



I 
Boo

PRZEWODNIK
METODYCZNY



PRZEWODNIK
METODYCZNY

Unit 7 Clean or dirty?

Zapis w dzienniku:

Wprowadzenie w tematykę rozdziału. Zapoznanie z nazwami zwierząt mieszkających na wsi.

Kluczowe słownictwo:

bunny; duck; cat; pig; dog; tail.

Materiały dydaktyczne:

Boo; CD 1; CD 2; Karty pracy s. 37; Karty obrazkowe 43–47; *Magic Box (MB)*; *dwa zestawy Minikart 23–27 – taśma klejąca; krzeselka / poduszki / szarfy.

A

1. *Listen, Listen! (1.02)
2. Hello, Boo! (1.03)
3. The Animal Train (2.10)

B

4. The Animal Flash! (2.11)
5. *Show me!
6. Animals' Talk (2.12)
7. *Swap!
8. Karty pracy s. 37

C

9. *Tidy Up! (1.07)
10. Bye-bye! (1.05)

Przed zajęciami

↳ Rozmieść w widocznych miejscach w sali Karty obrazkowe 43–47.

A. Start

1. *c (s. 22) 🎧 1.02 Listen, Listen!

2. c (s. 22) 🎧 1.03 Hello, Boo!

3. The Animal Train

Wprowadzenie w tematykę rozdziału w zabawie słuchowo-ruchowej (CD 2, Karty obrazkowe 43–47).

- Stań z dziećmi w kręgu, obróć się w lewo i zachęć dzieci, by zrobiły to samo: **Turn left, like this!**
- Połóż dłonie dziecka stojącego za Tobą na Twoich bokach i zachęć całą grupę do ustawienia się „w pociąg”: **Let's make a train! Choo-choo!**
- Odtwórz utwór *Animal Sounds* i podjeżdżaj z dziećmi do kart („stacji”) przedstawiających zwierzęta, których głosy słyszać w nagraniu.
- Przy każdej stacji zatrzymaj się, unieś kartę do góry i wypowiedz głośno nazwę przedstawionego na niej zwierzęcia, np.: **Duck.**
- Kiedy zbierzesz wszystkie karty, pokieruj pociągiem tak, aby ponownie stanąć z dziećmi w kręgu.
- Zatrzymaj karty do następnej zabawy.



Animal Sounds

(Skakanie królika)... BUNNY!
(Kwkanie kaczki)... DUCK!
(Miauczenie kota)... CAT!
(Szczekanie psa)... DOG!
(Chrumkanie świni)... PIG!

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału



4. The Animal Flash!

Zapoznanie z nazwami zwierząt w zabawie rytmiczno-słownej (Boo, CD 2, Karty obrazkowe 43–47).

- Usiądź z dziećmi w kręgu i odtwórz utwór 🎧 2.11 *The Animal Flash!*
- Przy pierwszym powtórzeniu pokazuj dzieciom odpowiednie karty i rozkładaj je przed sobą w kolejności słyszanej w nagraniu.
- Przy drugim powtórzeniu wskazuj odpowiednie karty i klaszcz (tup, obracaj się itd.), powtarzając słowa z nagrania.
- Zachęcaj dzieci, by wykonywały gesty podkreślające rytm zabawy i próbowały powtarzać tekst nagrania.



2.11

The Animal Flash!

A bunny! A bunny! A bunny... And a duck!
Kłaśnij na pierwszą sylabę słowa „bunny”.

A duck! A duck! A duck... And a cat!
Tupnij na słowo „duck”.

A cat! A cat! A cat... And a pig!
Podskocz na słowo „cat”.

A pig! A pig! A pig... And a dog!
Puknij w podłogę na słowo „dog”.

A dog! A dog! A dog... And stop!
Klepnij się w uda na słowo „dog”.
(2 x ze zmienną intonacją)

**5. Show me!**

Utrwalanie znajomości słownictwa w zabawie ruchowo-naśladowczej z elementami pantomimy (Karty obrazkowe 43–47).

- Stań z dziećmi w kręgu i podnoś do góry kolejne karty: **Look! A duck! Quack, quack, quack! Now – a dog! Woof, woof!**
- Zmieniaj karty i trzymaj je w górze, by dzieci mogły sprawdzić, jaki obrazek trzymasz, jednocześnie wypowiadając nazwę danego zwierzęcia i obrazując je ruchem, by dzieci mogły Cię naśladować.

6. Animals' Talk

Utrwalanie znajomości słownictwa podczas słuchania i odgrywania piosenki tematycznej (CD 2).

- Stań z dziećmi w kręgu i odtwórz piosenkę *Animals' Talk*.



2.12

Animals' Talk

Bunny, bunny, bunny,
Przystaw dłonie („uszy”) do głowy.

How are you?
Zwróć się do dzieci, rozkładając ręce.

Hop, hop, hop,
Skocz trzy razy, udając królika.

Fine, thank you!
Kciuki w górę.

Duck, duck, duck,
Zegnij nogi w kolanach, kołysz się na boki.

How are you?

Quack, quack, quack,
Zegnij nogi w kolanach, kołysz się na boki.

Fine, thank you!

Cat, cat, cat,

„Myj” policzek wierzchem dłoni.

How are you?

Meow, meow, meow,

„Myj” policzek wierzchem dłoni.

Fine, thank you!

Pig, pig, pig,

Naciśnij nos palcem wskazującym, unosząc go do góry tak, by przypominał nos świnki.

How are you?

Oink, oink, oink,

Naciśnij nos palcem wskazującym.

Fine, thank you!

Dog, dog, dog,

Naśladuj psi gest „proszenia”.

How are you?

Woof, woof, woof,

Naśladuj psi gest „proszenia”.

Fine, thank you!

**7. C (s. 53) Swap!**

Utrwalanie nazw zwierząt w zabawie słuchowo-ruchowej (Karty obrazkowe 43–47, dwa zestawy Minikart 23–27, krzeselka/poduszki/szarfy, *taśma klejąca).

8. Karty pracy s. 37

Dzieci próbują odgadnąć, do których zwierząt należą poszczególne ogony. Rysują po śladzie linie od każdego zwierzęcia do ogona.

- Odtwórz nagranie 1.09 *Quiet Time* i gestem zaproś dzieci do stolików.
- Zwróć uwagę dzieci na przedstawione na karcie zwierzęta: **Look! What's this? Yes, duck (a cat / a pig / ...)! Wonderful!**
- Zwróć uwagę dzieci na ogony wystające z ukrycia: **Oh, dear! What's this? A... Tail! That's right! Whose tail? The duck's? No... The pig's? Let's check!**
- Pokaż, jak rysować po śladzie ścieżki od zwierząt do ich ogonów: **OK. Trace, like this!**
- Kiedy dzieci będą rysować, zadawaj pytania utrwalające słownictwo: **Hania, is this a dog? Yes! Is this a cat? No!**

C. Zakończenie

9. *C (s. 25) 1.07 Tidy Up!

10. C (s. 23) 1.05 Bye-bye!

Unit 7 Clean or dirty?

Zapis w dzienniku:

Utrwalenie słownictwa w oparciu o historyjkę obrazkową.

Kluczowe słownictwo:

bunny; duck; cat; dog; pig; clean; dirty; feet; wash.

Materiały dydaktyczne:

kukielki elfów i Boo; CD 1; CD 2; Karty pracy s. 38–39; Karty obrazkowe 43–49; Plakat 7; *Magic Box (MB)*; *kostka, Minikarty 6 i 23–27.

A

1. *Listen, Listen! (1.02)
2. Hello, Boo! (1.03)
3. The Spinning Flash!

B

4. Animals' Talk (2.12)
5. Show me!
6. Story Time! 7 (2.14)
7. *Roll and Throw!
8. Karty pracy s. 38–39

C

9. *Tidy Up! (1.07)
10. Bye-bye! (1.05)

Przed zajęciami

↳ Umieść w MB Karty obrazkowe 43–49.

↳ *Umieść w kieszonkach kostki Minikarty 6 i 23–27.

↳ Przygotuj Plakat 7, kukielki Boo oraz elfów do odgrywania historyjki.

A. Start

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

2. c (s. 22) 1.03 Hello, Boo!

3. The Spinning Flash!

Wprowadzenie i powtórzenie słownictwa (Boo, Karty obrazkowe 43–49, *CD 1).

- Stań z dziećmi w kręgu, zwróć ich uwagę na MB (* 1.08 *What's in the Magic Box?*) i, z pomocą Boo, wyjmij Karty obrazkowe 43–49.
- Pokazuj dzieciom Karty 43–47, powtarzając z nimi ich nazwy: **What's this? Yes, a pig! Good job!**
- Następnie pokaż dzieciom Karty 47–48 nazwij każdą z nich głośno i wyrażnie: **Clean – clean – clean! Dirty – dirty – dirty! Feet – feet – feet!**
- Stań tyłem do dzieci, wyciągnij przed siebie jedną z kart tak, by obrazek był widoczny, i obróć się wokół własnej osi, by obrazek „mignął” przed dziećmi.
- Zapytaj, co przedstawia dana karta: **What is it?**
- ★ Zaproś do zabawy ochotnika, który zajmie Twoje miejsce.

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału

4. c (s.119) 2.12 Animals' Talk

Utrwalenie nowego słownictwa w zabawie muzyczno-ruchowej (Boo, CD 2, karty obrazkowe 43–47).

- Zachęć dzieci, by usiadły w kręgu: **Make a circle and sit down.**
- Powtarzając z dziećmi słownictwo, jednocześnie rozkładaj Karty 43–47 w kilku miejscach w sali tak, by były dobrze widoczne dla dzieci i można było do nich podejść z grupą: **A... Pig! A... Duck! ...**
- Kiedy rozłożysz karty, zachęć dzieci, by wstały: **Stand up!**, i odtwórz utwór 2.12 *Animals' Talk*.
- Kiedy usłyszysz nazwę pierwszego zwierzęcia, gestem zaproś dzieci, by podeszły do karty przedstawiającej to zwierzę, i wykonaj z nimi gesty/ruchy znane z piosenki.
- Przechodź z dziećmi do kolejnych kart, stopniowo wycofując się z całkowitego kontrolowania zabawy, kiedy dzieci zaczną samodzielnie radzić sobie z zadaniem.



5. Show me!

Utrwalanie znajomości słownictwa w zabawie ruchowo-naśladowczej z elementami pantomimy (Karty obrazkowe 43–47).

- Stań z dziećmi w kręgu i wypowiadaj nazwy zwierząt, zachęcając dzieci do udawania ich: **Show me... A duck! Quack, quack, quack!**
- W razie potrzeby podnoś odpowiednie karty i trzymaj je w górze, by dzieci mogły sprawdzić, o jakie zwierzę chodzi.



6. Story Time! 7

2.14

Inscenizacja historyjki (CD 2, kukiełki Boo oraz elfów, Plakat 7).

- Usiądź z dziećmi w kręgu i upewnij się, że wszystkie dobrze widzą plakat.
- Odtwórz historyjkę *Story 7* i odgrywaj ją za pomocą kukiełek na tle plakatu.
- ★ Zaprosz ochotnika (lub ochotników) do pomocy: **Leoś, come up here, you are Max, OK?**



Max, Lilly: Boo, oh, Boo, where are you?

Boo: Shh! Shh!

Max: What's that?

Lilly: A cat.

Boo: A cat...

Cat: Meow! Climb, climb, climb!

Boo: Come on, climb!



Boo: What's that?

Max: A dog.

Boo: A dog...

Dog: Woof, woof! Run, run, run!

Max: Come on, run!

Boo: What's that?

Lilly: A bunny.

Boo: A bunny...

Bunny: Hop, hop, hop, hop!

Lilly: Come on, let's hop!



Boo: Ooo! What's that?

Lilly: A duck.

Boo: A duck...

Duck: Quack, quack! Swim, swim, swim!

Max: Come on, let's swim!

Lilly: Oh, Max, your feet! So dirty!



Boo: And what's that?

Lilly: A pig... It's dirty!

Pig: Roll, roll, roll!

Boo: Come on, roll!

Max, Lilly: Boo...

Boo: Roll, roll, roll!

Max, Lilly: Oh, Boo, you are dirty!



7. Roll and Throw!



Utrwalanie znajomości nazw zwierząt oraz czynności w zabawie z kostką (kostka, Minikarty 6 i 23–27).



- Stojąc z dziećmi w kręgu, zapraszaj kolejnych ochotników do rzucania kostką i pytaj: **Ready, steady... Roll and throw! What is it? Yes! A dog!**
- Kiedy dzieci odpowiedzą, które zwierzę znajduje się na minikarcie, zachęć je do wykonania odpowiedniej czynności: **A dog! Run, run, run! A bunny! Hop, hop, hop!**
- Kiedy na kostce wypadnie świnka:
 - a. Zapytaj, co wypadło na kostce: **What is it? A pig!**
 - b. Poturlaj się z dziećmi po podłodze: **Roll, roll, roll!**
 - c. Usiądź z dziećmi w kręgu, zwróć uwagę na swoje stopy, a potem na stopy dzieci: **Oh, no! My feet! So dirty!**
 - d. Udawaj, że myjesz swoje stopy, zachęcając dzieci do naśladowania Cię: **Wash, wash, wash your feet, wash your feet, like this!**
 - e. Kiedy na kostce wypadnie Minikarta 6 (brązowe kółka), zachęć całą grupę do umycia jednej z części ciała: **Uh-oh! Look! Dirty! Dirty! Wash, wash, wash your... tummies! Like this! Oh... clean, well done!**

8. Karty pracy s. 38–39

Dzieci „brudzą” stopy Maxa oraz postać Boo, kolorując odpowiednie rysunki na brązowo.

- Odtwórz utwór 1.09 *Quiet Time* i zaprosz dzieci do stolików.
- Otwórz Karty pracy s. 38–39, zwracając uwagę dzieci na stopy Maxa w przedostatnim okienku: **Uh-oh! Look at Max's feet! Clean or dirty? Dirty! Colour the feet brown. Brown feet!**
- Następnie zwróć uwagę dzieci na Boo w ostatnim okienku i analogicznie zachęć dzieci do ubrudzenia go: **Uh-oh! Look at Boo! Clean or dirty? Dirty! Colour Boo brown. Brown!**

C. Zakończenie

9. *c (s. 25) 1.07 Tidy Up!

10. c (s. 23) 1.05 Bye-bye!

Unit 7 Clean or dirty?

Zapis w dzienniku:

Utrwalanie znajomości nazw zwierząt i czynności poprzez odgrywanie piosenki aktywizującej *Story 7 Action Song*.

Kluczowe słownictwo:

bunny; duck; cat; dog; pig; clean; dirty; feet; climb; swim; hop; roll.

Materiały dydaktyczne:

Boo; CD 1; CD 2; Karty pracy s. 38–39; Karty obrazkowe 43–49; *Magic Box (MB)*.

A

1. *Listen, Listen! (1.02)
2. Hello, Boo! (1.03)
3. *Animal Sounds (2.10)

B

4. Express flash!
5. Story Time! 7. Karty pracy s. 38–39 (2.14)
6. Story 7 Action Song (2.15)
7. *Guess what!

C

8. *Tidy Up! (1.07)
9. Bye-bye! (1.05)

Przed zajęciami

↳ Umieść w MB Karty obrazkowe 43–50.

A. Start

1. *C (s. 22) 🎧 1.02 Listen, Listen!

2. C (s. 22) 🎧 1.03 Hello, Boo!

3. *C (s. 118) 🎧 2.10 Animal Sounds

Powtórzenie nazw zwierząt (Boo, CD 2).

- Stań z dziećmi w kręgu i odtwórz utwór 🎧 2.10 *Animal Sounds*.
- Zachęcaj dzieci do przysłuchiwania się odgłosom zwierząt z nagrania: **Shh! Listen!**
- Kiedy usłyszysz głos danego zwierzęcia, z pomocą Boo zachęcaj dzieci do nazywania i udawania go: **What is it? Yes, a bunny! Hop, hop, hop! A bunny!**

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału

4. Express flash!

Powtórzenie słownictwa (Boo, MB, Karty obrazkowe 43–49).

- Stań z dziećmi w kręgu, zwróć ich uwagę na MB (*🎧 1.08 *What's in the Magic Box?*) i, z pomocą Boo, wyjmij Karty obrazkowe 43–49.
- Pokazuj dzieciom karty i zachęcaj do nazywania przedstawionych na nich obrazków: **What is it?**

5. *C (s. 121) 🎧 2.14 Story Time! 7. Karty pracy s. 38–39

Dzieci słuchają historyjki i wskazują odpowiednie ilustracje.

- Odtwórz nagranie 🎧 1.09 *Quiet Time*
- Zaproś dzieci do stolików i rozdaj im karty pracy.
- Odtwórz historyjkę 🎧 2.14 *Story 7*.
- Podczas słuchania historyjki trzymaj karty pracy tak, aby wszystkie dzieci dobrze je widziały.
- Wskazuj właściwe ilustracje, podążając za treścią nagrania: **Listen and point!**
- ★ Po wysłuchaniu historyjki powtórz z dziećmi kluczowe słownictwo, pytając: **What's this? Is Boo clean? No, Boo is dirty! Point to Max's feet. Great!**

6. Story 7 Action Song

Utrwalenie wprowadzonego słownictwa w zabawie muzyczno-ruchowej (CD 2).

- Stań z dziećmi w kręgu i odtwórz nagranie *Story 7 Action Song*.
- Zachęć dzieci do odgrywania treści piosenki, biorąc udział w zabawie.



2.15

Story 7 Action Song

Boo, oh, Boo, where are you?
Rozłóż ręce w geście „nie wiem”.

Meow...
 Climb, climb, climb!
 Climb, climb, climb!
 Climb – with – me!
Udawaj kotka wspinającego się na drzewo.

Hop...
 Hop, hop, hop!
 Hop, hop, hop!
 Hop – with – me!
Skacz, udając króliczka.

Quack!
 Swim, swim, swim!
 Swim, swim, swim!
 Swim – with – me!
Ugnij nogi w kolanach i udawaj pływającą kaczkę.

Oink!
 Roll, roll, roll!
 Roll, roll, roll!
 Roll – with – me!
Turlaj się po podłodze.



7. Guess what!

Utrwalanie słownictwa w zabawie językowo-ruchowej (Boo, Karty obrazkowe 43–49).

- Usiądź z dziećmi w kręgu i umieść jedną z kart obrazkowych za plecami Boo, podkreślając, że on nie może jej zobaczyć: **Shh, it's a secret.**
- Boo pyta, co się znajduje na karcie za jego plecami: **What is it?** Próbuje odgadnąć, co to jest, obserwując gesty Nauczyciela: **A dog? A cat?**
- Odgrywaj przed Boo pantomimę, starając się zobrazić, co znajduje się na karcie.
- Kiedy Boo zgadnie, wraz z dziećmi nagródź go oklaskami.
- Zaproś kolejno kilkoro ochotników i powtórz zabawę: **Who wants to play? Hands up! Who wants to play? Basia, Kornel, Szymon? Great! Let's play!**
- Pomagaj ochotnikom, zachęcając do zgadywania: **Well, Anita, what is it?**

C. Zakończenie

8. *c (s. 25) ⌚ 1.07 Tidy Up!

9. c (s. 23) ⌚ 1.05 Bye-bye!

Bonus

A minicard board game

Utrwalanie słownictwa w zabawie ruchowej (Minikarty 1–6, 23–27 oraz dowolne minikarty z poznanego przez dzieci zakresu, kostka, taśma malarska).

Umieść Minikarty 1–6 w kieszonkach kostki.

Rozłóż Minikarty 23–27 (oraz inne minikarty z zakresu poznanego przez dzieci) na podłodze i przyklej je taśmą malarską.

Podziel dzieci na dwie drużyny.

Dzieci z obu drużyn rzucają kostką na zmianę, po czym kolejni członkowie danej drużyny robią tyle kroków po minikartach, ile oczek wypadło na kostce: *Ala, throw the die! How many? Yes, four.*

Go four spaces. Let's count, everybody! One... two... three... four! Look at the minicard. What is it? Yes, a pig! Now the other team – Szymon, roll the die!

Zadaniem dziecka jest nazwać minikartę, na której stoi. Jeśli nie pamięta nazwy, cofa się o jedno pole: *Go back one space!*

Kiedy kolejna osoba z drużyny rzuci kostką, zajmuje miejsce swojego poprzednika i przesuwa się o odpowiednią liczbę minikart.

Możesz określić niektóre minikarty jako specjalne, np. *A pig – wash your tummy (legs / feet / ...)! A bunny! Hop three times!*

Unit 7 Clean or dirty?

Zapis w dzienniku:

Kluczowe słownictwo:

Materiały dydaktyczne:

Częstkowe podsumowanie materiału leksykalnego. Powtórzenie piosenek.

bunny; duck; cat; dog; pig; clean; dirty; feet; one; two; three.

Boo; CD 1; CD 2; Karty pracy s. 38–39; Karty obrazkowe 43–49; *Magic Box (MB)*; *taśma klejąca (malarska lub zwykła), Minikarty 23–27, skakanki, szarfy (do zaznaczenia 5 zagród).

A

1. *Listen, Listen! (1.02)
2. Hello, Boo! (1.03)

B

3. Express Flash!
4. *Animals on the farm (1.10)
5. Show me!
6. *Guess what!
7. Story 7 Action Song (2.15)
8. Karty pracy s. 40

C

9. *Tidy Up! (1.07)
10. Bye-bye! (1.05)

Przed zajęciami

- ↳ Umieść w *MB* Karty obrazkowe 43–49 *oraz taśmę malarską lub zwykłą taśmę klejącą, a także Minikarty 23–27 (tyle minikart, ile jest dzieci).
- ↳ Przygotuj trzy zestawy Minikart 23–27 dla dzieci.

A. Start

1. *C (s. 22) 🎧 1.02 Listen, Listen!
2. C (s. 22) 🎧 1.03 Hello, Boo!

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału

3. Express Flash!

Powtórzenie słownictwa (Boo, *MB*, Karty obrazkowe 43–49).

- Siedząc z dziećmi w kręgu, wyjmij karty obrazkowe z *MB*.
- Z pomocą Boo szybko pokazuj dzieciom karty obrazkowe i pytaj: **What's this?**



4. Animals on the farm



Liczenie w zakresie 1–3 i utrwalanie nazw zwierząt w zabawie muzyczno-ruchowej (skakanki / szarfy do zaznaczenia pięciu osobnych „zagród”, Karty obrazkowe 43–47, Minikarty 23–27, CD 1).

- Usiądź z dziećmi w kręgu i podziel całą przestrzeń w jego wnętrzu na pięć części (używaj skakanek / pasków / szarf).
- W każdym stworzonym w ten sposób polu umieść kartę obrazkową, powtarzając nazwę zwierzęcia, które przedstawia: **A duck (bunny / cat / etc.)!**
- Daj dzieciom do wylosowania po jednej minikarcie: **Pick a minicard, please!**
- Poproś dzieci, by wstały, i odtwórz utwór 🎧 1.10 Music Fun: **Stand up everybody!**
- Poruszaj się z dziećmi po kręgu, zachęcając je do dowolnej interpretacji ruchowej muzyki: **Move your body, move, move!**
- Po chwili zatrzymaj nagranie i zachęć dzieci, by udały się do właściwej zagrody: **Pigs (bunnies / ducks / etc.), go home! Go home, quickly! 3... 2... 1! Are you at home? OK.**
- Policzcie razem, ile zwierząt każdego rodzaju znajduje się w każdej zagrodzie: **How many (dogs / cats / ducks / etc.)? 1... 2... 3! Three! Perfect!**
- Kiedy policzysz dzieci, które akurat znalazły się w „zagrodzie” świnek, zachęć je gestem, by umyły różne części ciała (powiedz i pokaż, co należy robić, by rozwiązać ich jakiegokolwiek wątpliwości): **How many pigs? One... Two... Three... Three! Uh-oh! Are pigs clean? No! Dirty! Wash, wash, wash your**

heads, piggies! Wash your tummies, like this! Perfect!

- Powtórz zabawę.
- Jeśli Twoja grupa jest mniej liczna, używaj za każdym razem minikart z innym rodzajem zwierząt (np. tylko Minikarty 23, 24, 27, a przy kolejnej rundzie 25–26).
- ★ Kiedy dzieci będą się ruszać do muzyki, możesz zachęcać je do naśladowania ruchów zwierząt: **Now, hop, hop, hop, like bunnies! Run, run, run, like dogs! Roll, roll, roll, like pigs!**

5. c (s. 121) Show me!

Utrwalanie znajomości słownictwa w zabawie ruchowej z elementami pantomimy (Karty obrazkowe 43–47).



6. Guess what!

Utrwalanie znajomości słownictwa w zabawie komunikacyjnej (taśma klejąca, Minikarty 23–27).

- Usiądź z dziećmi w kręgu i przyklej każdemu dziecku do pleców minikartę, nie mówiąc, co ona przedstawia.
- Ważne, by więcej niż jedno dziecko miało tę samą minikartę.
- Zaproś do siebie jednego ochotnika i zademonstruj zasady zabawy: **Janek, come up here and turn around... OK, look!**
- Użyj gestu i dźwięku, by odpowiedzieć, co znajduje się na karcie, np. skacz jak królik.
- Kiedy dzieci zrozumieją zasady zabawy, zachęć je, by dowiedziały się, jakimi są zwierzętami: **Stand up! What are you? Go, go!**
- Przez cały czas trwania zabawy bierz w niej udział i pomagaj dzieciom zgadywać, jakimi są zwierzętami.

7. c (s. 123) 2.15 Story 7 Action Song

Utrwalenie wprowadzonego słownictwa w zabawie muzyczno-ruchowej (CD 2).

8. Karty pracy s. 40

Dzieci przyglądają się ilustracji, identyfikują czynności wykonywane przez zwierzęta, a następnie łączą zwierzęta z postaciami wykonującymi te same czynności.

- Odtwórz nagranie 1.09 *Quiet Time* i gestem zaproś dzieci do stolików.



- Zwróć uwagę dzieci na czynności wykonywane przez zwierzęta na ilustracji: **Look! A pig? Roll, roll, roll!**
- Zwróć uwagę dzieci na postacie i zachęć do znalezienia tej, która wykonuje tę samą czynność: **Oh, Max. Roll? No... And Boo? Roll, roll, roll? Yes!**
- Pokaż, jak zaznaczyć postać wykonującą tę samą czynność: **Now, match! Like this.**

C. Zakończenie

9. *c (s. 25) 1.07 Tidy Up!

10. c (s. 23) 1.05 Bye-bye!

Bonus

Colours and numbers

Utrwalanie nazw kolorów oraz liczb 1–6 (szablon maskujący dla każdego dziecka, dowolna kukielka na paluszki dla każdego dziecka: Boo / Max / Lilly / Słoń / Myszka, Minikarty 1–6, kostka).

Umieść Minikarty 1–6 w kieszonkach kostki.

Odtwórz utwór *Quiet Time* i zachęć dzieci, by usiadły w kręgu na podłodze.

Rozdaj dzieciom kukielki (możesz też schować je do MB i zarządzić losowanie: *Take one thing out of the Magic Box – don't peek!*).

Rozdaj dzieciom szablony maskujące: *Here you are.*

Zaprezentuj dzieciom zasady zabawy: rzuć kostką i z pomocą kukielki Boo z Wyprawki powiedz, jaki kolor wypadł: *Boo, let's throw the die! What colour is it? Red? That's right!*

Boo „staje” w okienku szablonu o właściwym kolorze i „skacze” tyle razy, ile oczek wypadło na kostce, licząc z dziećmi: *Boo, stand in the red circle and jump two times! One, two! Great!*

Zachęć dzieci, by po kolei rzucały kostką, przechodząc swoimi kukielkami do okienka szablonu o właściwym kolorze i skakały wskazaną liczbę razy.

Unit 7 Clean or dirty?

Zapis w dzienniku:

Powtórzenie kluczowego słownictwa. Przypomnienie liczb w zakresie 1–3. Wprowadzenie liczb w zakresie 4–6.

Kluczowe słownictwo:

bunny; duck; cat; pig; dog; feet; clean; dirty; four, five, six; one, two, three.

Materiały dydaktyczne:

Boo; kukielki Boo oraz elfów dla Nauczyciela; CD 1; CD 2; Karty pracy s. 41; Karty obrazkowe 43–49 i 1–6; Plakat 7; *Magic Box (MB)*; plastikowa butelka wypełniona grochem, ryżem lub kaszą.

A

1. *Listen, Listen! (1.02)
2. Hello, Boo! (1.03)
3. March and point!

B

4. Numbers!
5. The Number Spin!
6. Story Time! 7 (2.14)
7. Karty pracy s. 41

C

8. *Tidy Up! (1.07)
9. Bye-bye! (1.05)

Przed zajęciami

- ↳ W widocznych dla dzieci miejscach w sali rozmieść Karty obrazkowe 43–49.
- ↳ Umieść w MB plastikową butelkę.
- ↳ Przygotuj Plakat 7, kukielki Boo oraz elfów do inscenizacji historyjki
- ↳ Umieść w MB: *Minikarty 23–27 (po jednej minikarcie dla każdego dziecka) do odgrywania historyjki.

A. Start

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

2. c (s. 22) 1.03 Hello, Boo!



3. March and point!

Powtórzenie słownictwa (Karty obrazkowe 43–49).

- Zwróć uwagę dzieci na porożkładane w różnych miejscach sali karty obrazkowe i powtórzcie razem wprowadzone dotąd słownictwo: **Look: what can you see? What's that? A... bunny (a cat / dirty feet / clean feet / ...)! Perfect.**
- Maszeruj z dziećmi po okręgu, od czasu do czasu zatrzymuj się i zachęcaj dzieci do wskazania określonej karty: **March, march... March – march – march! Stop! Point to... the bunny! Perfect!**
- Poruszaj się z dziećmi po kręgu, wykorzystując różne rodzaje ruchu (*hop like a bunny; run like a dog; swim like a duck; roll like a pig*): **Now, let's hop! Hop, hop! Hop – hop – hop! Stop! Point to... the cat!**
- ★ Poproś ochotników, by powiedzieli, co grupa ma wskazać: **Basia, what now? Which card? The cat? OK, everybody, point to the cat!**

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału

4. Numbers!

Wprowadzenie liczb w zakresie 1–6 w zabawie poznawczej (Boo, *CD 1, MB, Karty obrazkowe 1–6).

- Usiądź z dziećmi w kręgu i zwróć ich uwagę na MB (*1.08 *What's in the Magic Box?*).
- Z pomocą Boo wyjmij z MB karty obrazkowe i rozłóż je na okręgu, w dość dużym oddaleniu od siebie.

Uwaga: Dobrze jest rozłożyć karty w ten sposób, żeby większe liczby nie sąsiadowały ze sobą (np. 5 z 6, 4 z 5 itp.).

- Zwróć uwagę dzieci na Kartę obrazkową 1 i z pomocą Boo zapytaj: **How many? Yes, one, prefect!**

- Boo dotyka ręki jednego z dzieci, zapraszając je, by usiadło przy Karcie 1, i liczy głośno: **Olga, sit here, please. OK. How many? One! Well done.**
- Zwróć uwagę dzieci na Kartę 2 i, z pomocą Boo, zapytaj: **How many? Yes, two, prefect! One, two.**
- Boo dotyka rąk dwojga dzieci, zapraszając je, by usiadły przy Karcie 2, i liczy je głośno: **Konrad, Tola, sit here please. Perfect. One, two!**
- Powtórz te same kroki przy pozostałych kartach, zawsze licząc koła na karcie, a potem ponownie dzieci, które usiądą przy karcie.
- Powtarzając powyższe kroki, wprowadź liczby od 3 do 6.
- ★ Jeśli Twoja grupa jest mało liczna (do przeprowadzenia zabawy w wyżej opisany sposób potrzeba co najmniej 21 dzieci), wykorzystaj dowolne przedmioty, np. poznane przez dzieci zabawki (proś dzieci, aby kładły je przy kartach w odpowiedniej liczbie).

5. The Number Spin!

Utrwalanie liczb w zakresie 1–6 w zabawie manipulacyjnej (Boo, MB, Karty obrazkowe 1–6; plastikowa butelka).

- Dzieci siedzą nadal przy kartach w swoich grupach na obrzeżach koła. Zwróć ponownie ich uwagę na MB, wyjmij z niego butelkę i umieść ją w środku kręgu: **Hmm... What else is in the Magic Box? Our spinning bottle! Spin, spin, spin and win!**
- Wraz z dziećmi kręć butelką: **Spin the bottle, Kacper! Spin, spin, spin and win!**
- Boo liczy głośno, ile dzieci (*przedmiotów) wskazuje butelka, za każdym razem, gdy się ona zatrzyma (Boo może dotykać głowy każdego dziecka): **Now, how many? One... Two... Three... Four... Five... Five! Beautiful! OK, who's next? Amelka, spin the bottle!**
- Zachęcaj dzieci do głośnego liczenia razem z Boo.
- Po zakończeniu zabawy Boo prosi dzieci, by oddały mu karty: **Can I have one yellow (two red / three blue / four green / five orange / six brown) circles, please? Thank you!**

6. C (s. 121) 2.14 Story Time! 7

Utrwalanie materiału leksykalnego w zabawie tematycznej z elementami dramy (CD 2, Plakat 7, kukielki Boo oraz elfów, *Minikarty 23–27: po jednym zwierzątku dla każdego dziecka).

- Usiądź z dziećmi w kręgu i *rozdaj im minikarty – każde dziecko otrzymuje zwierzątko, które będzie udawać podczas słuchania historyjki: **Here you are, Zosia – you are a cat! Meow!**

- Zachęć dzieci, by usiadły przy poszczególnych kartach obrazkowych przedstawiających zwierzęta (*jeśli mają minikarty, zachęć dzieci, by same znalazły swoje miejsca): **Cats, cats! Sit here! Kasia, Lucek, Marzena, sit here!**
- Zwróć uwagę dzieci na plakat, wprowadzając je w kontekst zabawy: **Look, what's that? Yes, a cat (dog / bunny / etc.).**
- Odtwórz historyjkę 2.14 Story 7. Zachęcaj dzieci siedzące przy danej karcie do udawania określonego zwierzęcia *i podnoszenia swoich minikart, kiedy usłyszą jego nazwę w historyjce: **Shhh... Listen! A cat! Meow, cats! Climb, climb, climb! *Cats cards up!**
- Zaproś troje ochotników do odegrania ról Boo, Maxa oraz Lilly: **Sławek – you are Boo! Dorotka – you are Lily! Antoś – you are Max!**

7. Karty pracy s. 41

Dzieci odnajdują zwierzęta tego samego rodzaju na karcie i je liczą.

- Odtwórz nagranie 1.09 Quiet Time.
- Zaproś dzieci do stolików, rozdaj im karty pracy i zapytaj, co one przedstawiają: **Look! What can you see? A pig? Well done!**
- Zapytaj, ile zwierząt jednego rodzaju dzieci widzą na karcie: **How many pigs? One? No! How many? Three! Yes, excellent! And ducks?**
- Zachęć dzieci, by pokolorowały właściwą liczbę kółek znajdujących się pod ilustracją: **Three pigs – three circles. Colour three boxes then.**
- ★ Jeśli chcesz powtórzyć z dziećmi nazwy kolorów, możesz poprosić dzieci, aby pokolorowały okienka na konkretny, wskazany przez Ciebie, kolor, np.: **Look! Three pigs! Colour three 'pig' boxes RED!**

C. Zakończenie

8. *C (s. 25) 1.07 Tidy Up!

9. C (s. 23) 1.05 Bye-bye!

Unit 7 Clean or dirty?

Zapis w dzienniku:

Utrwalanie znajomości materiału leksykalnego w zabawach manipulacyjno-ruchowych oraz tematycznych.

Kluczowe słownictwo:

bunny; duck; cat; pig; dog; feet; clean; dirty; one, two, three, four, five, six.

Materiały dydaktyczne:

Boo; CD 1; CD 2; Karty obrazkowe 43–49 i 1–6; Wyprawka: karta 7 dla Nauczyciela i dzieci; *Magic Box (MB)*; butelka wypełniona kaszą, ryżem lub grochem;
*Minikarty 23–27 (3 zestawy); taśma malarska, kostka / kostka do gry planszowej.

A

1. *Listen, Listen! (1.02)
2. Hello, Boo! (1.03)

B

3. *Animal hopscotch! (2.11)
4. *Express flash!
5. Wyprawka: karta 7
6. Spin and Win!
7. *Story 7 Action Song (2.15)

C

8. *Tidy Up! (1.07)
9. Bye-bye! (1.05)

Przed zajęciami

↳ *Używając taśmy malarskiej, naklej na podłozę siatkę 3 x 5 (15 pól). W narożniku każdego pola umieść minikartę przedstawiającą jedno zwierzę (podany niżej układ jest układem przykładowym).

bunny	bunny	pig	pig	cat
bunny	dog	duck	pig	cat
dog	duck	duck	cat	dog

↳ Przygotuj Wyprawkę: karta 7 (jedną dla każdego dziecka), kostkę z Minikartami 1–6 w kieszonkach oraz po jednej kukielce Lilly lub Maxa dla każdego dziecka.

↳ Umieść w MB: Karty obrazkowe 43–49 i 1–6 oraz butelkę.

A. Start

1. *c (s. 22) 🎧 1.02 Listen, Listen!

2. c (s. 22) 🎧 1.03 Hello, Boo!

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału



3. Animal hopscotch!



Utrwalanie nazw zwierząt w zabawie ruchowej (CD 2, Boo, 3 zestawy Minikart 23-27, taśma malarska).

- Zachęć dzieci, by usiadły w kręgu: **Make a circle and sit down, please.**
- Odtwórz nagranie 🎧 2.11 *The Animal Flash!* i z pomocą Boo przedstaw zasady gry – Boo skacze po minikartach, których nazwy słyszy w nagraniu, starając się skoczyć zawsze w inne miejsce pola.
- Zatrzymaj nagranie i zaproś dzieci do ustawienia się przed siatką rozklejoną na podłozę, w kolejce do skakania: **Line up, line up, 1, 2, 3! Line up, line up, here with me! Well done!**
- Odtwórz nagranie *The Animal Flash!* i zachęcaj dzieci, by po kolei skakały po właściwych kartach podczas trwania jednego wersu lub dwóch wersów utworu: **Marysia! Go! Thank you! Daniel, come on, jump! OK! Next!**
- Następnie zatrzymaj nagranie i zaproś kolejne dziecko.
- ★ Zamiast odtwarzać nagranie *The Animal Flash!* możesz podawać dzieciom kolejne nazwy zwierząt według swojego uznania (dostosowując kolejność skoków do układu zwierząt na siatce).

The Animal Flash!

A bunny! A bunny! A bunny... And a duck!

Skocz trzy razy na minikarty przedstawiające królika i raz na minikartę z kaczką.

A duck! A duck! A duck... And a cat!

Skocz trzy razy na minikarty przedstawiające kaczkę i raz na minikartę z kotem.

A cat! A cat! A cat... And a pig!

Skocz trzy razy na minikarty przedstawiające kota i raz na minikartę ze świnką.

A pig! A pig! A pig... And a dog!

Skocz trzy razy na minikarty przedstawiające świnkę i raz na minikartę z psem.

A dog! A dog! A dog... And stop!

Skocz trzy razy na minikarty przedstawiające psa i raz na minikartę i zatrzymaj się.

(2 x)

**4. Express flash!**

Powtórzenie kluczowego słownictwa z rozdziału (Karty obrazkowe 43–49, MB).

- Stań z dziećmi w kręgu, zwróć ich uwagę na MB i wyjmij z niego karty obrazkowe.
- Szybko pokazuj dzieciom kolejne karty, przypominając słownictwo: **What is it?**

5. Wyprawka: karta 7

Przygotowanie wyprawki (Wyprawka: karta 7; naklejki z wyprawki).

- Odtwórz utwór 1.09 *Quiet Time* i zaproś dzieci do stolików.
- Rozdaj dzieciom karty z wyprawki i zapytaj, co się na nich znajduje: **What's this? Yes, very good! A duck, a cat (...).**
- Wypchnij po kolei okienka na karcie i zachęć dzieci, by zrobiły to samo: **Open the windows, like this.**
- Złóż swoją kartę na pół i zachęć dzieci, by zrobiły to samo ze swoimi kartami: **Fold your cards, like this.**
- Zachęć dzieci, by nakleily na okienka naklejki z kolorami we wskazanej przez Ciebie kolejności: **Put the yellow on this window. One yellow circle. Put the red on this window. Two red circles.**
- ★ Utrwal z dziećmi słownictwo, pytając, co znajduje się w poszczególnych okienkach: **What is there in the yellow window? Yes a bunny!**

6. Spin and Win!

Konsolidacja słownictwa w zabawie manipulacyjno-ruchowej (butelka, MB, Karty obrazkowe 1–6, Wyprawka: karta 7 przygotowana przez dzieci).

- Stań z dziećmi w kręgu i zwróć ich uwagę na MB, a następnie wyjmij z niego butelkę oraz Karty obrazkowe 1–6.
- Rozłóż karty tak, by leżały na linii okręgu, i powtarzaj z dziećmi słownictwo: **One yellow circle, two red circles, three blue circles (...).**
- Umieść butelkę w środku kręgu, zakręć nią i zachęć dzieci do powtórzenia: **Spin, spin, spin and win!**
- Zapytaj, ile kół wskazuje butelka, i zachęć dzieci, by otworzyły okienko z kółkami w tym kolorze na swoich kartach: **How many circles? Three! Three blue circles. What's under your blue circles?**
- Kiedy dzieci odpowiedzą, zachęć je, by pokazały ruchem, co znajduje się w danym okienku: **A bunny? That's right, a bunny! Stand up and hop!**

**7. C (s. 123) 2.15 Story 7 Action Song**

Utrwalanie znajomości kluczowego słownictwa w zabawie tematycznej (CD 2).

- Stań z dziećmi w kręgu i odtwórz 2.15 *Story 7 Action Song*.
- Śpiewaj z dziećmi piosenkę, zachęcając je do odgrywania jej treści gestem i ruchem.

C. Zakończenie**8. *C (s. 25) 1.07 Tidy Up!****9. C (s. 23) 1.05 Bye-bye!**

Unit 7 Clean or dirty?

Zapis w dzienniku:

Podsumowanie materiału leksykalnego w zabawach muzyczno-ruchowych i tematycznych.

Kluczowe słownictwo:

bunny; duck; cat; pig; dog; feet; clean; dirty; four, five, six; one, two, three.

Materiały dydaktyczne:

kukielki Boo i elfów (1 komplet kukiełek na troje dzieci) CD 1; CD 2; Karty obrazkowe 43–49; Karty pracy s. 42; *Magic Box (MB)*; Plakat 7;
*kostka; Minikarty 6 i 23–27, skakanki / paski / szarfy do zaznaczenia pięciu osobnych „zagród”; Minikarty 23–27: po jednym zwierzątku dla każdego dziecka.

A

1. *Listen, Listen! (1.02)
2. Hello, Boo! (1.03)
3. *The Body Flash! (2.02)

B

4. The Words Dance! (1.11)
5. *Roll and Throw!
6. Guess what! (2.10)
7. Story Time! 7. (2.14)
8. Animals on the farm (2.10)
9. Karty pracy s. 42

C

10. *Tidy Up! (1.07)
11. Bye-bye! (1.05)

Przed zajęciami

- ↳ Umieść Minikarty 6 i 23–27 w kieszonkach kostki.
- ↳ Przygotuj Plakat 7 oraz po jednym zestawie kukiełek – Boo, Maxa i Lilly na troje dzieci.

A. Start

1. *c (s. 22) 🎧 1.02 Listen, Listen!
2. c (s. 22) 🎧 1.03 Hello, Boo!
3. *c (s. 102) 🎧 2.02 The Body Flash!

Utrwalenie nazw części ciała w zabawie rytmiczno-ruchowej (CD 2).

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału

4. c (s. 31) 🎧 1.11 The Words Dance!

Powtórzenie i utrwalanie znajomości słownictwa w zabawie muzyczno-ruchowej (CD 1, Karty obrazkowe 1–6 i 43–49, *Minikarty 23–27 – jeśli zabraknie kart obrazkowych).

- Usiądź z dziećmi w kręgu i rozdaj im karty obrazkowe (*oraz minikarty, jeśli Twoja grupa liczy więcej niż czternaścioro dzieci).
- Jeśli chcesz ograniczyć używanie zbyt dużej liczby materiałów dydaktycznych (tj. minikart), połącz dzieci w dwu- lub trzyosobowe zespoły i rozdaj zespołom po jednej karcie obrazkowej.
- Odtwórz utwór 🎧 1.11 *The Words Dance!* i wywołuj nazwy 2–3 kart, kiedy usłyszysz sygnał dźwiękowy: **One, two three (pig, bunny, duck / cat and dog /...), come on, stand up and move!**
- ★ Jeśli Twoja grupa liczy mniej niż czternaścioro dzieci, powtórz zabawę, rozdając niewykorzystane wcześniej karty.



5. Roll and Throw!



Utrwalenie słownictwa w zabawie rozwijającej pamięć (kostka, Minikarty 6, 23–27 – jeden zestaw dla każdego dziecka + 1, zestaw umieszczony wcześniej w kostce).

- Usiądź z dziećmi w kręgu i daj każdemu z nich jeden zestaw minikart: **Mini-cards for you!**
- Kolejno rzucajcie kostką: *Roll, roll, roll and throw! Like this!*
- Nazywaj z dziećmi obrazki, które wypadły na kostce: **Oh, what is that? A dog? Perfect!**

- Zachęć dzieci, by układały swoje minikarty w kolejności zgodnej z obrazkami, które wypadną na kostce: **Put the dog in front of you, like this!**
- Zachęć dzieci, by odwróciły minikartę, którą położyły przed sobą, obrazkiem do dołu, jeszcze raz powtarzając jej nazwę: **Turn the card over, like this. What is it? A dog!**
- Przy każdym kolejnym obrazku powtarzaj powyższe kroki.
- Kiedy wszystkie minikarty z zestawu leżą już na podłodze, spróbuj odtworzyć z dziećmi kolejność leżących minikart (bez podglądania!): **OK, what is number one? Who knows?**



6. c (s. 118) 2.10 Guess what!

Utrwalanie nazw zwierząt w zabawie słuchowo-ruchowej (CD 2).

- Stań z dziećmi w kręgu i odtwórz utwór 2.10 *Animal Sounds: Shh... Listen! Can you hear?*
- Zachęć dzieci do nazywania zwierząt, których odgłosy słyszą w nagraniu: **What's that? A duck? Yes! A duck!** Bierz udział w zabawie, udając poszczególne zwierzęta razem z dziećmi: **A duck, duck, duck – I'm a duck! Be a duck, just like me!**

7. c (s. 121) 2.14 Story Time! 7

Odgrywanie historyjki za pomocą kukiełek (kukiełki Boo, Lilly, Max – jeden komplet na troje dzieci, Plakat 7, CD 2).

- Zwróć uwagę dzieci na plakat i przypomnij, co się na nim znajduje: **What's this? Yes, a cat, a dog, (...). Well done!**
- Rozdaj dzieciom kukiełki, jednocześnie dobierając je w trójki: **Max, Lilly and Boo: a group – sit together, here, like this.**
- Zaproś do plakatu jedną trzysobową grupę.
- Zachęć dzieci, by odgrywały historyjkę, wcielając się w role jej bohaterów: **Story time! Ready?**
- Odtwórz historyjkę 2.14 *Story 7* i pomagaj aktorom w razie potrzeby.



8. Animals on the farm



Liczenie w zakresie 1–6 i utrwalanie nazw zwierząt w zabawie muzyczno-ruchowej (skakanki / paski / szarfy do zaznaczenia pięciu osobnych „zagród”, Karty obrazkowe 43–47, CD 1).

- Podziel dostępną w sali powierzchnię na pięć części (używaj skakanek / pasków / szarf).
- W każdym stworzonym w ten sposób polu umieść kartę obrazkową, powtarzając nazwę zwierzęcia, które przedstawia: **A duck (bunny / cat)!**

- Poproś dzieci, by wstali: **Stand up everybody!** i odtwórz utwór 1.10 *Music Fun*.
- Poruszaj się swobodnie z dziećmi po kręgu, zachęcając je do dowolnej interpretacji ruchowej muzyki: **Move your body, move, move!**
- Po chwili zatrzymaj nagranie i stań z dziećmi bez ruchu, gestem dając do zrozumienia, że nikt nie może zmienić swojego miejsca: **STOP! Stand still, like this!**
- Wskaż jedną z kart i zapytaj, ile zwierząt znajduje się w danym polu (w danej „zagrodzie”): **Look! How many pigs? Let's count! One... Two... Three... Four... Four! And how many dogs? One... Two... Two! OK!**
- Kiedy policzysz dzieci, które akurat znalazły się w „zagrodzie” świnek, zachęć je gestem, by umyły różne części ciała (powiedz i pokaż, co należy robić, by rozwiać ich jakiegokolwiek wątpliwości): **How many pigs? One... Two... Three... Three! Uh-oh! Are pigs clean? No! Dirty! Wash, wash, wash your heads, piggies! Wash your tummies, like this! Perfect!**
- ★ Kiedy dzieci będą się poruszać do muzyki, możesz zachęcać je do naśladowania ruchów zwierząt: **Now, hop, hop, hop, like bunnies! Run, run, run, like dogs! Roll, roll, roll, like pigs!**

9. Karty pracy s. 42. Szablon maskujący

Dzieci łączą zwierzątka z odpowiednimi cieniami, a następnie przykładają szablon do karty i mówią, co się znalazło w dużych i w małych kółeczkach.

- Odtwórz utwór 1.09 *Quiet Time* i zaproś dzieci do stolików.
- Zwróć uwagę dzieci na drzewo i zachęć je do zgađywania, czyje cienie znajdują się w kółeczkach: **Look! What is it? A pig? No! A dog? Yes, perfect!**
- Zachęć dzieci do połączenia zwierząt z ich cieniami: **The dog's shadow and the dog – match! Like this.**
- Kiedy wszystkie cienie zostaną już omówione i połączone z odpowiednimi zwierzętami, zachęć dzieci, by przyłożyły swoje szablony do kart: **Cover your trees, like this!**
- Zapytaj dzieci, co znajduje się w jednym z małych lub dużych okienek: **Michał (...), what's in the orange circle? That's right, a dog! And what's in the blue circle? Yes! It's a dog, too! Fabulous!**

C. Zakończenie

10. *c (s. 25) 1.07 Tidy Up!

11. c (s. 23) 1.05 Bye-bye!

Zapis w dzienniku:

Utrwalenie znajomości słownictwa związanego ze zwierzętami i poszerzenie jego zakresu w kontekście zabaw sportowych. Utrwalanie liczb 1–6.

Kluczowe słownictwo:

bunny; duck; cat; pig; dog; feet; clean; dirty; four, five, six; one, two, three.

Materiały dydaktyczne:

Boo; CD 1; CD 2; Karty obrazkowe 43–49; *Magic Box (MB)*; przedmioty do zbudowania toru przeszkód, np. trzy szarfy, koc, dwie skakanki, dość duże pudło, masa mocująca, np. BluTack™; plastikowa butelka wypełniona grochem, kaszą lub ryżem; *brązowa farba, cerata, mydło, miska z wodą, ręcznik.

A

1. *Listen, Listen! (1.02)
2. Hello, Boo! (1.03)

B

3. Get ready!
4. Animal races
5. *Round and round! (1.10)
6. *Clean or dirty?

C

7. *Tidy Up! (1.07)
8. Bye-bye! (1.05)

Przed zajęciami

- ↳ Umieść w MB: Karty obrazkowe 43–47, przymocuj do Karty 45 (kot), masę mocującą, np. Blue Tack™.
- ↳ Wykorzystując całą przestrzeń sali, przygotuj „stacje” toru przeszkód, np.:
 - a. Rozłóż trzy szarfy, jedna za drugą (do przeskakiwania z jednej do drugiej).
 - b. Rozłóż koc (błotnista kałuża do turlania się).
 - c. Rozłóż równolegle dwie skakanki (tworząc tor do biegania).
 - d. Postaw dość duże pudło (usuń jego górne i dolne kłapy, by powstał tunel do „przeptynięcia” go).
- ↳ *Przygotuj brązową farbę do brudzenia rąk, ceratę, mydło, miskę z wodą oraz ręcznik.

A. Start

1. c (s. 22) 🎧 1.02 Listen, Listen!

2. c (s. 22) 🎧 1.03 Hello, Boo!

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału

3. Get ready!

Przygotowanie do zabawy z zastosowaniem toru przeszkód (Karty obrazkowe 43–47, tor przeszkód, masa mocująca, np. Blue Tack™).

- Stań z dziećmi w kręgu, wyjmij z MB karty obrazkowe i zwróć uwagę dzieci na tor przeszkód: **Look! What's this?**
- Podejdź do trzech szarf, połóż przy nich kartę z królikiem, przypominając dzieciom, co ona przedstawia, i pokaż, jak skakać po szarfach: **What's this? Yes, a bunny! Hop, hop, hop, like a bunny!**
- Podejdź do koca, połóż przy nim kartę ze świnką i poturlaj się po nim: **A pig! Roll, roll, roll!**
- Podejdź do toru ze skakanek, połóż przy nich kartę z pieskiem i pobiegaj między nimi: **A dog! Run, run, run!**
- Podejdź do pudła, połóż przy nim kartę z kaczką i, z pomocą Boo lub jednego z dzieci, pokaż, jak przez nie przepłynąć: **A duck! Swim, swim, swim!**
- Podejdź do ściany, przymocuj do niej kartę z kotkiem i udawaj, że się po niej wspinasz: **A cat! Climb, climb, climb!**

4. Animal races

Utrwalanie i rozszerzenie słownictwa w kontekście zabawy w tor przeszkód (butelka, Minikarty 23–27, MB, Karty obrazkowe 43–47, tor przeszkód).

- Usiądź z dziećmi w półkręgu, zwróć ich uwagę na MB i wyjmij z niego minikarty oraz butelkę.
- Rozłóż minikarty w kształt kręgu, jednocześnie powtarzając ich nazwy.
- Umieść butelkę w środku kręgu i zapraszaj kolejne dzieci, by nią kręciły: **Milenka, come up here and spin the bottle, please.**
- Kiedy butelka wskaże minikartę, zachęć ochotnika, by wykonał właściwe czynności przy odpowiedniej stacji toru przeszkód: **What's this? A duck, right! Milenka, go and swim, swim, swim, like a duck!**
- Kiedy ochotnik będzie wykonywał zadanie, możesz odliczać z dziećmi od 1 do 6.
- Powtórz zabawę z innymi dziećmi.



5. Round and round!

Utrwalanie słów *clean* oraz *dirty* w zabawie muzycznej (CD 1, Boo, Karty obrazkowe 48–49, MB).

- Usiądź z dziećmi w kręgu, z pomocą Boo zwróć ich uwagę na MB i wyjmij karty obrazkowe.
- Odtwórz utwór 1.10 *Music Fun*.
- Powtarzając głośno słownictwo, z pomocą Boo podaj Kartę 48 dziecku siedzącemu obok Ciebie i zachęć wszystkie dzieci, by podawały tę kartę dalej: **What are these? Yes – clean feet! Pass the card on! Pass it on!**
- Zrób to samo z Kartą obrazkową 49.
- Po chwili zatrzymaj muzykę i zapytaj, gdzie są obie karty: **Who's got clean feet? Bravo, Ryś!** (Zachęć grupę do klaskania). **Who's got dirty feet? Ilonka? OK, hold your feet up, like this!** (Dziecko, które ma Kartę 49, podnosi stopy do góry i trzyma tak do następnego zatrzymania nagrania).
- Ponownie włącz muzykę i powtórz zabawę.



6. Clean or dirty?

Utrwalanie słów *clean* oraz *dirty* w zabawie tematycznej (CD, brązowa farba, cerata, mydło, miska z wodą, ręcznik).

- ↳ Rozłóż ceratę ochronną w miejscu zabawy.
- Odtwórz utwór 1.09 *Quiet Time* i zaprosz dzieci do stolików.
- Usiądź z dziećmi i nałóż trochę farby na ceratę przed sobą.

- Powiedz, że Twoje ręce zamieniają się w świnki, i ubrudź je w farbie: **Look! My hands are pigs – oink, oink! Roll, roll, roll, pigs!**
- Zachęć dzieci, by zrobiły swoje błotne kałuże i udawały, że ich dłonie to świnki, które się w nich turlają: **Brown for you? Here you are! Roll pigs, roll! Oink, oink!**
- Zwróć uwagę dzieci na ich ręce: **Uh-oh! Look at your hands! Are they clean? Clean hands? No! Your hands are dirty! Wash your hands!**
- Postaw na stole miskę z wodą i wraz z dziećmi umyj ręce, a następnie osuszcie je ręcznikiem: **Wash, wash, wash your hands! OK, now – dry your hands, like this.**
- ★ Możesz również zabrać dzieci do łazienki w celu umycia rąk: **Come on, let's go and wash our hands!**

C. Zakończenie

7. *c (s. 25) 1.07 Tidy Up!

8. c (s. 23) 1.05 Bye-bye!

Bonus

Dlaczego czasem dobrze się ubrudzić i zrobić bałagan...

Malowanie rękami, lepienie, tworzenie kolaży z użyciem dziwnych materiałów, zabawy z wodą, jedzeniem – to nie tylko radość, 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 dostarcza dzieciom inspiracji do odkrywania, eksperymentowania, stawiania pytań i poszukiwania rozwiązań, ponieważ zwiększa liczbę kanałów, którymi nowa informacja dociera do kory mózgowej.

Dla optymalnego 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 doświadczenie.

Zapis w dzienniku:

Powtórzenie i utrwalenie materiału oraz ocena postępów i postawy dzieci wobec języka obcego. Zakres: Units 5&6.

Kluczowe słownictwo:

hat; jumper; coat; boots; cold; hot; scarf; head; hands; tummy; legs; toes; nose; eyes; ears; mouth; hair.

Materiały dydaktyczne:

Boo; CD 1; CD 2; Karty pracy s. 51; Karty obrazkowe 29–42; *Magic Box (MB)*; *kostka, Minikarty 17–22.

A

1. *Listen, Listen! (1.02)
2. Hello, Boo! (1.03)

B

3. The Body Flash! (2.02)
4. *Roll and Throw!
5. Big or small? (2.05)
6. Karty pracy s. 51
7. Evaluation

C

8. *Tidy Up! (1.07)
9. Bye-bye! (1.05)

Przed zajęciami

↳ Umieść w MB: Karty obrazkowe 29–42, *kostkę z Minikartami 17–22 w kieszonkach.

A. Start

1. *C (s. 22) 🎧 1.02 Listen, Listen!

2. C (s. 22) 🎧 1.03 Hello, Boo!

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału

3. C (s. 102) 🎧 2.02 The Body Flash!

Utrwalenie nazw części ciała w zabawie rytmiczno-ruchowej (CD 2).

- Stań z dziećmi w kręgu, przeciągnij się i wskaż kolejne części ciała, rozciągając się jak przed gimnastyką: **Oh, boy! My head! My tummy! My legs! Move, move!**
- Odtwórz utwór *The Body Flash!* Zachęć dzieci do poruszania się w jego rytmie i dotykania wymienianych części ciała w coraz szybszym tempie.



4. Roll and Throw!



Powtórzenie słownictwa w zabawie z kostką (Boo, kostka, Minikarty 17–22).



- Usiądź z dziećmi w kręgu.
- Boo zachęca dzieci, by kolejno rzucały kostką: **Let's roll and throw the die!**
- Kiedy wypadnie jakaś część garderoby, dzieci wołają jej nazwę i udają, że zakładają to ubranie na siebie: **Oh, what's that? A jumper? Put on your jumpers!**
- Kiedy wypadnie minikarta *cold*, dzieci skaczą, by się ogrzać: **Brr! It's cold, jump, jump!**
- Kiedy wypadnie minikarta *hot*, dzieci udają, że ocierają pot z czoła: **Oh dear, it's hot!**



5. C (s. 105) 🎧 2.05 Big or small?

Powtórzenie słownictwa w zabawie naśladowczej (Karty obrazkowe 40–41, CD 2).

- Stań z dziećmi w kręgu i pokaż im kartę ze słoniem: **An elephant! Is it small? No! It's...? Yes! Big!** (Zachęć dzieci, by ruchem pokazały, jak duży jest słoń, np. niech wspinają się na palce, wydymają policzki).
- Pokaż kartę z myszką i zachęć dzieci do pokazania, jak mała jest myszka: **A mouse! Is it big? No! It's... small!**

- Odtwórz utwór 🎧 2.05 *Big or small?* i zachęcaj dzieci do udawania wielkich słoń lub małych myszek.

6. Karty pracy s. 51

- Dzieci łączą kropki, a następnie kolorują części garderoby, żeby ubrać mysz i słoń odpowiednio do pogody przedstawionej na ilustracji.
- Odtwórz utwór 🎧 1.09 *Quiet Time* i zaprosz dzieci do stolików.
- Otwórz Karty pracy s. 51 i zwróć uwagę dzieci na ilustracje: **Look: what is it? Yes, a mouse. And this? That's right, an elephant!**
- Zwróć uwagę dzieci na pogodę przedstawioną na ilustracji: **What's the weather like? Is it hot? No! Is it cold? Yes, brr!**
- Zachęć dzieci, by rysowały po śladzie, w odpowiedniej kolejności (podanej przez Ciebie), „tworząc” części garderoby dla marznących zwierząt: **Uh-oh! Where is the elephant's hat? No! And the mouse's scarf? Draw the hat, like this. Perfect. Now, draw the scarf. OK!**
- Kiedy przeprowadzisz dzieci przez rysowanie kolejnych części garderoby, zachęć je, by pokolorowały je na dowolne kolory: **Now, colour! Colour the elephant and the mouse!**
- Kiedy dzieci będą zajęte kolorowaniem, przejdź się pomiędzy stolikami, aby omówić z dziećmi ich prace, powtarzając słownictwo (nazwy ubrań, części ciała, kolorów): **Tadzio, can I have a look at your elephant (mouse)? / Wow! What colour is the elephant's (the mouse's) hat (jumper)? / Where is the elephant's (the mouse's) tummy (head / ...)?**



7. Evaluation

- Indywidualna ocena postępów nauczania i postawy dzieci wobec języka obcego.
- Kiedy dzieci skończą tworzyć kompozycje, zwróć ich uwagę na dwa wizerunki stworka Boo na dole kart pracy i omów z dziećmi, co czuje Boo na każdym obrazku.
- (Neutralnie): **Is Boo feeling so-so?** (Pokaż, że Boo czuje się tak sobie): **Yes, he's feeling so-so...**
- (Uśmiechnij się radośnie): **Is Boo feeling happy? Yes, he's feeling happy!**
- Zachęć dzieci, by zaznaczyły obrazek Boo, z którym się identyfikują, kiedy myślą o zajęciach językowych: **Are you feeling so-so or happy? Tick!**
- Wykorzystaj skupienie dzieci, by zapytać je, co i dlaczego sprawia im radość podczas zajęć językowych, czy podczas ostatnich zajęć na temat ubrań i części ciała coś było dla nich wyjątkowo łatwe lub trudne, co najlepiej zapamiętały.

C. Zakończenie

8. *C (s. 25) 🎧 1.07 Tidy Up!

9. C (s. 23) 🎧 1.05 Bye-bye!

Bonus

Minicard Memo

Utrwalanie i konsolidacja materiału leksykalnego w zabawie rozwijającej pamięć i zdolność koncentracji (Boo, Minikarty 17–22 – dwa zestawy, dwa słoń i dwie myszy z Wyprawki, dwa zestawy narysowanych wcześniej minikart z częściami ciała: *head, tummy, hands, legs, toes, tail*).

Narysuj (samodzielnie lub zaangażuj do pomocy dzieci) po dwie minikarty przedstawiające: głowę, brzuch, ręce (dłonie), nogi, palce u stóp, ogon.

Podziel dzieci na dwa zespoły o równej liczbie uczestników (jeśli w grupie jest nieparzysta liczba dzieci, dołącz Boo do jednej z drużyn).

Rozdaj dzieciom w obu drużynach dokładnie taki sam zestaw minikart i elementów Wyprawki (aby dziecko z jednej drużyny mogło znaleźć w drugim zespole osobę z takim samym obrazkiem).

Dzieci odwracają minikarty obrazkami do siebie i zakrywają dłońmi kukielki z Wyprawki: *Turn the minicards over, hide your cards! Like this!*

Na początku gry przedstaw zasady z pomocą Boo: dzieci kolejno wywołują imiona swoich kolegów z drużyny, nazywają minikartę, którą trzymają, a następnie próbują znaleźć w przeciwnej drużynie osobę z tym samym obrazkiem: *Boo, call somebody's name, please.* (Boo): *Zosia! What's your minicard?* (Zosia): *Boots.* (Boo): *Boots... boots... Where are the boots? Who's got boots...* (Boo zwraca się do dzieci z przeciwnej drużyny): *Michał? Yes! Michał has got the boots!*

Dzieci z przeciwnych drużyn na zmianę próbują odnaleźć pary obrazków, a to, któremu się to uda, zabiera parę i kładzie ją przed swoim zespołem na podłodze.

ISBN 978-83-7874-427-6



9 788378 744276

indeks 800430

www.mac.pl