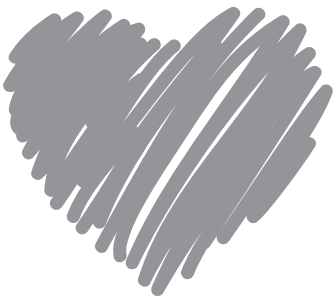


B+

I 
BOO

PRZEWODNIK
METODYCZNY



I 
BOO

PRZEWODNIK
METODYCZNY

Zapis w dzienniku:

Zapoznanie z nazwami dzikich zwierząt w zabawach muzyczno-ruchowych.

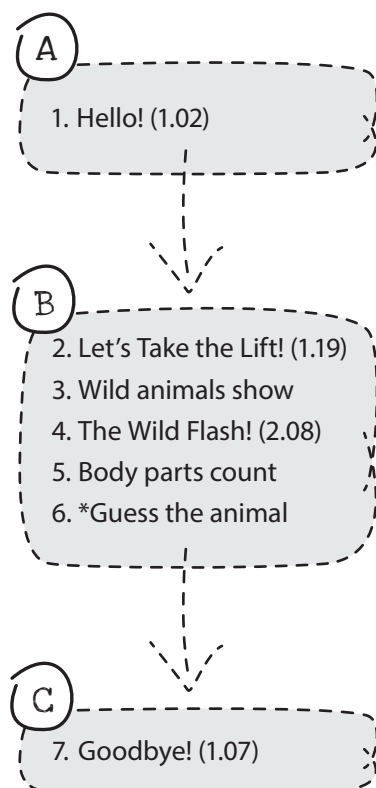
Kluczowe słownictwo:

lion; parrot; monkey; kangaroo; head; arms; tummy; legs; feet.

Materiały dydaktyczne:

Boo; *Magic Box (MB)*; CD 1; CD 2; Minikarta 7; winda z wyprawki; Plakat 10; Karty obrazkowe 51–54; masa mocująca, np. BluTack™;

*klamerka.



Wskazówka

Zajrzyj do modułu *British kids' spring* (s. 166–169) – znajdziesz tam inspiracje do zabaw o tematyce związanej z wiosną, świętami wielkanocnymi i życiem dzieci w Wielkiej Brytanii.

Przed zajęciami

↳ Umieść w windzie Minikartę 7.

↳ Umieść w MB: Karty obrazkowe 51–54.

A. Start

1. c (s. 22) 1.02 Hello!

Piosenka na powitanie (CD 1).

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału

2. c (s. 38) 1.19 Let's Take the Lift!

Rozgrzewka językowa (CD 1, winda z wyprawki; Minikarta 7; Plakat 10, *klamerka).

- Odtwórz utwór 1.19 *Let's Take the Lift!*, obrazuj jego treść ruchem i zachęcaj dzieci, by Cię naśladowały: **Come on, let's take the lift with Boo!**
- Zaproś jedno z dzieci, by „wjechało” windą na poziom 7: **Krysia, take Boo, Max and Lilly up the tree! Take the lift. Seven levels up: one... two... three... four... five... six... seven!**

★ Przymocuj windę do plakatu za pomocą klamerki.

3. Wild animals show



Wprowadzenie nazw dzikich zwierząt w zabawie głosowo-ruchowej (Boo, Karty obrazkowe 51–54, MB).

- Stań z dziećmi w kręgu, wyjmij z MB Karty obrazkowe 51–54 i wprowadź nazwy dzikich zwierząt, przypisując do każdej z nich ruch i/lub odgłos, np.:
 - a *lion* – pokaż (wyszczerz) zęby i ryknij (**Roar like a lion!**),
 - a *parrot* – machaj rękami jak skrzydłami podczas lotu i skrzecz (np. wypowiedz słowa **Fly like a parrot!** skrzeczącym głosem),
 - a *monkey* – drap się po głowie, skacz jak małpka i wydawaj małpie odgłosy (**Ooh-ooh, uh-uh! Scratch your head like a monkey!**),
 - a *kangaroo* – trzymaj ręce blisko ciała i skacz (**Hop, hop! Hop like a kangaroo!**).

4. The Wild Flash!



Utrwalenie nazw dzikich zwierząt w zabawie rytmiczno-ruchowej (CD 2, Karty obrazkowe 51–54, masa mocująca).

- Poproś pięcioro dzieci, by umieściły karty obrazkowe w różnych częściach sali na ścianach lub meblach, jednocześnie powtarzając słownictwo: **What is it? Yes, a lion, well done, Grześ! Put it up on the wall (on the door/on the shelf/on the board), right there!**

- Odtwórz nagranie *The Wild Flash!* i zachęcaj dzieci, by obrazowały jego treść ruchem, powtarzały słowa nagrania i podbiegały do kart przedstawiających właściwe zwierzęta (w bardzo licznych grupach wystarczy, jeśli dzieci będą się odwracać w stronę właściwego obrazka i wskazywać go – należy wówczas zadbać o to, by wszystkie widziały obrazek, o którym mowa w nagraniu).



2.08

The Wild Flash!

A parrot, parrot! Pa-pa-pa-parrot!

Machaj rękami jak skrzydłami podczas lotu. Wskaż właściwą kartę.

A parrot and a lion!

Machaj rękami jak skrzydłami podczas lotu. Pokaż zęby (wyszczerz je) i ryknij.

A lion, lion! Li-li-li-li-lion!

Wyszczerz zęby i ryknij. Wskaż właściwą kartę.

A lion and a monkey!

Wyszczerz zęby i ryknij. Drap się po głowie i podskakuj.

A monkey, monkey! Mo-mo-mo-mo-monkey!

Drap się po głowie i podskakuj. Wskaż właściwą kartę.

A monkey and a kangaroo!

Drap się po głowie i podskakuj. Skocz do przodu, potem do tyłu.

A kangaroo, kangaroo! Ka-ka-ka-ka-kangaroo!

Skacz w dal. Wskaż właściwą kartę.

A kangaroo and a parrot!

Skocz do przodu, potem do tyłu. Nagle zacznij machać rękami jak skrzydłami.



5. Body parts count

Utrwalanie nazw części ciała, dzikich zwierząt oraz liczb w zabawie ruchowej (Karty obrazkowe 51–54).

- Stań z dziećmi w kręgu i zwróć ich uwagę na kolejne karty obrazkowe rozmieszczone w sali (możesz podejść do nich z dziećmi lub je wskazać): **Where is the lion (the parrot/the kangaroo/...)? How many heads (tummies/legs) has it got?**
- Kiedy omówisz z grupą wszystkie zwierzęta, poproś dzieci, by podbiegały do tych części sali, w których znajdują się obrazki ze zwierzętami o określonej liczbie części ciała, i klepały w powierzchnię wokół karty: **Slap the animal which has... one head (two legs/four legs/one tummy)!**
- Zwróć uwagę dzieci, że mogą wybrać dowolne zwierzę, pod warunkiem, że ma odpowiednią liczbę wymienionych części ciała (*one head: all the animals; four legs: the lion; two legs: the parrot, the monkey, the kangaroo; two wings: the parrot*).



6. Guess the animal

- Utrwalanie słownictwa w zabawie rozwijającej sprawność rozumienia ze słuchu (Karty obrazkowe 51–54, Boo).
- Usiądź z dziećmi w kręgu i trzymaj karty obrazka do siebie, by były niewidoczne.
- Pozwól Boo spojrzeć na jeden z obrazków i zachęć dzieci, by odgadły, które zwierzę opisuje stworek: **Boo, look at this animal. What does it look like?** (Boo): **It has one head... four legs... a big tummy... and it is brown. What is it?**
- Kiedy dzieci odgadną, o które zwierzę chodzi, pokaż im obrazek i powtórz zabawę.

C. Zakończenie

7. c (s. 23) 1.07 Goodbye!

Piosenka na zakończenie zajęć (CD 1).

Bonus

Śpiewaj, rymuj i rytmyzuj!

Dzieci uwielbiają muzykę, rym i rytm. Wykorzystanie rymowanek, wierszyków oraz piosenek bardzo korzystnie wpływa na ich rozwój w obszarze językowym (nie tylko językowym). Pozwala też uczyć się języka w naturalny i przyjemny sposób.

Jak optymalnie wykorzystać piosenki i rymowanki w utrwalaniu języka obcego?

Wykorzystaj założenia metody TPR i obrazuj ruchem ich treść oraz zachęcaj dzieci, aby cię naśladowały,

a z czasem reagowały gestem i ruchem na bodźce wyłącznie słowne.

Powtarzając słowa, wystukuj rytm na różne sposoby (tup, pukaj w podłogę, skacz).

Powtarzaj treść kilkakrotnie, za każdym razem „wycinając” fragment tekstu, i zachęcaj dzieci, by wypowiadały brakujące słowa.

Przypisz słowom gesty i wykonuj je bez wypowiadania słów; zachęcaj dzieci, by uzupełniały treść, odczytując pantomimę.

Podziel dzieci na grupy i zachęć, by powtarzały treść utworu w dialogu lub z podziałem na role.

Wykorzystaj wyliczanki do losowego wybierania uczestników danej zabawy; możesz skorzystać z tradycyjnych angielskich wyliczanek lub wymyślić wyliczankę własną.

Zapis w dzienniku:

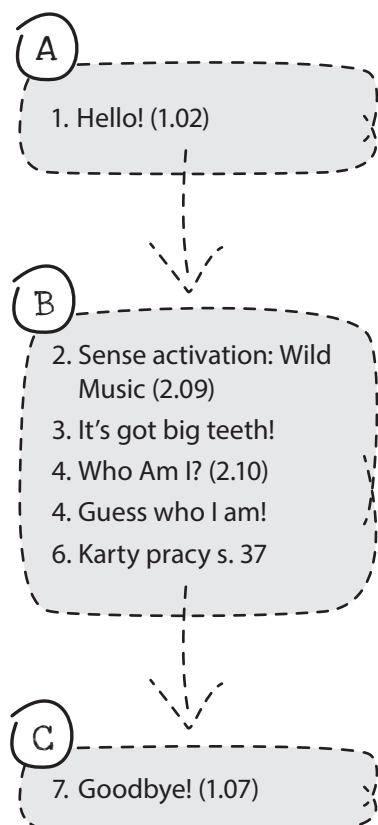
Utrwalanie i poszerzanie słownictwa w zabawach z elementami dramy, muzycznych, ruchowych i multisensorycznych.

Kluczowe słownictwo:

lion; parrot; monkey; kangaroo; monster; eyes; teeth; wings; tail; arms; feet; big; short; long; I've got...!; Who am I?; That's me!

Materiały dydaktyczne:

Magic Box (MB); Boo; CD 1; CD 2; Karty pracy s. 37; Karty obrazkowe 51–54.



Przed zajęciami

↳ Umieść w MB: Karty obrazkowe 51–54.

A. Start

1. c (s. 22) 1.02 Hello!

Piosenka na powitanie (CD 1).

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału



2. Sense activation: Wild Music

Utrwalanie i poszerzanie słownictwa w zabawie słuchowej (CD 2).

- Stań z grupą w kręgu, odtwórz nagranie 2.09 *Wild Music* i wraz z dziećmi nazywaj zwierzęta, które usłyszysz: **What is it? Listen carefully!**
- Zachęć dzieci, by udawały zwierzęta, których głosy słyszają: **Fly like a parrot! Jump/hop like a kangaroo! Jump like a monkey! Run like a lion!**
- Bierz udział w zabawie do momentu, gdy dzieci zrozumieją jej zasady, a następnie monitoruj jej przebieg.



3. It's got big teeth!

Wprowadzenie nazw części ciała: *eyes, teeth, wings, tail, arms* oraz słów: *big, short, long* w zabawie słuchowo-ruchowej (Boo, Karty obrazkowe 51–54).

- Z pomocą Boo omów z grupą kolejne zwierzęta, zwracając szczególną uwagę na nowe słownictwo (*lion – big eyes and big teeth, parrot – wings, monkey – a long tail, kangaroo – short arms, long feet*): **What is it? Yes, a lion (a parrot/a monkey/a kangaroo)! Look! It's got big teeth (big wings/a long tail/big eyes)! Teeth, teeth, teeth (wings/tummy/tail/eyes/arms)! Show me teeth (wings/a long tail/big eyes/arms)!**
- Rozłóż karty obrazkowe w różnych miejscach sali, powtarzając słownictwo: **A lion. It's got big teeth!**
- Zachęć dzieci, by siadały w rzędzie przed kartą, której opis usłyszają: **It's got big eyes and teeth and it's brown. Big eyes and teeth! Brown! What is it? Yes, a lion! Sit in front of the lion! Where is it?**
- ★ Wywołuj imiennie dzieci, które mają usiąść naprzeciwko różnych zwierząt: **Lena, Staś, Iza! It's got a long tail! Where is it? Yes! What is it? That's right! Sit in front of the monkey!**



4. Who Am I?

Utrwalanie i poszerzenie słownictwa w zabawie muzyczno-ruchowej (CD 2, Karty obrazkowe 51–54).

- Odtwórz piosenkę *Who Am I?*, obrazuj jej treść ruchem i zachęcaj dzieci, by Cię naśladowały.

- Zachęcaj dzieci do wskazywania właściwych kart obrazkowych, gdy usłyszą ich nazwy w nagraniu.



2.10

Who Am I?

I've got two wings! Big, big wings!

Machaj rękami jak skrzydłami. Wykonuj zamaszyste ruchy.

Who am I, can you see?

Rozłóż ręce w geście oznaczającym pytanie.

Who am I? One... two... three...

A parrot? A parrot! ...That's me!

Machaj rękami jak skrzydłami. Wskaż siebie.

I've got a tail! A long, long tail!

Machaj ręką za plecami, jak ogonem.

Who am I, can you see?

Rozłóż ręce w geście oznaczającym pytanie.

Who am I? One... two... three...

A monkey? A monkey! That's me!

Drap się po głowie.

I've got two arms! Short, short arms!

Trzymaj blisko ciała ręce ugięte w łokciach.

Who am I, can you see?

Rozłóż ręce w geście oznaczającym pytanie.

Who am I? One... two... three...

A kangaroo? A kangaroo! That's me!

Trzymaj blisko ciała ręce ugięte w łokciach.

I've got big eyes and teeth! Big, big teeth!

Otwórz szeroko oczy. Wyszczierz zęby.

Who am I, can you see?

Rozłóż ręce w geście oznaczającym pytanie.

Who am I? One... two... three...

A lion? A lion! ...That's me!

Zrób groźną minę, wskaż na siebie.

- Powtórz zabawę, przedstawiając zwierzęta znajdujące się na kolejnych kartach.
- ★ Zaproś jednego lub więcej ochotników, którzy zajmą Twoje miejsce: **Who wants to play? Hands up! Kasia (Szymon, Olek, Ala)! Come up here and take a look! Show your friends the animal! Say: "I've got... (big wings). Who am I?" Well done, who wants to play now?**

6. Karty pracy s. 37

Dzieci mówią, do których zwierząt należą poszczególne części ciała, i sprawdzają odpowiedzi, rysując po śladzie.

- Odtwórz nagranie 1.13 *Time for Tables!* i gestem zaprosz dzieci do stolików.
- Zwróć uwagę grupy na obrazki znajdujące się na karcie przedstawiające części ciała oraz zwierzęta: **Look at the picture. What is this? What are these?**
- Poproś dzieci, by powiedziały, do którego zwierzęcia należy każda z przedstawionych części ciała: **These are teeth! Who's got big teeth like these? A lion?**
- Po każdej udzielonej przez grupę odpowiedzi zachęć dzieci, by sprawdziły, rysując po śladzie, czy mają rację: **OK, let's see... trace the line from the lion. Are these teeth the lion's teeth? Well done!**
- Powtórz powyższe kroki przy omawianiu kolejnych części ciała.

C. Zakończenie

7. C (s. 23) 1.07 Goodbye!

Piosenka na zakończenie zajęć (CD 1).



5. Guess who I am!

Utrwalanie słownictwa i struktur językowych w zabawie z elementami pantomimy (Karty obrazkowe 51–54).

- Stań z dziećmi w kręgu, trzymając karty obrazkami do siebie, i zachęć dzieci, by postarały się zgadnąć, które zwierzę udajesz: **Who am I?**
- Opisz zwierzę przedstawione na pierwszej karcie i przedstaw je ruchem: **I've got a long tail... Ooh-ooh! Uh-uh! Who am I? Am I a parrot? No! A monkey? That's right!**

Zapis w dzienniku:

Utrwalanie słownictwa i rozwijanie sprawności rozumienia ze słuchu w zabawach poznawczych, manipulacyjnych oraz poprzez słuchanie historyjki.

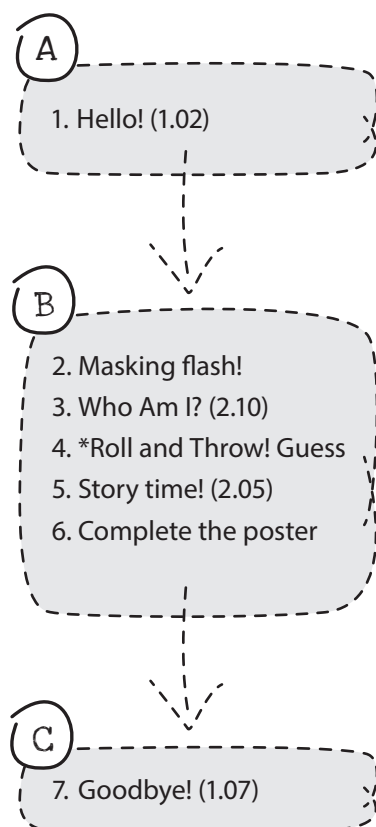
Kluczowe słownictwo:

lion; parrot; monkey; kangaroo; monster; eyes; teeth; wings; tail; arms; feet; big; short; long; I've got...!; What's my name?; That's me!

Materiały dydaktyczne:

kukielki elfów oraz Boo; *Magic Box (MB)*; CD 1; CD 2; Karty obrazkowe 51–55; szablon maskujący; Plakaty 7 i 10; winda; Minikarta 7; Wyprawka: karta 8 (dla Nauczyciela);

*kostka.



Przed zajęciami

↳ Umieść w MB: Karty obrazkowe 51–55 oraz szablon maskujący.

↳ Umieść Minikartę 7 w windzie z wyprawki.

↳ *Umieść w kieszonkach kostki po jednym elemencie z Wyprawki (karta 8) reprezentującym każde zwierzę (długi ogon małpy, paszcza lwa z dużymi zębami, duże oczy lwa, duże stopy kangura i krótkie łapki kangura, duże skrzydła papugi).

A. Start

1. c (s. 22) 🎧 1.02 Hello!

Piosenka na powitanie (CD 1).

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału

2. Masking flash!

Utrwalanie słownictwa (szablon maskujący, Karty obrazkowe 51–54, MB).

★ Możesz złożyć swój szablon maskujący na pół i umieścić w nim karty przed zabawą.

- Zwróć uwagę dzieci na MB i wyjmij karty obrazkowe oraz szablon maskujący.
- Przykryj karty szablonem i poproś dzieci, aby zgadły, co przedstawia pierwsza z nich: **What's this?**
- Kiedy dzieci odgadną, jakie zwierzę kryje się pod szablonem, odsłoń kartę i pochwal je, po czym przejdź do kolejnej karty: **Yes, excellent! It's a monkey! What's next?**

3. c (s. 121) 🎧 2.10 Who Am I?

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



4. Roll and Throw! Guess



Utrwalanie słownictwa w zabawie ruchowej (kostka, elementy z Wyprawki: karta 8).



- Rzucaj z dziećmi kostką, zachęcaj, by przyglądały się obrazkom i nazywały zwierzęta, których fragmenty ciała przedstawia dany obrazek: **Look carefully! What can it be? Great! A kangaroo!**
- Zachęcaj dzieci do przedstawienia ruchem i gestami rozpoznanego zwierzęcia: **Hop like a kangaroo!**

- Zadawaj pytania o liczbę części ciała zwierzęcia, które dzieci rozpoznały: **How many feet has it got?**
- Wymień obrazki w kieszonkach kostki i kontynuuj zabawę.

5. Story time!

Inscenizacja historyjki (CD 1, CD 2, Plakaty 7 i 10, winda, Minikarta 7, Karty obrazkowe 51–55).

Umieść Plakat 10 na Plakacie 7.

- Pokaż dzieciom Kartę 55 i wprowadź słowo *monster*:
Look! Who is this? He's got two big eyes, big teeth... two wings... Oh, what's this? Yes, a long tail! And here? Two big feet and two short arms! What is it? A funny monster! That's right! Say: monster-monster-mo-mo-mo-mo-monster!
- Zaproś do siebie jedno z dzieci, daj mu windę z Minikartą 7 i odtwórz nagranie 2.12 Story 7.
- Zachęć wybrane dziecko, by „wjechało” windą na poziom 7 na Plakacie 10, a następnie odsłoń Plakat 7.
- Wskazuj kolejne elementy plakatu, a po scenie trzej zatrzymaj nagranie i zachęć dzieci, by odgadły, jakie zwierzęta ukryły się na Plakacie 7:
Is it a monster? No, it isn't! Who's got two big wings (two big eyes/a long tail/two short arms/big teeth)? Yes, a parrot (a monkey/a kangaroo/a lion)! Let's listen and check if you were right!
- Odtwórz nagranie ponownie i w odpowiednim momencie pokaż dzieciom kolejne karty obrazkowe.
- Zachęcaj dzieci do angażowania się w fabułę historyjki: wykonywania czynności i wskazywania części ciała, których nazwy słyszą, udawania zwierząt, o których jest mowa.

2.12

Story 7



Max: Listen! What's that?

Boo: Hmm...

Lilly: I can hear it too... What's that?

Max: Let's take the lift and have a look.

The Lift: Level 7. Welcome to the Planet of Wild Animals.



Boo: Oh, look... Two wings...

Max: Two big wings! Wow!

Lilly: Ooh! What is this?

Boo: A tail?

Max: Yes, a long tail... Wow! I like it!

Boo: Oh, dear... Look!

Lilly: Oh, I can see one... two... arms!

Boo: Two short arms and two big feet.



Lilly: Look, two eyes!

Boo: Two big eyes!

Max: And teeth! Wow, amazing!

Lilly: These are big, big teeth!

Boo: Who's got two wings, a long tail, big eyes, short arms and big teeth?

Lilly: Is it a monster?

Max: A monster! Amazing!

Boo: A monster? Oh, no.



Lilly: No, no, no! It's not a monster! Boo, it's OK. Look, there's a parrot!

Max: And there's a monkey!

Lilly: And a kangaroo! And a kangaroo!

Boo: OK... But who's got big eyes and big teeth?

The lion: That's me. Roar!

Boo: Oh dear.

6. Complete the poster

Utrwalanie nazw zwierząt i części ciała w zabawie manipulacyjnej (elementy z Wyprawki: karta 8, Plakat 7).

- Podziel dzieci na 2–4-osobowe grupy i daj każdej z nich losowo wybrane elementy z wyprawki (każda grupa powinna otrzymać przynajmniej jedną część ciała).
- Pokazuj dzieciom po jednej części ciała na Plakacie 7 i zachęcaj, aby każdy zespół sprawdził, czy ma element przedstawiający tę samą część ciała: **What is it? Yes, a tail. What are these? Yes, wings! Have you got a tail (wings/...)?**
- Zachęć dzieci z zespołów, które mają właściwe obrazki, do umieszczenia ich na odpowiedniej części Plakatu 7: **Complete the poster! Put the tail on the tail, like this. Well done!**
- Zapytaj, które z poznanych przez dzieci zwierząt ma daną część ciała: **Who's got a tail (teeth/...)? Yes, of course! A monkey (a lion)!**

C. Zakończenie

7. c (s. 23) 1.07 Goodbye!

Piosenka na zakończenie zajęć (CD 1).

Zapis w dzienniku:

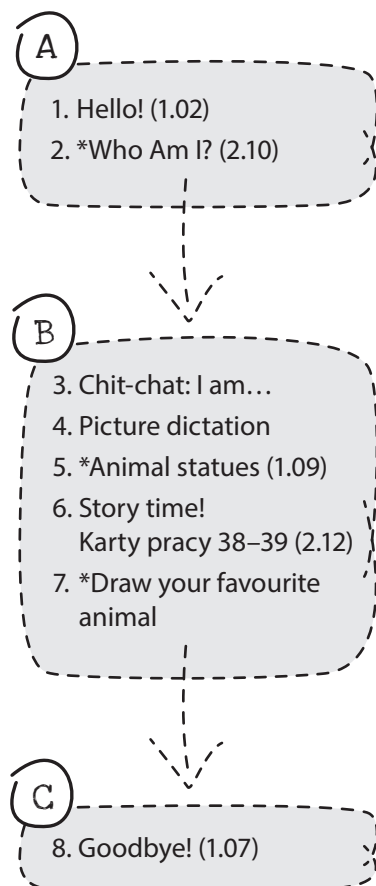
Częściowe podsumowanie słownictwa i struktur językowych.

Kluczowe słownictwo:

lion; parrot; monkey; kangaroo; monster; eyes; teeth; wings; tail; big; short; long; I've got...; Who am I?

Materiały dydaktyczne:

Magic Box (MB); CD 1; CD 2; Karty obrazkowe 51–55; Karty pracy s. 38–39; kartki A4; kredki.



Przed zajęciami

↳ Umieść w MB: Karty obrazkowe 51–55.

A. Start

1. c (s. 22) 1.02 Hello!

Piosenka na powitanie (CD 1).

2. *c (s. 121) 2.10 Who Am I?

Przypomnienie słownictwa w zabawie muzycznej (CD 2).

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału

3. Chit-chat: I am...



Całościowe przypomnienie słownictwa i utrwalanie struktur w zabawie komunikacyjno-ruchowej.

- Stań z dziećmi w kręgu, opowiadaj o zwierzętach, wykonując odpowiednie gesty i zachęcaj dzieci, by zgadywały, które zwierzę przedstawiasz:
 - I'm yellow and brown! I've got big teeth! I am...? (the lion!)*
 - I'm red, yellow and blue! I've got two wings! I am...? (the parrot!)*
 - I'm brown! I've got a long tail! I am...? (the monkey!)*
 - I'm brown! I've got short arms and long feet! I am... A kangaroo!*
- Kiedy dzieci zrozumieją zasady gry, możesz zaprosić ochotników, by zajęli Twoje miejsce: **Who wants to play? Hands up! OK, Janek – come up here and show us an animal.**
- Pamiętaj, by wspierać dzieci w opisywaniu zwierząt, które przedstawiają.
- Aby urozmaicić zabawę, możesz też wprowadzić do niej „śmiesznego stworaka” (Karta obrazkowa 55).

4. Picture dictation

Rozwijanie sprawności rozumienia ze słuchu w zabawie komunikacyjnej (Karty obrazkowe 51–54, kartki A4, kredki).

- Rozdaj dzieciom kartki i kredki: **Who wants a piece of paper? And crayons?**
- Zaproś do siebie jedno lub kilkoro dzieci i pokaż im jedną z kart obrazkowych tak, by pozostała część grupy ich nie widziała: **Karol, Zosia, Staś, come up here. Take a look, but don't say the animal's name. It's a secret. Shh!**
- Zadawaj wybranym dzieciom pytania pomocnicze, aby mogły opisać zwierzę przedstawione na karcie, i zachęcaj pozostałe dzieci do rysowania ich na bieżąco: **Karol, has it got a big head? Yes, a big head. Draw a big head, everybody! And a big tummy? Yes. (Draw a big tummy!) Zosia, how many legs has it got? Four! Has it got a long tail? Yes. (Draw four legs and a tail!) Staś, what colour is it? Yellow and brown? OK.**

Has it got big teeth? Yes! (Colour it yellow and brown and draw big teeth!)

- Kiedy skończycie opisywać zwierzę, zapytaj dzieci, jak się ono nazywa: **What is it?**
- ★ Jeśli masz mniej czasu lub wolisz uprościć zabawę, nie angażuj dzieci w opisywanie zwierząt, ale zrób to samodzielnie.



5. Animal statues

Utrwalanie nazw zwierząt i czynności w zabawie muzyczno-ruchowej (CD 1).

- Stań z dziećmi w kręgu i odtwórz utwór 1.09 *Music Fun*.
- Zachęcaj dzieci, by poruszały się w rytm muzyki, obrazując ruchem sposób poruszania się zwierząt, których nazwy słyszysz: **Fly, fly, fly like a parrot (scratch your head like a monkey/run, run, run like a lion)!**
- Niespodziewanie zatrzymaj nagranie i pokaż dzieciom, że ich zadaniem jest stanąć nieruchomo w pozie, jaką przyjęły w tym momencie: **Hop! Ania, who are you?** (Dziecko): **I'm a kangaroo!**
- Powtórz zabawę.

6. C (s. 123) 2.12 Story time!

Karty pracy s. 38–39

Dzieci słuchają historyjki i wskazują właściwe okienko komiksu. Po wysłuchaniu historyjki liczą, ile części ciała każdego rodzaju znajduje się na ilustracjach, i wpisują właściwe liczby w odpowiednie okienka.

- Odtwórz nagranie 1.13 *Time for Tables!* i gestem zaprosz dzieci do stolików.
- Zwróć uwagę grupy na obrazki ilustrujące historyjkę, zachęć do słuchania historyjki i wskazywania właściwych okienek komiksu: **Look, listen and point!**
- Odtwórz nagranie 2.12 *Story 7*, trzymaj swoje karty pracy tak, by były dobrze widoczne dla dzieci, i we właściwych momentach wskazuj odpowiednie obrazki.
- Po wysłuchaniu historyjki zachęć dzieci, by policzyły, ile części ciała poszczególnych zwierząt (ogonów małp, skrzydeł papug, łapek oraz stóp kangura) znajduje się we wszystkich okienkach komiksu, i zachęć dzieci, by wpisały odpowiednie liczby we właściwych polach: **How many monkey tails (parrot wings/kangaroo arms/kangaroo feet) are there in the pictures? Let's count! OK, now write the number here, like this!**



7. Draw your favourite animal!

Utrwalanie słownictwa oraz struktur językowych w zabawie twórczej (kartki A4, kredki).

- Rozdaj dzieciom kartki i kredki i poproś, by każde z nich narysowało swoje ulubione zwierzę:

Draw your favourite animal!

- Kiedy dzieci skończą pracę, zbierz ich dzieła, podziel grupę na czteroosobowe zespoły, potasuj rysunki i daj każdemu zespołowi po jednym.
- Zapraszaj kolejno każdy zespół na środek sali i razem z pozostałymi dziećmi zadawaj jego członkom pytania zamknięte, by dowiedzieć się, jakie zwierzę wylosowali: **Is it big? Has it got big teeth (two wings/a long tail/big eyes)? Is it brown (green/...)?**
- Kiedy grupa odgadnie, jakie zwierzę przedstawia wylosowany przez zespół rysunek, poproś, by twórca zgłosił się po swoje dzieło.
- Powtórz zabawę z kolejnym zespołem.
- ★ Jeśli Twoja grupa jest mało liczna, możesz pominąć dzielenie grupy na zespoły i dać każdemu dziecku losowo wybrany obrazek.

C. Zakończenie

8. C (s. 23) 1.07 Goodbye!

Piosenka na zakończenie zajęć (CD 1).

Zapis w dzienniku:

Utrwalanie słownictwa związanego z dzikimi zwierzętami. Wprowadzenie słownictwa związanego z emocjami w zabawach rozwijających rozumienie ze słuchu.

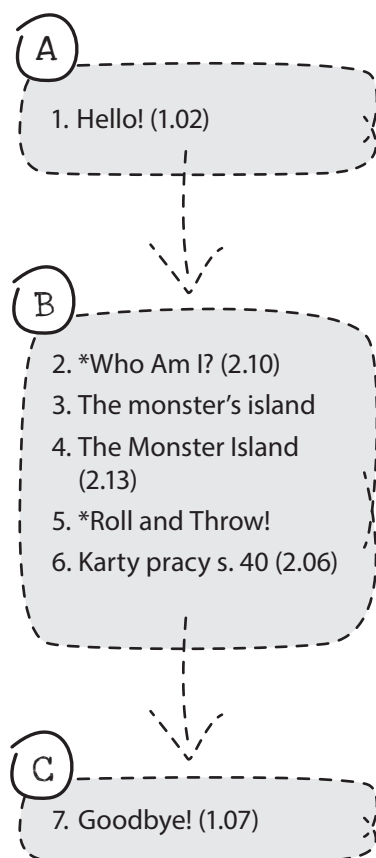
Kluczowe słownictwo:

lion; parrot; monkey; kangaroo; monster; eyes; teeth; wings; tail; eyes; big; long; happy; sad; curious; scared; I've got...; Who am I?

Materiały dydaktyczne:

Boo; *Magic Box (MB)*; CD 1; CD 2; Karty obrazkowe 15, 55–58; duża chusta; klamerka; Karty pracy s. 40;

*kostka; karteczki oznaczone kolorami.



Przed zajęciami

☞ *Przygotuj karteczki w kolorach: żółtym, pomarańczowym, niebieskim, fioletowym i umieść w kieszonkach kostki po jednej karteczce każdego koloru (pomarańczowy się powtórzy).

A. Start

1. c (s. 22) 🎧 1.02 Hello!

Piosenka na powitanie (CD 1).

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału



2. c (s. 121) 🎧 2.10 Who Am I?

Utrwalenie słownictwa oraz struktur językowych w zabawie muzyczno-ruchowej (CD 2).



3. The monster's island

Utrwalenie wyrażen w zabawie rozwijającej sprawność rozumienia ze słuchu (Boo, duża chusta, klamerka, Karta obrazkowa 55).

- Stań z dziećmi w kręgu i z pomocą Boo umieść chustę (wyspę) na podłodze: ***This is an island! A funny monster lives here!***
- Wybierz „śmiesznego potworka” spośród dzieci, poproś, by stanął na wyspie, i za pomocą klamerki przypnij mu do ubrania Kartę obrazkową 55: ***You are the funny monster! Stand on the island.***
- Podziel grupę na zespoły: ***Ola, Jaś (...)*** – ***you are the lions (parrots/...)***!
- Możesz rozdać dzieciom szarfy w różnych kolorach symbolizujących grupy zwierząt (lub oznaczyć je w inny sposób).
- Boo pomaga „śmiesznemu potworkowi” złapać zwierzęta i umieścić na jego wyspę: ***Let's catch the animals!***
- Zachęć dzieci grające role zwierząt, by poruszały się wokół wyspy: ***Run around the island, like this!***
- Wyznacz granice, poza które nie mogą wychodzić potwór (poza wyspę) oraz zwierzęta (np. rozłóż skakanki wyznaczające linię graniczną): ***Monster! Stay on the island! Animals! Don't cross this line!***
- Kiedy potwór złapie kilkoro zwierząt, przyłączają się do niego i mu pomagają.
- Powiedz, że zwierzęta mogą opuścić wyspę, jeśli spełnią odpowiednie warunki: ***Look! You can leave the monster's island if... you've got big teeth! Who's got big teeth? Lions! Is there a lion on the monster's island? OK, Hania, go back to the lions!***

4. The Monster Island

Utrwalanie i poszerzanie słownictwa w zabawie rytmiczno-ruchowej (Karty obrazkowe 55–58; CD 2, chusta jako wyspa).

- Pokaż dzieciom kolejne Karty obrazkowe 55–58 i wprowadź słownictwo: **Look! What are these? Monsters, yes! This monster is happy, happy, happy (sad/curious/scared)!**
- Pokazuj kolejne karty i zachęcaj dzieci, by obrazowały emocje: **Look at the monster! He is... Happy! Show me you're happy!**
- Odtwórz nagranie 2.13 *The Monster Island*, obrazuj z dziećmi jego treść i pokazuj właściwe karty.



2.13

The Monster Island

One happy monster on Monster Island!
Two happy monsters on Monster Island!
*Licz na palcach, wskazując właściwą kartę.
Uśmiechnij się i podskocz radośnie.*

Join the monsters on Monster Island!
Uh-oh! The monsters are... sad!
Wycieraj oczy rękami.

Three sad monsters on Monster Island!
Four sad monsters on Monster Island!
*Licz na palcach, wskazując właściwą kartę.
Wycieraj rękami oczy.*

Join the monsters on Monster Island!
Uh-oh! The monsters are... curious!
Zrób ciekawską minę.

Five curious monsters on Monster Island!
Six curious monsters on Monster Island!
Seven curious monsters on Monster Island!
*Licz na palcach, wskazując właściwą kartę.
Rób ciekawską minę.*

Join the monsters on Monster Island!
Uh-oh! The monsters are... scared!
Trzęś się ze strachu.

Eight scared monsters on Monster Island!
Nine scared monsters on Monster Island!
Ten scared monsters on Monster Island!
*Licz na palcach, wskazując właściwą kartę.
Trzęś się ze strachu.*

Ten funny monsters fall down!
Udawaj, że się przewracasz.



5. Roll and Throw!



Utrwalanie leksyki w zabawie z kostką (kostka, Karty obrazkowe 15, 55–58, kolorowe karteczki).

- Umieść na tablicy Karty 55–58 i oznacz je kolorami, powtarzając słownictwo: **Happy – yellow! Sad – blue! Curious – orange! Scared – purple!**
- Wybierz „potworka z wyspy” spośród dzieci i poproś, by poszedł spać: **Go to sleep, monster.**
- Rzucaj z dziećmi kostką i zachęcaj, by obrazowały ruchem emocje przedstawione na obrazkach: **Look! The monster is...? Sad! Show me “sad”!**
- Kiedy wypadnie kolor pomarańczowy, powiedz, że potwór się budzi, bo jest ciekawy: **The colour orange wakes up the curious monster!**
- Obudź potwora i zachęć, by złapał jedno z dzieci: **Orange! The monster is curious! Wake up, monster! Catch an animal!**
- Kiedy jedno z dzieci zostanie złapane, wraca z potworem na wyspę i oboje idą spać.
- Powtórz zabawę z kolejnymi dziećmi.

6. Karty pracy s. 40

Dzieci na podstawie kodu dorysowują odpowiednie miny i łączą w zbiory postacie ilustrujące te same emocje.

- Odtwórz nagranie 1.13 *Time for Tables!* i gestem zaprosz dzieci do stolików.
- Zapytaj, co przedstawia karta, i zachęć grupę, by uzupełniła twarze stworków zgodnie z kodem: **Look, what are they? Yes, funny monsters! What colour are they? Uh... oh! Something's missing from their faces! What's missing from the pink monster's face? Yes, the eyes, the nose and the mouth! Let's draw! Like this.**
- Kiedy dzieci skończą pracę, zapytaj, jakie emocje wyrażają stworki w poszczególnych kolorach i zachęć, by grupa otoczyła pętlami te postacie, które czują to samo: **Look at the yellow monster. He is...? Happy! Well done! Who else is happy? Yes, the pink monster, well done! Circle the happy monsters!**

C. Zakończenie

7. C (s. 23) 1.07 Goodbye!

Piosenka na zakończenie zajęć (CD 1).

Zapis w dzienniku:

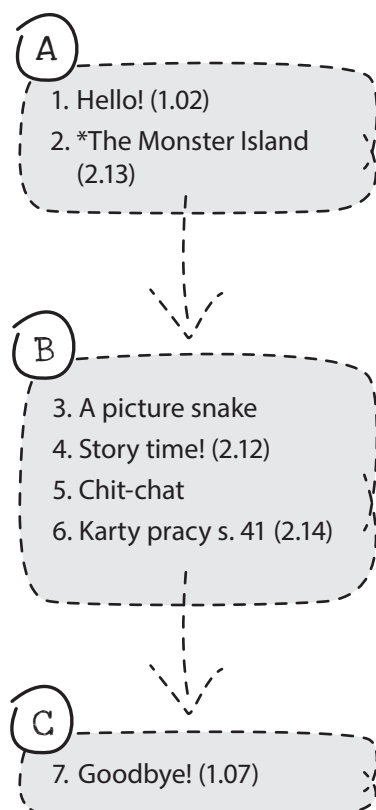
Utrwalanie słownictwa i struktur językowych w zabawach muzycznych, manipulacyjnych, rozwijających sprawność komunikacyjną, rozumienie ze słuchu oraz koncentrację.

Kluczowe słownictwo:

lion; parrot; monkey; kangaroo; monster; eyes; teeth; wings; tail; eyes; big; long; I've got...; Who am I?; Do you feel... (happy/sad/scared/curious)?; Yes, I do!; No, I don't!

Materiały dydaktyczne:

Boo; *Magic Box (MB)*; CD 1; CD 2; Karty obrazkowe 55–58; Karty pracy s. 41; duża chusta; Wyprawka: karta 8; Plakaty 7 i 10; winda z wyprawki; Minikarta 7; krzesło, koperty.



Przed zajęciami

↳ Umieść w MB: Wyprawkę (karta 8) – jedna karta dla każdego dziecka.

↳ Umieść Minikartę 7 w windzie z wyprawki.

A. Start

1. c (s. 22) 1.02 Hello!

Piosenka na powitanie (CD 1).

2. *c (s. 127) 2.13 The Monster Island.

Utrwalanie materiału w zabawie rytmiczno-ruchowej (CD 2, chusta, Karty obrazkowe 55–58).

↳ Rozłóż na środku dywanu chustę symbolizującą Wyspę Śmiesznego Potwora.

- Stań z dziećmi w kręgu i podziel je na grupy – umieść przed każdym zespołem inną kartę obrazkową: **1, 2, 3 – you are the happy (sad/...) monsters!**
- Odtwórz rymowanąkę 2.13 *The Monster Island* i zachęcaj dzieci z właściwego zespołu do wchodzenia na wyspę (chustę).
- Zachęcaj wszystkie dzieci do obrazowania treści utworu i powtarzania słów.
- ★ Powtórz zabawę z innymi dziećmi, aby wszystkie miały szansę wejść na wyspę.

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału



3. A picture snake

Utrwalanie słownictwa w zabawie manipulacyjnej (Wyprawka: karta 8, Boo, MB).

- Zwróć uwagę dzieci na MB i z pomocą Boo wyjmij z niego karty z wyprawki.
- Daj dzieciom po jednej karcie i zachęć, by wypchnęły elementy w takiej kolejności, w jakiej je wymienisz: **Press out the eyes (the nose/the teeth/the wings /...), like this.**
- Zachęć dzieci, by ułożyły elementy wyprawki w wymyślonej wspólnie kolejności – rozpocznij nazywanie obrazków w sekwencji i poproś kolejne osoby o dopowiadanie po jednym słowie: **Let's make a picture snake! Number one: "eyes". Put the eyes on the table in front of you. What's next, Olga? "Feet", well done. Put the feet next to the eyes, like this.**
- ★ Możesz wykonywać zadanie razem z dziećmi, umieszczając kolejne elementy na tablicy lub na ścianie.

4. Ć (s. 123) 2.12 Story time!

Utrwalanie słownictwa i rozwijanie sprawności rozumienia ze słuchu w zabawie manipulacyjnej (elementy Wyprawki: karta 8 – jedna karta dla każdego dziecka, Plakaty 7 i 10, winda z Minikartą 7, CD 2, koperta dla każdego dziecka).

↳ Umieść Plakat 10 na Plakacie 7.

- Odtwórz nagranie 2.12 Story 7 i wjedź windą na siódmy poziom na Plakacie 10 *lub zaproś jedno z dzieci, by wykonało to zadanie.
- Zachęcaj dzieci do podnoszenia właściwych elementów wyprawki, kiedy usłyszą jej nazwę w historyjce, odgrywania jej treści i powtarzania słów oraz wyrażań.
- Rozdaj dzieciom koperty i poproś, by schowały w nich elementy wyprawki, a następnie zbierz koperty: **Put the body parts in the envelopes, like this. Give them to me, please.**

5. Chit-chat

Rozwijanie sprawności komunikacyjnej w zabawie ruchowej (Karty obrazkowe 55–58, krzesło).

- Stań lub usiądź z dziećmi w półkółku naprzeciwko pustego krzesła.
- ★ Możesz w inny sposób oznaczyć miejsce do siedzenia – poduszką, szarfą, kolorową kartką.
- Zaproś jedno z dzieci, by usiadło na krześle
- ★ Możesz dokonać wyboru poprzez losowanie, np. kręcenie butelką lub kredką albo przez wyliczankę.
- Pokaż wybranemu dziecku jedną z kart obrazkowych, a następnie zachęć, by mimiką zobrazowało emocje przedstawione na karcie: **Show us how you feel, Jaś.**
- Zachęć dzieci, by pytały dziecko siedzące na krześle: **Do you feel happy (sad/curious/scared)?**
- Zachęć dziecko siedzące na krześle, by odpowiadało: **Yes, I do!/No, I don't!**
- Kiedy grupa odgadnie, którą z emocji przedstawia wybrane dziecko, zaproś kolejnego ochotnika na krzesło.

6. Karty pracy s. 41

Dzieci słuchają nagrania i zaznaczają na ilustracji właściwe postacie.

- Odtwórz nagranie 1.13 Time for Tables! i gestem zaproś dzieci do stolików.
- Zwróć uwagę dzieci na postacie przedstawione na karcie: **Look, what can you see in the picture? Animals, right! What do they look like? How do they feel?**

- Zachęć dzieci, by słuchały nagrania i zaznaczały właściwe postacie na karcie: **Listen and tick the right animals!**
- Odtwórz nagranie Listening Activity 8 i w razie potrzeby zatrzymuj je, by dzieci miały czas na wykonanie zadania, a następnie na bieżąco sprawdzaj, czy zaznaczyły właściwą postać: **What is it? Yes! Tick it, please!**



2.14

Listening Activity 8

Lion:

Who am I? Can you see?
I've got big eyes... Look at me!
I've got big teeth... Can you see?
And a long tail... Here it is!
I feel happy! Find me, please!

Parrot:

Who am I? Can you see?
I've got two eyes... Look at me!
I've got two big wings... Can you see?
And a short tail... Here it is!
I feel sad! Find me, please!

Kangaroo:

Who am I? Can you see?
I've got two eyes... Look at me!
I've got big feet... Can you see?
And a long tail... Here it is!
I feel curious! Find me, please!

C. Zakończenie

7. Ć (s. 23) 1.07 Goodbye!

Piosenka na zakończenie zajęć (CD 1).

Zapis w dzienniku:

Konsolidacja i utrwalanie słownictwa oraz struktur językowych w zabawach komunikacyjnych, rytmicznych i manipulacyjnych.

Kluczowe słownictwo:

lion; parrot; monkey; kangaroo; monster; eyes; teeth; wings; tail; eyes; big; long; I've got...; Who am I?; Do you feel... (happy/sad/scared/curious)?; Yes, I do!; No, I don't!

Materiały dydaktyczne:

Boo; *Magic Box (MB)*; CD 1; CD 2; chusta; pacynka/piłka/maskotka; Karty obrazkowe 51–58; Karty pracy s. 42; szablon maskujący; masa mocująca, np. BluTack™;

*kostka; koperty z elementami wyprawki (dla dzieci).



Przed zajęciami

- ↳ Rozmieść Karty obrazkowe 51–58 w różnych miejscach sali tak, by wszystkie dzieci mogły usiąść przed każdą z nich.
- ↳ *Umieść w kieszonkach kostki elementy wyprawki, po jednym rodzaju części ciała (prócz tułowia) w każdej kieszonce (karta 8).

A. Start

1. c (s. 22) 🎧 1.02 Hello!

Piosenka na powitanie (CD 1).

2. *c (s. 121) 🎧 2.10 Who Am I?

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

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału



3. Express warm-up



- Rozgrzewka językowa w zabawie rozwijającej sprawność komunikacyjną (pacynka/piłka/maskotka).
- Stań lub usiądź z dziećmi w kręgu i wszyscy rzucajcie do siebie pacynką (piłką lub maskotką).
- Zanim wykonasz rzut, zwróć się do jednego z dzieci, zobrazuj uczucie, o które chcesz zapytać, i powiedz: **Do you feel... (happy/sad/curious/scared)?**
- Pomóż dziecku odpowiedzieć: **Yes, I do! / No, I don't!**
- Jeśli otrzymasz odpowiedź twierdzącą, poproś dziecko, by pokazało, jak się czuje: **Show me you're happy (sad/scared/curious)! Great job!**
- Zachęć dziecko, które złapało pacynkę (piłkę/maskotkę), by zwróciło się do kolejnej osoby i powtórzyło pytanie: **Asia, ask one of your friends: "Do you feel...?". And throw! Excellent!**
- Powtórz zabawę.



4. Show me!

Utrwalanie słownictwa w zabawie ruchowej z elementami pantomimy (CD 1, Boo).

- Stań z dziećmi w kręgu i odtwórz nagranie 🎧 1.09 *Music Fun*.
- Z pomocą Boo zachęć dzieci, by obrazowały ruchem słowa, które będziesz wypowiadać: **Show me a... lion (a parrot/a kangaroo/a monkey/a funny monster)! Show me big teeth (big eyes/big wings/short arms/long feet)! Run and roar like a lion! Fly (jump/...) like a parrot (a monkey/...)! Show me "happy" ("sad"/...)!**

- Kiedy zatrzymasz nagranie, zadaniem dzieci będzie jak najszybciej usiąść przed kartą obrazkową, której nazwę wymienisz: **Stop! Sit in front of the lion (the kangaroo/the curious monster/monster/...)**!
- Wyznacz limit czasowy na wykonanie zadania *(np. odliczaj od pięciu do jednego, zadzwoń dzwonkiem, kłaśnij w dłonie, kiedy upłynie czas na wykonanie zadania).
- Możesz urozmaicić zadania, które grupa ma wykonać podczas pauzy w muzyce, np.: **Sit in front of the (parrot) and flap your hands like wings! Flap your wings! Kneel in front of the lion and bare your teeth! Bare your teeth, like this!**
- ★ Jeśli wprowadzasz nazwy czynności, które pojawiają się rzadko podczas zajęć, pamiętaj, by zawsze pokazać dzieciom, jak powinny obrazować je ruchem.



5. Roll and Throw! Monster art



Utrwalanie słownictwa w zabawie manipulacyjnej (kostka, elementy wyprawki w kopertach).



- Daj każdemu dziecku po jednej kopercie z elementami wyprawki.
- Zachęć dzieci, by wysypały zawartość kopert na podłogę przed sobą: **Empty the envelopes now.**
- Pozwól dzieciom kolejno rzucać kostką i nazywać obrazki, które wypadną w rzucie.
- Po każdym rzucie dzieci komponują własne „śmieszne stworki” z elementów wyprawki, dokładając kolejno części ciała, które wypadły w rzutach.
- Po zakończeniu gry obejrzyj skomponowane przez dzieci „śmieszne potwory” i wraz z Boo porozmawiaj o nich z grupą: **Tell me about your funny monster, Ola. How many eyes (arms/tails/...) has it got? Is it happy (sad/...)? I love your work!**

6.c (s. 127) 2.13 The Monster Island

Utrwalanie słownictwa w zabawie rytmiczno-ruchowej (CD 2, *kompozycje wykonane przez dzieci w zabawie z kostką).

- Odtwórz nagranie 2.13 *The Monster Island* i zachęć dzieci, by obrazowały jego treść ruchem, powtarzały słowa, *i wskazywały wykonane przez siebie „śmieszne stworki” z wyprawki.

7. Karty pracy s. 42

Dzieci kolorują „śmieszne stworki” na właściwe kolory, a następnie mówią, co się znajduje w poszczególnych otworach szablonu.

- Odtwórz nagranie 1.13 *Time for Tables* i gestem zaprosz dzieci do stolików.

- Zwróć uwagę dzieci na obrazki przedstawione na karcie i zapytaj, co się na niej znajduje: **Look, what is it/ What are they? A lion, a kangaroo, oh! A funny monster, too.**
- Zwróć uwagę grupy na brak koloru stworków i zachęć, by pokolorowały je według instrukcji: **Uh-oh! What colour is the happy monster? Colour the happy (sad/scared/curious) monster ... (orange/...)! Well done!**
- ★ W mniej licznych grupach możesz pozwolić dzieciom pokolorować stworki dowolnie, a następnie zadawać pytania: **Ania, what colour is your happy (sad/curious/scared) monster?**
- Zachęć dzieci, by umieściły szablon na karcie i powiedziały, co widzą w jego okienkach: **What can you see in the triangle (the square/...)?**
- ★ Zachęć dzieci, by połączyły wyrazy z właściwymi obrazkami na karcie.

C. Zakończenie

8.c (s. 23) 1.07 Goodbye!

Piosenka na zakończenie zajęć (CD 1).

Bonus

The plush effect – motywacja do czynnego udziału w zajęciach i aktywnej komunikacji

Pluszowa pacynka jest miękka i przyjazna, ośmiela dzieci i zachęca je do aktywnej komunikacji. Co więcej, mówi tylko w języku docelowym, nie ma więc sposobu, by porozumieć się z nią bez jego wykorzystania. Podobną rolę może odegrać pluszowa maskotka, którą ożywisz na zajęciach, nadasz jej imię i pozwolisz dzieciom zbudować jej obraz jako ich serdecznego przyjaciela.

Gry z pacynką lub maskotką w rękach Nauczyciela:

- zabawy w kręgu – dzieci podają sobie pluszaka i na Twój znak wykonują wskazane zadania, pytają o coś lub udzielają odpowiedzi na pytanie zadane przez kogoś innego,
- łap i rzucaj – pluszak gra w nich rolę piłki,
- zabawa w wykonywanie poleceń – pluszowy przyjaciel wydaje dzieciom instrukcje (*Tiptoe! Shake hands!*); zabawa może przybrać formę gry *Simon says*...
- zabawy komunikacyjne, w których dzieci namawiają przyjaciela, by wykonywał ich polecenia (*Stand up, Boo! Put on a hat, Boo!*), przeprowadzają go od punktu do punktu (*Go to the...!*) lub prowadzą z nim dialog.

Zapis w dzienniku:

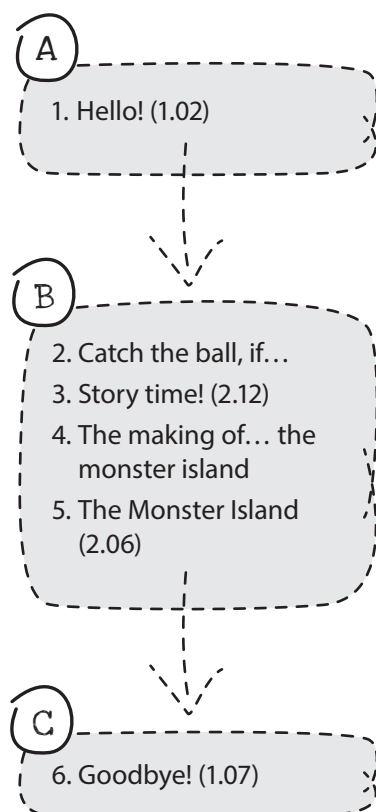
Aktywizacja, utrwalanie i poszerzanie słownictwa oraz rozwijanie sprawności komunikacyjnej w naturalnym kontekście zabaw twórczych oraz zabaw z elementami dramy.

Kluczowe słownictwo:

lion; parrot; monkey; kangaroo; monster; eyes; teeth; wings; tail; eyes; big; long; I've got. ...; Who am I?; Do you feel... (happy/sad/scared/curious)?; Yes, I do!; No, I don't!

Materiały dydaktyczne:

Magic Box (MB); CD 1; CD 2; piłka; kukielki elfów z wyprawki; Plakaty 7 i 10; winda; Minikarta 7, Karty obrazkowe 51–55; rolki lub kubeczki tekturowe – dla każdego dziecka; klej(e); taśma klejąca; duża chusta; elementy Wyprawki: karta 8.



Przed zajęciami

- ↳ Umieść w MB: Plakat 10, windę z Minikartą 7, kukielki elfów i Boo z wyprawki – jedna dla każdego dziecka, elementy Wyprawki: karta 8.
- ↳ Rozmieszczyć w różnych miejscach sali Karty obrazkowe 51–55.

A. Start

1. c (s. 22) 🎧 1.02 Hello!

Piosenka na powitanie (CD 1).

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału



2. Catch the ball, if...

Utrwalanie słownictwa oraz struktur językowych w komunikacyjnej zabawie ruchowej (miękką piłką).

- Stań z dziećmi w kręgu, rzucajcie razem piłką *(zamiast piłki możesz wykorzystać woreczek gimnastyczny, maskotkę lub pacynkę).
- Przy każdym rzucie wypowiadaj z grupą formułę: **Catch the ball if you are... happy (sad/scared/curious)!**
- Kiedy dziecko złapie piłkę, zapytaj: **Do you feel happy (sad/scared/curious)?** – jeśli dziecko odpowie twierdząco, gra ono dalej, jeśli przecząco, a złapało piłkę, siada na podłodze na kolejne trzy rzuty: **Uh-oh! Sit down and wait three rounds, then.**
- ★ Możesz urozmaicić zabawę, utrudniając zadanie – dziecko, które traci kolejkę, musi dotknąć podłogi określoną częścią ciała i w tej pozycji czekać: **Touch the floor with your left hand (knee/elbow/finger) and wait three rounds!**
- Kiedy dzieci zrozumieją zasady gry, możesz wycofać się z zadawania pytań pomocniczych.

3. c (s. 123) 🎧 2.12 Story time!

Podsumowanie materiału leksykalnego w zabawie z elementami dramy (MB, CD 2, winda z Minikartą 7, Plakaty 7 i 10, kukielki elfów i Boo z wyprawki, elementy Wyprawki: karta 8).

- Usiądź z dziećmi w kręgu i podziel je na trzyosobowe grupy.
- Zwróć uwagę dzieci na MB, wyjmij z niego kolejne pomoce i daj trojgu dzieciom z każdej grupy po jednej kukielce z wyprawki: **You are Boo (Max/Lilly).**
- Daj każdemu zespołowi po zestawie elementów z wyprawki i poproś, by rozłożyły je przed sobą: **Put these on the floor, in front of you, please.**

- Zaproś do siebie jedną z grup i zachęć, by odegrała treść historyjki: **Listen and act out the story!**
- Odtwórz nagranie 2.12 *Story 7*, „wjedź” windą na poziom 7 Plakatu 10, po czym odsłoń Plakat 7 i zachęcaj dzieci do odgrywania treści historyjki, wskazywania właściwych części ciała na Plakacie 7 lub podnoszenia właściwych elementów wyprawki, powtarzania słów.
- Pamiętaj, by nagrodzić młodych aktorów oklaskami.
- ★ Powtórz zabawę z inną grupą.



4. The making of... the monster island

Utrwalanie i poszerzanie słownictwa w multisensorycznej zabawie twórczej (rolki lub kubeczki teksturowe, elementy wyprawki – po jednym zestawie dla każdego dziecka, klej/kleje, taśma klejąca).

- ★ Odtwórz utwór 1.13 *Time for Tables* i gestem zaproś dzieci do stolików.
- ★ Rozdaj dzieciom elementy wyprawki i zachęć, by stworzyły śmieszne stworki według swoich pomysłów: **Make your own funny monsters! Take eyes, teeth, arms...**
- ★ Możesz rozdać rolki lub kubeczki i pokaż dzieciom, że ich zadaniem jest przykleić do nich części ciała stworków tak, by powstały kukiełki: **Glue (stick) the monsters to the rolls (cups) now. Like this!**
- ★ Przejdź się pomiędzy stolikami i poproś dzieci, by opowiedziały Ci o swoich stworkach: **Can I have a look at your funny monster? How many eyes has it got? What colour are his legs? Has it got a tail? I love it! Good job!**



5. C (s. 127) 2.13 The Monster Island



Utrwalanie słownictwa w zabawie rytmiczno-ruchowej (CD 2, stworki stworzone przez dzieci, duża chusta).



- ↳ Umieść na podłodze pośrodku sali chustę symbolizującą wyspę.
- Stań z dziećmi w kręgu wokół wyspy, odtwórz nagranie 2.13 *The Monster Island* i zachęć dzieci, aby obrazowały treść nagrania ruchem, powtarzały słowa i umieszczały kolejne kukiełki stworków na chuście: **Listen and act out. Put your monsters on the Monster Island!**
- ★ Wyznaczaj kolejne dzieci, których stworki mają powędrować na wyspę, a jeśli Twoja grupa jest bardzo liczna, powtórz zabawę, by wszystkie dzieci mogły wziąć w niej udział.
- ★ Jeśli Twoja grupa jest mało liczna, poproś dzieci, by umieściły swoje stworki na chuście, a następnie dołączyły do nich, by liczba osób na wyspie zgadzała się z liczbą w treści nagrania.

C. Zakończenie

6. C (s. 23) 1.07 Goodbye!

Piosenka na zakończenie zajęć (CD 1).

Bonus

Pacynki i maskotki w rękach dzieci mają wielką moc! Wywołują w nich wrażenie, że „mają się za czym schować”. Animując pacynkę lub maskotkę, dzieci chętniej angażują się w zajęcia i, co więcej, ośmielają się aktywnie komunikować. W oczach dziecka pacynka lub maskotka ożywa, stając się jego sprzymierzeńcem. Interakcja ta wspiera też dziecko w innych obszarach rozwoju.

Ready-made or DIY?

Możesz wykorzystywać kupione w sklepie pacynki i maskotki lub pacynki, które wcześniej przygotujesz z dziećmi. Samodzielne przygotowanie pacynek przez dzieci niesie ze sobą wiele korzyści. Jedną z nich jest indywidualizacja pracy; dzięki niej, pacynki nabierają bardziej osobistego charakteru i dzieciom łatwiej jest się z nimi identyfikować.

Proste sposoby wykonania pacynek:

- skarpetkowe pacynki – wystarczy dorysować na skarpetkach oczy (ew. inne części twarzy) markerem permanentnym; można też przykleić do skarpetek plastikowe oczka, pomponiki, doszyć włosy z włóczki,
- pacynki z papierowych torebek – najprostsze będzie dorysowanie oczu (ew. innych części twarzy), można też zachęcić dzieci, by powycinały poszczególne elementy z papieru i przykleiły je na pacynki (warto użyć niewykorzystane przez dzieci elementy Wyprawki z karty 8 po przeprowadzeniu ostatnich zajęć z rozdziału 7).

Gry i zabawy – pacynki i maskotki w rękach dzieci:

- zabawy według metody *TPR*: zachęcaj dzieci, by animowały pacynki lub maskotki (niech poruszają nimi we właściwy sposób: *Move up (down/to the right)!*, udają, że wykonują czynności: *Jump! Turn around! Sit at the tables!*, wykonują rozmaite czynności pielęgnacyjne: *Brush your teeth! Eat cheese!*).
- wskazujcie części ich twarzy i ciała,
- odgrywajcie z ich pomocą treść piosenek, rymowanek, historyjek,
- zadawaj pytania pacynkom/maskotkom i zachęcaj dzieci, by odpowiadały, odgrywając ich role,
- ćwicz umieszczanie ich w różnych miejscach (*prepositions of place*): *Put your puppet in/on/under...!*

Zapis w dzienniku:

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

Kluczowe słownictwo:

pizza; broccoli; tomatoes; pineapple; ham; cheese; Where is/are...?; in; on; under; My favourite!; Do you like...? Let's go shopping (for food)!; How can I help you?; I'd like some... please.; Here you are; Thank you! head; tummy; arms; hands; legs; feet; Nod your head!; Pat your tummy!; Stretch your arms!; Clap your hands!; Bend your legs!; Stamp your feet!; I sleep a lot (brush my teeth/eat broccoli/do sports/go for a walki/smile) every day!; It is healthy!

Materiały dydaktyczne:

Boo, *Magic Box (MB)*; CD1; CD 2; Minikarty 15–20; Karty obrazkowe 41–50; Plakat 9; pizza i domino z Wyprawki: karta 7; kukielki Boo i elfów z wyprawki; kostka do gry; Karty pracy s. 51; kartki; kredki;

*masa mocująca, np. BluTac™/taśma malarska, tekturowa rolka, nożyczki.



Przed zajęciami

Umieść Minikarty 15–20 oraz elementy domina z wyprawki (karta 7) na dowolnych polach na Plakacie 9 *(możesz przymocować je za pomocą masy mocującej lub taśmy malarskiej); na polu *Finish* umieść pizzę z wyprawki (karta 7).

A. Start

1. c (s. 22) 1.02 Hello!

Piosenka na powitanie (CD 1).

2. *c (s. 80) 1.43 Make a Pizza

Rozgrzewka językowa (CD 1).

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału

3. Minicards placing game

Utrwalanie nazw części ciała, produktów żywnościowych oraz przyimków miejsca w zabawie manipulacyjno-ruchowej (Minikarty 15–20).

- Daj każdemu dziecku po jednym zestawie minikart i zachęcaj, by umieszczali je w miejscach, które opiszesz: **Put the pizza (the tomatoes/the broccoli/the pineapple/the cheese/the ham) on your tummy (under your feet/in your hands)!**

4. Where is the food?

Utrwalanie słownictwa w zabawie komunikacyjnej (Minikarty 15–20).

- Zaproś do siebie ochotnika, poproś, by pozostałe dzieci zamknęły oczy, i umieść na różnych częściach ciała dowolne minikarty z zestawu: **Who wants to play? OK, Ola, come up here. I've got three minicards, what is there in the picture? Yes, tomatoes, broccoli and ham! Everybody, close your eyes!**
- Poproś dzieci, by otworzyły oczy i powiedziały, gdzie się znajdują minikarty: **Open your eyes! Where are the tomatoes? Yes, under Ola's...? Feet! Great! And the broccoli? On Ola's...? Head!**
- Powtórz zabawę z nowymi ochotnikami.

5. Revision Poster Board Game

Utrwalanie słownictwa w grze planszowej (Plakat 9, Minikarty 15–20, domino z wyprawki: karta 7, kukielki Boo i elfów z wyprawki, kostka do gry).

- Umieść Plakat 9 z dominem i minikartami na podłodze, a w różnych miejscach sali rozłóż Minikarty 15–20 (trzy zestawy).
- Podziel dzieci na trzy drużyny i usiądźcie wokół Plakatu 9.
- Przydziel każdej drużynie po jednej kukielce – każda kukielka zostaje umieszczona na polu *Start* i reprezentuje pionek jednej z drużyn.
- Zadaniem każdej z drużyn jest doprowadzić swoją kukielkę do pizzy szybciej, niż zrobią to pozostałe drużyny, i zebrać jak najwięcej minikart rozłożonych w sali.
- Kolejne dzieci z każdego zespołu na zmianę rzucają kostką i przesuwają swoje kukielki o tyle pól, ile oczek wypadło na kostce: **Roll the dice! How many dots are there? Yes, three! Move three spaces!**
- Kiedy kukielki wylądują na polu oznaczonym kostką domina, gracz prosi dzieci ze swojej drużyny, by dotknęły tej części ciała: **What can you see in the picture? Great, arms and hands! Tell your team to touch their arms and hands!**
- Kiedy gracz wyląduje na polu oznaczonym minikartą, zadaniem pozostałych dzieci z drużyny jest odnaleźć tę samą minikartę pośród tych umieszczonych w sali, podczas gdy reszta grupy odlicza od 10 do 1: **OK, team! Find the "tomatoes" minicard! Chop, chop, chop!**

6. Karty pracy s. 51

Dzieci nazywają zdrowe nawyki i otaczają petlą te obrazki, które przedstawiają czynności, które wykonują każdego dnia.

- Zaproś dzieci do stolików (np. zanuć *lub odtwórz utwór 1.13 *Time for Tables*).
- Zwróć uwagę grupy na listę przedstawiającą zdrowe nawyki: **What is this? Yes, broccoli. Is it healthy? Sure it is!**
- Zapytaj, które z czynności przedstawionych na liście dzieci wykonują każdego dnia i zachęć, by otoczyły petlami ilustracje je przedstawiające: **Do you eat broccoli every day? Great! Circle it!**

7. Evaluation

Indywidualna ocena postępów nauczania i postawy dzieci wobec języka obcego (Karty pracy s. 51, Boo, kartki, kredki).

- Kiedy dzieci wykonają zadania, zwróć ich uwagę na wizerunek Boo na dole kart pracy i zapytaj: **Is Boo happy? Yes, she is! She is happy to play and learn with you!**
- Zapytaj dzieci, jakie są ich uczucia wobec zajęć językowych, i poproś, by dorysowały odpowiednią minę w miniaturze na dole karty: **Do you like playing and learning with Boo, Max and Lilly? Yes? Draw a happy face, like this!**
- Poproś dzieci z pomocą Boo, by narysowały dla niego obrazek przedstawiający ich ulubione słowo lub jakikolwiek inny element związany z zajęciami. (Boo): **Can you show me what you like the most when we play together? Do you like singing (dancing/...)? Or maybe you have one favourite word that you really like using? My favourite word is...! Draw your favourite thing or word!**

C. Zakończenie

8.c (s. 23) 1.07 Goodbye!

Piosenka na zakończenie zajęć (CD 1).

Bonus

Wyprawka na 100%

Wykorzystaj w pełni elementy wyprawki, aby dzieci mogły realizować potrzebę uczenia się poprzez doświadczenie, badanie świata zmysłami oraz przez zabawę. W tym celu możesz posłużyć się wyprawką w różnorodnych sytuacjach i na kilku etapach:

- ćwicz z dziećmi język, pokazując, jak należy przygotować elementy wyprawki (wypchnąć poszczególne części, nakleić, złożyć, pokolorować – wszystko w odpowiedniej kolejności), i manipuluj nią,
- wykorzystuj elementy wyprawki jako rekwizyty podczas odgrywania historyjek oraz treści piosenek i nagrań *Flash!*, którymi dzieci mogą manipulować,
- wykorzystuj elementy wyprawki podczas rozmaitych zabaw (tematycznych, rytmiczno-muzycznych, ruchowych, słownych, plastycznych, twórczych),
- ozdabiaj elementami wyprawki kącik językowy oraz/ lub tablicę informacyjną dla rodziców,
- kiedy masz pewność, że żywotność wyprawki na zajęciach językowych dobiegła końca, pozwól dzieciom swobodnie wykorzystywać ją według własnego pomysłu i zabrać do domu (warto przy tym zachęcać dzieci, by opowiedziały rodzicom, co przedstawiają elementy wyprawki oraz jak je wykorzystywaliście na zajęciach).

Zapis w dzienniku:

Zajęcia kulturowe. Wprowadzenie i utrwalanie słownictwa związanego z wiosną, Wielkanocą i życiem dzieci w Wielkiej Brytanii.

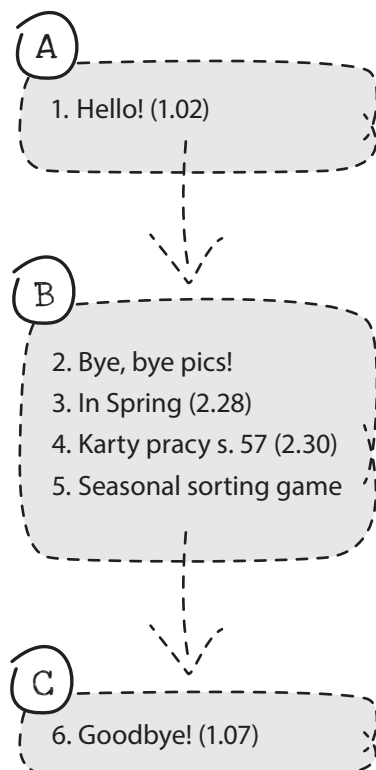
Kluczowe słownictwo:

spring; vegetables; It's warm!; play hopscotch; Easter; Easter basket; Easter eggs; hot cross buns.

Materiały dydaktyczne:

Magic Box (MB); CD 1; CD 2; Karty pracy s. 57; Karty obrazkowe 70, 73, 76–77; 3 kartki A5; naklejki z wyprawki; Wyprawka: karta 9; 6 białych kartek A4; Minikarty 11–14; ubranka z wyprawki (karta 6); trzy pudełka, np. po butach; taśma klejąca/malarska; woreczek gimnastyczny; taśma malarska;

*kostka.



Przed zajęciami

- ↳ Narysuj na tablicy siatkę 3 x 2 pola.
- ↳ Wypchnij koszyk z Wyprawki: karta 9.
- ↳ Naklej na kartki A5 naklejki z wyprawki: pisanek, brytyjskie bułeczki wielkanocne, zielone warzywa.
- ↳ Umieść w MB: Minikarty 11–14 i ubranka z wyprawki (minimum po jednym dla każdego dziecka).

A. Start

1. c (s. 22) 🎧 1.02 Hello!

Piosenka na powitanie (CD 1).

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału

2. Bye, bye pics!

Wprowadzenie słownictwa w zabawie pamięciowej (Karty obrazkowe 76–77, koszyk z wyprawki, kartki z naklejkami z wyprawki, taśma klejąca/malarska, białe kartki A4).

- Stań z dziećmi tak, by wszystkie dobrze widziały narysowaną na tablicy siatkę, pokazuj im kolejne obrazki i głośno powtarzaj ich nazwy: **Spring! (...)**
- Zapraszaj dzieci, by umieszczały obrazki w polach siatki: **Maja, put "spring" in one of the squares.**
- Kiedy wszystkie elementy znajdą się w polach siatki, zakrywaj kolejne obrazki kartkami A4 i powtarzaj słownictwo (możesz zaangażować nowych pomocników).
- Gdy wszystkie obrazki zostaną zakryte, zachęć grupę, by nazywała kolejne elementy i podnosiła „klapki” powstałe z kratek, by sprawdzić, czy dzieci zapamiętały ich kolejność.
- ★ Możesz przeprowadzić tę zabawę rozkładając obrazki na podłodze, pod warunkiem, że wszystkie dzieci będą dobrze widziały wszystkie elementy.



3. In Spring

Utrwalanie słownictwa w zabawie muzyczno-ruchowej (CD 2, Karty obrazkowe 76–77, koszyk z wyprawki, kartki z naklejkami z wyprawki).

- Rozdaj obrazki kilkorgu dzieciom i zachęć, by unosiły je, gdy ich nazwy usłyszą w tekście piosenki: **Listen. Show us your picture, when you hear "spring" (...)! Like this!**
- Odtwórz piosenkę *In Spring*, obrazuj jej treść ruchem i wskazuj właściwe obrazki.

2.28

In Spring

It is warm, hey, hey, hey, in the UK, in the UK!
It is warm, hey, hey, hey... in spring.
Pogładź się po ramionach z uśmiechem. Wskaż kartę.

Eat your vegetables every day.
Every day? Every day!
Eat your vegetables every day... in spring.
Wskaż zielone warzywa. Udawaj, że jesz brokuły, liście sałaty.

...No! No! No! I'm bored...
Przewróć oczami.

Let's play hopscotch every day.
Every day? Every day!
Let's play hopscotch every day... in spring.
Wskaż kartę. Skocz dwa razy na jednej nodze, a potem wykonaj naskok obunóż.

...No! No! No! I'm bored...
Przewróć oczami.

Let's prepare the Easter basket.
Easter basket? Easter basket!
Let's prepare the Easter basket... in spring.
Wskaż koszyk wielkanocny. Udawaj, że trzymasz koszyk na przedramieniu i umieszczasz w nim produkty.

Let's decorate Easter eggs!
Easter eggs? Easter eggs!
Let's decorate Easter eggs... in spring.
Wskaż pisanekę. Udawaj, że malujesz jajko.

...Uh-oh! I'm hungry...
Złap się za brzuch, zrób nieszczęśliwą minę.

Let's have some hot cross buns!
Hot cross buns? Hot cross buns!
Let's have some hot cross buns... It's Easter!
Wskaż angielskie bułeczki. Udawaj, że jesz. Klep się po brzuchu z uśmiechem.

4. Karty pracy s. 57

Dzieci słuchają nagrania i zaznaczają na karcie elementy, których nazwy usłyszały w nagraniu, wykreślają te, które nie pasują do wiosennej ilustracji.

- Odtwórz nagranie 1.13 *Time for Tables!* i zaproś dzieci do stolików.
- Zwróć uwagę grupy na ilustrację i zachęć dzieci, by zaznaczyły elementy związane z wiosną i świętami wielkanocnymi: **Look at the picture. It's spring! It's warm! Can you see the vegetables? Who is playing hopscotch? Tick the hot cross buns.**
- Poproś dzieci, by znalazły elementy, które nie pasują do wiosennej ilustracji, i wykreśliły je: **Hmm... What's this? Should it be here in the spring picture? No! Cross it out, like this!**

- Odtwórz nagranie *The Spring Flash!* i zachęć dzieci do wskazywania właściwych elementów na karcie, gdy usłyszą ich nazwy: **Listen and point!**

2.30

The Spring Flash!

Spring, spring, s-s-s-s-spring!
Pah-dee-pah-damm! Pah-dee-pah-damm!
It's warm, warm, wa-wa-wa-wa-warm!
Pah-dee-pah-damm! Pah-dee-pah-damm!
Eat your vegetables! Vegetables! V-v-v-v-vegetables!
Pah-dee-pah-damm! Pah-dee-pah-damm!
Play hopscotch, hopscotch, ho-ho-ho-ho-hopscotch!
Pah-dee-pah-damm! Pah-dee-pah-damm!
What's in the Easter basket, Easter basket,
ba-ba-ba-ba-basket?
Pah-dee-pah-damm! Pah-dee-pah-damm!
Easter eggs, Easter eggs, e-e-e-e-eggs!
Pah-dee-pah-damm! Pah-dee-pah-damm!
The hot cross buns, hot cross buns,
ho-ho-ho-ho-hot cross buns!
Pah-dee-pah-damm! Pah-dee-pah-damm!



5. Seasonal sorting game

- Utrwalanie słownictwa w zabawie ruchowej (trzy pudełka, Karty obrazkowe 70, 73, 76, Minikarty 11–14, ubranka z wyprawki: karta 6 – oprócz sukienki i szortów, MB).
- Stań z dziećmi w kręgu i oprzyj karty obrazkowe o pudełka, jednocześnie powtarzając z dziećmi nazwy pór roku.
- Rozsyp minikarty i ubranka z wyprawki z MB po podłodze i zachęć dzieci, by szukały elementów pasujących do pory roku, której nazwę wymienisz: **What do you do/wear in autumn (...)? Find the pictures and put them in the autumn (...) box!**

C. Zakończenie

6.c (s. 23) 1.07 Goodbye!

Piosenka na zakończenie zajęć (CD 1).

Zapis w dzienniku:

Zajęcia kulturowe. Utrwalanie słownictwa związanego z wiosną, Wielkanocą i życiem dzieci w Wielkiej Brytanii.

Kluczowe słownictwo:

spring; vegetables; hot cross buns; play hopscotch; It's warm!; Easter; Easter basket; Easter eggs.

Materiały dydaktyczne:

CD 1; CD 2; Karty pracy s. 58; woreczek gimnastyczny; taśma malarska lub kreda; Karty obrazkowe 76–77; koszyk wielkanocny z wyprawki, kartki z naklejkami: pisanka, bułeczki wielkanocne, zielone warzywa; Wyprawka: karta 9 i naklejki dla dzieci;

*mąka; sól; woda; olej; linijki lub patyczki.



Przed zajęciami

☞ Za pomocą taśmy malarskiej lub kredy oznacz pole do gry w klasy.

A. Start

1. c (s. 22) 🎧 1.02 Hello!

Piosenka na powitanie (CD 1).

B. Wprowadzenie / Utrwalenie materiału

2. The Spring Flash!



2.30

Przypomnienie słownictwa w zabawie manipulacyjnej (CD 2).

- Stań z dziećmi w kręgu, odtwórz nagranie *The Spring Flash!* i wraz z dziećmi obrazuj ruchem jego treść.

The Spring Flash!

Spring, spring, s-s-s-s-spring!

Pah-dee-pah-damm! Pah-dee-pah-damm!

Rozłóż ramiona, podskakuj radośnie.

It's warm, warm, wa-wa-wa-wa-warm!

Poklep się z uśmiechem po ramionach.

Pah-dee-pah-damm! Pah-dee-pah-damm!

Poruszaj się dowolnie do rytmu.

Eat your vegetables! Vegetables! V-v-v-v-vegetables!

Udawaj, że jesz sałatę.

Pah-dee-pah-damm! Pah-dee-pah-damm!

Poruszaj się dowolnie do rytmu.

Play hopscotch, hopscotch, ho-ho-ho-ho-hopscotch!

Skocz dwa razy na jednej nodze, potem wykonaj naskok obunóż.

Pah-dee-pah-damm! Pah-dee-pah-damm!

Poruszaj się dowolnie do rytmu.

What's in the Easter basket, Easter basket, ba-ba-ba-ba-basket?

Udawaj, że zaglądasz do koszyka.

Pah-dee-pah-damm! Pah-dee-pah-damm!

Poruszaj się dowolnie do rytmu.

Easter eggs, Easter eggs, e-e-e-e-eggs!

Udawaj, że malujesz jajka.

Pah-dee-pah-damm! Pah-dee-pah-damm!
Poruszaj się dowolnie do rytmu.

The hot cross buns, hot cross buns,
ho-ho-ho-ho-hot cross buns!

Udawaj, że jesz bułkę.

Pah-dee-pah-damm! Pah-dee-pah-damm!



3. Hopscotch

Utrwalanie słownictwa w zabawie ruchowej (woreczek gimnastyczny, Karty obrazkowe 76–77, koszyk wielkanocny z wyprawki, kartki z naklejkami z wyprawki, cztery dowolne karty obrazkowe, np. przedstawiające pogodę lub ubrania, taśma malarska lub kreda).

- Umieść po jednym obrazku w każdym polu do gry w klasy *(możesz zaangażować dzieci do pomocy).
- Poproś dzieci, by usiadły w kręgu, podziel je na dwie równe drużyny.
- Drużyny grają na zmianę: kolejne dzieci z każdego zespołu wstają i rzucają woreczkiem na jedno z pól (obrazek): **Toss the bean bag, like this!**
- Kiedy woreczek wyląduje na obrazku, rzucający „doskakuje” do niego przez wszystkie poprzednie pola, jednocześnie wymieniając ich nazwy (na pojedyncze polach należy skakać na jednej nodze, na podwójne pola – lądować obunóż).
- Jeśli zawodnik nie pamięta nazwy jednego z obrazków, drużyna może mu podpowiedzieć.
- Po podniesieniu woreczka gracz skacze z powrotem do pierwszego pola i oddaje woreczek kolejnemu dziecku.

4. Karty pracy s. 58

Dzieci porównują koszyki wielkanocne i dorysowują tyle elementów, by w każdym koszyku znajdowało się ich tyle samo.

- Odtwórz nagranie 1.13 *Time for Tables!* i zaproś dzieci do stolików.
- Zapytaj dzieci, co się znajduje na karcie: **Look, what is it? What are these?**
- Zachęć dzieci, by policzyły przedmioty jednego rodzaju w obu koszykach i dorysowały właściwą liczbę elementów: **Count the hot cross buns. How many are there in the yellow (green) basket? Yes. Uh-oh! Some buns are missing from the green basket! How many? Yes, draw them!**
- Zachęć dzieci, by pokolorowały koszyk konturowy i dorysowały elementy według własnego uznania: **Look at this basket! Uh-oh! It's empty! Draw whatever you'd like to put in your Easter basket and colour it!**



5. In my Easter basket

Rozwijanie sprawności komunikacyjnej w zabawie manipulacyjnej (CD 2, Wyprawka: karta 9 – koszyk, naklejki).

- Zaproś dzieci do stolików i rozdaj im karty z wyprawki.
- Zachęć grupę do wypchnięcia koszyków: **Press out the Easter basket!**
- Zachęć dzieci, by wkleiły naklejki z wyprawki do koszyków: **Now, let's prepare our Easter baskets for Easter! Put the vegetables (the hot cross buns/Easter eggs) into the baskets, like this!**

6.c (s. 167) 2.28 In Spring

Utrwalanie słownictwa w zabawie muzyczno-ruchowej (CD 2, przygotowane przez dzieci koszyki).

- Odtwórz piosenkę 2.28 *In Spring*, wraz z dziećmi obrazuj ruchem jej treść i zachęcaj do wskazywania właściwych elementów w koszykach, gdy usłyszą ich nazwy w nagraniu.



7. Sense activation: Let's bake!



Utrwalanie słownictwa w zabawie multisensorycznej (mąka, sól, woda, olej, linijki lub patyczki, kubeczki).

- Zaproś dzieci do stolików, rozdaj im kubeczki i pokaż, jak wymieszać składniki masy solnej: **First, pour the flour in the cup. Next, take the salt – one cup. Pour it onto the flour. Mix, like this. Add a little oil. Now – dig a little hole in the mixture and pour some water into it. Mix carefully. We need a nice piece of dough, see? OK, is your dough ready?**
- Pokaż dzieciom, jak uformować kulkę z masy, a następnie rozpląszyc ją nieco i odcisnąć na niej krzyżyk za pomocą linijki lub patyczka: **Roll the dough, like this. Make a ball out of it. Now, put it on the table and press with your hand. Beautiful! And finally – put a cross on your hot cross bun! Ready!**

C. Zakończenie

8.c (s. 23) 1.07 Goodbye!

Piosenka na zakończenie zajęć (CD 1).

ISBN 978-83-7874-123-7



9 788378 741237

indeks 890308

www.mac.pl