

- Poniższe ćwiczenia leksykalne mogą zostać wprowadzone w trakcie pracy nad rozdziałem lub po jej zakończeniu w zależności od potrzeb nauczyciela.
- Celem ćwiczeń i gier jest powtórzenie i utrwalenie materiału leksykalnego.

### CLOTHES

1. Spójrz na plakat z Unitu 5. Wymień pięć rodzajów ubrań, które możesz kupić w sklepie odzieżowym z plakatu.

skirt	dress	jacket	T-shirt	trousers
-------	-------	--------	---------	----------

#### Materiały

- plakat ze słownictwem z Unitu 5

#### Przebieg

- Nauczyciel pokazuje uczniom plakat, wskazuje sklep odzieżowy i zadaje uczniom pytanie: **What can you buy in this shop?**
- Uczniowie wymieniają ubrania.

2. Połącz nazwy ubrań z obrazkami i uzupełnij pisownię wyrazów.

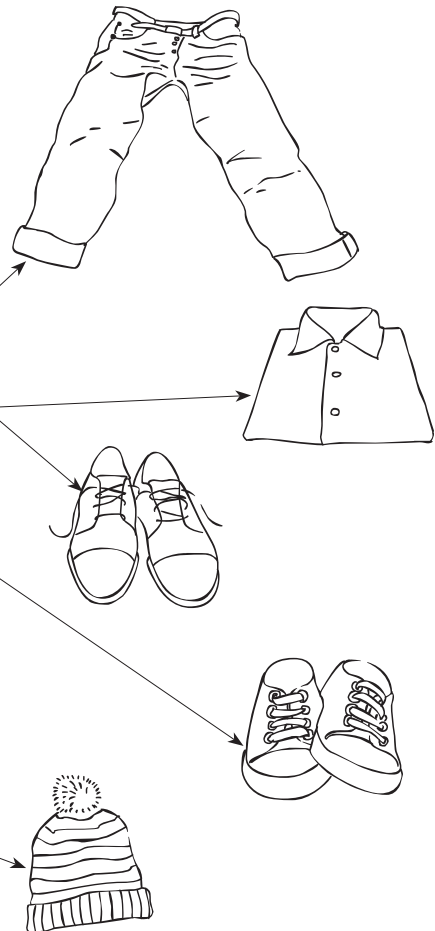
s \_ o \_ s

tr \_ \_ n \_ rs

s \_ i \_ t

c \_ p

j \_ a \_ s



#### Przebieg

- Uczniowie łączą linią wyrazy i obrazki, a następnie wpisują brakujące litery w podanych słowach.

# Teacher's Notes

## UNIT 5 W sklepie z ubraniami/ W sklepie zoologicznym



### LET'S PLAY HANGMAN

Nauczyciel wybierze jeden z wyrazów z ćw. 1) i 2). Następnie zapisze na tablicy pierwszą i ostatnią literę tego słowa oraz kreskami zaznaczy liczbę brakujących liter. Podaj brakujące litery. Pamiętaj, że należy je wymówić zgodnie z zasadami języka angielskiego.

#### Przebieg

- Nauczyciel może powtórzyć zasady wymawiania liter w alfabecie angielskim.
- Następnie nauczyciel losuje jeden wyraz z listy: **skirt, dress, jacket, T-shirt, trousers, shoes, trainers, shirt, cap, jeans** i zapisuje pierwszą i ostatnią literę wybranego słowa np.: **s \_ \_ \_ t (skirt)**.
- Uczniowie podają litery z alfabetu angielskiego. Jeśli zaproponowanej samogłoski lub spółgłoski nie ma w słowie lub uczeń niepoprawnie wymówi dźwięk, nauczyciel zaczyna rysować wisielca. Każdy błąd to jedna kreska na rysunku. Uczniowie mają prawo do dziesięciu pomyłek.

#### Modyfikacja

- Wybrani uczniowie mogą losować słowa i zapisywać je na tablicy.
- Nauczyciel może podnieść stopień trudności zadania, zapisując na tablicy kreski bez podawania pierwszej i ostatniej litery wylosowanego słowa.

### FAMILY

#### 1. Słuchaj poleceń nauczyciela i wskaż członków rodziny na plakacie z Unitu 5.

#### Materiały

- plakat ze słownictwem z Unitu 5

#### Przebieg

- Nauczyciel podaje polecenia: **Point to the mother / father / sisters / grandfather / grandmother / brother.**
- Według słowniczka interaktywnego podanego w zeszycie ćwiczeń szóstego słowa **brother** nie ma na plakacie. Jednakże na ilustracji w sklepie zoologicznym jest chłopiec, który mógłby zostać określony jako brat. Można więc na potrzeby ćwiczeń założyć, że ten wyraz pojawia się.
- Uczniowie wskazują członków rodziny na plakacie.

#### 2. Zapisz nazwy sześciu członków rodziny używając poniższych liter zgodnie ze wskazówkami w nawiasach.

mother	father	sisters
grandfather	grandmother	brother

<b>O</b> (x 3)	<b>A</b> (x 4)	<b>I</b> (x 1)	<b>E</b> (x 6)	<b>G</b> (x 2)	<b>D</b> (x 2)	<b>M</b> (x 2)
<b>F</b> (x 2)	<b>T</b> (x 6)	<b>R</b> (x 9)	<b>H</b> (x 5)	<b>S</b> (x 3)	<b>N</b> (x 2)	<b>B</b> (x 1)

#### Materiały

- plakat ze słownictwem z Unitu 5

#### Przebieg

- Uczniowie patrzą na plakat, żeby jeszcze raz przypomnieć sobie nazwy sześciu członków rodziny: **mother / father / sisters / grandfather / grandmother / brother.**
- Uczniowie układają z podanych liter wyrazy związane z rodziną.

LET'S PLAY MEMORY





Rozłóżcie 12 kart w czterech rzędach bez podglądania ich zawartości. Następnie na zmianę wybierajcie po dwie karty. Osoba, która odnajdzie dwie pasujące do siebie karty i poprawnie przeliteruje słowo, może odłożyć karty na bok i zyskuje punkt. Jeżeli wybrane karty nie tworzą pary, powinny zostać odłożone z powrotem białą stroną do góry.

**Materiały**

- 12 kart jako jeden zestaw

**Przebieg**

- Karty należy skserować i przygotować po jednym zestawie 12 kart na parę uczniów.
- Zadaniem uczniów jest rozłożenie kart w czterech rzędach bez podglądania ich zawartości.
- Uczniowie na zmianę wybierają po dwie karty. Osoba, która odnajdzie parę otrzymuje punkt i poprawnie poda pisownię, zabiera pasujące do siebie karty. Grę wygrywa uczeń z najwyższą liczbą punktów.

 	<p>gr _ _ df _ th _ r</p>
	<p>g _ an _ m _ t _ er</p>
	<p>m _ t _ er</p>
	<p>fa _ h _ r</p>
	<p>b _ _ t _ _ r</p>
	<p>s _ s _ _ r</p>

# Teacher's Notes

## UNIT 5 W sklepie z ubraniami/ W sklepie zoologicznym



### ANIMALS

---

#### 1. Spójrz na plakat z Unitu 5. Wymień siedem zwierząt z obrazka.

---

##### Materiały

- plakat ze słownictwem z Unitu 5

##### Przebieg

- Nauczyciel pyta: *What animals can you see?*
  - Uczniowie wymieniają zwierzęta: *fish, parrot, hamster, monkey, guinea pig, spider, snake.*
- 

#### 2. Odpowiedz na poniższe pytania na podstawie plakatu z Unitu 5.

---

Which animal is green, brown and yellow?	snake
Which animal is brown?	monkey
Which animal is black?	spider
Which animal is yellow?	hamster
Which animal is blue and red?	fish
Which animal is white, brown and yellow?	guinea pig

##### Materiały

- plakat ze słownictwem z Unitu 5

##### Przebieg

- Nauczyciel upewnia się, że uczniowie rozumieją słownictwo związane z kolorami.
- Uczniowie odpowiadają na pytania na podstawie plakatu.

### LET'S PLAY ANAGRAMS

---

Otrzymacie 18 kart podzielonych na dwa zestawy. Rozłóżcie dziewięć kart z pierwszego zestawu w trzech rzędach rysunkami do góry. Każda osoba losuje po jednej karcie z drugiego zestawu i szuka pasującej do niej karty z pierwszego zestawu. Na podstawie liter znajdujących się na obu kartach każdy samodzielnie podaje pisownię nazwy zwierzęcia z obrazka.

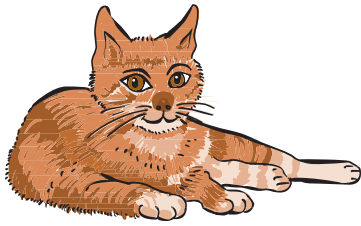
---

##### Materiały

- dwa zestawy po dziewięć kart
- zestaw pierwszy: każdy obrazek przedstawia rysunek zwierzęcia i spółgłoski, które pojawiają się w nazwie zwierzęcia
- zestaw drugi: na każdej karcie znajdują się samogłoski z poszczególnych słów

##### Przebieg

- Nauczyciel wyjaśnia uczniom reguły gry i dzieli uczniów na pary lub trzyosobowe grupy.
- Nauczyciel rozdaje uczniom 18 kart w dwóch zestawach.
- Uczniowie rozkładają pierwszy zestaw w trzech rzędach rysunkami do góry.
- Drugi zestaw powinien leżeć jako stos z kartami ułożonymi pustą stroną do góry.
- Każdy uczeń bierze kartę z drugiego zestawu i stara się znaleźć pasującą do niej kartę z pierwszego zestawu. Uczeń literuje wylosowane słowo. Jeżeli poda poprawną pisownię, zyskuje punkt i zabiera obie karty. Jeżeli popełni błąd, następny uczeń w kolejności ma szansę zdobyć punkt po podaniu prawidłowej odpowiedzi.



ct



nkmy



shf



sm



hmstr



rrtp



nsk



gd



dspr



a

oe

i

uoe

ae

ao

ae

o

ie