

# Teacher's Notes

## UNIT 6 W krzywym zwierciadle



- 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 utwalenie materiału leksykalnego.

### PARTS OF THE FACE

---

1. Słuchaj poleceń nauczyciela i wskaż na plakacie z Unitu 6 słownictwo związane z częściami twarzy.

---

#### Materiały

- plakat ze słownictwem z Unitu 6

#### Przebieg

- Nauczyciel podaje polecenia: **Point to the eye / ear / nose / hair / teeth / mouth.**
- Uczniowie patrzą na plakat i wskazują części twarzy.

---

2. Spójrz na plakat z Unitu 6 i utwórz słowa związane z częściami twarzy na podstawie liter podanych poniżej.

---

yee -	eye
sone -	nose
eteth -	teeth
uomht -	mouth
rahi -	hair
rea -	ear
ecaf -	face

#### Materiały

- plakat ze słownictwem z Unitu 6

#### Przebieg

- Uczniowie znajdują na obrazku części twarzy i z podanych liter układają wyrazy: **eye / ear / nose / hair / teeth / mouth / face.**

## LET'S PLAY HANGMAN

Nauczyciel wybierze jeden z wyrazów z ćw. 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: **eye / ear / nose / hair / teeth / mouth / face** i zapisuje pierwszą i ostatnią literę wybranego słowa np.: **e \_ e (eye)**.
- 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.

## CLOTHES

1. Spójrz na plakat z Unitu 6 i zaznacz ptaszkiem (✓) ubrania, które pojawiają się na ilustracji. Wpisz krzyżyk (X), jeżeli jakiegoś ubrania nie ma na plakacie.

scarf ✓	boots X	hat ✓	sweatshirt X
sweater X	glove ✓	coat ✓	fleece X

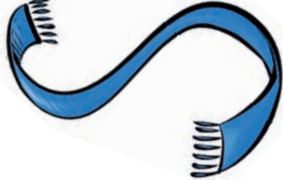


### Materialy

- plakat ze słownictwem z Unitu 6

### Przebieg

- Uczniowie zaznaczają ptaszkiem ubrania: **scarf, hat, glove, coat**, które pojawiają się na plakacie.
- Uczniowie zaznaczają krzyżykiem ubrania: **sweater, boots, fleece, sweatshirt**, które nie pojawiają się na plakacie.

2. Przyjrzyj się obrazkom i utwórz wyrazy z podanych liter.

tha	hat	
elvog	glove	
facsr	scarf	
tcao	coat	
eeelfc	fleece	
tosob	boots	
taewsirths	sweatshirt	
waetsre	sweater	

**Przebieg**

- Uczniowie układają wyrazy na podstawie obrazków i anagramów.

## LET'S PLAY MEMORY


Rozłóżcie 16 kart w czterech rzędach bez podglądania ich zawartości. Następnie na zmianę wybierajcie po dwie karty. Osoba, która odnajdzie dwie pasujące do siebie karty, może odłożyć je na bok i zyskuje punkt. Jeżeli wybrane karty nie tworzą pary, powinny zostać odłożone z powrotem białą stroną do góry.

### Materiały

- 16 kart jako jeden zestaw

### Przebieg

- Karty należy skserować i przygotować po jednym zestawie 16 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, czyli słowo i jego tłumaczenie, otrzymuje punkt i zabiera pasujące do siebie karty. Grę wygrywa uczeń z najwyższą liczbą punktów.



hat	kapelusz
glove	rękawiczka
scarf	szalik
coat	płaszcz
fleece	polar
boots	kozaki
sweatshirt	bluza sportowa
sweater	sweter

## PARTS OF THE BODY

---

1. Słuchaj poleceń nauczyciela i wskaż części ciała na plakacie z Unitu 6.

---

### Materiały

- plakat ze słownictwem z Unitu 6

### Przebieg

- Nauczyciel podaje polecenia: **Point to the arm / hand / finger / shoulder / leg / foot / toe.**
- Uczniowie podchodzą do plakatu i wskazują części ciała.

---

2. Spójrz na plakat z Unitu 6 i uzupełnij następujące słowa.

---

hand
leg
arm
finger
foot
shouler
toe

### Materiały

- plakat ze słownictwem z Unitu 6

### Przebieg

- Uczniowie patrzą na części ciała z plakatu i uzupełniają pisownię podanych słów.

## LET'S PLAY DICTATION

### Materiały

- plakat ze słownictwem z Unitu 6

### Przebieg

- Nauczyciel wskazuje uczniom części ciała: **arm / hand / finger / shoulder / leg / foot / toe** na plakacie, ale nic nie mówi.
- Zadaniem uczniów jest wymówić słowa.
- Następnie nauczyciel wymienia po kolei słowa. Zadaniem uczniów jest zapisanie ich w zeszyte.
- Grę wygrywa uczeń z największą liczbą poprawnie zapisanych słów.

## DESCRIBING PEOPLE

1. Spójrz na plakat z Unitu 6 i zaznacz ptaszkiem (✓) przymiotniki, którymi twoim zdaniem można opisać postacie pojawiające się na ilustracji. Wpisz krzyżyk (X), obok przymiotnika, którego nie użyłbyś/użyłabyś w opisie.

clever .....	friendly .....	shy .....
funny .....	sporty .....	

### Materialy

- plakat ze słownictwem z Unitu 6

### Przebieg

- Nauczyciel upewnia się, że uczniowie rozumieją znaczenie słów z listy.
- Uczniowie układają zdania: *The girl is ...* / *The boy is ...*

## LET'S CIRCLE THE WORD

### Przebieg

- Nauczyciel dzieli tablicę na pół rysując pionową kreskę. Następnie zapisuje słowa: **clever, friendly, funny, shy, sporty** po obu stronach. Wyrazy powinny być rozproszone i umieszczone na połówkach tablicy w różnych miejscach.
- Nauczyciel dzieli uczniów na dwie drużyny i prosi do tablicy jedną osobę z każdej grupy.
- Obaj uczniowie stoją przy swojej połowie tablicy z kawałkiem kredy lub markerem.
- Nauczyciel podaje jedno słowo związane z mieszkaniem. Zadaniem uczniów jest jak najszybsze zakreślenie wyczytanego wyrazu na swojej połowie tablicy.
- Szybszy uczeń zdobywa punkt dla swojej drużyny.

## PARTS OF THE FACE / CLOTHES / PARTS OF THE BODY / DESCRIBING PEOPLE

## LET'S PLAY CHARADES

### Materialy

- 22 karty ze słownictwem z Unitu 6  
Parts of the face: **eye / ear / nose / hair / teeth / mouth**  
Clothes: **scarf / hat / glove / boots**  
Parts of the body: **arm / hand / finger / shoulder / leg / foot / toe /**  
Describing people: **clever / friendly / funny / shy / sporty**

### Przebieg

- Uczniowie pracują w dwóch drużynach, A i B.
- Każda drużyna wybiera jedną osobę, która będzie pokazywać znaczenie słów za pomocą gestów i mimiki.
- Wybrani uczniowie otrzymują 11 kart i stają przed swoimi drużynami.
- Nauczyciel wyznacza czas na zgadywanie (taki sam dla każdej drużyny).

**Teacher's Notes**  
**UNIT 6 W krzywym zwierciadle**

# Evolution

- Uczeń z pierwszej drużyny bierze zestaw 11 kart i po kolei prezentuje znaczenie słów. Jeśli uczniowie nie zgadną jakiegoś wyrazu, można odłożyć go na koniec i pokazać jeszcze raz, jeżeli zostanie czas.
- Następnie uczeń z drugiej drużyny pokazuje znaczenie słów na czas.
- Wygrywa drużyna, która odgadnie więcej wyrazów.

## Drużyna A

<b>eye</b>	<b>ear</b>
<b>nose</b>	<b>arm</b>
<b>hand</b>	<b>finger</b>
<b>scarf</b>	<b>hat</b>
<b>clever</b>	<b>friendly</b>
<b>funny</b>	

## Drużyna B

<b>hair</b>	<b>teeth</b>
<b>mouth</b>	<b>shoulder</b>
<b>leg</b>	<b>foot</b>
<b>toe</b>	<b>glove</b>
<b>boots</b>	<b>shy</b>
<b>sporty</b>	