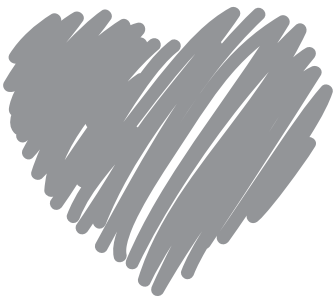




I 
Boo

PRZEWODNIK
METODYCZNY



I 
BOO

PRZEWODNIK
METODYCZNY

Zapis w dzienniku:

Wprowadzenie w tematykę związaną ze zwierzętami.

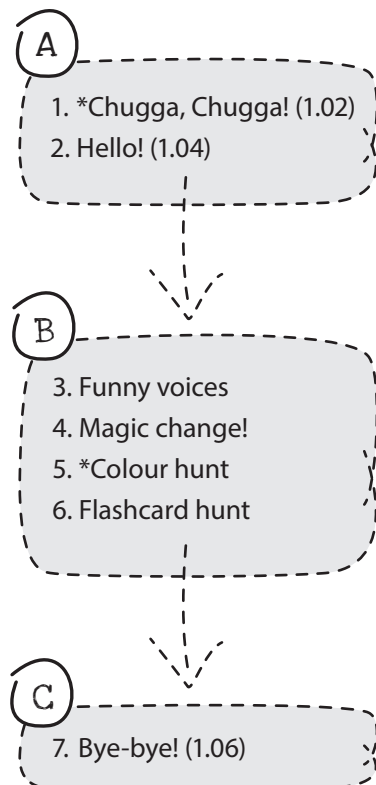
Kluczowe słownictwo:

fish; bird; frog; yellow; blue; red; green.

Materiały dydaktyczne:

Boo; CD 1; CD 2; Karty obrazkowe 1–3, 33, 34–36; różdżka; wskaźnik; *Magic Box (MB)*.

*małe, żółte, czerwone, niebieskie i zielone przedmioty.



Przed zajęciami

↳ Umieść w MB: Karty obrazkowe 34–36, różdżkę z wyprawki lub przygotowaną według instrukcji z rozdziału 5 na zajęciach *Arts & Crafts*.

↳ *Zadbaj o to, by w sali znalazły się małe przedmioty w kolorach: żółtym, czerwonym, zielonym i niebieskim.

A. Start

1. *C (s. 22) 1.02 Chugga, Chugga!

Muzyczna zabawa organizacyjno-porządkowa (CD 1).

2. C (s. 23) 1.04 Hello!

Piosenka na powitanie (CD 1).

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału



3. Funny voices

Wprowadzenie i utrwalanie słownictwa w zabawie głosowej (Boo, Karty obrazkowe 34–36, MB).

- Stań z grupą w kręgu, rozejrzyj się i z pomocą Boo zachęć dzieci do odnalezienia MB: **Uh-oh! Where is the Magic Box? Help me find it!**
- Boo rozgląda się i dyskretnie pomaga dzieciom odszukać pudło: **Oh, dear! Where can it be? Maybe here? Perfect, here it is!**
- Kiedy dzieci odnajdą MB, Boo cieszy się i wyjmuję z niego karty.
- Pokaż każdą kolejną kartę dzieciom i nazwij ją, używając śmiesznego głosu, np. (piskliwie): **A bird! Bird, bird, bird!**; (nosowo): **A fish! Fish, fish, fish!**; (skrzekliwie): **A frog! Frog, frog, frog!**
- Rozłóż karty przed sobą i ponownie powtórz ich nazwy, używając śmiesznych głosów, i zachęcaj dzieci, by Cię naśladowały: **Repeat like this, in a high voice! Now, like this!**
- Powtórz z dziećmi kilkakrotnie sekwencję słówek w tej samej kolejności, pamiętając o używaniu właściwego głosu przy każdej karcie: **A bird! Bird, bird, bird! A fish! Fish, fish, fish! A frog! Frog, frog, frog!**
- Powtarzaj słowa rytmicznie, podkreślając rytm np. poprzez stukanie w podłogę, klaskanie.
- ★ Możesz dodatkowo urozmaicić zabawę, różnicując sposób powtarzania słów, np.: **Now, slowly... Now, quickly! Now, be quiet... Now, be noisy!**
- ★ Przykład modulacji głosu w zabawie *Funny voices* znajdziesz w nagraniu 2.07 *The Animal Flash*.

4. Magic change!

Utrwalanie nazw zwierząt w zabawie słuchowo-ruchowej (Boo, Karty obrazkowe 34–36, różdżka).

- Stań z dziećmi w kręgu i trzymaj karty obrazkami do siebie.

- Boo powtarza magiczną formułę i „przemienia” dzieci w zwierzęta, używając różdżki: **Magic, magic, 1, 2, 3! Frogs, frogs (birds, birds / fish, fish), play with me!**
- Weź udział w zabawie, aby dzieci mogły Cię naśladować, udając właściwe zwierzę: skacz jak żaba, rozłóż ręce i udawaj, że lataasz jak ptak, poruszaj ustami jak ryba pyszczkiem i udawaj, że pływasz.
- ★ Jeśli dzieci nie przypominają sobie, o które zwierzę chodzi, po wypowiedzeniu magicznej formuły odczekaj chwilę i podnieś do góry właściwą kartę obrazkową.



5. Colour hunt

Utrwalanie nazw zwierząt i kolorów w zabawie ruchowej (Karty obrazkowe 1–3, 33, 34–36, małe kolorowe przedmioty).

- Stań z grupą w kręgu, pokaż kolejno Karty obrazkowe 1–3, 33 i powtórz z dziećmi nazwy kolorów: **What colour is it? Of course, yellow (red / green / blue)!**
- Podnieś jedną z kart przedstawiających zwierzęta: **Look, what is it? That's right, a bird (a fish / a frog)!**
- Kiedy dzieci nazwą zwierzę, zapytaj, jakiego jest ono koloru: **What colour is it? Yes, green (red and blue / yellow)! Excellent!**
- Zachęć dzieci, by przyniosły przedmioty w takim samym kolorze, jak zwierzę przedstawione na karcie, demonstrując im, co należy zrobić: **Find something green (red / blue / yellow)!** Jeśli jest taka potrzeba, pokazuj dzieciom przedmioty w wymienianych przez Ciebie kolorach.
- Zachęć dzieci, by położyły przedmioty na dywanie: **Put them on the floor, like this!**
- ★ Uporządkuj z grupą przedmioty pod względem koloru: **Who's got green? Put the green (blue / red / yellow) things right here!**

6. Flashcard hunt

Utrwalanie nazw zwierząt i kolorów (Boo, Karty obrazkowe 1–3, 33, 34–36, wskaźnik).

- Usiądź z dziećmi w kręgu i rozłóż przed sobą Karty obrazkowe 34–36, jednocześnie powtarzając z dziećmi ich nazwy: **A... frog! A...? Yes, a fish! And...? A bird!**
- Odwróć karty obrazkami do dołu jeszcze raz, powtarzając ich nazwy: **Bye, bye, frog (fish / bird)!**
- Poproś Boo, by zawołał: **Stop!**, kiedy Twój wskaźnik znajdzie się nad właściwą kartą: **Boo, where is the fish? Say "Stop!"**.

- Przesuwaj wskaźnikiem nad kartami i zatrzymaj go, kiedy Boo krzyknie **Stop!**
- Odkryj kartę i zapytaj dzieci, czy tego obrazka szukały: **Let's see, is it the fish? Yes? Congratulations, Boo!**
- Dołóż jedną kartę przedstawiającą kolor, odwróć karty, powtarzając z dziećmi ich nazwy, i zagraj ponownie – tym razem z całą grupą: **Everybody! Where is the bird? Say "Stop!"**.
- ★ Możesz zaprosić ochotnika, aby zajął Twoje miejsce w zabawie.
- ★ Jeśli chcesz ułatwić dzieciom odnajdywanie obrazków, możesz przeprowadzić zabawę bez odwracania kart.

C. Zakończenie

7. C (s. 23) 1.06 Bye-bye!

Piosenka na zakończenie zajęć (CD 1).

Zapis w dzienniku:

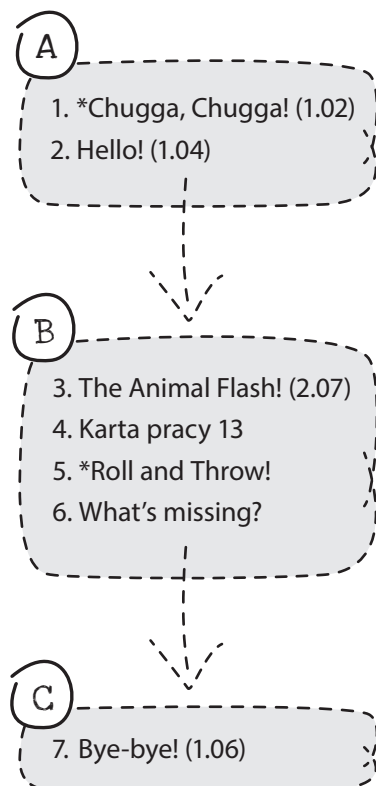
Utrwalanie i poszerzanie słownictwa w zabawach rytmicznych, ruchowych i manipulacyjnych.

Kluczowe słownictwo:

grass; water; tree; fish; bird; frog; yellow; red; blue; green.

Materiały dydaktyczne:

Boo; CD 1; CD 2; Karty obrazkowe 34–39; Karta pracy 13; Wyprawka: karta 7 – zwierzęta; masa mocująca, np. BluTack™; Plakat 7; liście z wyprawki; *Magic Box (MB)*; *kostka; Minikarty 26–28.



Przed zajęciami

↳ Umieść w MB: Karty obrazkowe 34–39 oraz elementy z wyprawki (liście i zwierzęta) z przyklejoną do nich masą mocującą, np. BluTack™.

↳ *Umieść w kieszonkach kostki: elementy z Wyprawki: karta 7 (*fish, bird, frog*) oraz Minikarty 26–28.

A. Start

1. * c (s. 22) 1.02 Chugga, Chugga!

Muzyczna zabawa organizacyjno-porządkowa (CD 1).

2. c (s. 23) 1.04 Hello!

Piosenka na powitanie (CD 1).

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału



3. The Animal Flash!

Utrwalanie kluczowego słownictwa w zabawie rytmiczno-słownej z elementami pantomimy (CD 2, Karty obrazkowe 34–39).

- Stań z dziećmi w kręgu, pokaż im karty obrazkowe i przypomnij słownictwo: **What is it?**
- Rozłóż karty obrazkowe blisko siebie, dbając o to, aby były dobrze widoczne dla dzieci.
- Odtwórz utwór *The Animal Flash!*, obrazuj jego treść ruchem, wskazuj właściwe karty, udawaj zwierzęta i powtarzaj słowa nagrania.
- Zachęć dzieci, by Cię naśladowały.



2.07

The Animal Flash!

A fish, a fish, a fish! Glub, glub, glub!

Złóż dłonie nad głową i udawaj rybę.

Water, water, water! Glub, glub, glub!

Klepnij dłoń w kartę „water” na pierwszą sylabę tego słowa.

A bird, a bird, a bird! Tweet, tweet, tweet!

Rozłóż ręce jak skrzydła i udawaj, że latasz.

A tree, a tree, a tree! Tweet, tweet, tweet!

Klepnij dłoń w kartę „tree”, kiedy usłyszysz to słowo w nagraniu.

A frog, a frog, a frog! Croak, croak, croak!

Skacz w miejscu jak żaba.

Grass, grass, grass! Croak, croak, croak!

Klepnij dłoń w kartę „grass”, kiedy usłyszysz to słowo w nagraniu.

4. Karta pracy 13

Dzieci otaczają pętlami zwierzęta tego samego rodzaju, a następnie liczą, ile zwierząt znajduje się w każdym zbiorze.

- Odtwórz nagranie 1.12 *Quiet Time* i gestem zaprosz dzieci do stolików.
- Zwróć uwagę dzieci na zwierzęta przedstawione na karcie i zachęć, by je nazwały: **Look, what is it? Yes, a frog (a fish / a bird)!**
- Poproś dzieci, aby otoczyły pętlą zwierzęta jednego rodzaju: **Circle the fish (the frogs / the birds), like this!**
- Zachęć dzieci, aby policzyły, ile jest zwierząt jednego rodzaju: **How many frogs (birds / fish)? One... two... Excellent!**
- Kiedy dzieci będą wykonywać zadanie, przejdź się między stolikami i zachęć je, aby wskazały elementy ilustracji, które wymienisz: **Point to the fish (bird / frog / red / ...), please. Brilliant!**



5. Roll and Throw!



Utrwalenie kluczowego słownictwa w zabawie z kostką (kostka, zwierzęta z wyprawki, Minikarty 26–28).



- Stań z grupą w kręgu i rzucaj z dziećmi kostką.
- Zachęć dzieci, aby nazwały każdy obrazek, który wypadnie na kostce: **What is it? Yes, a fish (a bird / a frog / a tree / water / a tree / grass)!**
- Zachęcaj dzieci, aby obrazowały ruchem oraz gestem obrazki, które wypadną na kostce, np.:
 - a *fish* – poruszaj ustami jak ryba pyszczkiem, udawaj, że pływasz i powtarzaj:
Glub, glub, glub!
 - a *bird* – udawaj, że lataasz i powtarzaj:
Tweet, tweet!
 - a *frog* – skacz jak żaba, powtarzając:
Croak, croak!
 - a *tree* – stań na jednej nodze i rozłóż ręce, poruszaj nimi jak gałęziami na wietrze,
 - a *water* – udawaj, że się myjesz,
 - a *grass* – przykucnij i poruszaj palcami dłoni skierowanymi do góry.



6. What's missing?

Utrwalanie słownictwa w zabawie rozwijającej pamięć i spostrzegawczość (Plakat 7, liście i zwierzęta z wyprawki, masa mocująca, *minikarty).

- Usiądź z dziećmi przed plakatem i upewnij się, że jest widoczny dla wszystkich dzieci.

- Umieść w różnych miejscach na Plakacie 7 elementy z wyprawki, powtarzając z dziećmi ich nazwy: **What is it? Yes, a green leaf. A green leaf – here.**
- Zachęć dzieci, by dokładnie przyjrzały się plakatowi, zwróć ich uwagę na szczegóły ilustracji i ponownie powtórz słownictwo: **Look: a green leaf, a frog...**
- Zachęć dzieci, by „poszły spać” i nie podglądały: **Go to sleep now! Close your eyes, don't peek!**
- Zabierz jeden lub więcej elementów z plakatu i obudź dzieci: **Wake up!**
- Zachęć dzieci, by powiedziały, co zniknęło z plakatu: **Uh-oh! What's missing?**
- ★ Aby utrudnić zabawę, użyj większej liczby elementów lub minikart.
- ★ Możesz zaprosić ochotników do zabierania obrazków z plakatu.

C. Zakończenie

7. C (s. 23) 1.06 Bye-bye!

Piosenka na zakończenie zajęć (CD 1).

Zapis w dzienniku:

Utrwalanie i poszerzanie słownictwa w oparciu o piosenkę tematyczną.

Kluczowe słownictwo:

fish; bird; frog; yellow; red; blue; green.

Materiały dydaktyczne:

CD 1; CD 2; Karty obrazkowe 34–36; *Magic Box (MB)*;
*pluszowe lub plastikowe rybki, ptaszki, żabki; *Secret Box (SB)*.

A

1. *Chugga, Chugga! (1.02)
2. Hello! (1.04)

B

3. The Frog Says... (2.08)
4. Guess what!
5. What Is That? (2.09)
6. *Feel it!

C

7. Bye-bye! (1.06)

Przed zajęciami

↳ Umieść w MB: pluszowe lub plastikowe rybki, ptaszki, żabki.

A. Start

1. *c (s. 22) 1.02 Chugga, Chugga!

Muzyczna zabawa organizacyjno-porządkowa (CD 1).

2. c (s. 23) 1.04 Hello!

Piosenka na powitanie (CD 1).

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału



3. The Frog Says...

Przypomnienie i utrwalenie słownictwa w ruchowej zabawie słuchowej (CD 2, Karty obrazkowe 34–36).

- Stań z dziećmi w kręgu, pokaż im kolejne karty obrazkowe i zachęć do ich nazywania.
- Odtwórz nagranie *The Frog Says...* i zachęć dzieci do zgadywania, jakie zwierzę słyszą: **Listen! What is it?**
- Kiedy dzieci odpowiedzą, zachęć je do udawania odpowiedniego zwierzęcia i wydawania właściwych dźwięków: **A fish! Glub, glub! A bird! Tweet, tweet! A frog! Croak, croak!**



2.08

The Frog Says...

Croak... croak... croak... Frog!
Glub... glub... glub... Fish!
Tweet... tweet... tweet... Bird!
2 x

4. Guess what!

Utrwalanie nazw zwierząt w zabawie z elementami pantomimy (Karty obrazkowe 34–36).

- Usiądź z dziećmi w kręgu i zaproś do siebie jedno lub więcej z nich: **Zosia, Kacper, Piotrek, come up here, please!**
- Pokaż wybranym dzieciom jedną z kart obrazkowych i zachęć do obrazowania jej ruchem: **Show it!**
- W razie potrzeby podpowiedz dzieciom, jak pokazać ruchem i gestem dane zwierzę.
- Zachęć grupę, aby odgadła i głośno nazwała zwierzę, które pokazują wybrane dzieci: **What is it? Yes! A frog! Perfect!**

5. What Is That?

Utrwalanie słownictwa w zabawie muzyczno-ruchowej (CD 2).

- Stań z dziećmi w kręgu i odtwórz piosenkę *What Is That?*
- Zachęcaj dzieci do obrazowania treści piosenki ruchem i gestem.



2.09

What Is That?

Quiet, hush!

Położ palec na ustach.

What is that?

Przyłóż rękę do ucha.

Glub, glub, glub!

Poruszaj ustami jak ryba, złóż ręce nad głowę.

What is that?

Rozłóż ręce w geście pytającym.

A fish, a fish, a fish.

Złóż ręce nad głowę i udawaj, że płyniesz strzałką.

Quiet, hush!

Położ palec na ustach.

What is that?

Przyłóż rękę do ucha.

Tweet, tweet, tweet!

Zrób z ręki dziobek.

What is that?

Rozłóż ręce w geście pytającym.

A bird, a bird, a bird!

Poruszaj rękami jak skrzydłami.

Quiet, hush!

Położ palec na ustach.

What is that?

Przyłóż rękę do ucha.

Croak, croak, croak!

Skacz jak żaba.

What is that?

Rozłóż ręce w geście pytającym.

A frog, a frog, a frog!

Skacz jak żaba



6. Feel it!

Utrwalanie słownictwa w zabawie sensorycznej (plastikowe lub pluszowe zwierzątka, *Secret Box*).

- Usiądź z dziećmi w kręgu i umieść pośrodku *Secret Box*: **Look, what a box!**
- Podnieś klapę z przodu pudełka i włóż do niego zwierzątko, powtarzając z dziećmi ich nazwy: **A fish, a bird, a frog! Into the box!**
- Zaproś do siebie jedno dziecko i zachęć gestem, aby włożyło dłonie do pudełka przez okrągłe otwory wycięte w tylnej ścianie: **Put your hands in, like this!**
- Zachęć dziecko, aby zamknęło oczy: **Close your eyes.**
- Unieś przednią klapę pudełka, aby grupa widziała, co się w nim znajduje, i powiedz wybranemu dziecku, co ma znaleźć: **Find the... fish (frog / bird)!**
- Kiedy dziecko wybierze jedno zwierzątko, zapytaj grupę, czy dokonało właściwego wyboru: **Look! Is this the fish (frog / bird)? Well done!**
- Powtórz zabawę z innymi dziećmi.

C. Zakończenie

7. c (s. 23) 1.06 Bye-bye!

Piosenka na zakończenie zajęć (CD 1).

Zapis w dzienniku:

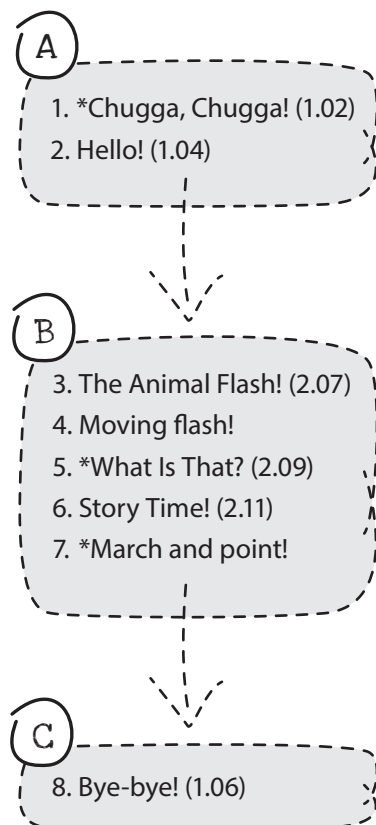
Konsolidacja i utrwalanie wprowadzonego materiału w oparciu o historijkę oraz zabawy multisensoryczne.

Kluczowe słownictwo:

fish; bird; frog; water; tree; grass; yellow; red; blue; green.

Materiały dydaktyczne:

Boo; CD 1; CD 2; Karty obrazkowe 34–39; Plakat 7; Minikarty 26–28; elementy z Wyprawki: karta 7 – zwierzęta; masa mocująca, np. BluTack™; *Magic Box (MB)*; *wskaźniki dla dzieci.



Przed zajęciami

↳ Umieść w MB: Karty obrazkowe 34–39.

↳ Przyklej do elementów z wyprawki masę mocującą.

A. Start

1. *c (s. 22) 1.02 Chugga, Chugga!

Muzyczna zabawa organizacyjno-porządkowa (CD 1).

2. c (s. 23) 1.04 Hello!

Piosenka na powitanie (CD 1).

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału



3. The Animal Flash!

Przypomnienie słownictwa w zabawie rytmiczno-słownej (CD 2, MB, Karty obrazkowe 34–39).

- Stań z grupą w kręgu i wyjmij z MB karty obrazkowe.
- Rozłóż je przed sobą, jednocześnie powtarzając z dziećmi słownictwo.
- Odtwórz utwór *The Animal Flash* i powtarzaj treść nagrania, obrazując ją gestem.
- Upewnij się, że ruchy, którymi obrazujesz treść nagrania, są jednoznaczne i łatwe do zapamiętania.



2.07

The Animal Flash!

A fish, a fish, a fish! Glub, glub, glub!

Złóż dłonie nad głową i udawaj rybę.

Water, water, water! Glub, glub, glub!

Udawaj, że się myjesz.

A bird, a bird, a bird! Tweet, tweet, tweet!

Rozłóż ręce jak skrzydła i udawaj, że latasz.

A tree, a tree, a tree! Tweet, tweet, tweet!

Rozłóż ręce jak gałęzie i poruszaj nimi na wietrze.

A frog, a frog, a frog! Croak, croak, croak!

Grass, grass, grass! Croak, croak, croak!

Skacz w miejscu jak żaba.



4. Moving flash!

Utrwalanie kluczowego słownictwa w zabawie ruchowej.

- Stań z dziećmi w kręgu, wymień nazwę jednej z Kart obrazkowych 34–39, wykonaj przypisany jej ruch i zachęć dzieci, aby Cię naśladowały.
- Kiedy upewnisz się, że dzieci pamiętają ruchy przypisane do słów, wykonaj jeden z nich i zachęć, aby odgadły, co pokazujesz: **What is it?**
- Powtórz zabawę kilkakrotnie i zaproś ochotników na swoje miejsce: **Staś! A tree!**

5. c (s. 123) 2.09 What Is That?

Utrwalanie słownictwa w zabawie muzyczno-ruchowej (CD 2, Karty obrazkowe 34–39).

- Stań z grupą w kręgu i rozmieść karty obrazkowe w różnych miejscach sali, powtarzając z dziećmi ich nazwy.
- Odtwórz piosenkę 2.09 *What Is That?*
- Zachęcaj dzieci do podchodzenia do właściwych kart, kiedy usłyszą ich nazwy w piosence, a także do obrazowania treści piosenki ruchem i gestem.



6. Story Time!

2.11

Utrwalenie i poszerzenie słownictwa poprzez słuchanie i odgrywanie historyjki (CD 1, CD 2, Plakat 7, zwierzęta z wyprawki)

- Odtwórz utwór 1.16 *Story Time!* i zachęć dzieci, by usiadły naprzeciwko plakatu.
- Odtwórz nagranie *Story 7*.
- W trakcie słuchania historyjki zachęcaj dzieci do obrazowania ruchem jej treści, nasłuchiwanie głosów zwierząt, zgadywania, które zwierzę wydaje usłyszany w nagraniu dźwięk, powtarzania kluczowych słów i zwrotów oraz identyfikowania się z bohaterami.
- We właściwym momencie umieść na plakacie rybę, ptaka oraz żabę z wyprawki.
- Dzieci mogą wstać i udawać poszczególne zwierzęta: pływać jak ryba, latać jak ptak, skakać jak żaba – warto wspierać ich zaangażowanie i pozwolić im na to.

Story 7



Max: Ha, ha, ha!

Lilly: La, la, la!

Boo: Shh, quiet! What is that?

Fish: Splash, splash, splash! Glub, glub, glub!



Max: Oh! A fish!

Lilly: A fish?

Boo: Yes. A fish.

Lilly: Where is it?

Max: Uhm...

Boo: Here! In the water!

All: Hello, fish!

Fish: Hello!



Max: Shh, be quiet! What is that?

Lilly: Oh! A bird!

Max: A bird?

Boo: Yes. A bird.

Lilly: Where is it?

Max: Uhm...

Boo: Here! In the tree!

All: Hello, bird!

Bird: Hello!



Lilly: Shh, be quiet! What is that?

Boo: Oh! A frog!

Lilly: A frog?

Max: Yes. A frog.

Lilly: Where is it?

Max: Uhm...

Boo: Here! In the grass!

All: Hello, frog!

Frog: Hello!



7. March and point!



Utrwalanie kluczowego słownictwa w zabawie ruchowej (Karty obrazkowe 34–39, wskaźniki z wyprawki).

- Rozłóż karty obrazkowe w różnych miejscach sali, jednocześnie powtarzając z dziećmi ich nazwy.
- Maszeruj z dziećmi po okręgu, od czasu do czasu zatrzymuj się i zachęcaj dzieci do wskazywania określonej karty: **March, march... March – march – march! Stop! Point to... the frog! Perfect!**
- Poproś wybrane dzieci, by powiedziały, co grupa ma wskazać: **Basia, what now? The tree? OK, everybody, point to the tree!**

C. Zakończenie

8. c (s. 23) 1.06 Bye-bye!

Piosenka na zakończenie zajęć (CD 1).

Zapis w dzienniku:

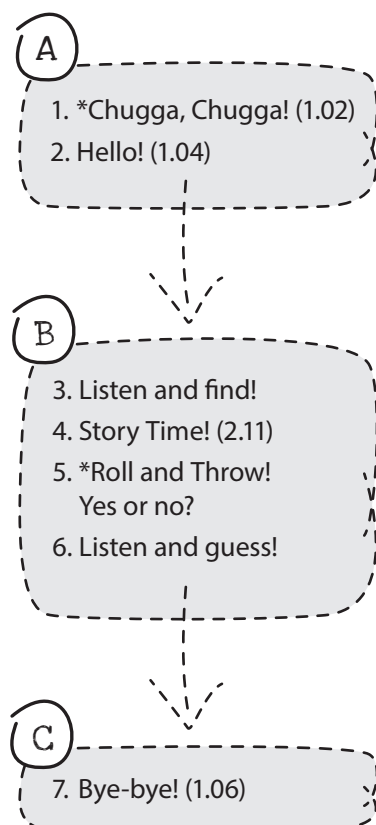
Rozwijanie kompetencji rozumienia ze słuchu w oparciu o zabawy ruchowe z elementami dramy.

Kluczowe słownictwo:

fish; bird; frog; yellow; red; blue; green; water; tree; grass.

Materiały dydaktyczne:

kukielki Boo oraz elfów; CD 1; CD 2; Karty obrazkowe 34–39; Minikarty 26–28; zwierzęta z wyprawki; Plakat 7; *Magic Box (MB)*; masa mocująca, np. BluTack™; *kostka; pojemnik na minikarty.



Przed zajęciami

- ↳ Umieść w *MB*: Karty obrazkowe 34–39, kilka zestawów Minikart 26–28 – liczba zestawów zależy od liczebności grupy (liczba optymalna – zestaw trzech minikart dla każdego dziecka).
- ↳ Umieść na elementach z wyprawki masę mocującą.
- ↳ Umieść w kieszonkach kostki: zwierzęta z wyprawki oraz Minikarty 26–28.

A. Start

1. *c (s. 22) 1.02 Chugga, Chugga!

Muzyczna zabawa organizacyjno-porządkowa (CD 1).

2. c (s. 23) 1.04 Hello!

Piosenka na powitanie (CD 1).

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału



3. Listen and find!

Powtórzenie i utrwalenie słownictwa (Karty obrazkowe 34–39, kilka zestawów Minikart 26–28, *MB*, *CD 1 oraz *pojemnik na minikarty).

- Usiądź z dziećmi w kręgu, zwróć ich uwagę na *MB*, *(zanuń lub odtwórz utwór 1.35 *Magic Box!*) i, wyjmując z niego karty obrazkowe, powtórz z dziećmi słownictwo.
- Ponownie zwróć uwagę dzieci na *MB* i wysyp z niego kilka zestawów Minikart 26–28: **Look, what are these? Trees, water and grass!**
- Upewnij się, że dzieci zaczną zbierać karty dopiero wtedy, dopiero gdy dasz im właściwy sygnał: **Stop! No, no, no, sit down!**
- Podnieś do góry jedną z kart przedstawiających zwierzęta i zachęć dzieci, aby odnalazły minikarty, które przedstawiają jego środowisko: **What is it? A fish! The fish needs water! Fish – water! Fish – water! Look! A bird! The bird needs a tree! Bird – tree! Bird – tree! Yes! Look! A frog! The frog needs grass! Frog – grass! Frog – grass!**
- Zachęć dzieci, które podniosą właściwe minikarty, aby umieściły je w jednym miejscu na podłodze *lub wrzuciły do pojemnika, który im wskażesz: **Put the grass here. Well done!**
- ★ Jeśli Twoja grupa jest bardzo liczna, podziel grupę na trzy zespoły (połóż przed każdym z nich odpowiednią kartę przedstawiającą ten sam obrazek, którego będą szukać wśród minikart) i zapraszaj zespół do zbierania jednego rodzaju minikart: **From Ania to Szymon – trees; from Aga to Jacek – grass; from Iza to Olek – water. What is it? Yes, a bird! Ania, Szymon, Hania, Ola! Find trees!**

4. c (s. 125) 2.11 Story Time!

Konsolidacja i utrwalenie słownictwa w zabawie manipulacyjnej z elementami dramy (CD 1, CD 2, zwierzęta z wyprawki, masa mociąca, Plakat 7, kukielki elfów oraz Boo).

- Odtwórz utwór 1.16 *Story Time!* i zachęć dzieci, by usiadły przed plakatem.
- Rozdaj sześciorgu dzieciom kukielki Boo i elfów oraz zwierzęta z wyprawki: **Boo (Max / Lilly) for you! You are Boo (Max / Lilly)! A fish (a bird / a frog) for you! You are the fish (the bird / the frog)!**
- Odtwórz historyjkę 2.11 *Story 7*.
- W odpowiednich momentach zachęcaj swoich pomocników do umieszczania właściwych elementów na plakacie: **A bird, Leoś!**
- Zachęć gestem dzieci oglądające przedstawienie, aby obrazowały ruchem treść historyjki.
- ★ Rozdaj zwierzęta z wyprawki oraz kukielki innym ochotnikom i ponownie wysłuchaj z dziećmi nagrania.



5. Roll and Throw! Yes or no?



Powtórzenie słownictwa w zabawie ruchowej z kostką (Boo, kostka, zwierzęta z wyprawki, Minikarty 26–28, MB).



- Stojąc z dziećmi w kręgu, powiedz *Yes!* i wykonaj gest, który będzie przypisany do tego słowa (np. podskocz, pokiwyj głową, kucnij itp.).
- Powiedz *No!* i wykonaj gest, który będzie przypisany do tego słowa (np. pomachaj w górze obiema rękami, pokręć głową itp.).
- Powtórz powyższe kroki kilka razy, aby utrwalić ruchy przypisane słowom *Yes!* oraz *No!*
- Rzucaj z dziećmi kostką i z pomocą Boo zadawaj grupie pytania zamknięte o elementy, które wypadły w rzutach: **Is it a fish (a bird / a frog / water / a tree / grass)?**
- Zachęć dzieci z pomocą Boo, aby odpowiedziały na pytanie, używając ruchów przypisanych słowom *Yes!* oraz *No!*: **Of course not, it's a... (tree)! Yes, that's right, it's a... (fish)!**
- Pamiętaj, aby, biorąc udział w zabawie, zachęcać dzieci, by Cię naśladowały.



6. Listen and guess!



Utrwalanie nazw zwierząt w zabawie głosowo-słuchowej (Karty obrazkowe 34–36).

- Usiądź z dziećmi w kręgu, trzymaj karty obrazkami do siebie i naśladowaj głos jednego z nich: **Croak, croak (Tweet, tweet / Glub, glub)!**
- Zachęć dzieci, aby powiedziały, które zwierzę wydaje dany dźwięk: **What is it?**
- Kiedy dzieci właściwie nazwą zwierzę, pokaż im kartę obrazkową, która je przedstawia: **Of course, it's a frog (a bird / a fish)! Well done, congratulations!**
- Zaproś do siebie kilkoro dzieci i poproś, aby stanęły tyłem do grupy: **Antoś, help me, please! Come to me and stand here, please. Thank you!**
- Zadbaj o to, aby karty obrazkowe, które będziesz pokazywać, były widoczne dla pozostałych dzieci.
- Pokaż pozostałym dzieciom jedną z kart i poproś, aby wydały odpowiedni dźwięk: **What does it say? That's right, tweet, tweet!**
- Zapytaj dzieci stojące tyłem do grupy, głos jakiego zwierzęcia naśladuje grupa: **What is it, Ania, Leoś, Robert? That's right, a bird! Thank you!**
- Zaproś do siebie kolejne dzieci i powtórz zabawę.
- ★ Jeśli Twoja grupa liczy niewiele dzieci, zapraszaj za każdym razem tylko jedno z nich do rozpoznawania dźwięków.
- ★ Aby uatrakcyjnić zabawę, możesz zasłaniać oczy wybranym dzieciom, zanim podniesiesz kartę przedstawiającą zwierzę.

C. Zakończenie

7. c (s. 23) 1.06 Bye-bye!

Piosenka na zakończenie zajęć (CD 1).

Zapis w dzienniku:

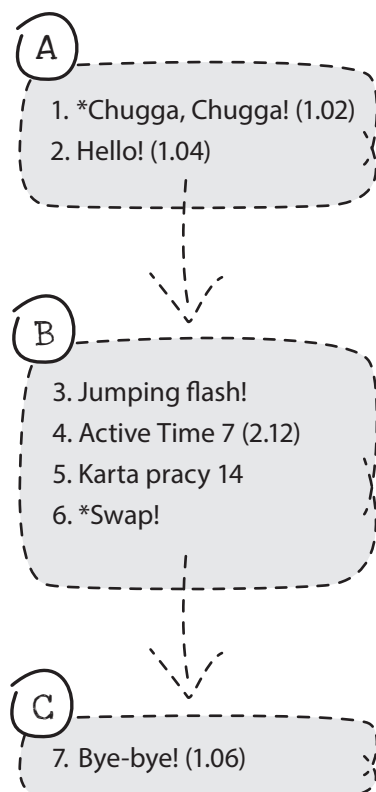
Utrwalanie i poszerzanie słownictwa o nazwy czynności w zabawach ruchowych.

Kluczowe słownictwo:

fish; bird; frog; tree; water; grass; swim; fly; jump; yellow; red; blue; green.

Materiały dydaktyczne:

CD 1; CD 2; Karty obrazkowe 34–39; dowolna kukielka; Karta pracy 14; *Magic Box (MB)*; *zwierzęta z wyprawki, Minikarty 26–28, krzeselka / poduszki / szarfy, klamerki do wieszania bielizny.



Przed zajęciami

→ Umieść w MB: Karty obrazkowe 34–39, dowolną kukielkę, *zwierzęta z wyprawki i Minikarty 26–28 (liczba zestawów zależy od liczebności grupy).

A. Start

1. *c (s. 22) 1.02 Chugga, Chugga!

Muzyczna zabawa organizacyjno-porządkowa (CD 1).

2. c (s. 23) 1.04 Hello!

Piosenka na powitanie (CD 1).

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału

3. Jumping flash!

Przypomnienie kluczowego słownictwa (Karty obrazkowe 34–39, dowolna kukielka, MB, *CD 1).

- Usiądź z dziećmi w kręgu, zwróć ich uwagę na MB *(zauń lub odtwórz utwór 1.35 *Magic Box!*), a następnie wyjmij z pudła karty oraz kukielkę.
- ★ Możesz zaprosić do siebie kilkoro dzieci, aby pomogły Ci otworzyć pudełko i wyjąć z niego przedmioty (warto nieco ubarwić otwieranie MB, np. możesz udawać, że wieko jest zbyt ciężkie, aby otworzyć je bez pomocy dzieci): **Phew! Oh, no! Can't open the Magic Box! Help!**
- Umieść karty obrazkowe na tablicy bądź ścianie, jednocześnie powtarzając z dziećmi ich nazwy: **A frog (a fish / a bird / a tree / water / grass).**
- Poruszaj dowolną kukielką tak, jakby skakała od karty do karty, pytaj: **What's this?** i zachęcaj dzieci do nazywania kart.
- ★ Zaproś wybrane dzieci do „skakania” kukielką po kartach nazywanych przez Ciebie: **Zuzanka, come up here! Now you jump with Boo (Lilly / Max)!**



4. Active Time 7

Utrwalanie nazw czynności, rozwijanie kompetencji rozumienia ze słuchu w zabawie ruchowej (CD 2).

- Stań z dziećmi w kręgu i odtwórz nagranie *Active Time 7*.
- Powtarzaj słowa nagrania, obrazuj ruchem jego treść i zachęcaj dzieci, by Cię naśladowały.



2.12

Active Time 7

Swim, swim, swim!

Naśladuj pływanie strzałką.

Like a fish, a fish, a fish!

Poruszaj ustami jak ryba pyszczkiem pod wodą.

Swim, swim, swim! In the water, water, water!

Glub, glub, glub!

Naśladuj pływanie strzałką.

Fly, fly, fly!

Rozłóż ręce jak skrzydła i naśladuj lot ptaka.

Like a bird, a bird, a bird!

Zrób dziobek z dłoni.

Fly, fly, fly! To the tree, tree, tree!

Tweet, tweet, tweet!

Rozłóż ręce jak skrzydła i naśladuj lot ptaka.

Jump, jump, jump!

Skacz jak żaba.

Like a frog, a frog, a frog!

Jump, jump, jump! In the grass, grass, grass!

Croak, croak, croak!

Skacz jak żaba.

- Usiądź z dziećmi w kręgu, ustaw w samym środku sześć krzesełek lub w inny sposób oznacz miejsca do siedzenia (połóż poduszki, rozłóż szarfy).
- Wybierz sześcioro dzieci, poproś, żeby usiadły na krzesłach, i przypnij im do ubrań po jednej minikarcie lub elemencie z wyprawki, jednocześnie powtarzając z grupą ich nazwy.
- Podnoś kolejno karty obrazkowe, zachęcając wybrane dzieci gestem, by wstały i szybko zamieniły się miejscami, jeśli mają odpowiednią minikartę i/lub element wyprawki: **Water (grass / trees)! Stand up and swap your places, like this. Swap, swap, swap! Quickly!**
- Zaproś do zabawy kolejne dzieci i powtórz zabawę.
- ★ Jeśli Twoja grupa jest bardziej liczna i chcesz zaangażować jednocześnie wszystkie dzieci, przygotuj odpowiednio więcej zestawów minikart i elementów z wyprawki

C. Zakończenie

7. C (s. 23) 1.06 Bye-bye!

Piosenka na zakończenie zajęć (CD 1).

5. Karta pracy 14

Dzieci rysują po śladach prowadzących do miejsc, w których mieszkają zwierzęta.

- Odtwórz utwór 1.12 *Quiet Time* i zaproś dzieci do stolików.
- Zwróć uwagę dzieci na elementy przedstawione na karcie pracy i powtórz z nimi słownictwo: **Look, what is it? Yes, a fish (a bird / a frog)! And this? Water (a tree / grass)!**
- Wskaż linie prowadzące od zwierząt do ich domów i zachęć dzieci, aby zaprowadziły każde zwierzę do właściwego miejsca: **Fish! Swim, swim, swim in the water! Bird! Fly, fly, fly onto the tree! Frog! Jump, jump, jump into the grass!**
- Kiedy dzieci będą wykonywać zadanie, przejdź się między stolikami i poproś dzieci, by wskazywały elementy ilustracji, które wymienisz: **Where is the fish (the bird / the frog / water / the tree / the grass)? What colour is it? Brilliant!**



6. Swap!

Utrwalanie słownictwa w zabawie słuchowo-ruchowej (Karty obrazkowe 37–39, zwierzęta z wyprawki, Minikarty 26–28, krzeselka / poduszki / szarfy, klamerki do wieszania bielizny).

Zapis w dzienniku:

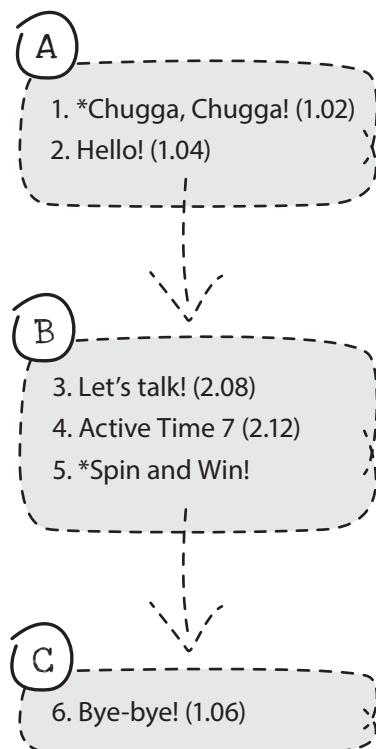
Utrwalanie słownictwa związanego ze zwierzętami w zabawach słuchowych, manipulacyjnych i ruchowych.

Kluczowe słownictwo:

fish; bird; frog; tree; water; grass; swim; fly; jump.

Materiały dydaktyczne:

Boo; CD 1; CD 2; Karty obrazkowe 34–39; Minikarty 26–28;
Wyprawka: karta 7 dla każdego dziecka; Magic Box (MB);
*Karty obrazkowe 1–3, 33 i 34–39; plastikowa butelka wypełniona ryżem,
kaszą lub grochem.



Przed zajęciami

- ↳ *Nasyp grochu lub innego sypkiego materiału do pustej plastikowej butelki.
- ↳ Wypchnij zwierzęta ze wszystkich pozostałych kart Wyprawki (karta 7).
- ↳ Umieść w MB: Karty obrazkowe 34–39, *plastikową butelkę.

A. Start

1. *c (s. 22) 1.02 Chugga, Chugga!

Muzyczna zabawa organizacyjno-porządkowa (CD 1).

2. c (s. 23) 1.04 Hello!

Piosenka na powitanie (CD 1).

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału

3. c (s. 122) 2.08 Let's talk!

Aktywizacja sprawności mówienia podczas zabawy słuchowej (Boo, Karty obrazkowe 34–39, CD 1, CD 2, MB).

- Usiądź z dziećmi w kręgu *(zanuć lub odtwórz utwór 1.35 *Magic Box!*), a następnie z pomocą Boo wyjmij z MB karty obrazkowe.
- Pokaż dzieciom kolejne karty obrazkowe i przypomnij słownictwo:
What is it? Yes, a fish (a bird / a frog / water / a tree / grass)!
- Odtwórz utwór 2.08 *The Frog Says...* i z pomocą Boo zachęcaj dzieci do nazywania zwierząt, których głosy usłyszą w nagraniu:
Hush... listen! What's that?
- Kiedy dzieci poprawnie nazwą dane zwierzę, zachęć je do udawania ruchów i głosu tego zwierzęcia.



4. c (s. 129) 2.12 Active Time 7

Utrwalanie nazw czynności, rozwijanie kompetencji rozumienia ze słuchu w zabawie ruchowej (CD 2, zwierzęta z wyprawki, Minikarty 26–28).

- Usiądź z dziećmi w kręgu, daj każdemu z nich trzy zwierzęta z wyprawki:
What is it? A frog (a bird / a fish)! A frog (a bird / a fish) for you – here you are.
- Daj każdemu dziecku trzy minikarty: **A tree (water / grass) for you! Here you are!**
- Zachęć dzieci, aby położyły przed sobą zwierzęta z wyprawki oraz Minikarty 26–28, i odtwórz nagranie *Active Time 7*.
- Powtarzaj słowa nagrania, obrazuj ruchem jego treść i zachęcaj dzieci, by Cię naśladowały.



2.12

Active Time 7

Swim, swim, swim!

Naśladuj pływanie strzałką.

Like a fish, a fish, a fish!

Podnieś swoją rybę.

Swim, swim, swim! In the water, water, water!

Umieść rybę pod minikartą „water”.

Glub, glub, glub!

Naśladuj pływanie strzałką.

Fly, fly, fly!

Rozłóż ręce jak skrzydła i naśladuj lot ptaka.

Like a bird, a bird, a bird!

Podnieś ptaka z wyprawki.

Fly, fly, fly! To the tree, tree, tree!

Umieść ptaka pod minikartą „tree”.

Tweet, tweet, tweet!

Rozłóż ręce jak skrzydła i naśladuj lot ptaka.

Jump, jump, jump!

Skacz jak żaba.

Like a frog, a frog, a frog!

Podnieś żabę z wyprawki.

Jump, jump, jump! In the grass, grass, grass, grass!

Umieść żabę pod minikartą „grass”.

Croak, croak, croak!

Skacz jak żaba.


5. Spin and Win!

Utrwalanie i konsolidacja słownictwa w zabawie manipulacyjnej (Karty obrazkowe 1–3, 33 i 34–39; plastikowa butelka wypełniona ryżem, kaszą lub grochem, Boo, MB, CD 2, *CD 1).

- Usiądź z dziećmi w kręgu *(zanuć lub odtwórz utwór 1.35 *Magic Box!*), a następnie z pomocą Boo wyjmij z MB karty obrazkowe.
- Boo układa karty w krąg, jednocześnie powtarzając ich nazwy z dziećmi.
- Z pomocą Boo wyjmij z MB plastikową butelkę:
Look! A bottle!
- Z pomocą Boo zakręć butelką, mówiąc: **Spin, spin, spin and win!**
- Gdy butelka się zatrzyma i wskaże jedną z kart, Boo wymienia jej nazwę i zachęca dzieci, by zrobiły to samo.
- Boo zaprasza kolejne dzieci, aby kręciły butelką:
Ania, spin the bottle, like this!

C. Zakończenie

6. c (s. 23) 1.06 Bye-bye!

Piosenka na zakończenie zajęć (CD 1).

Bonus

Dzieci poznają otaczający je świat wszystkimi zmysłami, co wpływa zarówno na ich rozwój językowy, jak i ogólny. Doświadczenia stymulujące wszystkie zmysły pozwalają dzieciom lepiej zapamiętać informacje przekazywane im w trakcie zajęć.

Sense activation! Sensory Box

Wzmocnienie przekazu i konsolidacja słownictwa w zabawie sensorycznej (duże plastikowe pudełko lub miska wypełnione grochem, kamyczkami lub innym sypkim materiałem, zwierzęta z wyprawki, Minikarty 26–28).

Nasyp do plastikowego pudełka lub miski tyle grochu, lub innego „wypełniacza”, aby zappełnić większą jego część, i ukryj w nim zwierzęta z wyprawki oraz minikarty.

Usiądź z dziećmi w kręgu wokół *Sensory Box* i zaproś kilkoro z nich do zbadania jego zawartości: *Maja, Kinia, Andrzej, Filip, come up here and put your hands in the box, like this!*

Zachęć dzieci do poszukiwania elementów ukrytych w *Sensory Box*, a kiedy je odnajdą, zachęć, aby podały ich nazwy: *What's in the box? Oh, look! What is it? A frog! Filip found a frog! Congratulations!*

Zapis w dzienniku:

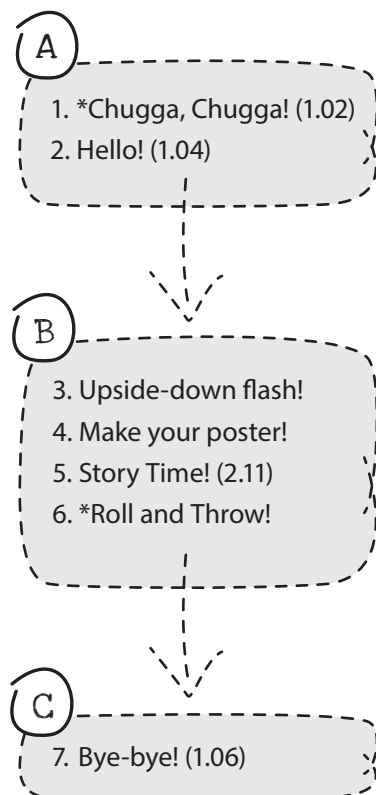
Utrwalenie i poszerzenie materiału leksykalnego w twórczych zabawach multisensorycznych.

Kluczowe słownictwo:

fish; bird; frog; tree; water; grass; swim; fly; jump; yellow; red; blue; green.

Materiały dydaktyczne:

kukielki elfów i Boo; CD 1; CD 2; Karty obrazkowe 34–39; zwierzęta z wyprawki dla każdego dziecka; kształty symbolizujące oczko wodne, trawę i drzewo wycięte z kolorowego papieru, karton(y), klej; Plakat 7; *Magic Box (MB)*; *kostka; zwierzęta z wyprawki; Minikarty 26–28; skakanki / taśma malarska.



Przed zajęciami

- ↳ Umieść w MB: Karty obrazkowe 34–39.
- ↳ Wytnij z kolorowego papieru kształty symbolizujące oczko wodne, trawę i drzewo – po jednym na troje dzieci.
- ↳ Przygotuj w osobnym miejscu: karton, klej – po jednym na troje dzieci.
- ↳ *Umieść w kieszonkach kostki: zwierzęta z wyprawki, Minikarty 26–28.

A. Start

1. *c (s. 22) 1.02 Chugga, Chugga!

Muzyczna zabawa organizacyjno-porządkowa (CD 1).

2. c (s. 23) 1.04 Hello!

Piosenka na powitanie (CD 1).

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału

3. Upside-down flash!

Powtórzenie słownictwa (Karty obrazkowe 34–39, CD 1).

- Usiądź z dziećmi w kręgu, zanuć lub odtwórz utwór 1.35 *Magic Box!* i wyjmij karty obrazkowe.
- W celu przypomnienia słownictwa szybko pokazuj dzieciom obrazki, trzymając karty do góry nogami (*upside down*).

4. Make your poster!

Utrwalenie i poszerzenie słownictwa w zabawie twórczej (CD 1, Plakat 7, kształty symbolizujące oczko wodne, trawę i drzewo wycięte z kolorowego papieru, karton(y), klej).

- Odtwórz utwór 1.12 *Quiet Time* i gestem zaproś dzieci do stolików.
- Podziel dzieci na trzyosobowe zespoły i daj każdemu z nich jeden karton, wycięte z kolorowego papieru kształty oraz klej: ***Some paper for you! Glue – here you are. Oh, and what's this? Yes, this is water. And this? That's right! Grass. And here? A tree!***
- Pokaż dzieciom Plakat 7 i zachęć, aby przykleiły kolorowe kawałki papieru symbolizujące oczko wodne, trawę i drzewo do kartonów: ***Glue the water (the grass / the tree) to the paper right here, like this.***
- Upewnij się, że dzieci będą miały swoje plakaty podczas następnej zabawy.

Bonus

Dlaczego czasem dobrze się ubrudzić i zrobić bałagan?

Malowanie rękami, lepienie, tworzenie kolaży z nietypowych materiałów, zabawy z wodą, jedzeniem – to nie tylko frajda, ale też dużo sprzątania. Jednak im więcej bodźców stymulujących główne kanały sensoryczne (wzrokowy, słuchowy, kinestetyczny) dostarczysz dzieciom podczas zajęć, tym większa szansa, że trwale zapamiętają materiał. Multisensoryczne podejście w nauczaniu inspirowa dzieci do odkrywania, eksperymentowania, stawiania pytań i poszukiwania rozwiązań, ponieważ zwiększa liczbę kanałów, którymi nowa informacja dociera do kory mózgowej.

Dla najlepszego rezultatu podziel zabawę sensoryczną na dwa etapy:

1. skieruj uwagę dzieci wyłącznie na działanie (stymulowanie zmysłów),
2. pomóż im właściwie odebrać i przetworzyć bodźce – nazywaj czynności, które wykonują, doznania, których doświadczają, omawiaj z nimi zdobywane doświadczenie.

5. c (s. 125) 2.11 Story time!

Podsumowanie i utrwalenie materiału leksykalnego w zabawie tematycznej z elementami dramy (CD 1, CD 2, kukielki elfów oraz Boo, Plakat 7, zwierzęta z wyprawki – po jednym dla każdego dziecka, plakaty dzieci z poprzedniej zabawy).

- Odtwórz utwór 1.16 *Story Time!* i zachęć dzieci, by usiadły.
- Daj każdemu dziecku po jednym zwierzątku z wyprawki: **A fish (a bird / a frog) for you? Here you are!**
- Odtwórz nagranie 2.11 *Story 7* i odgrywaj historijkę przy plakacie.
- We właściwych momentach zachęcaj dzieci do umieszczenia odpowiedniego zwierzęcia we właściwym miejscu na ich plakacie: **A fish – in the water!**
- Zachęcaj całą grupę do wykonywania odpowiednich czynności, powtarzania słów i wyrażeń z historijki, wcielania się w postaci.
- ★ Kiedy plakaty zostaną już wykorzystane do inscenizacji historijki podczas zajęć, umieść je w kąciку językowym bądź na tablicy informacyjnej dla rodziców – wraz ze zwierzętami z wyprawki.

6. Roll and Throw!

Utrwalanie słownictwa w zabawie multisensorycznej (kostka, zwierzęta z wyprawki, skakanki / taśma malarska, Minikarty 26–28).

- Rozłóż skakanki lub naklej na podłodze taśmę malarską tak, aby powstało pole do gry w kółko i krzyżyk.
- Stań z dziećmi wokół pola do gry i podziel je na trzy drużyny: **From Asia to Marek: the Fish! From Maja to Dominik: the Birds! From Henio to Miron: the Frogs!**
- Rozdaj dzieciom z jednej drużyny ten sam rodzaj zwierząt z wyprawki: **Here you are!**
- Dzieci z każdej grupy rzucają kostką, a kiedy wypadnie zwierzę reprezentujące ich drużynę, mogą położyć swój obrazek w jednym polu: **Fish! Bravo, Emilka, put the fish in the square. Here!**
- Gra toczy się, dopóki jedna z drużyn nie ułoży swoich trzech obrazków w rzędzie.

C. Zakończenie

7. c (s. 23) 1.06 Bye-bye!

Piosenka na zakończenie zajęć (CD 1).

ISBN 978-83-7874-424-5



indeks 800427

www.mac.pl