadzić dzieci po klasie. Wydawaj polecenia, np.: **Let's go to the sea!**, a dzieci podążają za tobą, pokazując gesty odpowiednie dla danego miejsca. Ochotnicy mogą zajmować twoje miejsce na początku węża i podawać miejsca.

2 Listen and act out the story.

- Podziel klasę na cztery grupy i przydziel każdej z nich rolę innej postaci z historyjki: *Colina*, *Lucy*, *Belli* i *Gary'ego*. Odegraj z każdą grupą gesty ilustrujące daną postać: *Colin the caterpillar* – wykonujcie palcami wskazującymi ruch gąsienicy; *Lucy the ladybird* – rozłóżcie szeroko ramiona, udając ruch skrzydełek biedronki; *Bella the bee* – zegnijcie ręce w łokciach, naśladując ruch skrzydełek pszczoły; *Gary the glow-worm* – udawajcie, że świecicie latarką, naśladując świetlika. Zamiast odgrywania postaci za pomocą gestów dzieci mogą pokazywać pacynki bohaterów podręcznika wykonane podczas pracy z rozdziałem *Hello, Bugs Team!*
-  Powiedz: **Listen and act out the story**. Odtwórz historyjkę ponownie i zachęć grupy, aby pokazywały swoje postaci za pomocą gestów, kiedy pojawiają się one w historyjce. Dodatkowo, kiedy padają nazwy miejsc wakacyjnych, uczniowie także odgrywają je za pomocą gestów. Poproś dzieci, aby spróbowały mówić kwestie przydzielonych im postaci razem z nagraniem. Możesz także zatrzymywać nagranie, a dzieci kontynuują daną wypowiedź.

*DODATKOWY POMYSŁ

Powiedz: **The bugs are going on a holiday tour of Poland with our class!** Zapytaj: **What places can we visit?** i wyjaśnij znaczenie pytania. Zachęć dzieci, aby każde wybrało i narysowało jedno miejsce, które moglibyście odwiedzić z bohaterami podręcznika. Mogą to być słynne miasta lub parki narodowe, ale także miejscowość, gdzie dany uczeń mieszka. Kiedy uczniowie skończą, opowiadają o swoich rysunkach, np.: *Let's go to Zakopane. Look at the mountains.* Następnie możesz rozmieścić rysunki w klasie. Ustaw dzieci w grupach w pociągi. Ostatni pasażer wydaje polecenie, np.: *Let's go to Poznań.* Motorniczy prowadzi grupę do danego miejsca, a następnie przechodzi na tył pociągu, aby jako następny wybierać miejsce podróży.

Zakończenie lekcji

- Zapytaj: **Who wants to go to the sea/lake/mountains/country in the story?** Dzieci wymieniają postaci z pamięci: *Colin/Bella/Gary/Lucy*.
-  Odtwórz piosenkę *See you soon*. 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. 1–3, s. 72.



Obrazek 1

Narrator: *It's holiday time.*

Colin: *Hurray! I'm happy!*

Gary: *Me too!*

Bella: *Let's go on holiday together.*

Lucy: *Great idea!*

Obrazek 2

Colin: *I want to go to the sea!*

Bella: *I want to go to the lake!*

Gary & Lucy: *No!*

Obrazek 3

Gary: *I want to go to the mountains!*

Lucy: *I want to go to the country!*

Colin & Bella: *No!*

Obrazek 4

Lucy: *Oh, dear!*

Gary: *What can we do?*

Bella: *I don't know.*

Colin: *Hey! I've got an idea! Wait here, Bugs!*

Obrazek 5

Colin: *Look! Let's go on the bugs holiday tour. We can go to the sea, the lake, the mountains and the country!*

Lucy: *Oh, well done, Colin!*

Gary & Bella: *Hurray!*

Obrazek 6

Colin: *This is great!*

Gary: *Brilliant!*

Lucy: *I love the holidays!*

Bella: *Me too!*

All: *Goodbye!*

Goodbye, Bugs Team!

Lekcja 2

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie miejsc wakacyjnych, śpiewanie piosenki, opisywanie, gdzie chce się pojechać na wakacje

Główne słownictwo i struktury:

sea, lake, mountains, country; I want to go to the (country); Goodbye (Colin). Have a great holiday!

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD1, CD2 i CD3; karty obrazkowe z bohaterami podręcznika i miejscami wakacyjnymi; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 43 Odtwórz piosenkę *It's Bugs Team time!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105).

Powtórzenie

- Zapytaj: **Do you remember the Goodbye, Bugs Team story? Where do the bugs want to go?** (sea, lake, mountains, country). Zachęć dzieci, aby odpowiadając na pytanie, pokazywały też gesty ilustrujące dane miejsca, jak w poprzedniej lekcji. Kiedy dzieci podadzą nazwę danego miejsca, pokaż odpowiednią kartę obrazkową.
- CD1 10 Odtwórz piosenkę *The Bugs Team song.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 23).

Główna część lekcji

1 Listen, match with your fingers and repeat. Say. strona 75

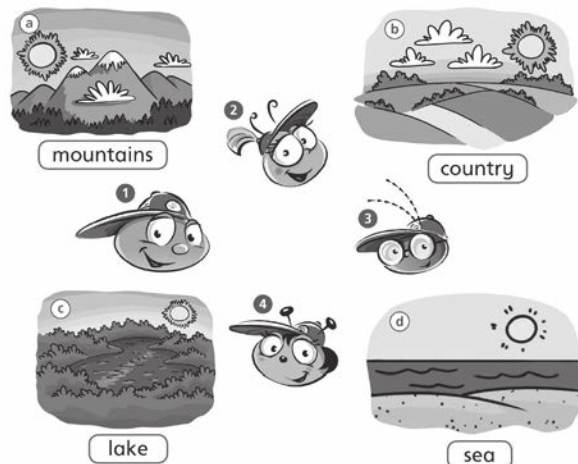
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 75. Zapytaj: **Who can you see in the pictures? Which holiday places can you see?** Dzieci nazywają postaci i miejsca widoczne na obrazkach. Wskaż podpisy pod obrazkami i zachęć uczniów, aby odczytali je razem z tobą.
- CD3 37 Powiedz: **Listen and match with your fingers.** Wyjaśnij, że dzieci powinny połączyć obrazki miejsc z właściwymi postaciami zgodnie z nagraniem. Odtwórz nagranie. Uczniowie łączą obrazki palcami.
- Powiedz: **Repeat.** Odtwórz nagranie ponownie i zatrzymuj je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdania i mówią, które obrazki połączyły (1 d, 2 c, 3 a, 4 b).
- Zapytaj: **Where do you want to go on holiday?** Zachęć kilkoro ochotników do udzielania odpowiedzi pełnym zdaniem.
- W parach dzieci mówią, w które miejsca z obrazków chcieliby pojechać na wakacje.

*DODATKOWY POMYSŁ

W sekrecie odłóż kartę obrazkową z miejscem, w które chciałbyś/chciałabyś pojechać na wakacje. Ochotnik zgaduje, jakie to miejsce, np.: *You want to go to the sea.* Wszystkie osoby, które myślą podobnie, podnoszą rękę. Powtarzaj zadanie, aż wszystkie cztery miejsca wakacyjne zostaną wymienione. Pokaż odłożony obrazek i pogratuluj osobom, które odgadły wybrane przez siebie miejsca.

Lesson 2

1 43 3.37 Listen, match with your fingers and repeat. Say.



2 Play Find your holiday group.

3 43 3.38 Listen, point and sing the Goodbye song. Act out the song.

4 Look and say goodbye.



• Language: I want to go to the (country); Goodbye, (Colin); Have a great holiday!



2 Play Find your holiday group.

- Przyrządź karty obrazkowe z miejscami wakacyjnymi do tablicy i poproś dzieci, aby nazwały miejsca. Pokaż czystą kartkę i powiedz: **Choose and draw where you want to go on holiday.** Wyjaśnij, że dzieci powinny wybrać jedno z czterech miejsc wakacyjnych z kart na tablicy. Wyznacz limit czasowy na wykonanie zadania. Dzieci rysują wybrane miejsce na kartkach.
- Kiedy uczniowie skończą rysunki, kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Dzieci kończą hasło: *Let's play a game!* Powiedz: **Find your holiday group.** Wyjaśnij, że wszyscy powinni chodzić po klasie ze swoimi rysunkami zwróconymi obrazkiem w dół i mówić napotkanym osobom, gdzie chcą pojechać, zgodnie ze swoim rysunkiem, np.: *I want to go to the sea.* Druga osoba reaguje, mówiąc: *Me too!*, jeśli narysowała to samo miejsce, lub: *No. I want to go to the ...*, jeśli wybrała inne miejsce. Jeśli miejsca są takie same, dzieci pokazują sobie rysunki, łącząc się w parę i chodząc wspólnie po klasie, szukając innych osób z tej samej grupy.
- Na koniec, kiedy powstaną wszystkie grupy, zapytaj: **Who wants to go to the (lake)?** Członkowie wymienionej grupy wołają: *Me!* i pokazują wszystkim swoje rysunki.

ZADANIE RUCHOWE

Zaproś dzieci na środek klasy i poproś, aby stanęły w kręgu. Pokazuj miejsca wakacyjne na kartach obrazkowych, a dzieci je nazywają. Przemieszczaj karty i połów je w środku kręgu obrazkami do dołu. Powiedz: **I want to go to the (mountains)** i pokaż, że stojąc w kręgu, dzieci powinny obrócić się w lewo, iść jedno za drugim i pokazywać dane miejsce za pomocą gestów. Po chwili zmień polecenie i kierunek ruchu. Po pewnym czasie powiedz: **Stop.** Uczniowie zatrzymują się. Poproś wybranego ucznia, aby odnalazł kartę z miejscem,

do którego dzieci szły przed zatrzymaniem się, np.: **Bartek, find the sea.** Uczeń odkrywa jedną kartę. Jeśli jest to karta z żądanym miejscem wakacyjnym, jest odkładana na bok; jeśli nie, wraca na poprzednie miejsce. Zabawa jest kontynuowana do czasu, kiedy w środku kręgu zostanie tylko jedna karta.

3 Listen, point and sing the *Goodbye* song. Act out the song.

- CD3 38 Powiedz: **Ding-dong.** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Przyczep karty obrazkowe z bohaterami podręcznika do tablicy. Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci wskazują postaci wymieniane w kolejnych zwrotkach. Upewnij się, że rozumieją znaczenie zwrotu *Have a great holiday.*
- Powiedz: **Sing and act out the Goodbye song.** Odtwórz nagranie ponownie i zachęć dzieci, aby śpiewały piosenkę i odgrywały jej treść, naśladowując twoje gesty.
- Podziel klasę na cztery grupy i przydziel każdej z nich inną nazwę postaci: *Colin, Lucy, Bella* i *Gary.* Zachęć dzieci, aby śpiewały piosenkę i odgrywały jej treść. Kiedy zwrotka dotyczy danej grupy, ta grupa milczy, a reszta klasy śpiewa piosenkę, machając tej grupie. Ostatnią zwrotkę wszystkie grupy śpiewają wspólnie.

4 Look and say goodbye. strona 75

- Wskazuj kolejne obrazki, a dzieci nazywają postaci, które poznały w poprzednich rozdziałach podręcznika: *Miss Beetle, Magic Elf, Butterfly, Giraffe, Baby bear, puppy/Pete.*
- Wskaż pierwszą postać i powiedz: **Goodbye, Miss Beetle! Have a great holiday!** Poproś dzieci, aby powtórzyły pożegnanie. Wskazuj kolejne postaci, a dzieci wspólnie je żegnają w podobny sposób.
- W parach dzieci na zmianę wskazują postaci w podręczniku w przypadkowej kolejności i żegnają się z nimi.

*DODATKOWY POMYSŁ

Podziel klasę na trzyosobowe grupy. Jeden uczeń wskazuje dowolną postać z poprzednich rozdziałów podręcznika. Osoba, która jako pierwsza nazwie tę postać prawidłowo, żegnając się z nią, np.: *Goodbye, Parrot,* wybiera następną postać, z którą mają się pożegnać pozostali członkowie grupy.

Zakończenie lekcji

- Zachęć dzieci, aby pożegnały się z tobą i kolegami oraz koleżankami w podobny sposób jak w zad. 4.: *Goodbye ... Have a great holiday!* W małej klasie dzieci mogą chodzić i żegnać się z wszystkimi, podając sobie ręce przy pożegnaniu. W większej klasie poproś, aby każdy pożegnał się z czterema osobami siedzącymi najbliżej.
- CD2 44 Odtwórz piosenkę *See you soon.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywiają 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.



- Colin:** *I want to go to the sea!*
- Bella:** *I want to go to the lake!*
- Gary:** *I want to go to the mountains!*
- Lucy:** *I want to go to the country!*



Goodbye

Goodbye, Colin! (dzieci machają postaci na karcie obrazkowej)

Have a great holiday. (dzieci robią obrót)

Goodbye, Colin! (dzieci machają postaci na karcie obrazkowej)

We love you! Hurray! (dzieci kładą rękę na sercu, a następnie klaszczą)

Goodbye, Lucy! (jw.)

Have a great holiday.

Goodbye, Lucy!

We love you! Hurray!

Goodbye, Bella! (jw.)

Have a great holiday.

Goodbye, Bella!

We love you! Hurray!

Goodbye, Gary! (jw.)

Have a great holiday.

Goodbye, Gary!

We love you! Hurray!

Goodbye, Bugs Team! (dzieci machają w stronę wszystkich postaci na kartach obrazkowych)

Have a great holiday! (jw.)

Goodbye, Bugs Team!

See you next school year! Hurray! (dzieci machają na pożegnanie i unoszą ręce)

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie postaci oraz symboli związanych ze świętem *Halloween*, mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:

witch, pumpkin, ghost, cat, bat

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD1 i CD3; *ruchoma dekoracja halloweenowa z *Zeszytu ćwiczeń*; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

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

Główna część lekcji

1 Listen and point. Mime and repeat. strona 76

- Powiedz: **Today's lesson is about Halloween!** Porozmawiaj z uczniami po polsku o tym, co wiedzą o *Halloween*, np. z jakimi postaciami i symbolami kojarzy się im to święto. Możesz opowiedzieć o zwyczaju przebierania się przez dzieci z Wielkiej Brytanii w różne kostiumy halloweenowe oraz chodzenia wspólnie po domach w sąsiedztwie, wołaniu *Trick or treat!* i zbieraniu słodczych.
- Pokaż postaci i symbole związane z *Halloween* za pomocą gestów i dźwięków, np.: *witch* – udawaj, że lecisz na miotle i śmiejesz się złowieszczo; *pumpkin* – pokaż kształt dyni rękami i wyszczerz zęby; *ghost* – unieś ręce i wydawaj jęki, udając ducha; *cat* – wygnij grzbiet i zamiaucz; *bat* – ugnij ręce w łokciach i udawaj, że trzepoczesz skrzydłami. Dzieci zgadują po polsku lub po angielsku, co to za postać lub symbol. Kiedy zgadną, odpowiadają: **Very good, a (witch).**
-  Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Napisz na tablicy numer strony: 76. Wskaż postaci i symbole na obrazkach i powiedz: **Listen and point.** Podpowiedz, że słowa są wymieniane najpierw w tej samej, a potem w innej kolejności niż na obrazkach. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują odpowiednie obrazki.
- Powiedz: **Mime and repeat.** Odtwórz nagranie ponownie i zachęć dzieci, aby razem z tobą pokazywały wymieniane postaci i symbole za pomocą gestów oraz powtarzały słowa. Wykorzystaj te same gesty, co przy wprowadzaniu słownictwa. Następnie powtórz zadanie, nie pomagając uczniom. Dzieci samodzielnie odgrywają postaci i symbole za pomocą gestów.
- Zwróć uwagę uczniów na podpisy pod obrazkami w książce i zachęć ich, aby spróbowali je odczytać razem z tobą.

*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś dzieci, aby podały kolory postaci i symboli widocznych na obrazkach. Następnie zamykają książki. Zapytaj: **What colour is the (ghost)?** Dzieci odpowiadają z pamięci. Następnie mogą powtórzyć zabawę w parach, w których jedna osoba ma otwartą książkę i pyta drugą o kolory postaci i symboli.

Halloween

1  Listen and point. Mime and repeat.


 witch


 pumpkin


 ghost

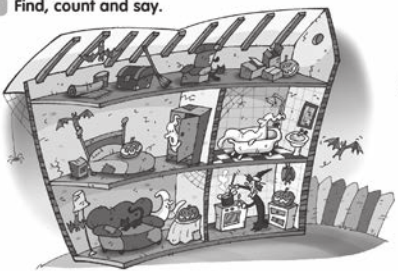

 cat


 bat

2  Listen and repeat the Halloween chant. Act out.



3 Find, count and say.



4 Make a Halloween mobile. 

Language: witch, pumpkin, ghost, cat, bat

2 Listen and repeat the Halloween chant. Act out. strona 76

- Wskaż obrazek i zapytaj: **Who's/What's this?** Dzieci wymieniają postaci i symbole widoczne na obrazku. Zapytaj: **What are the witch, ghost, bat and cat doing?** Wysłuchaj odpowiedzi dzieci po polsku i potwierdź je, ilustrując wypowiedź za pomocą gestów: **Yes, they're pushing the pumpkin.** Możesz także poprosić dzieci o podpowiedź, dlaczego postaci pchają dynię.
-  Powiedz: **Listen to the Halloween chant and point.** Dzieci słuchają rymowanki i wskazują kolejne postaci oraz symbole zgodnie z nagraniem.
- Powiedz: **Listen and repeat.** Odtwórz rymowankę ponownie, robiąc pauzę co dwie linijki. Dzieci powtarzają tekst. Ilustruj rymowankę za pomocą gestów i zachęć dzieci, aby naśladowały cię.
- Powiedz: **Say and act out the chant.** Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem i odgrywają jej treść.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel klasę na pięć grup. Ustaw grupy w różnych miejscach sali i każdej z nich przydziel inną postać lub symbol: **You're (Witches/Ghosts/Cats/Pumpkins/Bats).** Na hasło: **Halloween** każda grupa odgrywa rolę swojej postaci za pomocą gestów. Następnie wydawaj różne polecenia, demonstrując je za pomocą gestów, np.: **Ghosts, shake hands with the Pumpkins. Witches, stand on one leg. Bats, jump to the Ghosts. Cats, turn around. Pumpkins, high five the Cats** itp. Wymienione grupy wykonują dane polecenia. Po wykonaniu każdego polecenia uczniowie wracają na swoje miejsca.

3 Find, count and say. strona 76

- Wskaż domek na obrazku i powiedz: **It's a ...** Dzieci kończą zdanie: *house*. Wskaż okrągłe obrazki, pytając: **Who's/What's this?** Uczniowie nazywają postaci i symbole.
- Powiedz: **Find and count the bats in the house**, ilustrując znaczenie pytania za pomocą gestów. Dzieci odnajdują nietoperze w domu, liczą na głos razem z tobą i kiedy zapytasz: **How many bats?**, podają odpowiedź.
- Poproś o policzenie kolejnych postaci: **Find and count the (cats)**. Dzieci samodzielnie odnajdują i liczą dane postaci oraz porównują wyniki w parach. Poproś ich o odpowiedź, kiedy zapytasz: **How many (cats)?** (*bats – 5, cats – 2, ghosts – 3, pumpkins – 4, witches – 1*).
-  W parach dzieci na zmianę pytają o postaci: **How many (ghosts)?** oraz odnajdują je, liczą na głos i udzielają odpowiedzi.

*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś dzieci, aby nazwały wszystkie inne elementy obrazka, które znają po angielsku.

4 Make a Halloween mobile.

- Pokaż gotową ruchomą dekorację halloweenową. Powiedz: **Let's make the Halloween mobile.** Poproś uczniów, aby wyjęli szablon dekoracji z *Zeszytu ćwiczeń*, i pomóż im w wycinaniu. Pomóż także uczniom zrobić dziurki w papierowych elementach i przepleść sznurki, aby dokończyć dekorację.
Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wycinają z papieru cztery małe kółka i jedno duże. Na dużym kółku rysują kapelusze czarownic, a na mniejszych ducha, kota, nietoperza oraz dynię, a następnie kolorują rysunki. Pomóż im w zrobieniu dziurek w kółkach i przepleceniu sznurków, aby powstała ruchoma dekoracja.
- Zachęć dzieci, aby samodzielnie powiedziały rymowaną *Halloween chant*, wskazując odpowiednie postaci i symbole na dekoracji.

Zakończenie lekcji

- Pokaż za pomocą gestów postaci i symbole halloweenowe omawiane na lekcji. Dzieci mówią, co pokazujesz.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Halloween: ćw. 1–2, s. 74.



1 *witch*, 2 *pumpkin*, 3 *ghost*, 4 *cat*, 5 *bat*

ghost, bat, witch, cat, pumpkin
cat, pumpkin, ghost, bat, witch



- karaoke

Halloween chant

Witch and a pumpkin (dzieci odgrywają postać i pokazują kształt dyni)

One, two, three (dzieci pokazują odpowiednią liczbę palców)

Push, push, push (dzieci udają, że pchają coś ciężkiego)
Can you help me, please? (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście)

Ghost and a pumpkin (jw.)

One, two, three

Push, push, push

Can you help me, please?

Cat and a pumpkin (jw.)

One, two, three

Push, push, push

Can you help me, please?

Bat and a pumpkin (jw.)

One, two, three

Witch, ghost, cat

All together, yippee!

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie postaci oraz symboli związanych ze świętami Bożego Narodzenia, śpiewanie piosenki

Główne słownictwo i struktury:

Father Christmas, Christmas tree, present, bell, sleigh

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD1 i CD2; *papierowa choinka z Zeszytu ćwiczeń, *cekiny i brokat do dekoracji; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 55 Odtwórz piosenkę *It's time for English now.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65).

Główna część lekcji

1 Listen and point. Mime and repeat. strona 77

- Powiedz: **Today's lesson is about Christmas!** Porozmawiaj z uczniami po polsku o tym, jak święta Bożego Narodzenia są obchodzone w Polsce, a jak w Wielkiej Brytanii. Opowiedz uczniom o tym, że brytyjskie dzieci otrzymują prezenty rano 25 grudnia, a przynosi je wcześniej nocą Święty Mikołaj – *Father Christmas*, nazwany także *Santa Claus*.
- Pokaż postać i symbole związane ze świętami Bożego Narodzenia za pomocą gestów, np.: *Father Christmas* – narysuj w powietrzu kształt dużego brzucha i pogładź się po brodzie; *Christmas tree* – pokaż trójkątny kształt choinki; *present* – narysuj dłońmi kwadratowe pudełko; *bell* – udawaj, że dzwonisz dzwonkiem; *sleigh* – odchyl się do tyłu i udawaj, że trzymasz lejce. Dzieci zgadują po polsku lub po angielsku, co to za postać lub symbol. Kiedy zgadną, odpowiadają: **Very good, (Christmas tree).**
- CD3 42 Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 77. Wskaż postać i symbole na obrazkach i powiedz: **Listen and point.** Podpowiedz, że słowa są wymieniane najpierw w tej samej, a potem w innej kolejności niż na obrazkach. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują odpowiednie obrazki.
- Powiedz: **Mime and repeat.** Odtwórz nagranie ponownie i zachęć dzieci, aby razem z tobą pokazywały wymienianą postać i symbole za pomocą gestów oraz powtarzały słowa. Wykorzystaj te same gesty, co przy wprowadzaniu słownictwa. Następnie powtórz zadanie, nie pomagając uczniom. Dzieci samodzielnie odgrywają postaci i symbole za pomocą gestów.
- Zwróć uwagę uczniów na podpisy pod obrazkami w książce i zachęć ich, aby spróbowali je odczytać razem z tobą.

2 Listen and sing *Jingle bells*. Do the *Jingle bells* dance.

- Wskaż obrazek i zapytaj: **How many things can you name in English?** Dzieci nazywają postaci i przedmioty widoczne na obrazku. Udawaj, że dzwonisz dzwoneczkami i powiedz: **jingle bells.** Wskaż zwierzę na obrazku i zapytaj: **What animal is this?** Jeśli dzieci odpowiedzą po polsku, powiedz: **Yes, a horse.** Wskaż sanie i powiedz: **It's a one horse open sleigh** i wytłumacz znaczenie wypowiedzi po polsku.

Christmas

1
49 3.42 Listen and point. Mime and repeat.







Father Christmas
Christmas tree
present
bell
sleigh

2
49 3.43 Listen and sing Jingle bells. Do the Jingle bells dance.



3
Look, find and say.




4
Make a Christmas tree.

Language: Father Christmas, Christmas tree, present, bell, sleigh

- CD3 43 Poproś dzieci, aby wstały, i powiedz: **Listen to the Jingle Bells song and do the dance.** Dzieci słuchają piosenki i naśladują twoje ruchy.
- Powiedz: **Listen, repeat and dance.** Odtwórz piosenkę ponownie, robiąc pauzę po każdej linijce. Dzieci wspólnie śpiewają, powtarzając każdą linijkę oraz wykonując taniec.
- Powiedz: **Sing Jingle bells and do the dance.** Dzieci śpiewają całą piosenkę razem z nagraniem i wykonują taniec.

*DODATKOWY POMYSŁ

Jeśli masz taką możliwość, przygotuj z dziećmi muzyczne wideo rejestrujące ich taniec. Dzieci mogą udekorować świątecznie klasę i odtąńczyć wspólnie taniec przed kamerą. Pozwól dzieciom przygotować cały układ choreograficzny, jeśli mają na to ochotę. Muzyczne wideo może być odtworzone np. podczas zebrania z rodzicami lub uroczystości szkolnych.

ZADANIE RUCHOWE

Odtwórz nagranie *Jingle bells* i poproś dzieci, aby wykonywały taniec. Zatrzymaj nagle muzykę i zawołaj: **Freeze!** Zadaniem dzieci jest zastygnąć w pozycji, w której się znajdują. Osoba, która się poruszy, musi wykonać trzy pajacyki. Kontynuuj zabawę, odtwarzając nagranie i nagle je zatrzymując.

3 Look, find and say. strona 77

- Wskaż obrazki i zapytaj: **What Christmas symbols can you see?** Dzieci nazywają świąteczne symbole widoczne na obrazkach. Wskaż dzwonnice na obrazku 2. i wprowadź słowo *bell tower*. Następnie zapytaj: **Can you see the differences between pictures 1 and 2?** i wyjaśnij znaczenie pytania po polsku, jeśli to konieczne. Zapytaj: **How many differences? Find and count.** Dzieci odnajdują i liczą różnice, a następnie podają odpowiedź: 5.
- Zapytaj: **What are the differences?** Ochojnicy zgłaszają się i podają odpowiedzi: *In picture 1 (P1) – a ball, In picture 2 (P2) – a teddy bear* (odpowiedzi: *P1 – a sleigh / P2 – bells / a bell tower, P1 – Father Christmas (on top of the Christmas tree) / P2 – a bell, P1 – a blue present / P2 – no blue present, P1 – a green present / P2 – no green present*).
-  W parach dzieci na zmianę opisują różnice między obrazkami.

4 Make a Christmas tree.

- Pokaż gotową papierową choinkę. Powiedz: **Let's make the Christmas tree.** Poproś uczniów, aby wyjęli szablon choinki z *Zeszytu ćwiczeń* i złożyli go na pół. Pomóż im w wycinaniu kształtu choinki. Wprowadź nazwy elementów dekoracyjnych: *balls* i *stars*. Zachęć dzieci do dorysowania własnych dekoracji świątecznych i pokolorowania rysunku. Do dekoracji można wykorzystać brokat, cekiny itp.
Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wycinają choinkę z papieru, składając kartkę na pół, aby uzyskać równe boki. Następnie kolorują i dekorują swoje prace.
-  Zachęć dzieci, aby porównały swoje prace w parach i powiedziały, czym się różnią, np.: A: *I've got eight stars.* B: *I've got ten stars.*

Zakończenie lekcji

- Pokazuj postać i symbole świąteczne omawiane na lekcji za pomocą gestów i nazywaj je, często się myląc, np. pokaż Świętego Mikołaja i powiedz: **Christmas tree.** Dzieci słuchają i poprawiają cię, mówiąc słowa pasujące do gestów.
-  Odtwórz piosenkę *Say goodbye*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Christmas: ćw. 1–2, s. 75.



1 Father Christmas, 2 Christmas tree, 3 present, 4 bell, 5 sleigh

present, sleigh, Father Christmas, bell, Christmas tree bell, Christmas tree, present, sleigh, Father Christmas



- karaoke

Jingle bells

Jingle bells, jingle bells (dzieci kołyszą się skocznie na boki, udając, że dzwonią dzwoneczkami)

Jingle all the way (dzieci udają, że dzwonią dzwoneczkami i wykonują obrót)

Oh what fun it is to ride (dzieci zataczają duże koło ramionami)

In a one horse open sleigh (dzieci kołyszą się skocznie na boki, podskakując na ostatnie słowo)

Jingle bells, jingle bells (jw.)

Jingle all the way

Oh what fun it is to ride

In a one horse open sleigh

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie symboli związanych z Wielkanocą, mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:

rabbit, chick, Easter egg, flowers, basket; I can see (one) (big) (orange) Easter egg; ○ kolory

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD1 i CD3; *ugotowane lub styropianowe jajka dla każdego ucznia; *farbki; *kolorowe jajka z papieru w dużej liczbie; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *It's time for English now.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65).

Główna część lekcji

1 Listen and point. Mime and repeat. strona 78

- Powiedz: **Today's lesson is about Easter!** Porozmawiaj z uczniami po polsku o tradycjach wielkanocnych, o symbolach, z jakimi kojarzy się im to święto. Opowiedz o zwyczaju *Easter egg hunt* w wielkanocną niedzielę, *Easter Day*, kiedy to brytyjskie dzieci szukają czekoladowych jajek schowanych w ogrodzie. Wyjaśnij, że ta zabawa będzie pokazana na obrazkach w podręczniku.
- Pokaż symbole związane z Wielkanocą za pomocą gestów i dźwięków, np.: *rabbit* – przyłóż dłoń do głowy, udając, że to uszy i kucnij; *chick* – pokaż dziób dłonią i wydaj pisk kurczaczka; *Easter egg* – pokaż dłońmi owalny kształt pisanki; *flowers* – udawaj, że wąchasz bukiet kwiatów; *basket* – udawaj, że niesiesz koszyczek. Dzieci zgadują po polsku lub po angielsku, co to za symbol. Kiedy zgadną, odpowiadają: **Very good, a (rabbit).**
-  Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 78. Wskaż symbole wielkanocne na obrazkach i powiedz: **Listen and point.** Podpowiedz, że słowa są wymieniane najpierw w tej samej, a potem w innej kolejności niż na obrazkach. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują odpowiednie obrazki.
- Powiedz: **Mime and repeat.** Odtwórz nagranie ponownie i zachęć dzieci, aby razem z tobą pokazywały wymieniane symbole za pomocą gestów oraz powtarzały słowa. Wykorzystaj te same gesty, co przy wprowadzaniu słownictwa. Następnie powtórz zadanie, nie pomagając uczniom. Dzieci samodzielnie odgrywają symbole za pomocą gestów.
- Zwróć uwagę uczniów na podpisy pod obrazkami w książce i zachęć ich, aby spróbowali je odczytać razem z tobą.

*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś dzieci, aby przyjrzały się obrazkom w zad. 1. przez 30 sekund. Następnie zamykają książki i w parach mówią z pamięci wszystkie symbole oraz ich kolory na obrazkach, np.: *A rabbit. It's grey and pink.* Poproś różne pary o podanie odpowiedzi i wyznacz kilka osób, które sprawdzają z książką poprawność odpowiedzi, poprawiając ewentualne pomyłki.

Easter

1 Listen and point. Mime and repeat.



2 Listen, point and sing *Five little rabbits.*



3 Look, find and say.



4 Point an egg for Easter.

• Language: rabbit, chick, Easter egg, flowers, basket; colours: I can see (one) (big) (orange) Easter egg.

2 Listen, point and sing *Five little rabbits.* strona 78

- Wskaż obrazek i zapytaj: **What Easter symbols can you see in the picture? What colour are the Easter eggs?** Dzieci wymieniają symbole widoczne na obrazku oraz kolory jajek. Następnie zapytaj: **What are the rabbits doing?** Wysłuchaj odpowiedzi dzieci po polsku i potwierdź, ilustrując wypowiedź za pomocą gestów: **Yes, they are hunting for eggs.**
-  Powiedz: **Listen to *Five little rabbits* and point.** Dzieci słuchają piosenki i wskazują odpowiednie zwierzęta oraz jajka zgodnie z nagraniem.
- Powiedz: **Listen, mime and repeat.** Odtwórz piosenkę ponownie, ilustrując ją za pomocą gestów i robiąc pauzę po każdej linijce. Dzieci powtarzają każdą linijkę i naśladują twoje gesty.
- Powiedz: **Sing and act out the song.** Dzieci śpiewają całą piosenkę razem z nagraniem i odgrywają jej treść.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają koło ławek. Wymieniaj różne nazwy symboli wielkanocnych oraz części ciała. Zadaniem dzieci jest narysować w powietrzu dany symbol podaną częścią ciała. Wskazuj odpowiednie części ciała w podpowiedzi, np.: **Draw a (basket) with your left elbow / right knee / left foot / nose / right ear** itp.

3 Look, find and say. strona 78

- Wskaż dzieci na obrazku i powiedz: **They're hunting for ...** Uczniowie kończą zdanie: *eggs*. Zapytaj: **What colour are the eggs?** Dzieci wymieniają wszystkie kolory jajek (*purple, yellow, orange, blue, green, red, pink*).
- Powiedz: **Look and find. How many orange eggs can you see?** Zachęć ochotnika, aby odpowiedział pełnym zdaniem: *I can see one big orange egg*. Zadaj pytania o jajka w pozostałych kolorach. Ochotnicy odpowiadają (*1 big orange egg, 4 small purple eggs, 3 small blue eggs, 2 big red eggs, 5 big green eggs, 2 big pink eggs, 3 small yellow eggs*).
-  W parach dzieci na zmianę opisują pisanki w danym kolorze, np.: *I can see two big pink eggs*, i odnajdują oraz wskazują pisanki opisane przez drugą osobę na obrazku.

*DODATKOWY POMYSŁ

Przygotuj dużo kolorowych jajek z papieru w kilku kolorach znanych dzieciom, np. pięć czerwonych, osiem zielonych itp. Ukryj je w różnych miejscach klasy przed lekcją. Przyczep do tablicy karty obrazkowe z kolorami odpowiadającymi ukrytym jajkom. Podziel klasę na czteroosobowe grupy i w każdej z nich wyznacz dwóch poszukiwaczy – *Finders* i dwóch pisarzy – *Writers*. Powiedz: **Find and count the eggs in these colours.** Wyjaśnij, że zadaniem poszukiwaczy jest chodzić po klasie i szukać oraz liczyć jajka, a następnie informować pisarzy w swojej grupie, ile jajek danego koloru jest w klasie. Jajek nie wolno przekładać ani dotykać. Na koniec wszystkie grupy podają swoje wyniki. Poproś przedstawicieli różnych grup o przyniesienie ci wszystkich jajek w danym kolorze i przeliczcie wspólnie, aby sprawdzić wyniki.

4 Paint an egg for Easter.

- Jeśli jest taka możliwość, poproś dzieci, aby przyniosły farbki oraz ugotowane lub styropianowe jajko. Dzieci mogą także wykonać pisanki, rysując jajka na papierze i kolorując je kredkami. Powiedz: **Let's paint an egg for Easter** i wyjaśnij znaczenie polecenia za pomocą gestów. Uczniowie wykonują swoje pisanki.
- Kiedy dzieci skończą, poproś, aby kolejno wstawiały, pokazywały swoje pisanki całej klasie i opisywały je, np.: *It's my Easter egg. It's blue and pink*. Jeśli uczniowie chcą dać swoją pisankę komuś w prezencie, mogą powiedzieć komu, np.: *This Easter egg is for my grandma*. W dużej klasie dzieci wykonują zadanie w grupach.

Zakończenie lekcji

- Bezgłośnie wymieniaj nazwy zwierząt i symboli wielkanocnych. Uczniowie starają się odczytać słowa z ruchu twoich warg i mówią je na głos.
-  Odtwórz piosenkę *Say goodbye*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher*.

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Easter: ćw. 1–2, s. 76.



1 rabbit, 2 chick, 3 Easter egg, 4 flowers, 5 basket

Easter egg, basket, flowers, rabbit, chick
chick, Easter egg, flowers, basket, rabbit



- karaoke

Five little rabbits

Five little rabbits go out to play (dzieci pokazują odpowiednią liczbę palców i podskakują w miejscu)
And hunt for eggs on Easter Day (dzieci schylają się, udając, że szukają ukrytych jajek)
One little rabbit finds a big, red egg (dzieci pokazują odpowiednią liczbę palców i rysują w powietrzu jajko danej wielkości)
Eats it all and runs away! (dzieci udają, że zjadają jajko i biegną w miejscu)

Four little ... yellow (jw.)

Three little ... blue (jw.)

Two little ... green (jw.)

One little ... pink (jw.)

Mother's Day / Father's Day

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie postaci i prezentów związanych z Dniem Matki i Dniem Ojca, śpiewanie piosenki

Główne słownictwo i struktury:

mummy, daddy, card, drawing, model; Happy Mother's/ Father's Day! Here's a (card) for you; członkowie rodziny

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD2 i CD3; karty obrazkowe z mamą i tatą; czyste kartki papieru; *kartka okolicznościowa; rysunek; samolocik z papieru; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children**. Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher*.
-  Odtwórz piosenkę *It's Bugs Team time!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105).

Główna część lekcji

1 Listen and point. Mime and repeat. strona 79

- Pokaż karty obrazkowe z mamą i tatą oraz pokaż te postaci za pomocą gestów, np. udawaj, że stajesz na obcasach, a następnie unieś ręce zgięte w łokciach, przecząc mięśnie. Powiedz: **mummy – mother, daddy – father**. Poproś dzieci o pomoc przy wyjaśnieniu różnicy między tymi słowami. Zapytaj: **When is Mother's Day and Father's Day?** Wysłuchaj odpowiedzi dzieci i porozmawiaj z nimi po polsku o tym, kiedy i jak obchodzone są te święta w Polsce. Wyjaśnij, że w Wielkiej Brytanii święta te przypadają zawsze w niedzielę, więc daty są ruchome: *Mother's Day* świętowany jest trzy tygodnie przed Niedzielą Wielkanocną, a *Father's Day* w trzecią niedzielę czerwca. Obchody są podobne jak w Polsce, np. dzieci obdarowują rodziców prezentami.
- Zapytaj: **What presents do mummy and daddy get from children?** Dzieci wymieniają przykładowe prezenty. Kiedy podadzą słowa: *card, drawing i model* po angielsku lub po polsku, powiedz: **Very good, (a card)** i zilustruj te prezenty za pomocą gestów, np.: *card* – udawaj, że rozkładasz kartkę; *drawing* – udawaj, że rysujesz; *model* – udawaj, że lepisz coś z plasteliny.
-  Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look**. Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Napisz na tablicy numer strony: 79. Wskaż postaci i prezenty na obrazkach i powiedz: **Listen and point**. Podpowiedz, że słowa są wymieniane najpierw w tej samej, a potem w innej kolejności niż na obrazkach. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują odpowiednie obrazki.
- Powiedz: **Mime and repeat**. Odtwórz nagranie ponownie i zachęć dzieci, aby razem z tobą pokazywały wymieniane postaci i prezenty za pomocą gestów oraz powtarzały słowa. Wykorzystaj te same gesty, co przy wprowadzaniu słownictwa. Następnie powtórz zadanie, nie pomagając uczniom. Dzieci samodzielnie odgrywają postaci i prezenty za pomocą gestów.
- Zwróć uwagę uczniów na podpisy pod obrazkami w książce i zachęć ich, aby odczytali je razem z tobą.

Mother's Day / Father's Day

1  Listen and point. Mime and repeat.

1  2  3  4  5 

mummy daddy card drawing model

2  Listen, point and sing I love you.



3  Listen, choose and repeat. Act out.

a  b  c 

4 Make a Mother's or Father's Day card. 

• Language: mummy, daddy, card, drawing, model; Happy Mother's/ Father's day! Here's (a card) for you.

 79

*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś dzieci, aby narysowały wymarzony prezent dla mamy i/lub taty, który chciałyby wręczyć tej osobie, gdyby miały magiczną moc. Dzieci opowiadają o narysowanych prezentach: *It's a car for my daddy. It's red. It's a Ferrari*. Pomóż dzieciom w przetłumaczeniu nazw prezentów na angielski, jeśli to konieczne.

2 Listen, point and sing I love you. strona 79

- Wskaż obrazki i zapytaj: **Who's/What's this?** Dzieci nazywają postaci i prezenty widoczne na obrazkach.
-  Powiedz: **Listen to the I love you song and point**. Dzieci słuchają piosenki i wskazują właściwe obrazki zgodnie z nagraniem.
- Powiedz: **Listen, sing and act out the song**. Odtwórz piosenkę ponownie, zachęcając dzieci do śpiewania razem z nagraniem i naśladowania twoich gestów. Odtwórz nagranie po raz trzeci. Zachęć dzieci do samodzielnego odgrywania treści i śpiewania piosenki razem z nagraniem.

ZADANIE RUCHOWE

Wyznacz pięć miejsc w sali (np. drzwi, tablicę, okno itp.) i w każdym umieść rekwizyt ilustrujący jedno ze słów z zad. 1.: *mummy, daddy, card, drawing, model*. Mogą to być karty obrazkowe z mamą i tatą, dowolna kartka okolicznościowa, rysunek i prosty model, np. samolocik z papieru. Wymieniaj słowa, a dzieci wskazują odpowiednie rekwizyty. Następnie wskazuj rekwizyty, a uczniowie podają pasujące słowa. Ochotnik siada na środku sali, chowa twarz dłońmi i zaczyna odliczać do 10. W tym czasie każde dziecko wybiera sobie jedno ze słów i skrada się do odpowiedniego miejsca. Kiedy ochotnik doliczy do 10, mówi, np.: *'Drawing' is out!*, a następnie podnosi głowę. Wszystkie dzieci, które znalazły się w miejscu przypisanym do wymienionego słowa, wracają do swoich ławek. Następnie inny ochotnik siada na środku, a reszta dzieci skrada się do pozostałych czterech miejsc. Gra kończy się, gdy pozostanie tylko jedno słowo/miejsce. Wszystkie znajdujące się w nim osoby wygrywają grę.

3 Listen, choose and repeat. Act out. strona 79

-  Wskaż obrazki i zapytaj: **What's this?** Dzieci nazywają widoczne prezenty. Powiedz: **Listen and choose.** Odtwórz dialogi. Dzieci słuchają i odnajdują prawidłowe obrazki (1 b, 2 a).
- Powiedz: **Listen and repeat.** Podziel klasę na dwie grupy i przydziel każdej inną rolę: *Child* i *Father*. Odtwórz nagranie pierwszego dialogu, zatrzymując je po każdej linijce. Grupy powtarzają kwestie przydzielonej im postaci. Powtórz zadanie z drugim dialogiem, przydzielając grupie, która poprzednio odgrywała rolę dziecka, rolę mamy, a drugiej grupie rolę dziecka.
- Powiedz: **Tick tock.** Uczniowie kończą hasło: *Time to talk.* Powiedz: **Act out the dialogue,** wspomagając się gestami. Odegraj z ochotnikiem przykładowy dialog do wybranego obrazka. Odgrywaj rolę dziecka, a uczeń rodzica. Następnie zamieńcie się rolami i odegrajcie dialog do innego obrazka.
-  W parach uczniowie odgrywają dialog do wybranego obrazka, w którym jedna osoba jest rodzicem, a druga dzieckiem. Następnie dzieci zamieniają się rolami.

4 Make a Mother or Father's Day card.

- Pokaż pustą kartkę papieru i powiedz: **Let's make a card.** **Choose Mother's Day or Father's Day.** Uczniowie wybierają jedno z dwóch świąt i przygotowują kartkę okolicznościową. Kiedy udekorują pracę, możesz napisać na tablicy *Happy Mother's Day* i *Happy Father's Day*. Dzieci kopiują odpowiedni napis na swoją kartkę.
- Zachęć uczniów, aby pokazali i opisali swoje kartki, np.: *This is for my mother. This is a flower. It's yellow and purple.* W dużej klasie dzieci wykonują zadanie w grupach.

Zakończenie lekcji

- Przyczep kartę obrazkową z tatą do tablicy. Odegraj następującą kwestię za pomocą gestów: *Happy Father's Day! Here's a card, a drawing and a model for you.* Dzieci interpretują twoje gesty i mówią na głos kwestię, którą odgrywasz. Możesz także mówić kwestię bezgłośnie, a dzieci odczytują ją z ruchu twoich warg.
-  Odtwórz piosenkę *See you soon.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Mother's Day / Father's Day: ćw. 1–2, s. 77.



1 *mummy*, 2 *daddy*, 3 *card*, 4 *drawing*, 5 *model*

card, model, mummy, drawing, daddy
drawing, card, model, daddy, mummy



- karaoke

I love you

I love my mummy, (dzieci pokazują odpowiednią osobę za pomocą gestów)

I love my mummy (jw.)

Yes, I do, (dzieci kiwają głową)

Yes, I do. (jw.)

Happy Mother's Day, (dzieci unoszą ręce w geście radości)

Happy Mother's Day. (jw.)

I love you, (dzieci kładą obie ręce na sercu, a następnie wskazują przed siebie)

I love you. (jw.)

I love my daddy, (jw.)

I love my daddy.

Yes, I do,

Yes, I do.

Happy Father's Day,

Happy Father's Day.

I love you,

I love you.



1 **Child:** *Happy Father's Day! Here's a card and a drawing for you!*

Father: *Thank you!*

2 **Child:** *Happy Mother's Day! Here's a card and a model for you!*

Mother: *Thank you!*

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie elementów wyposażenia klasy, mówienie rymowanki, prośenie o powtórzenie i formułowanie grzecznych prośb

Główne słownictwo i struktury:

window, board, door, desk; Go to (the board), please. Can you repeat, please? Thank you.

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD1 i CD3; karty obrazkowe z przyborami szkolnymi; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

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

Powtórzenie

- Powtórz kluczowe słownictwo z rozdziału 1., grając z dziećmi w dowolną grę z kartami obrazkowymi z *Banku gier* na s. 15.

Główna część lekcji

1 Listen, point and repeat. strona 86

- Wskaż następujące elementy wyposażenia klasy: okno, tablicę, drzwi i biurko. Zapytaj: **What's this?** Dzieci nazywają te elementy po polsku lub po angielsku. Mów angielskie nazwy: **Very good, (a window).**
-  Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 86. Wskaż obrazki i powiedz: **Listen and point.** Podpowiedz dzieciom, że elementy klasy są wymieniane najpierw w tej samej, a potem w innej kolejności niż na obrazkach. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują odpowiednie obrazki.
- Powiedz: **Repeat.** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują obrazki i powtarzają słowa.
- Wskaż kolejno odpowiednie elementy klasy i nazywaj je razem z dziećmi.

2 Listen and say the rap.

-  Powiedz: **Listen to the rap and act it out.** Dzieci słuchają rymowanki i odgrywają jej treść, naśladując twoje gesty.
- Powiedz: **Listen and repeat the rap.** Odtwórz rymowankę ponownie, robiąc pauzę po każdej linijce. Zachęć uczniów, aby powtarzali każdą linijkę i odgrywali jej treść.
- Powiedz: **Say and act out the rap.** Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem i odgrywają jej treść.

*DODATKOWY POMYSŁ

Podziel klasę na pary. Uczniowie na zmianę wydają sobie polecenia: *Draw a (window)* i rysują. Poproś dzieci, aby rysowały inną ręką niż zwykle, np. osoby praworęczne lewą ręką. Następnie dzieci łączą się w nowe pary, pokazują sobie wzajemnie rysunki i zgadują, co to za elementy klasy.

Extra words and life skills

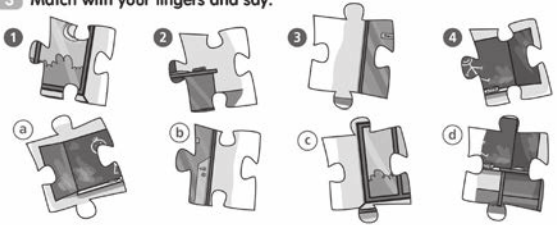
Unit 1 Talking in class

1  3.52 Listen, point and repeat.



2  3.53 Listen and say the rap.

3 Match with your fingers and say.



4  3.54 Listen, point and repeat. Act out.



5 Play Teacher says.

• Language: window, board, door, desk; Go to the (board), please; Can you repeat, please? Thank you.

3 Match with your fingers and say. strona 86

- Wskaż kawałki układanki i zapytaj: **What objects can you see?** Dzieci nazywają cztery elementy wyposażenia klasy. Pokaż kawałek puzzla oznaczony nr. 1 i powiedz: **Match with your fingers and say.** Dzieci szukają pasującego kawałka (c), łączą oba kawałki i odpowiadają: **It's a window.** Kontynuuj zadanie z całą klasą (odpowiedzi: 1 c – *It's a window*, 2 d – *It's a desk*, 3 b – *It's a door*, 4 a – *It's a board*).
-  Uczniowie powtarzają zadanie w parach, łącząc palcami kawałki układanki i nazywając przedmioty.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają w bezpiecznej odległości od ławek. Wskazuj odpowiednie części ciała i wydawaj polecenia, np.: **Point to the door with your left elbow / right foot / head / nose / left ear / knees** itp. Uczniowie wskazują wymienione elementy klasy odpowiednimi częściami ciała. Możesz wydawać polecenia dotyczące także innych przedmiotów w klasie, których nazwy dzieci znają po angielsku, np. przyborów szkolnych.

4 Listen, point and repeat. Act out. strona 86

-  Wskaż zdjęcia 1–4 i zapytaj: **What's this?** Dzieci nazywają elementy klasy. Wskaż zdjęcie na środku i zapytaj: **Who's this?** Uczniowie odpowiadają: *Teacher/pupils.* Powiedz: **Listen and point.** Wyjaśnij, że w nagraniu nauczyciel wybiera dzieci i prosi je o wykonanie polecenia. Uczniowie powinni wskazać zdjęcie związane z danym poleceniem. Odtwórz nagranie. Po każdym dialogu zatrzymaj nagranie i poproś o podanie numeru pasującego zdjęcia (kolejność zdjęć: c, d, a, b). Upewnij się, że uczniowie rozumieją znaczenie zwrotów *please* oraz *Can you repeat, (please)?*

- Powiedz: **Listen and repeat.** Podziel klasę na dwie grupy i każdej z nich przydziel inną rolę: *Teacher* i *Child*. Odtwórz nagranie pierwszego dialogu, zatrzymując je po każdej linijce. Grupy powtarzają kwestie przydzielonej im postaci. Zachęć, aby grupa mówiąca kwestie nauczyciela wskazywała także właściwe miejsca.
- Przed odtworzeniem drugiego dialogu poproś grupy o zamienienie się rolami. Kontynuuj zadanie. Grupy zamieniają się rolami przy kolejnych dialogach.
- Powiedz: **Tick tack.** Uczniowie kończą hasło: *Time to talk.* Powiedz: **Act out the dialogue.** Odegraj przykładowy dialog z ochotnikiem. Zapraszaj pary ochotników na środek klasy, aby odegrały podobny dialog.
-  W parach uczniowie odgrywają dialog, na zmianę przyjmując role nauczyciela i ucznia.

5 Play Teacher says.

- Powiedz: **Go to the board!** i: **Go to the board, please.** Porozmawiaj z dziećmi po polsku o tym, które z tych poleceń było grzeczniejsze, tj. było prośbą. Zapytaj, jakie słowo dodajemy na końcu zdania, aby grzecznie o coś poprosić (*please*).
- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Powiedz: **Stand up** i **Go to the board, please.** Zachęć dzieci do wykonania polecenia, a następnie powrotu na miejsce. Następnie powiedz: **Go to the board,** nie dodając słowa *please*. Pokaż dzieciom, że powinny zostać w miejscu i zapytać: *Can you repeat, please?* Wówczas powtórz polecenie, dodając *please*, a dzieci je wykonują. Wydawaj różne polecenia, raz dodając *please*, a innym razem nie. Dzieci odpowiednio reagują. Ochotnik może przejąć twoją rolę.
- Możesz urozmaicić grę, zmieniając czasowniki w poleceniach i pokazując sposób wykonania, np.: **hop, tiptoe, march,** a uczniowie odpowiednio reagują.
-  W mniejszych grupach uczniowie grają w *Teacher says*, na zmianę wydając polecenia i odpowiednio na nie reagując. Możesz poprosić o wydawanie polecenia *Point to...*, aby uniknąć chodzenia grup po całej klasie.

Zakończenie lekcji

- Odegraj polecenie za pomocą gestów, np.: **Go to the door, please.** Dzieci mówią, jakie polecenie wykonujesz. Udawaj, że nie usłyszałeś/usłyszałaś, i zapytaj, jak poprosić o powtórzenie. Uczniowie mówią: *Can you repeat, please?*
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. 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. 84.



1 *window*, 2 *board*, 3 *door*, 4 *desk*

board, window, desk, door
desk, door, board, window



One, two, three (dzieci pokazują odpowiednią liczbę palców)

Say the words with me: (dzieci kiwają ręką zachęcająco)

Board, window, desk, door (dzieci wskazują odpowiednie elementy klasy)

Desk, door, board, window (jw.)

Yeah! (dzieci triumfalnie podnoszą prawą rękę z zaciśniętą pięścią)



1 **Teacher:** *Go to the window, please.*

Child: *Can you repeat, please?*

Teacher: *Yes, of course. Go to the window, please.*

Child: *Thank you.*

2 **Teacher:** *Go to the board, please.*

Child: *Can you repeat, please?*

Teacher: *Yes, of course. Go to the board, please.*

Child: *Thank you.*

3 **Teacher:** *Go to the door, please.*

Child: *Can you repeat, please?*

Teacher: *Yes, of course. Go to the door, please.*

Child: *Thank you.*

4 **Teacher:** *Go to the desk, please.*

Child: *Can you repeat, please?*

Teacher: *Yes, of course. Go to the desk, please.*

Child: *Thank you.*

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie przedmiotów związanych z grą planszową, mówienie rymowanki, uprzejme komunikowanie się podczas gier

Główne słownictwo i struktury:

board game, dice, counter, card; It's my turn. Can I have (the dice), please? Here you are. Thank you.

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD1 i CD3; karty obrazkowe z zabawkami;
 *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

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

Powtórzenie

- Powtórz kluczowe słownictwo z rozdziału 2., grając z dziećmi w dowolną grę z kartami obrazkowymi z *Banku gier* na s. 15.

Główna część lekcji

1 Listen, point and repeat. strona 87

- Porozmawiaj z dziećmi po polsku o tym, w jakie gry planszowe grają. Wyjaśnij, że dzisiaj poznają nazwy przedmiotów związanych z grą planszową. Zachęć dzieci, aby odgadły, co to za przedmioty. Dzieci zgadują po polsku lub po angielsku. Kiedy nazwą przedmiot z lekcji, powiedz: **Very good, (a dice).**
-  Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 87. Wskaż obrazki i powiedz: **Listen and point.** Podpowiedz dzieciom, że przedmioty są wymieniane najpierw w tej samej, a potem w innej kolejności niż na obrazkach. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują odpowiednie obrazki.
- Powiedz: **Repeat.** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują obrazki i powtarzają słowa.
- Pokazuj kolejno odpowiednie przedmioty za pomocą gestów, np.: *board game* – udawaj, że rozkładasz planszę; *dice* – rzucaj kostką; *counter* – przestawiaj pionek; *card* – wykładaj kartę z talii. Dzieci naśladują twoje gesty i mówią odpowiednie słowa razem z tobą.

2 Listen and say the rap.

-  Powiedz: **Listen to the rap and act it out.** Dzieci słuchają rymowanki i odgrywają jej treść, naśladując twoje gesty.
- Powiedz: **Listen and repeat the rap.** Odtwórz rymowankę ponownie, robiąc pauzę po każdej linijce. Zachęć uczniów, aby powtarzali każdą linijkę i odgrywali jej treść.
- Powiedz: **Say and act out the rap.** Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem i odgrywają jej treść.

3 Look and say. strona 87

- Porozmawiaj z dziećmi po polsku o tym, które z gier na obrazkach znają lub mają w domu (angielskie nazwy gier: 1 *Snakes and ladders*, 2 *Checkers*, 3 *Ludo*, 4 *Monopoly*).

Unit 2 Playing a board game

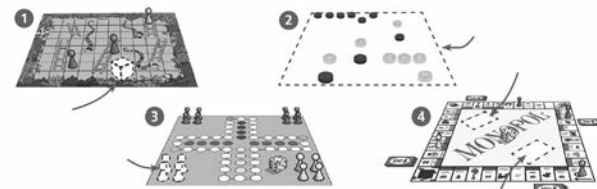
Extra words and life skills

1 3.55 Listen, point and repeat.



2 3.56 Listen and say the rap.

3 Look and say.



4 3.57 Listen, point and repeat. Act out.



5 Play Dice, card or counter.

• Language: board game, dice, counter, card; It's my turn; Can I have the (dice), please? Here you are; Thank you.



Poproś, aby powiedziały, które przedmioty z zad. 1. są potrzebne do każdej z tych gier.

- Następnie wskaż kontury brakującego przedmiotu na pierwszym obrazku, rozłóż ręce i zapytaj: **What's missing?** Wyjaśnij znaczenie pytania po polsku, jeśli to konieczne. Dzieci odpowiadają: *dice*. Kontynuuj zadanie z całą klasą (odpowiedzi: 1 *dice*, 2 *board game*, 3 *counters*, 4 *cards*).
-  Uczniowie powtarzają zadanie w parach, wskazując kolejne obrazki i nazywając brakujące przedmioty.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel klasę na cztery grupy. Rozstaw grupy w różnych kątach klasy. Przydziel każdej grupie inną rolę: *board game*, *dice*, *counter*, *card*. Kiedy wymieniasz dany przedmiot, wszyscy członkowie odpowiedniej grupy pokazują go za pomocą gestów. Wyjaśnij, co oznacza *box set*. Na hasło: **One box set!** grupy rozpraszają się i dzieci starają się utworzyć kompletny „zestaw do gry” (1 *board game*, 1 *dice*, 1 *counter*, 1 *card*) poprzez złapanie się za ręce. Członkowie „zestawu”, który utworzy się jako pierwszy, podnoszą ręce, wołają: *Box set!* i wygrywają grę. Poproś uczniów w tym „zestawie” o wymienienie swoich ról, np.: *I'm a (counter)*.

4 Listen, point and repeat. Act out. strona 87

- Poproś uczniów, aby powiedzieli, jakie przedmioty związane z grami widzą na zdjęciu. Następnie powiedz: **The children are playing a ...** Dzieci kończą zdanie, mówiąc: *board game*.
-  Powiedz: **Listen and point.** Wyjaśnij, że na nagraniu dzieci wymienią przedmioty widoczne na zdjęciu. Uczniowie powinni wskazać na zdjęciu przedmiot związany z danym dialogiem. Odtwórz nagranie. Po każdym dialogu zatrzymaj nagranie i poproś o wskazanie i podanie nazwy wymienionego przedmiotu (kolejność: *dice*, *card*, *counter*).

Upewnij się, że uczniowie rozumieją znaczenie wyrażień:
It's my turn, Can I have a ...? i Here you are.

- Powiedz: **Listen and repeat.** Podziel klasę na dwie grupy i każdej z nich przydziel inną rolę: *Child A* i *Child B*. Odtwórz nagranie pierwszego dialogu, zatrzymując je po każdej linijce. Grupy powtarzają kwestie przydzielonej im postaci. Zachęć, aby dana grupa wskazywała także odpowiedni przedmiot na zdjęciu.
- Przed odtworzeniem drugiego dialogu poproś grupy o zamienienie się rolami. Kontynuuj zadanie. Grupy zamieniają się rolami przy kolejnym dialogu.
- Powiedz: **Tick tack.** Uczniowie kończą hasło: *Time to talk.* Powiedz: **Act out the dialogue.** Odegraj przykładowy dialog z ochotnikiem, pokazując odpowiedni przedmiot za pomocą gestów. Zapraszaj pary ochotników na środek klasy, aby odegrały podobny dialog.
-  W parach uczniowie odgrywają dialog, na zmianę prosząc o różne przedmioty i podając je sobie.

5 Play Dice, card or counter.

- Powiedz: **Mime a dice/card/counter.** Dzieci pokazują dane przedmioty za pomocą gestów, jak w zad. 1.
- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Wyjaśnij po polsku zasady i zademonstruj grę z ochotnikiem: w parach dzieci mówią: *One, two, three* i jednocześnie wymieniają oraz pokazują wybrany przez siebie jeden z trzech przedmiotów: *dice, card* lub *counter*. Za każdym razem, kiedy jednocześnie pokażą i wymienią ten sam przedmiot, zdobywają wspólnie jeden punkt.
-  Podziel dzieci na pary i poproś, aby rozegrały sześć rund gry. Zachęć pary uczniów, aby powiedziały, ile punktów zdobyły.

*DODATKOWY POMYSŁ

Dzieci grają w parach w trudniejszą wersję gry, opartą na zasadach gry *Rock, paper, scissors*. Wyjaśnij zasady: podobnie jak w zad. 5. dzieci odliczają do trzech i nazywają oraz pokazują wybrany przedmiot. W każdej parze przedmiotów jeden ma przewagę nad drugim. Zapisz zasady na tablicy, np. rysując pary przedmiotów i zakreślając kółkiem zwycięski przedmiot w każdej możliwej rozgrywce, możesz ewentualnie podać wyjaśnienie w nawiasie:

- counter + **dice** (kostka przesuwają pionek),
- **counter** + card (pionek staje na karcie),
- dice and **card** (karta zakrywa kostkę).

Osoba, która pokaże i nazwie zwycięski przedmiot, zdobywa punkt. Przy pokazaniu identycznych przedmiotów nikt nie zdobywa punktu. Wyznacz 6–10 rund i zapytaj, kto zwyciężył w każdej parze i iloma punktami.

Zakończenie lekcji

- Odgrywaj prośby za pomocą gestów, np.: **Can I have a counter, please?** Dzieci mówią, jaką prośbę odgrywasz, i odpowiednio reagują, udając, że podają ci dany przedmiot, i mówiąc: *Here you are.* Powtórz zadanie z różnymi przedmiotami potrzebnymi do gier planszowych.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. 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. 85.



1 board game, 2 dice, 3 counter, 4 card

dice, board game, card, counter
card, dice, counter, board game



One, two, three (dzieci pokazują odpowiednią liczbę palców)

Say the words with me: (dzieci kiwają ręką zachęcająco)

Dice, board game, card, counter (dzieci pokazują odpowiednie przedmioty za pomocą gestów)

Card, dice, counter, board game. (jw.)

Yeah! (dzieci triumfalnie podnoszą prawą rękę z zaciśniętą pięścią)



1 **Child A:** *It's my turn. Can I have the dice, please?*

Child B: *Here you are.*

Child A: *Thank you.*

2 **Child A:** *It's my turn. Can I have a card, please?*

Child B: *Here you are.*

Child A: *Thank you.*

3 **Child A:** *It's my turn. Can I have a counter, please?*

Child B: *Here you are.*

Child A: *Thank you.*

Extra words and life skills 3

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie części ciała, mówienie rymowanki, opisywanie dolegliwości, wyrażanie współczucia

Główne słownictwo i struktury:

fingers, toes, knees, elbows; How many (knees)?; I've got a sore (toe). Oh, dear. Poor you!; 0 liczby

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD1 i CD3; karty obrazkowe z częściami ciała;
 *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 55 Odtwórz piosenkę *It's time for English now.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65).

Powtórzenie

- Powtórz kluczowe słownictwo z rozdziału 3., grając z dziećmi w dowolną grę z kartami obrazkowymi z *Banku gier* na s. 15.

Główna część lekcji

1 Listen, point and repeat. strona 88

- Wskaż następujące części swojego ciała: palce u rąk, palce u stóp, kolana, łokcie. Dzieci nazywają te części ciała po polsku lub po angielsku. Mów angielskie nazwy: **Very good, (elbows).** Podkreśl, że w języku angielskim palce u rąk i u stóp mają inne nazwy.
- CD3 58 Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 88. Wskaż obrazki i powiedz: **Listen and point.** Podpowiedz dzieciom, że części ciała są wymieniane najpierw w tej samej, a potem w innej kolejności niż na obrazkach. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują odpowiednio obrazki.
- Powiedz: **Repeat.** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują obrazki i powtarzają słowa.
- Wskażuj kolejno swoje części ciała. Dzieci wskazują te same części na swoim ciele i mówią ich nazwy razem z tobą.

2 Listen and say the rap.

- CD3 59 Powiedz: **Listen to the rap and act it out.** Dzieci słuchają rymowanki i odgrywają jej treść, naśladując twoje gesty.
- Powiedz: **Listen and repeat the rap.** Odtwórz rymowankę ponownie, robiąc pauzę po każdej linijce. Zachęć uczniów, aby powtarzali każdą linijkę i odgrywali jej treść.
- Powiedz: **Say and act out the rap.** Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem i odgrywają jej treść.

3 Look, count and say. strona 88

- Wskaż obrazek i zapytaj: **What can you see?** Dzieci wymieniają wszystkie elementy obrazka, które potrafią nazwać po angielsku.
- Następnie wskaż obrazek i zapytaj: **How many fingers?** Wyjaśnij, że dzieci mają policzyć tylko widoczne części ciała osób na obrazku, a nie te ukryte np. w wodzie. Dzieci

Extra words and life skills

Unit 3
Getting hurt

1 1:58 Listen, point and repeat.

1

2

3

4

2 1:59 Listen and say the rap.

3 Look, count and say.

4 3:59 Listen, point and repeat. Act out.

a

b

c

d

5 Play Find a partner.

88

Language: fingers, toes, knees, elbows; How many (knees)?; numbers; I've got a sore (toe); Oh, dear. Poor you!

odpowiadają: *six*. Kontynuuj zadanie z całą klasą, pytając o pozostałe części ciała z zad. 1. (odpowiedzi: *fingers – 6, toes – 10, elbows – 3, knees – 4*).

- Uczniowie powtarzają zadanie w parach, na zmianę zadając pytania o liczbę danej części ciała i odpowiadając na nie. Dzieci mogą też pytać o inne części ciała, których nazwy znają po angielsku, np.: *ears, noses, hands, eyes*.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają obok ławek. Zaśpiewaj i odegraj wersję piosenki *Head and shoulders*, zmieniając tekst na: *fingers, elbows/knees and toes*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść. Przyspieszaj i zwalniasz tempo piosenki, a dzieci odpowiednio reagują.

4 Listen, point and repeat. Act out. strona 88

- Poproś uczniów, aby powiedzieli, w jakie części ciała zraniły się dzieci na zdjęciach (1 *knee*, 2 *elbow*, 3 *finger*, 4 *toe*).
- CD3 60 Powiedz: **Listen and point.** Wyjaśnij, że w nagraniu dzieci mówią, które części ciała je bołą. Uczniowie powinni wskazać zdjęcie związane z danym dialogiem. Odtwórz nagranie. Po każdym dialogu zatrzymaj nagranie i poproś o wskazanie pasującego zdjęcia (kolejność: 3, 1, 4, 2). Upewnij się, że uczniowie rozumieją znaczenie wyrażen: *I've got a sore ... Oh dear. Poor you!*
- Powiedz: **Listen and repeat.** Podziel klasę na dwie grupy i każdej z nich przydziel inną rolę: *Child A* i *Child B*. Odtwórz nagranie pierwszego dialogu, zatrzymując je po każdej linijce. Grupy powtarzają kwestie przydzielonej im postaci. Zachęć, aby członkowie grupy odgrywający rolę *Child A* chwytały się za opisywaną część ciała i udawali, że ich boli.

- Przed odtworzeniem drugiego dialogu poproś grupy o zamienienie się rolami. Kontynuuj zadanie. Grupy zamieniają się rolami przy kolejnym dialogu.
- Powiedz: **Tick tock**. Uczniowie kończą hasło: *Time to talk*. Powiedz: **Act out the dialogue**. Odegraj przykładowy dialog z ochotnikiem, udając ból danej części ciała. Zapraszaj pary ochotników na środek klasy, aby odegrały podobny dialog.
-  W parach uczniowie odgrywają dialog, na zmianę opisując swoje dolegliwości i wyrażając współczucie.

*DODATKOWY POMYSŁ

Udawaj, że boli cię jakaś część ciała, np. kolano, i złap się za nią. Powiedz: **I've got a sore knee**. Zachęć dzieci do wyrażenia współczucia: *Oh dear. Poor you*. Następnie powtórz zadanie, ale opisując błędną część ciała, np. złap się za palec u stopy i powiedz: **I've got a sore elbow**. Dzieci wówczas milczą. Powtórz zadanie kilka razy, podając na zmianę prawdziwe i błędne zdania. Uczniowie odpowiednio reagują. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.

5 Play Find a partner.

- Powiedz: **Mime 'I've got a sore finger/knee/toe/elbow'**. Dzieci udają ból, łapiąc się za dane części ciała.
- Kłasnij i powiedz: **Hey, hey, hey**. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Wyjaśnij po polsku zasady: każde dziecko udaje, że boli je jedna z części ciała poznanych w zad. 1. Mogą oznaczyć daną część ciała naklejką (w przypadku *toes* – na bucie) lub narysować na niej kropkę flamastrem. Następnie dzieci chodzą po klasie, rozmawiają w parach i opisują swoją dolegliwość, np.: *I've got a sore toe*. Kiedy znajdą osobę z tym samym problemem, odpowiada ona: *Me, too* i od tej pory chodzą wspólnie, próbując znaleźć więcej osób z tą samą dolegliwością. Jeśli napotkana osoba ma inną dolegliwość, odpowiada np.: *I've got a sore knee* i odchodzi.
- Przerwij grę po kilku minutach i pytaj różne pary lub grupy uczniów: **What's the matter?**, pokazując znaczenie pytania za pomocą gestów. Uczniowie wspólnie odpowiadają: *We/I've got a sore (elbow)*.

Zakończenie lekcji

- Odegraj dolegliwości za pomocą gestów, łapiąc się za części ciała omawiane na lekcji. Dzieci opisują, jaką dolegliwość ilustrujesz, np.: *I've got a sore knee*. Zapytaj uczniów, jak wyrażamy współczucie na wieść o cudzej dolegliwości (*Oh dear. Poor you*).
-  Odtwórz piosenkę *Say goodbye*. 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. 86.



1 *fingers*, 2 *toes*, 3 *knees*, 4 *elbows*

toes, fingers, elbows, knees
knees, toes, elbows, fingers



One, two, three (dzieci pokazują odpowiednią liczbę palców)

Say the words with me: (dzieci kiwają ręką zachęcająco)

Toes, fingers, elbows, knees (dzieci wskazują swoje części ciała)

Knees, toes, elbows, fingers (jw.)

Yeah! (dzieci triumfalnie podnoszą prawą rękę z zaciśniętą pięścią)



1 **Child A:** *I've got a sore finger.*

Child B: *A sore finger? Oh dear. Poor you!*

2 **Child A:** *I've got a sore knee.*

Child B: *A sore knee? Oh dear. Poor you!*

3 **Child A:** *I've got a sore toe.*

Child B: *A sore toe? Oh dear. Poor you!*

4 **Child A:** *I've got a sore elbow.*

Child B: *A sore elbow? Oh dear. Poor you!*

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie dzikich zwierząt, mówienie rymowanki, uzyskiwanie informacji o umiejętnościach zwierząt, wyrażanie opinii

Główne słownictwo i struktury:

snake, tiger, rhino, gorilla, ostrich; swim, jump, climb trees; It's (a tiger). Can (tigers) swim? I don't know. I think they can. I think so, too.

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD1 i CD3; karty obrazkowe ze zwierzętami; karteczki samoprzylepne; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: **Hello, teacher.**
-  Odtwórz piosenkę *It's time for English now.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 65).

Powtórzenie

- Powtórz kluczowe słownictwo z rozdziału 4., grając z dziećmi w dowolną grę z kartami obrazkowymi z *Banku gier* na s. 15.

Główna część lekcji

1 Listen, point and repeat. strona 89

- Pokaż za pomocą gestów i dźwięków następujące zwierzęta: *snake* – pokaż ręką, jak porusza się wąż, i zasycz; *tiger* – zrób wyskok, pokazując pazury; *rhino* – pokaż róg na nosie; *gorilla* – chodź ciężko, kołysząc się na boki; *ostrich* – wyciągnij szyję i przechadzaj się dostojnie, trzepocząc rękami, naśladując ruch skrzydeł. Zachęć dzieci, aby odgadły, co to za zwierzęta. Dzieci zgadują po polsku lub po angielsku. Kiedy uda im się wymienić właściwe zwierzę, powiedz jego angielską nazwę, np.: **Very good, (tiger).**
-  Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 89. Wskaż obrazki i powiedz: **Listen and point.** Podpowiedź dzieciom, że nazwy zwierząt są wymieniane najpierw w tej samej, a potem w innej kolejności niż na obrazkach. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują odpowiednie obrazki.
- Powiedz: **Repeat.** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują obrazki i powtarzają słowa. Zwróć uwagę uczniów na podpisy pod ilustracjami i zachęć ich, aby spróbowali je odczytać razem z tobą.
- Ponownie odgrywaj zwierzęta za pomocą gestów. Dzieci naśladują twoje ruchy i mówią nazwy zwierząt razem z tobą.

2 Listen and say the rap.

-  Powiedz: **Listen to the rap and act it out.** Dzieci słuchają rymowanki i odgrywają jej treść, naśladując swoje gesty.
- Powiedz: **Listen and repeat the rap.** Odtwórz rymowankę ponownie, robiąc pauzę po każdej linijce. Zachęć uczniów, aby powtarzali każdą linijkę i odgrywali jej treść.
- Powiedz: **Say and act out the rap.** Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem i odgrywają jej treść.

Unit 4

Learning about animals

Extra words and life skills

1 3.61 Listen, point and repeat.



2 3.62 Listen and say the rap.

3 Look and say.



4 3.63 Listen, guess and repeat. Act out.



5 Do the Animal quiz!

• Language: snake, tiger, rhino, gorilla, ostrich; swim, jump, climb trees; It's (a tiger); Can (tigers) swim?; I don't know; I think they can; I think so, too.



3 Look and say. strona 89

- Wskaż pierwszy obrazek i zapytaj: **What animal is this?** Dzieci rozpoznają po widocznej części ciała, co to za zwierzę, i mówią jego nazwę. Kontynuuj zadanie z całą klasą, pytając o zwierzęta, których części ciała są pokazane na pozostałych obrazkach (odpowiedzi: 1 *rhino*, 2 *snake*, 3 *tiger*, 4 *ostrich*, 5 *gorilla*).
-  Uczniowie powtarzają zadanie w parach, na zmianę wskazując obrazki i mówiąc nazwy zwierząt.

*DODATKOWY POMYSŁ

Narysuj na tablicy część ciała innego zwierzęcia z rozdziału 4., którego nazwę dzieci znają po angielsku, np. pasiąstą nogę zebry. Dzieci zgadują, co to za zwierzę. Zapraszaj ochotników do tablicy, aby rysowali części ciała różnych zwierząt. Reszta klasy zgaduje, co to za zwierzęta.

ZADANIE RUCHOWE

Przygotuj tyle karteczek samoprzylepnych, ile jest dzieci w klasie, i napisz na każdej pierwszą literę nazwy zwierzęcia z zad. 1., np. po pięć karteczek z literą odnoszącą się do jednego zwierzęcia. Pomieszaj karteczki. Podziel dzieci na pary i poproś, aby stanęły naprzeciw siebie w bezpiecznej odległości od ławek. Każdemu dziecku w sekrecie przed drugą osobą z pary przyczep na plecach karteczkę z literą. Zaproś dzieci do „strusiego tańca” – zadaniem każdego dziecka jest spróbować jako pierwsze dostrzec literę na plecach partnera z pary i podać odpowiadającą jej nazwę zwierzęcia. W zabawie nie wolno się dotykać, liczą się spryt i refleks.

4 Listen, guess and repeat. Act out. strona 89

- Wskaż zdjęcie i powiedz: **The children are reading a book about ...** Dzieci kończą zdanie, mówiąc: *animals*. Przypomnij następujące umiejętności zwierząt za pomocą gestów: *swim, jump, climb trees*. Dzieci nazywają te umiejętności.
-  Powiedz: **Listen and guess**. Wyjaśnij, że na nagraniu dzieci rozmawiają o umiejętnościach zwierząt, a zadaniem uczniów jest zgadnąć, czy omawiane zwierzęta potrafią wykonywać daną czynność. Odtwórz nagranie pierwszego dialogu i zatrzymaj je po pytaniu. Zachęć uczniów, aby podnieśli rękę, jeśli ich odpowiedź jest twierdząca. Wznów odtwarzanie dialogu, aby uczniowie mogli porównać swoją odpowiedź z nagraniem. Powtórz procedurę przy kolejnych dialogach. Upewnij się, że dzieci rozumieją znaczenie zwrotów: *I don't know. I think they can/so, too* (odpowiedzi w nagraniu są zgodne z prawdą).
- Powiedz: **Listen and repeat**. Podziel klasę na dwie grupy i każdej z nich przydziel inną rolę: *Child A* i *Child B*. Odtwórz nagranie pierwszego dialogu, zatrzymując je po każdej linijce. Grupy powtarzają kwestie przydzielonej im postaci.
- Przed odtworzeniem drugiego dialogu poproś grupy o zamienienie się rolami. Kontynuuj zadanie. Grupy zamieniają się rolami przy kolejnym dialogu.
- Powiedz: **Tick tock**. Uczniowie kończą hasło: *Time to talk*. Powiedz: **Act out the dialogue**. Odegraj przykładowy dialog z ochotnikiem, pytając o umiejętność wybranego zwierzęcia, i zachęcając ucznia do wyrażenia opinii, np.: *I think they can/can't*. Jeśli dzieci są przekonane do danych odpowiedzi, mogą także mówić: *Yes, they can. / No, they can't*. Zapraszaj pary ochotników na środek klasy, aby odegrały podobny dialog. Dzieci mogą rozmawiać także o innych umiejętnościach i zwierzętach niż w nagraniu. W przypadku wątpliwości dotyczących umiejętności zwierząt, możesz sprawdzać odpowiedzi w internecie lub poprosić dzieci o sprawdzenie informacji w ramach zadania domowego.
-  W parach uczniowie odgrywają dialog, na zmianę pytając o umiejętności zwierząt i wyrażając swoją opinię.

5 Do the Animal quiz!

- Podziel klasę na trzy lub cztery drużyny o identycznej liczbie graczy. Powiedz: **Let's do the Animal quiz!** Wyznacz w każdej grupie reprezentanta. Następnie zadaj pierwsze pytanie quizu, np.: **Can snakes swim?** Grupy mają 20 sekund na ustalenie odpowiedzi. Reprezentant każdej grupy przekazuje ustaloną odpowiedź, np.: *We think they can/can't*. Jeśli członkowie grupy nie zgadzają się ze sobą, reprezentant podejmuje decyzję co do odpowiedzi.
- Zapisz na tablicy symbolami ✓ i ✗ odpowiedź każdej grupy przy nr. 1. (pierwsze pytanie). Następnie podaj właściwą odpowiedź i przyznaj po jednym punkcie każdej grupie, która odpowiedziała prawidłowo.
- Wyznacz innych reprezentantów do drugiej rundy i zadaj kolejne pytanie. Kontynuuj zabawę w podobny sposób, żeby każdy członek drużyny miał okazję być reprezentantem i odpowiedzieć na pytanie. Drużyna z największą liczbą punktów wygrywa.
Sugerowane pytania do quizu (prawidłowe odpowiedzi w nawiasach):
 - 1 Can snakes swim? (Yes, they can.)
 - 2 Can rhinos climb trees? (No, they can't.)
 - 3 Can zebras run? (Yes, they can.)
 - 4 Can ostriches jump? (Yes, they can.)
 - 5 Can gorillas swim? (No, they can't.)
 - 6 Can ostriches fly? (No, they can't.)
 - 7 Can rhinos run? (Yes, they can.)
 - 8 Can giraffes climb trees? (No, they can't.)

Zakończenie lekcji

- Odegraj za pomocą gestów kilka pytań o umiejętności zwierząt omawianych na zajęciach, np.: **Can gorillas jump?** Uczniowie zgadują, zadają pytanie i udzielają na nie odpowiedzi, np.: *I think they can*.
-  Odtwórz piosenkę *Say goodbye*. 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. 87.



1 snake, 2 tiger, 3 rhino, 4 gorilla, 5 ostrich

tiger, snake, ostrich, gorilla, rhino
gorilla, tiger, rhino, ostrich, snake



One, two, three (dzieci pokazują odpowiednią liczbę palców)

Say the words with me: (dzieci kiwają ręką zachęcająco)

Tiger, snake, ostrich, gorilla, rhino (dzieci pokazują zwierzęta za pomocą gestów)

Gorilla, tiger, rhino, ostrich, snake (jw.)

Yeah! (dzieci triumfalnie podnoszą prawą rękę z zaciśniętą pięścią)



- 1 Child A: Look. It's a lion.
Child B: Can lions swim?
Child A: I don't know. I think they can.
Child B: Yes, I think so, too.
- 2 Child A: Look. It's a snake.
Child B: Can snakes climb trees?
Child A: I don't know. I think they can.
Child B: Yes, I think so, too.
- 3 Child A: Look. It's a gorilla.
Child B: Can gorillas jump?
Child A: I don't know. I think they can.
Child B: Yes, I think so, too.

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie owoców, mówienie rymowanki, kupowanie w sklepie, wyrażanie upodobań

Główne słownictwo i struktury:

orange, peach, melon, cherry, strawberry; numbers; I like (melon). Can I have a (peach) ice cream, please? Here you are. Thank you; Number one: I like (cherries); How many ...?; liczby

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD2 i CD3; karty obrazkowe z produktami żywnościowymi; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 43 Odtwórz piosenkę *It's Bugs Team time!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105).

Powtórzenie

- Powtórz kluczowe słownictwo z rozdziału 5., grając z dziećmi w dowolną grę z kartami obrazkowymi z *Banku gier* na s. 15.

Główna część lekcji

1 Listen, point and repeat. strona 90

- Wyjaśnij, że na dzisiejszej lekcji uczniowie poznają pięć nazw owoców. Udawaj, że przygotowujesz i jesz każdy z tych owoców z osobna, np. odrywaj szypułkę od truskawki, obieraj pomarańczę, wypluwaj pestkę z wiśni, obieraj melona, wgrzyżaj się w brzoskwinie i wycieraj kapiący z niej sok. Zachęć dzieci, aby odgadły, jakie to owoce. Możesz podpowiadać kolory, np.: **It's red/yellow/orange.** Dzieci zgadują po polsku lub po angielsku. Kiedy odgadną, powiedz: **Very good, (cherry).**
- CD3 64 Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 90. Wskaż obrazki i powiedz: **Listen and point.** Podpowiedz dzieciom, że owoce są wymieniane najpierw w tej samej, a potem w innej kolejności niż na obrazkach. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują odpowiednie obrazki.
- Powiedz: **Repeat.** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują obrazki i powtarzają słowa. Zwróć uwagę uczniów na podpisy pod ilustracjami i zachęć, aby spróbowali je odczytać razem z tobą.
- Udawaj, że przygotowujesz i jesz owoce z zadania. Dzieci naśladują twoje gesty i mówią nazwy owoców razem z tobą.

2 Listen and say the rap.

- CD3 65 Powiedz: **Listen to the rap and act it out.** Dzieci słuchają rymowanki i odgrywają jej treść, naśladując twoje gesty.
- Powiedz: **Listen and repeat the rap.** Odtwórz rymowankę ponownie, robiąc pauzę po każdej linijce. Zachęć uczniów, aby powtarzali każdą linijkę i odgrywali jej treść.
- Powiedz: **Say and act out the rap.** Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem i odgrywają jej treść.

Extra words and life skills
Unit 5
Buying ice-cream

1 3.64 Listen, point and repeat.

orange peach melon cherry strawberry

2 3.65 Listen and say the rap.

3 Look, count and say.

4 3.66 Listen, choose and say. Repeat. Act out.

a b c d e f

5 Think and say.

Language: orange, peach, melon, cherry, strawberry; numbers; I like (melon); Can I have (a peach) ice cream, please? Here you are; Thank you; Number one: I like (cherries).

3 Look, count and say. strona 90

- Wskaż obrazek i zapytaj: **What fruit can you see?** Dzieci wymienią wszystkie owoce.
- Następnie wskaż obrazek ponownie i zapytaj: **How many oranges?** Dzieci odpowiadają: *four.* Kontynuuj zadanie z całą klasą, pytając o pozostałe owoce (odpowiedzi: *oranges – 4, peaches – 3, melon – 1, cherries – 10, strawberries – 6*).
- Uczniowie powtarzają zadanie w parach, na zmianę zadając pytania o liczbę owoców i odpowiadając na nie.

*DODATKOWY POMYSŁ

Uczniowie przyglądają się obrazkowi w zad. 3. przez 20 sekund. Następnie zamykają książki i z pamięci podają liczbę i rodzaj wszystkich owoców na ilustracji.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają obok ławek w parach naprzeciw siebie. Jedno dziecko w każdej parze prowadzi – wybiera w sekrecie owoc i za pomocą gestów udaje, że przygotowuje go do spożycia, np. płucze pomarańczę, nacina nożykiem skórkę, odrywa ją, rozdziela owoc na części itp. Druga osoba jest lustrzanym odbiciem i naśladuje gesty pierwszej. Kiedy powiesz: **Stop! Name the fruit,** uczniowie odgrywający rolę luster zgadują, co to za owoc, np.: *I think it's an orange*, a osoba pokazująca gesty mówi, czy to prawidłowa odpowiedź. Następnie uczniowie zamieniają się rolami.

4 Listen, choose and say. Repeat. Act out. strona 90

- Wskaż lody na zdjęciach i zapytaj: **What's this?** Wprowadź słowo *ice cream*. Poproś dzieci o nazwanie owoców obok zdjęcia 1. (a *orange*, b *strawberry*, c *melon*) i obok zdjęcia 2. (d *strawberry*, e *cherry*, f *peach*).
-  Powiedz: **Listen, choose and say.** Wyjaśnij, że zadaniem uczniów jest usłyszeć i wybrać, jaki smak mają lody kupowane przez dzieci na zdjęciach. Dialogi są w tej samej kolejności, co zdjęcia. W przypadku pierwszego dialogu dzieci wybierają z owoców oznaczonych a–c, a przy drugim dialogu z owoców oznaczonych d–f. Odtwórz nagranie i wysłuchaj odpowiedzi (1 b, 2 f). Upewnij się, że uczniowie rozumieją znaczenie wyrażań: *Can I have a ...* i *Here you are*.
- Powiedz: **Listen and repeat.** Podziel klasę na dwie grupy i przydziel każdej inną rolę: *Child* i *Ice-cream seller*. Odtwórz nagranie pierwszego dialogu, zatrzymując je po każdej linijce. Grupy powtarzają kwestie przydzielonej im postaci.
- Przed odtworzeniem drugiego dialogu poproś grupy o zamienienie się rolami. Kontynuuj zadanie. Grupy zamieniają się rolami przy kolejnym dialogu.
- Powiedz: **Tick tock.** Uczniowie kończą hasło: *Time to talk*. Powiedz: **Act out the dialogue.** Odegraj przykładowy dialog z ochotnikiem, dodając gesty, np. udając nakładanie lodów do rożka i podawanie ich. Zapraszaj pary ochotników na środek klasy, aby odegrały podobny dialog.
-  W parach uczniowie odgrywają dialog, na zmianę kupując lody o wybranym smaku i podając je. Zachęć dzieci, aby w scenie kupowały lody o swoim ulubionym smaku owocowym.

5 Think and say. strona 90

- Wskaż owoce w zad. 1. i uszereguj je od najbardziej lubianego do najmniej lubianego przez ciebie, np.: **Number 1 I like strawberries. Number 2 I like peaches** itd.
- Zapytaj: **What is your number 1 fruit? Number 2, 3 ...?** Zachęć uczniów, aby uszeregowali owoce w podobny sposób. Mogą zrobić notatki w zeszytach, pisząc liczby 1–5 i np. rysując owoce lub pisząc całe wyrazy albo pierwsze litery ich nazw. Poproś dwoje lub troje ochotników o udzielenie odpowiedzi. Jeśli dzieci w ogóle nie lubią jakiegoś owocu, podając numerację, dodają: *Number 5 I don't like ...*
-  W parach uczniowie na zmianę podają kolejność owoców według własnych upodobań.

Zakończenie lekcji

- Pokaż owoce z lekcji za pomocą gestów i pogłaszcz się po brzuchu. Dzieci interpretują twoje gesty i mówią pełne zdania, np.: *I like strawberries*. Następnie zachęć dzieci, aby zgadły smak lodów, jakie kupisz, kiedy będziesz za granicą, i powiedziały, jak o nie poprosisz, np.: *Can I have a strawberry ice cream?* Zapytaj, co odpowie sprzedawca (*Here you are*) i jak mu podziękujesz (*Thank you*).
-  Odtwórz piosenkę *See you soon*. 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. 88.

CD3
64

1 *orange*, 2 *peach*, 3 *melon*, 4 *cherry*, 5 *strawberry*

peach, orange, strawberry, cherry, melon
melon, strawberry, peach, cherry, orange

CD3
65

One, two, three (dzieci pokazują odpowiednią liczbę palców)

Say the words with me: (dzieci kiwają ręką zachęcająco)

Peach, orange, strawberry, cherry, melon (dzieci udają,

że jedzą dane owoce w odpowiedni sposób, lub

wskazują owoce na ilustracjach w książce)

Melon, strawberry, peach, cherry, orange (jw.)

Yeah! (dzieci triumfalnie podnoszą prawą rękę z zaciśniętą pięścią)

CD3
66

1 **Child:** *Mmm. I like strawberries. Can I have a strawberry ice cream, please?*

Ice-cream seller: *Here you are.*

Child: *Thank you.*

2 **Child:** *Mmm. I like peaches. Can I have a peach ice cream, please?*

Ice-cream seller: *Here you are.*

Child: *Thank you.*

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie osób z najbliższego otoczenia dziecka, mówienie rymowanki, przedstawianie osób trzecich, witanie się z nowo poznanymi osobami

Główne słownictwo i struktury:

aunt, uncle, cousin, best friend, classmate; This is my (aunt). Nice to meet you (too).

Materiały (*opcjonalne):

płyty audio CD2 i CD3; karty obrazkowe z członkami rodziny; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD2 43 Odtwórz piosenkę *It's Bugs Team time!* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 105).

Powtórzenie

- Powtórz kluczowe słownictwo z rozdziału 6., grając z dziećmi w dowolną grę z kartami obrazkowymi z *Banku gier* na s. 15.

Główna część lekcji

1 Listen, point and repeat. strona 91

- Mów zdania o następujących osobach: *uncle, aunt, cousin*, np.: **My father has got a brother. He is my (uncle). My mother has got a sister. She is my (aunt). My father has got a sister. She has got a son. He is my (cousin).** Dzieci mówią nazwy tych członków rodziny po polsku lub po angielsku. Kiedy uzupełnią zdanie prawidłowo, powiedz: **Very good, (uncle).** Następnie w podobny sposób wprowadź słowa: *best friend* i *classmate*, opisując dzieci z klasy, np.: **Aneta is Oliwia's (best friend). Mikołaj and Julia go to one class. Mikołaj is Julia's (classmate).**
- CD3 67 Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 91. Wskaż obrazki i powiedz: **Listen and point.** Podpowiedz dzieciom, że osoby są wymieniane najpierw w tej samej, a potem w innej kolejności niż na obrazkach. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują odpowiednie obrazki. Wyjaśnij, że słowami *cousin, best friend* i *classmate* określamy zarówno chłopca, jak i dziewczynkę.
- Powiedz: **Repeat.** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują obrazki i powtarzają słowa. Zwróć uwagę uczniów na podpisy pod ilustracjami i zachęć, aby odczytali je razem z tobą.

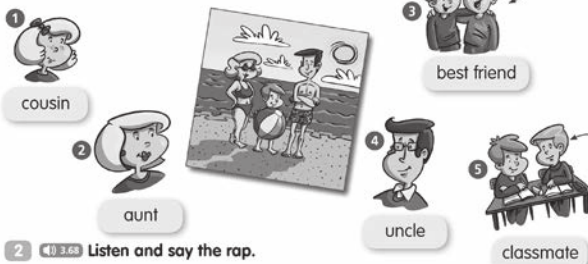
*DODATKOWY POMYSŁ

Wymieniaj imiona osób z twojego otoczenia, tych samych co w zad. 1., np.: **Marta is my ...** Dzieci zgadują, kim są dla ciebie te osoby, np.: *aunt.* Możesz także pokazać zdjęcia tych osób, np. w telefonie, i opowiedzieć o nich lub zachęcić dzieci do zgadywania szczegółów z życia tej osoby, np.: **It's my aunt. She lives in France. She's got short brown hair. How many children has he got? Guess.** Ochotnicy mówią imiona osób ze swojego otoczenia. Zgaduj, kim są dla nich te osoby, i zachęć, aby dodali więcej informacji na ich temat.

Unit 6 Meeting someone

Extra words and life skills

1 3.67 Listen, point and repeat.



2 3.68 Listen and say the rap.

3 3.69 Listen, point and say.



4 3.70 Listen and choose. Repeat. Act out.



5 Do the role play.

• Language: cousin, aunt, best friend, uncle, classmate; This is my (aunt); Nice to meet you (too).



2 Listen and say the rap.

- CD3 68 Powiedz: **Listen to the rap and act it out.** Dzieci słuchają rymowanki i odgrywają jej treść, naśladowując swoje gesty.
- Powiedz: **Listen and repeat the rap.** Odtwórz rymowankę ponownie, robiąc pauzę po każdej linijce. Zachęć uczniów, aby powtarzali każdą linijkę i odgrywali jej treść.
- Powiedz: **Say and act out the rap.** Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem i odgrywają jej treść.

3 Listen, point and say. strona 91

- Wskaż obrazki i zapytaj: **Who can you see?** Dzieci nazywają postaci na obrazkach, korzystając z zad. 1., które wyjaśnia, kim jest każda z tych osób.
- CD3 69 Wskaż ramkę 1. i powiedz: **Listen, point and say.** Odtwórz pierwsze zdanie. Zachęć dzieci do wskazania i podania właściwej postaci w parze: 1 b – *uncle*. Kontynuuj zadanie, odtwarzając pozostałe zdania i prosząc dzieci o udzielenie prawidłowych odpowiedzi (1 b – *uncle*, 2 b – *cousin*, 3 a – *aunt*, 4 a – *best friend*).
- W parach uczniowie na zmianę wskazują parę postaci na jednym obrazku i mówią zdanie o jednej z tych osób, podobnie jak w nagraniu, oraz wybierają, która postać została opisana.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają obok ławek. Mów zdania o swoich bliskich, a także o innych członkach rodziny z rozdziału 6., np.: **My uncle Michał has got six children. My best friend Ada has got purple hair.** Powiedz: **Jump if it's true. Squat if it's false** i zademonstruj wykonanie zadania. Dzieci słuchają zdań, zgadują i odpowiednio reagują. Po każdym zdaniu zdradzaj prawdę i razem z „przegrzonymi” bij brawo osobom, które odpowiedziały.

4 Listen and choose. Repeat. Act out. strona 91

- Wskaż zdjęcia i zapytaj: **Who's this?** Dzieci zgadują, kim są dla siebie osoby na zdjęciach.
-  Powiedz: **Listen and choose.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest wysłuchać dialogów i wybrać, do którego zdjęcia się odnoszą. Uprzedź, że są dwa dialogi, a trzy zdjęcia, zatem do jednego zdjęcia nie ma nagrania. Odtwórz nagranie, a dzieci wskazują odpowiednie zdjęcia. Sprawdź odpowiedzi (pierwszy dialog – zdjęcie a, drugi dialog – zdjęcie c). Upewnij się, że uczniowie rozumieją znaczenie wyrażenia: *Nice to meet you (too).*
- Powiedz: **Listen and repeat.** Podziel klasę na trzy grupy i każdej z nich przydziel inną rolę: *Child, Aunt, Anna.* Odtwórz nagranie pierwszego dialogu, zatrzymując je po każdej linijce. Grupy powtarzają kwestie przydzielonej im postaci.
- Przed odtworzeniem drugiego dialogu przydziel grupom inne role: *Child, Uncle, Jack,* upewniając się, że grupa, która poprzednio przedstawiała postać, teraz jest jedną z pozostałych osób. Odtwórz nagranie, a grupy powtarzają odpowiednie kwestie.
- Powiedz: **Tick tack.** Uczniowie kończą hasło: *Time to talk.* Powiedz: **Act out the dialogue.** Odegraj przykładowy dialog z dwojgiem ochotników, uzgadniając wcześniej role. Zapraszaj trójki ochotników na środek klasy, aby odegrali podobny dialog.
-  W grupach trzyosobowych uczniowie odgrywają podobne dialogi, uzgadniając wcześniej role.

5 Do the role-play.

- Ustal z klasą, kim są osoby na zdjęciu b w zad. 4., do którego nie było nagrania, np.: *teacher, uncle, child.* Poproś troje ochotników o odegranie scenki według własnego pomysłu, gdzie jedna postać przedstawia sobie wzajemnie dwie pozostałe osoby.
-  Podziel klasę na grupy trzyosobowe. Wszystkie grupy odgrywają podobną scenkę. Mogą ją także modyfikować, zmieniając role postaci.

*DODATKOWY POMYSŁ

Uczniowie pracują w grupach trzyosobowych. Poproś, aby odliczyli kolejno do trzech. Osoby, które powiedziały: *One,* wstają. Wyjaśnij, że w scenie, którą odegra ich grupa, będą sobą. Pozostałym członkom grupy przydziel role według własnego pomysłu i przedstawiać ich sobie wzajemnie. Mogą to być role osób z ich otoczenia, np.: *aunt, best friend,* lub role sławnych postaci i bohaterów bajek, np. *Cristiano Ronaldo* i *Pippi Langstrumpf.* Dzieci odgrywają scenki, wcielając się w przydzielone im role. Następnie grupy odgrywają dwie kolejne scenki z dziećmi przydzielającymi role i przedstawiającymi postaci, które powiedziały odpowiednio: *Two* i: *Three.*

Zakończenie lekcji

- Zapytaj, jakich pięć postaci dzieci poznały na dzisiejszej lekcji. Zapytaj, jak przedstawiamy kogoś trzeciej osobie oraz jak witamy się z nowo poznaną osobą.
-  Odtwórz piosenkę *See you soon.* 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. 89.

CD3
67

1 *cousin,* 2 *aunt,* 3 *best friend,* 4 *uncle,* 5 *classmate*

best friend, aunt, cousin, classmate, uncle
classmate, uncle, best friend, cousin, aunt

CD3
68

One, two, three (dzieci pokazują odpowiednią liczbę palców)

Say the words with me: (dzieci kiwają ręką zachęcająco)

Best friend, aunt, cousin, classmate, uncle (dzieci

wskazują odpowiednie postaci na zdjęciach w książce)

Classmate, uncle, best friend, cousin, aunt (jw.)

Yeah! (dzieci triumfalnie podnoszą prawą rękę z zaciśniętą pięścią)

CD3
69

1 *This is my uncle.*

2 *This is my cousin.*

3 *This is my aunt.*

4 *This is my best friend.*

CD3
70

1 **Child:** *Aunt Sara, this is my best friend, Anna.*
Anna, this is my aunt.

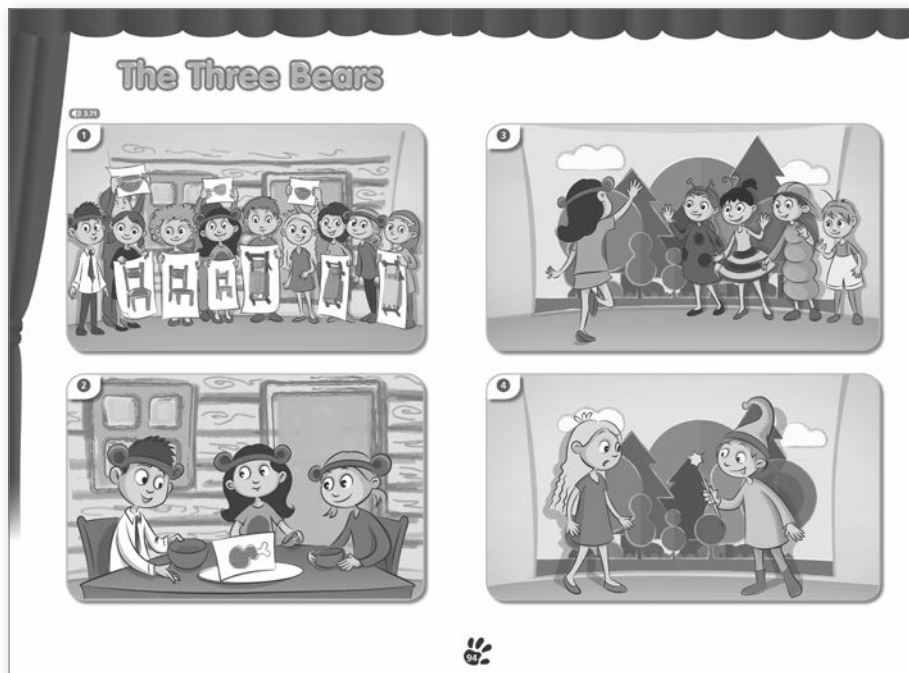
Aunt: *Hello, Anna. Nice to meet you.*

Anna: *Nice to meet you, too.*

2 **Child:** *Uncle Jon, this is my classmate, Jack.*
Jack, this is my uncle.

Uncle: *Hello, Jack. Nice to meet you.*

Jack: *Nice to meet you, too.*



Miniprzedstawienie teatralne nawiązuje do tradycyjnej bajki o Złotowłosej i trzech misiach 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);
- Daddy bear;
- Mummy bear;
- Baby bear;
- 3x bowls (troje dzieci z rysunkami miseczek odpowiedniej wielkości: *big, small, tiny*);
- 3x chairs (troje dzieci z rysunkami krzeseł odpowiedniej wielkości: *big, small, tiny*);
- 3x beds (troje dzieci z rysunkami łóżek odpowiedniej wielkości: *big, small, tiny*);
- Goldilocks;
- Magic elf;
- Colin;
- Lucy;
- Bella;
- Gary.

W przedstawieniu jest dwadzieścia ról. W mniejszej klasie zastąp role miseczek, krzeseł i łóżek samymi rysunkami i zmodyfikuj odpowiednio scenki, w których występują. W większej klasie dodaj więcej postaci z rozdziałów głównych podręcznika, np.: *Miss Beetle, Spider, Pete the puppy, Sam, Lia*. Postaci te mogą spacerować i witać się z niedźwiadkami w scenie 3. W trakcie przedstawienia wszystkie dzieci wspólnie śpiewają piosenki i odgrywają ich treść.

Cała klasa jest także zaangażowana w przygotowanie przedstawienia: plakatów, rekwizytów, zaproszeń dla widzów itp.

SCENOGRAFIA

Plakaty:

- plakat przedstawiający kuchnię;
- plakat przedstawiający sypialnię;
- plakat przedstawiający las.

Plakaty są rozwieszone na ścianach obok siebie. Aktorzy przesuwają się przed kolejne plakaty, w zależności od tego, gdzie rozgrywa się dana scenka. W małej sali akcja może się rozgrywać w jednym miejscu, wówczas należy zmieniać plakaty stanowiące tło i usuwać rekwizyty.

Rysunki:

- trzy rysunki miseczek: malutkiej, małej i dużej;
- trzy rysunki krzesełek: malutkiego, małego i dużego;
- trzy rysunki łóżek: malutkiego, małego i dużego.

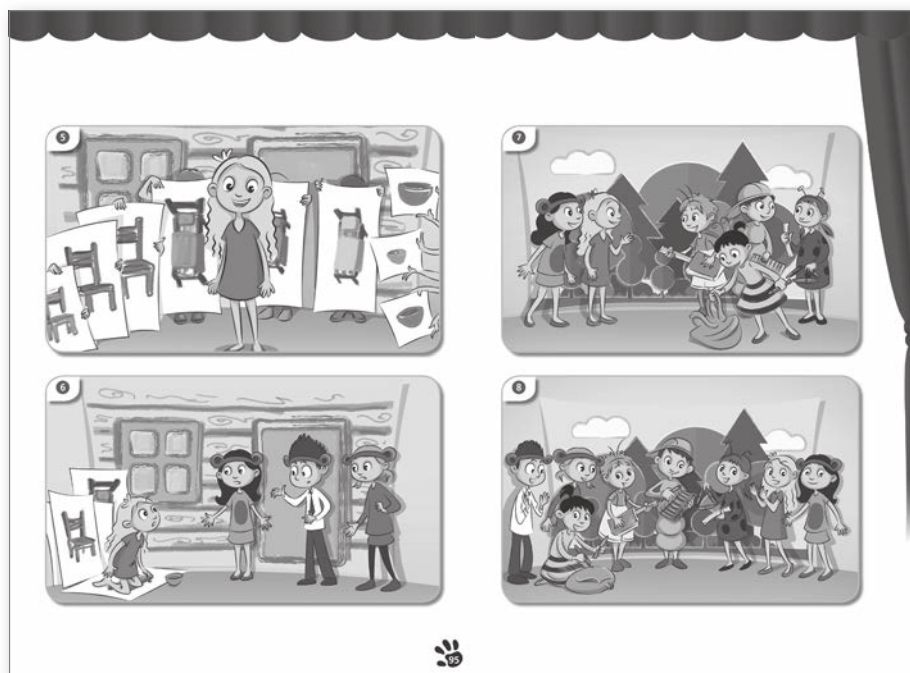
Rysunki będą trzymane przez postaci odgrywające role odpowiednich mebli i zastawy.

Rekwizyty:

- stół z trzema krzesłami do kuchni;
- trzy miseczki: malutka, mała i duża;
- karta obrazkowa z kurczakiem;
- różdżka;
- instrumenty zrobione z przyborów szkolnych (patrz opis w treści piosenki *Are you ready?* w przedstawieniu);
- kostiumy lub symbole dla poszczególnych postaci (patrz: przykładowe pomysły na ilustracjach do miniprzedstawienia w podręczniku);
- płyty CD1, CD2, CD3 z nagraniami piosenek.

PRZYGOTOWANIE

- Poproś dzieci, aby otworzyły podręczniki na stronie 94. Wyjaśnij, że ilustracje przedstawiają historię, na podstawie której uczniowie przygotują przedstawienie. Wskaż scenkę 1. i powiedz: **Look! This is Goldilocks, three bears, bowls, chairs and beds.** Pokaż 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.** Podczas słuchania dzieci wskazują kolejne obrazki.
- Po wysłuchaniu historyjki wskazuj kolejne obrazki i zadawaj uczniom pytania oraz proś ich o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie treści. Wyjaśniaj znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów, ewentualnie po polsku, jeśli to konieczne.



Przykładowe pytania:

Scenka 1. **How many bears are there?** (Three – Daddy bear, Mummy bear, Baby bear) **Who's got the big bowl/chair/bed?** (Daddy bear) **Who's got the small bowl/chair/bed?** (Mummy bear) **Who's got the tiny bowl/chair/bed?** (Baby bear)

Scenka 2. **Who's hungry?** (Baby bear) **Does Baby bear like chicken?** (no) **Baby bear wants** (soup). **Is the soup hot?** (yes) **The bears go for a** (walk).

Scenka 3. **Daddy bear says 'Hello' to** (Colin). **Mummy bear says 'Hello' to** (Bella). **Baby bear says 'Hello' to** (Lucy and Gary). **Can Baby bear play with the bugs now?** (no)

Scenka 4. **Who's this?** (Goldilocks) **She's** (hungry/sleepy). **Who can help her?** (Magic elf) **Can you say the Magic elf spell?** (Jump. Turn around. Close your eyes. One, two, three. Surprise, surprise! Tripilee) **What can Goldilocks see?** (a beautiful house)

Scenka 5. **Goldilocks eats** (soup). **Is Goldilocks sleepy?** (yes) **Does she lie down on the bed?** (yes)

Scenka 6. **Baby bear asks 'Where's my** (soup)?' **Who's in the bed?** (Goldilocks) **Does Baby bear want to play with Goldilocks?** (yes) **Does Goldilocks run away?** (yes).

Scenka 7. **Is Goldilocks hungry/sleepy?** (no) **Does she want to play with Baby bear?** (yes) **Baby bear and Goldilocks see the** (Bugs Team). **Colin says 'Come and listen to our** (music)?'.

Scenka 8. **Who sings and dances with the Bugs Team?** (Mummy bear, Daddy bear, Magic elf, Bowls, Chairs, Beds, Goldilocks and Baby Bear)

- Przydziel uczniom role (patrz *Obsada*) i wręcz każdemu dziecku kopię scenariusza (ss. 174–175) 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.

- Pokaż dzieciom, jakie czynności powinny wykonywać w kolejnych scenkach. Szczegółowy opis inscenizacji znajduje się w scenariuszu miniprzedstawienia.
- Naucz uczniów piosenek, które będą śpiewać i odgrywać w przedstawieniu: *The Three Bears chant* i *The Goldilocks song*. Przypomnij także piosenkę *Are you ready?*, którą dzieci poznały w rozdziale 1. podręcznika. Teksty piosenek i numery ścieżek podane są w scenariuszu miniprzedstawienia.
- Poproś uczniów, aby odegrali całe przedstawienie włącznie z piosenkami. Przeprowadź kilka prób, zanim przedstawienie zostanie wystawione przed widownią.



Scenka 1

(trzy misie stoją przed plakatem kuchni)

Narrator: *Scene 1 – The three bears.*

Daddy bear (wychodzi na środek i kłania się): *I'm Daddy bear.*

Big Bowl (wychodzi na środek i podnosi rysunek odpowiedniego rekwizytu): *I'm Daddy's big bowl.*

Big Chair: *I'm Daddy's big chair. (jw.)*

Big Bed: *I'm Daddy's big bed. (jw.)*

Mummy bear (wychodzi na środek i macha ręką): *I'm Mummy bear.*

Small Bowl (wychodzi na środek i podnosi rysunek odpowiedniego rekwizytu): *I'm Mummy's small bowl.*

Small Chair: *I'm Mummy's small chair. (jw.)*

Small Bed: *I'm Mummy's small bed. (jw.)*

Baby bear (w podskokach wychodzi na środek i macha ręką): *I'm Baby bear.*

Tiny Bowl (wychodzi na środek i podnosi rysunek odpowiedniego rekwizytu): *I'm Baby's tiny bowl.*

Tiny Chair: *I'm Baby's tiny chair. (jw.)*

Tiny Bed: *I'm Baby's tiny bed. (jw.)*

(wszyscy uczniowie wychodzą na środek i wspólnie śpiewają piosenkę)

The Three Bears chant

I'm Daddy bear (dzieci wyciągają ugięte w łokciach ręce, naśladując niedźwiedzia odpowiedniej wielkości)

My bowl is big (dzieci układają dłonie w miskę odpowiedniej wielkości)

My chair is big (dzieci udają, że siadają na krześle odpowiedniej wielkości)

My bed is big (dzieci rysują dłońmi w powietrzu łóżko odpowiedniej wielkości)

Big, big, yeah! (dzieci rozkładają ręce, pokazując odpowiednią wielkość)

I'm Mummy bear (jw.)

My bowl is small

My chair is small

My bed is small

Small, small, yeah!

I'm Baby bear (jw.)

My bowl is tiny

My chair is tiny

My bed is tiny

Tiny, tiny yeah!

Scenka 2

(trzy misie siadają przy stole przed plakatem kuchni, na stole trzy miseczki)

Narrator: *Scene 2 – It's time to eat.*

Baby bear: *I'm hungry. (trzyma się za brzuch)*

Daddy bear: *Do you like chicken, Baby bear?* (wskazuje kartę z kurczakiem)

Baby bear: *No!* (obrażony kręci głową przecząco)

Mummy bear: *No, what?*

Baby bear: *No, thank you. Can I have soup, please?* (mówi przepaszając i wskazuje najmniejszą miseczkę)

Mummy bear: *Yes, of course. Here you are.* (udaje, że nalewa zupę do najmniejszej miseczki)

Baby Bear: *Thank you.* (udaje, że próbuje zupy, i parzy się w język) *Ooh. It's very hot!*

Daddy bear: *Let's go for a walk.*

Mummy Bear: *Good idea.* (cała trójka wstaje i idzie przed plakat lasu)

Scenka 3

(cała trójka maszeruje w miejscu przed plakatem lasu)

Narrator: *Scene 3 – The three bears go for a walk.*

Baby bear: *Hurray! This is great.* (podskakuje wesolo)

Daddy bear: *Oh, look. Here's Colin the caterpillar. Hello, Colin!* (machą do Colina)

Colin: *Hello, Daddy bear.* (witają się)

Mummy bear: *And look. Here's Bella the bee. Hello, Bella!* (machą do Belli)

Bella: *Hello, Mummy bear.* (witają się)

Baby bear: *And here's Lucy the ladybird and Gary the glow-worm! Hello, Lucy! Hello, Gary!* (machą do Gary'ego i Lucy)

Lucy and Gary: *Hello, Baby bear.* (witają się)

Baby bear: *Hurray! I want to play with the bugs.* (podskakuje i klaszcze)

Daddy bear: *Not now. Come on, Baby bear. Your soup ...* (kręci głową przecząco i cała trójka misiów schodzi ze sceny w jedną stronę, a Colin, Bella, Gary i Lucy w drugą)

Scenka 4

(przed plakat lasu wychodzą Złotowłosa i magiczny elf)

Narrator: *Scene 4 – Goldilocks and the Magic elf.*

Goldilocks: *I'm Goldilocks. I'm hungry. And I'm sleepy.* (trzyma się za brzuch i przeciera oczy) *Oh, who are you?*

Magic elf (wbiega na scenę entuzjastycznie): *I'm the Magic elf! I can help you!* (mówi zaklęcie, machając różdżką, a Złotowłosa patrzy i stoi nieruchomo)

Jump. Turn around.

Close your eyes

One, two, three

Surprise, surprise!

Tripilee!

Magic elf (wzdycha): *Let's try again!* (zachęca publiczność do wspólnego mówienia zaklęcia)

Jump. Turn around. (Złotowłosa wykonuje gesty)

Close your eyes (jw.)

One, two, three (Złotowłosa pokazuje daną liczbę palców)

Surprise, surprise! (Złotowłosa unosi ręce)

Tripilee! (Złotowłosa klaszcze)

Here you are! (Złotowłosa wyciąga ręce przed siebie)

Goldilocks (otwiera oczy i patrzy z zachwytem na coś w oddali): *Oh, what a beautiful house! I'm hungry and I'm sleepy.* (tapie się za brzuch i przeciera oczy)

Scenka 5

(wszyscy wychodzą na środek i wspólnie śpiewają piosenkę, a następnie Złotowłosa zostaje sama przed plakatem z kuchnią)

Narrator: *Scene 5 – Goldilocks in the house of the bears.*

The Goldilocks song

Goldilocks goes to the house of the bears (dzieci maszerują w miejscu)

Let's look in and see (dzieci robią daszek z dłoni nad oczami i rozglądają się)

This bowl is big (dzieci układają dłonie w miskę odpowiedniej wielkości)

This bowl is small (jw.)

This bowl is tiny (jw.)

And that is all. (dzieci klaszczą jeden raz)

Let's count them – One, two, three! (dzieci pokazują odpowiednią liczbę palców)

Goldilocks goes to the house of the bears (jw.)

Let's look in and see

This chair is big (dzieci udają, że siadają na krześle odpowiedniej wielkości)

This chair is small (jw.)

This chair is tiny (jw.)

And that is all. (jw.)

Let's count them – One, two, three!

Goldilocks goes to the house of the bears (jw.)

Let's look in and see

This bed is big (dzieci rysują dłońmi w powietrzu łóżko odpowiedniej wielkości)

This bed is small (jw.)

This bed is tiny (jw.)

And that is all. (jw.)

Let's count them – One, two, three!

Goldilocks: *Ahhh I'm hungry. This soup is delicious!* (udaje, że ze smakiem je zupę z najmniejszej miseczki)

Ahh I'm sleepy. This bed is great. (idzie przed plakat z sypialnią, kładzie się na rysunku najmniejszego łóżka i zasypia)

Scenka 6

(trzy misie wchodzą przed plakat z kuchnią, a następnie z sypialnią)

Narrator: *Scene 6 – The bears come back to their house.*

Baby bear: *Ohhh! Where's my soup?* (zmartwiony i przestraszony wskazuje pustą najmniejszą miseczkę)
And look! (wskazuje łóżko ze Złotowłosej)

Mummy and Daddy bear: *It's Goldilocks!*

Baby bear: *Wake up, Goldilocks!* (staje nad głową Złotowłosej i woła)

Goldilocks: *Oh no!* (wstaje i ucieka przed plakat z lasem)

Baby bear: *Wait for me, Goldilocks! I want to play!* (smutny biegnie za Złotowłosą)

Scenka 7

(Złotowłosa stoi przed plakatem z lasem, za nią wbiega Mały miś, a z drugiej strony podchodzą Colin, Lucy, Bella i Gary z instrumentami)

Narrator: *Scene 7 – Goldilocks and Baby bear.*

Baby bear (woła wbiegając przed plakat): *Goldilocks! Goldilocks! I want to play!*

Goldilocks: *Hello, Baby bear. I'm not hungry now. I'm not sleepy now. I want to play, too.* (uśmiecha się i podskakuje z radości)

Baby bear: *Oh, great. Look, Goldilocks. It's the Bugs Team.* (Mały miś i Złotowłosa machają do drużyny robaczeków)
Hello, Colin. Hello, Lucy. Hello, Bella. Hello, Gary. (Mały miś i Złotowłosa machają do kolejnych zwierzątek, które odpowiadają na powitanie)

Colin: *Come and listen to our music!*

Baby bear: *Oh, yes. Great idea!*

Scenka 8

(przed plakatem z lasem stoją Colin, Lucy, Bella i Gary z instrumentami oraz Mały miś i Złotowłosa; kolejne osoby wchodzą na scenę, gdy usłyszą imię lub nazwę odgrywanej postaci lub przedmiotu)

Narrator: *Scene 8 – Everyone is happy!*

Baby bear (woła): *Mummy! Daddy!* (Mama miś i Tata miś wbiegają na scenę)

Goldilocks (woła): *Magic elf!* (Magiczny elf wbiega na scenę)

Mummy bear: *Bowls, chairs ...* (dzieci z rysunkami miseczek i krzesel wbiegają na scenę)

Daddy bear: *And beds!* (dzieci z rysunkami łóżek wbiegają na scenę)

Goldilocks and Baby bear: *Let's sing and dance with the Bugs Team!*

Everyone: *Great idea!*

(Colin, Lucy, Bella i Gary grają na instrumentach i śpiewają razem z wszystkimi, którzy także odgrywają treść piosenki za pomocą gestów)

Are you ready?

Are you ready? (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście)

Let's play! (dzieci klaszczą)

Are you ready? (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście)

Hurray! (dzieci unoszą ręce w geście radości)

What's this? Listen to me! (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście i przykładają rękę do ucha)

It's a pencil and crayons! One, two, three. (dzieci pokazują przybory za pomocą gestów i liczą na palcach)

What's this? Listen to me! (jw.)

It's a ruler and pens! One, two, three.

What's this? Listen to me! (jw.)

It's a ruler and a book! One, two, three.

What's this? Listen to me! (jw.)

It's a school bag and crayons! One, two, three.

Are you ready? (jw.)

Let's play!

Are you ready?

Hurray!

Everyone: *Hurray! Hurray! Hurray!* (wszyscy się ściskają i przybijają piątki)

Narrator: *And that's the end of our play.* (mówi w taki sposób, aby zrymowało się z wcześniejszym okrzykiem wszystkich)
Thank you for watching!

(wszystkie dzieci kłaniają się widzom)

Scenariusz miniprzedstawienia – wersja dla uczniów

The Three Bears

Scenka 1

Narrator: Scene 1 – The three bears.

Daddy bear: I'm Daddy bear.

Big bowl: I'm Daddy's big bowl.

Big chair: I'm Daddy's big chair.

Big bed: I'm Daddy's big bed.

Mummy bear: I'm Mummy bear.

Small bowl: I'm Mummy's small bowl.

Small chair: I'm Mummy's small chair.

Small bed: I'm Mummy's small bed.

Baby bear: I'm Baby bear.

Tiny bowl: I'm Baby's tiny bowl.

Tiny chair: I'm Baby's tiny chair.

Tiny bed: I'm Baby's tiny bed.

 *The Three Bears chant*

Scenka 2

Narrator: Scene 2 – It's time to eat.

Baby bear: I'm hungry.

Daddy bear: Do you like chicken, Baby bear?

Baby bear: No!

Mummy bear: No, what?

Baby bear: No, thank you. Can I have soup, please?

Mummy bear: Yes, of course. Here you are.

Baby Bear: Thank you. Ooh. It's very hot!

Daddy bear: Let's go for a walk.

Mummy Bear: Good idea.

Scenka 3

Narrator: Scene 3 – The three bears go for a walk.

Baby bear: Hurray! This is great.

Daddy bear: Oh, look. Here's Colin the caterpillar.

Hello, Colin!

Colin: Hello, Daddy bear!

Mummy bear: And look. Here's Bella the bee. Hello, Bella!

Bella: Hello, Mummy bear!

Baby bear: And here's Lucy the ladybird and Gary the glow-worm! Hello, Lucy. Hello, Gary!

Lucy and Gary: Hello, Baby bear!

Baby bear: Hurray! I want to play with the bugs.

Daddy bear: Not now. Come on, Baby bear. Your soup ...

Scenka 4

Narrator: Scene 4 – Goldilocks and the Magic elf.

Goldilocks: I'm Goldilocks. I'm hungry. And I'm sleepy. Oh, who are you?

Magic elf: I'm the Magic elf! I can help you!

Jump. Turn around.

Close your eyes

One, two, three

Surprise, surprise!

Tripilee!

Magic elf: Let's try again!

Jump. Turn around.

Close your eyes

One, two, three

Surprise, surprise!

Tripilee!

Here you are!

Goldilocks: Oh, what a beautiful house! I'm hungry and I'm sleepy.

Scenka 5

Narrator: Scene 5 – Goldilocks in the house of the bears.

♪♪♪ *The Goldilocks song*

Goldilocks: Ahhh, I'm hungry. This soup is delicious! Ahh, I'm sleepy. This bed is great.

Scenka 6

Narrator: Scene 6 – The bears come back to their house.

Baby bear: Ohhh! Where's my soup? And look!

Mummy and Daddy bear: It's Goldilocks!

Baby bear: Wake up, Goldilocks!

Goldilocks: Oh no!

Baby bear: Wait for me, Goldilocks! I want to play!

Scenka 7

Narrator: Scene 7 – Goldilocks and Baby bear.

Baby bear: Goldilocks! Goldilocks! I want to play!

Goldilocks: Hello, Baby bear. I'm not hungry now. I'm not sleepy now. I want to play, too.

Baby bear: Oh, great. Look, Goldilocks. It's the Bugs Team. Hello, Colin. Hello, Lucy. Hello, Bella. Hello, Gary.

Colin: Come and listen to our music!

Baby bear: Oh, yes. Great idea!

Scenka 8

Narrator: Scene 8 – Everyone is happy!

Baby bear: Mummy! Daddy!

Goldilocks: Magic elf!

Mummy bear: Bowls, chairs ...

Daddy bear: And beds!

Goldilocks and Baby bear: Let's sing and dance with the Bugs Team!

Everyone: Great idea!

♪♪♪ *Are you ready?*

Everyone: Hurray! Hurray! Hurray!

Narrator: And that's the end of our play. Thank you for watching!

Starter unit – Hello, Bugs Team!

s. 5, Lesson 3

ćw. 1

1 a, 2 c, 3 d, 4 b

Unit 1 – The school concert

s. 6, Lesson 1

ćw. 1

1 f, 2 e, 3 a, 4 b, 5 c, 6 d

ćw. 2

a 2, b 5, c 1, d 4, e 7, f 6, g 3

s. 7, Lesson 2

ćw. 1

1 pen, 2 ruler, 3 rubber, 4 notebook

ćw. 2

1 schoolbag, 2 notebook, 3 ruler, 4 crayon, 5 pen, 6 book, 7 pencil, 8 rubber

s. 8, Lesson 3

ćw. 1

Colin – 1, 2; Bella – 4, 5; Lucy – 3, 7; Gary – 6, 8

s. 9, Lesson 4

ćw. 1

a, b, e, h, g, d, c, f / a, b, g, h, e, d, c, f

ćw. 2

Colin – b, 2, 4/8; Lucy – d, 1/6, 3; Gary – c, 1/6, 5; Bella – a, 4/8, 7

s. 10, Lesson 5

ćw. 1

1 pen, 2 pencil, 3 crayon, 4 book

ćw. 2

a crayon, b book, c pen, d pencil

s. 12, Lesson 7

ćw. 1

1 d, 2 c, 3 a, 4 b

s. 13, Lesson 8

ćw. 1

a 2, 5, 1, 2, 1, 3, 7

b 3, 6, 2, 1, 2, 4, 7

ćw. 2

Colin 1, Bella 4, Gary 2, Lucy 3

s. 14, Build-Up

ćw. 2

a 2, b 1, c 1, d 3

s. 15, Work-Out

ćw. 1

Lucy – crayon, ruler, pencil; Gary – ruler, pencil, crayon;

Colin – rubber, pen, crayon; Bella – rubber, pen, crayon

ćw. 2

a 3, b 4, c 5, d 2, e 1

Unit 2 – The magic elf

s. 16, Lesson 1

ćw. 1

skateboard, car, doll, robot, teddy bear, ball, scooter, bike

ćw. 2

1 doll, 2 teddy bear, 3 skateboard

s. 17, Lesson 2

ćw. 1

1 scooter, 2 skateboard, 3 car, 4 doll

ćw. 2

car, doll, robot, teddy bear, bike

s. 18, Lesson 3

ćw. 1

1 c, 2 b, 3 d, 4 a

s. 19, Lesson 4

ćw. 1

1 c, 2 a, 3 d, 4 b

ćw. 2

1 b, 2 c, 3 a, 4 d

s. 20, Lesson 5

ćw. 1

A 2, B 4, C 1

s. 21, Lesson 6

ćw. 1

the same: ball, scooter, robot

different: bike, doll, car

ćw. 2

1 e, 2 c, 3 a, 4 d, 5 b

s. 22, Lesson 7

ćw. 2

Jessica – teddy bear; Emily – doll's house; Oliver – London bus

s. 23, Lesson 8

ćw. 2

1 short, scooter; 2 small, ball; 3 old, teddy bear; 4 big, car;

5 long, (blue) bike; 6 expensive, (red) bike

s. 24, Build-Up

ćw. 2

a 1, b 1, c 3, d 2

s. 25, Work-Out

ćw. 1

1 a, 2 b, 3 h, 4 d, 5 c, 6 g, 7 e, 8 f

REVIEW Units 1 and 2

s. 26

ćw. 2

1 e, 2 d, 3 b, 4 c, 5 f, 6 a

ćw. 3

a $2+1=3$, b $1+1=2$, c $1+3=4$, d $3-2=1$; love

A world of colour

s. 27

ćw. 1

1 purple, 2 green, 3 grey, 4 pink, 5 orange, 6 brown

Unit 3 – The spider's web

s. 28, Lesson 1

ćw. 1

B eyes, head; C nose, body; D mouth, legs; E ears, arms

ćw. 2

1 shake your head, 2 shake your body, 3 shake your arms,

4 shake your legs, 5 touch your eyes, 6 touch your ears,

7 touch your nose, 8 touch your mouth

s. 29, Lesson 2

ćw. 2

eyes T: 6, B: 2; body T: 1, B: 1; legs T: 4, B: 4; arms T: 4, B: 2;
mouth T: 1, B: 1; nose T: 1, B: 1

s. 30, Lesson 3

ćw. 1

1 c, 2 e, 3 a, 4 g, 5 b, 6 h, 7 f, 8 d

s. 31, Lesson 4

ćw. 1

1 grasshopper, 2 butterfly, 3 spider, 4 snail, 5 beetle

ćw. 2

1 a beetle; 2 d grasshopper; 3 b snail; 4 c Bugs Team

s. 32, Lesson 5

ćw. 1

1 smell, 2 hear, 3 see, 4 touch, 5 taste

ćw. 2

a I hear with my ears, b I see with my eyes, c I smell with my nose, d I touch with my hands, e I taste with my mouth

s. 33, Lesson 6

ćw. 2

a smell, see, touch, taste; b see, smell, touch; c see, hear, touch

s. 34, Lesson 7

ćw. 1

a 2, b 4, c 1, d 3; kolejność ilustracji według nagrania: d, b, a, c

ćw. 2

1 b, 2 d, 3 a, 4 c

s. 35, Lesson 8

ćw. 1

1 b, 2 a, 3 e, 4 d, 5 c, 6 g, 7 f, 8 h

ćw. 2

1 d, 2 c, 3 e (b), 4 a, 5 b (a, c)

s. 36, Build-Up

ćw. 2

a 4, b 3, c 6, d 2

Unit 4 – Run, run, run!

s. 38, Lesson 1

ćw. 2

a 1, b 2, c 6, d 7, e 5, f 4, g 3

s. 39, Lesson 2

ćw. 1

1 d, 2 a, 3 c, 4 b

s. 40, Lesson 3

ćw. 1

a giraffe, b zebra, c elephant, d parrot

ćw. 2

1 e, 2 f, 3 a, 4 d, 5 b, 6 c, 7 g

s. 41, Lesson 4

ćw. 1

1 mouse, 2 giraffe, 3 zebra, 4 elephant, 5 parrot

ćw. 2

1 giraffe, 2 elephant, 3 monkey, 4 zebra, 5 mouse, 6 parrot

s. 42, Lesson 5

ćw. 1

1 elephant – walk, 2 giraffe – run, 3 zebra – jump, 4 hippo – swim, 5 parrot – fly, 6 monkey – climb

ćw. 2

a 4, b 2, c 6, d 1, e 5, f 3; kolejność ilustracji według nagrania: a, e, b, c, f, d

s. 44, Lesson 7

ćw. 2

1 e, 2 b, 3 c, 4 a, 5 d

s. 45, Lesson 8

ćw. 1

elephant – 8, giraffe – 2, hippo – 4, monkey – 7, parrot – 3, lion – 1, zebra – 6, mouse – 5

ćw. 2

1 elephant – walk, 2 hippo – swim, 3 zebra – jump, 4 monkey – climb, 5 parrot – fly, 6 giraffe – run

s. 46, Build-Up

ćw. 2

a 1, b 3, c 1, d 2

s. 47, Work-Out

ćw. 2

1 climb, 2 jump, 3 walk, 4 swim, 5 fly, 6 run

REVIEW Units 3 and 4

s. 48

ćw. 2

a $4-1=3$, b $3+3=6$, c $6-1=5$, d $2+2=4$; Bugs

A world of bugs

s. 49

ćw. 1

a 2, b 3, c 9, d 10, e 5, f 1, g 7, h 4, i 6, j 8

Unit 5 – The picnic

s. 50, Lesson 1

ćw. 1

1 yoghurt, chicken; 2 yoghurt, tomato; 3 cheese, banana

ćw. 2

1 carrot, 2 cheese, 3 ham, 4 yoghurt

s. 52, Lesson 3

ćw. 1

a chicken, ham; b cheese, yoghurt; c carrots, tomatoes; d honey

ćw. 2

1 tomatoes, 2 chicken, 3 carrots, 4 ham, 5 cheese, 6 honey

s. 53, Lesson 4

ćw. 1

1 b, 2 d, 3 a, 4 c

ćw. 2

1 ham, 2 cheese, 3 chicken, 4 yoghurt, 5 carrots, 6 apples, 7 tomatoes, 8 bananas

s. 54, Lesson 5

ćw. 1

1 g, h; 2 c, d; 3 b, f; 4 a, e

ćw. 2

1 fruit, 2 meat, 3 milk product, 4 vegetable

s. 56, Lesson 7

ćw. 1

James – 3, muffins; Sarah – 5, brownies; Daniel – 4, flapjacks

ćw. 2

1 b, d, f; 2 a, c, e

s. 57, Lesson 8

ćw. 1

1 apples, 2 cheese, 3 tomatoes, 4 ham, 5 bananas, 6 chicken, 7 carrots, 8 yoghurt

s. 58, Build-Up

ćw. 2

a 4, b 3, c 12, d 8

s. 59, Work-Out

ćw. 1

2+1=3 apples, 6-1=5 bananas, 1+3=4 yoghurt, 6-4=2 cheese,
4+4=8 tomatoes, 7-6=1 carrot, 2+4=6 chicken, 9-2=7 ham

ćw. 2

Cheese is a milk product. 3; Banana is a fruit. 4; Carrot is a vegetable. 1; Chicken is meat. 2

Unit 6 – A family pet

s. 61, Lesson 2

ćw. 1

mummy: fair hair, blue eyes; daddy: black hair, brown eyes;
sister: fair hair, brown eyes; brother: black hair, blue eyes

s. 62, Lesson 3

ćw. 1

1 d, 2 c, 3 b, 4 a

s. 63, Lesson 4

ćw. 1

1 big eyes, 2 a big nose, 3 big ears, 4 big feet

ćw. 2

a Pete, 5; b grandpa, 4; c grandma, 3; d daddy, 2; e mummy, 1

s. 64, Lesson 5

ćw. 1

1 clever, 2 funny, 3 noisy, 4 shy, 5 friendly

s. 64, Lesson 6

1 friendly, 2 funny, 3 clever, 4 shy, 5 noisy

s. 66, Lesson 7

ćw. 1

1 daddy, 2 mummy, 3 brother, 4 sister, 5 baby

s. 67, Lesson 8

ćw. 1

1 grandma (Tom), 2 grandpa (Paula), 3 mummy (Paula),
4 daddy (Tom), 5 brother (Paula), 6 sister (Tom)

s. 68, Build-Up

ćw. 2

a 4, b 4, c 2, d 1

s. 69, Work-Out

ćw. 1

Sentences: 1 brother, 2 sister, 3 daddy, 4 mummy, 5 grandpa,
6 grandma

Family tree: 1 Tom, 2 Betty, 3 Adam, 4 Linda, 5 Sam, 6 Dora

ćw. 2

1 friendly, 2 noisy, 3 clever, 4 shy

REVIEW Units 5 and 6

s. 70

ćw. 1

1 mummy, 2 daddy, 3 brother, 4 grandpa, 5 grandma,
a bananas, b carrots, c cheese, d tomatoes, e chicken;

1 a, 2 e, 3 c, 4 b, 5 d

ćw. 2

a 4+4=8, b 3+4=7, c 12-2=10, d 8+1=9; Team

A world of plants

s. 71

ćw. 2

1 air, 2 water, 3 soil, 4 sun

Goodbye, Bugs Team!

s. 72, Lesson 1

ćw. 1

1 c, 2 a, 3 d, 4 b

ćw. 3

I love Bugs Team.

s. 73, Lesson 2

ćw. 2

1 Colin, 2 Lucy, 3 Bella, 4 Gary

ćw. 2

Have a great holiday!

Festivals

s. 74, Halloween

ćw. 1

1 pumpkin, ghost; 2 cat, cat; 3 bat; 4 cat

s. 75, Christmas

ćw. 2

a 6, b 1, c 4, d 2, e 1

s. 76, Easter

ćw. 1

rabbits 5, chicks 6, Easter eggs 7, flowers 7, baskets 4

ćw. 2

1 red, 2 yellow, 3 blue, 4 green, 5 pink

s. 77, Mother's Day / Father's Day

ćw. 2

1 mummy, 2 Day, 3 daddy, 4 Happy

Extra words and life skills

s. 85, Extra words and life skills 2

ćw. 1

1 dice, 2 counter, 3 card, 4 board game

s. 86, Extra words and life skills 3

ćw. 1

a 2, b 10, c 10, d 2

s. 87, Extra words and life skills 4

ćw. 1

1 e, 2 d, 3 b, 4 a, 5 c

s. 88, Extra words and life skills 5

ćw. 1

1 melon, 2 orange, 3 peach, 4 cherry, 5 strawberry

s. 89, Extra words and life skills 6

ćw. 1

1 aunt, 2 uncle, 3 cousin, 4 best friend, 5 classmate

Writing lab

s. 92

ćw. 2

10

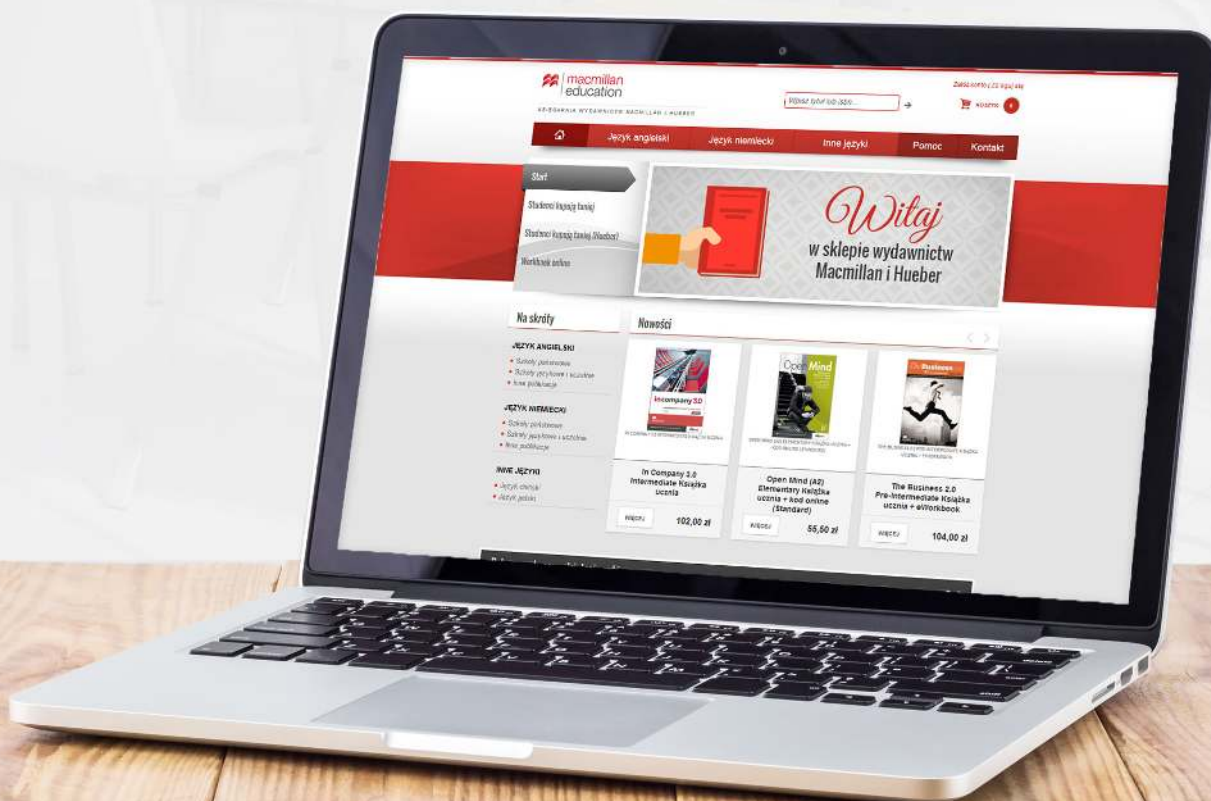
KUPUJ TANIEJ

W SKLEPIE INTERNETOWYM

SKLEP.MACMILLAN.PL



ZAREJESTRUJ SIĘ NA WWW.MACMILLAN.PL,
ABY OTRZYMAĆ **15% RABATU** NA ZAKUPY.



macmillan
education