

2 The magic elf

Lekcja 1

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie zabawek, mówienie rymowanki


Główne słownictwo i struktury:

car, bike, robot, doll, scooter, skateboard, teddy bear;
What's this? It's a (car); ○ przybory szkolne


Materiały (*opcjonalne):

plyta audio CD1; karty obrazkowe z przyborami szkolnymi i zabawkami (samochód, rower, robot, lalka, hulajnoga, deskorolka, miś); karta obrazkowa z Gąsienicą Colinem, *karty do bingo z *Zeszytu ćwiczeń*; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie


- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *Welcome.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywiają jej treść (patrz s. 19).

Powtórzenie

- Zapytaj: **Where's your pen/pencil/crayon/ruler/rubber/schoolbag/notebook/book?** Podnoś karty obrazkowe z przyborami szkolnymi, a dzieci unoszą właściwe przedmioty, mówiąc: *It's here.* Powtórz pytania bez wykorzystania kart, a dzieci samodzielnie wykonują zadanie.
-  Odtwórz piosenkę *What's this?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywiają jej treść (patrz s. 27).

Główna część lekcji

1 Listen, look and point. Repeat.

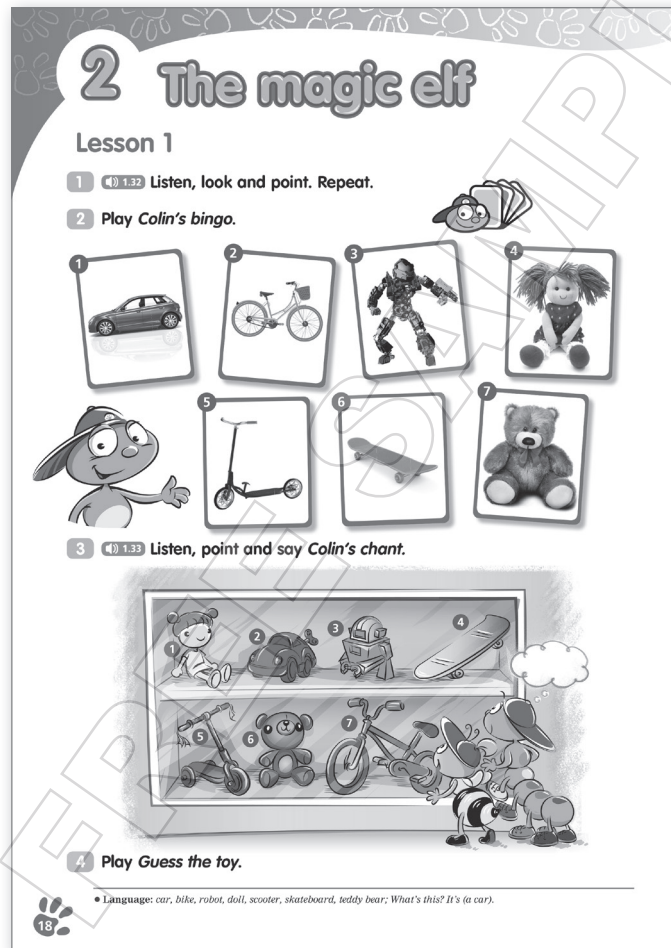
- Przyczep do tablicy kartę obrazkową z Gąsienicą Colinem. Pokaż karty obrazkowe z zabawkami zwrócone tyłem do klasy i powiedz: **These are Colin's cards.** Wyjaśnij, że kryją one zabawki. Powiedz: **Guess the toys.** Dzieci wymieniają zabawki po polsku lub po angielsku. Kiedy wymieniają zabawki z kart, mów: **Very good, (car)** i przyczepiaj karty do tablicy w kolejności, w jakiej występują w nagraniu.
*Jeśli masz maskotkę Colina, trzymaj zestaw kart w jej łapkach.
-  Powiedz: **Listen, look and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują kolejne karty. Powiedz: **Repeat.** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują karty i powtarzają słowa jak w nagraniu: zwykłym tonem, szeptem oraz głośno.
- Pokazuj zabawki za pomocą gestów (patrz opis w *Colin's chant*) i nazywaj je. Dzieci naśladują twoje gesty i powtarzają nazwy zabawek.

*DODATKOWY POMYSŁ

Zagraj z dziećmi w *Left, right, up, down.* Opis gry w *Banku gier* na s. 15.


2 Play Colin's bingo. strona 18

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 18. Wymieniaj zabawki: **Find the (scooter),** a dzieci wskazują je na zdjęciach.




2 The magic elf

Lesson 1

1  1.32 Listen, look and point. Repeat.

2 Play Colin's bingo.

3  1.33 Listen, point and say Colin's chant.

4 Play Guess the toy.


• Language: car, bike, robot, doll, scooter, skateboard, teddy bear; What's this? It's a (car).

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podnieś kartę obrazkową z Colinem i powiedz: **Let's play Colin's bingo!** Pokaż karty do bingo i poprosz dzieci, aby wyjęły własne karty przygotowane w rozdziale 1. Pokaż uczniom, że powinni zakryć kartami dowolne trzy zdjęcia z zabawkami w podręczniku.
- Losuj karty obrazkowe z zabawkami tak, aby uczniowie nie widzieli obrazków, i podawaj nazwy zabawek. Uczniowie zakrywają pozostałymi kartami do bingo wymieniane zabawki na zdjęciach. Gdy dziecko zakryje wszystkie zdjęcia, woła: **Bingo!** Powtórz zabawę dwa razy. Ochotnik może przejąć twoją rolę.
*Jeśli masz maskotkę Colina, losuj karty do bingo jej łapką.

ZADANIE RUCHOWE


Poprosz dzieci, aby wstały, i zagraj z nimi w *Robots.* Wydawaj polecenia, np.: **Jump (on one leg) / Walk (fast/slowly) / Dance / Draw / Write like a robot.** Dzieci wykonują polecenia, naśladując ruchy robota.

3 Listen, point and say Colin's chant. strona 18


- Wskaż obrazek i zapytaj: **Who's this? (Bella and Colin)** **What toys can you see?** Dzieci wymieniają zabawki widoczne na wystawie sklepowej.
-  Powiedz: **Listen to Colin's chant and point.** Dzieci słuchają rymowanki i wskazują zabawki. Podkreśl, że zabawki są wymieniane w innej kolejności niż na obrazku.
- Po wykonaniu zadania przez dzieci wyjaśnij, że nazwy zabawek pojawiają się w kolejności jak na zdjęciach w zad. 2. Odtwórz nagranie ponownie, robiąc pauzę przed nowo dodaną zabawką w drugiej linii każdej zwrotki. Uczniowie wskazują odpowiedni przedmiot na zdjęciu i mówią jego nazwę.

- Powiedz: **Say the chant. Mime the toys.** Dzieci mówią całą rymowanekę razem z nagraniem i odgrywają jej treść.

4 Play Guess the toy.

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Przyczep kartę z Colinem do tablicy. Narysuj dużą chmurkę nad głową postaci. Powiedz: **Colin wants a toy** i wyjaśnij znaczenie za pomocą gestów. Wylosuj jedną kartę obrazkową z zabawką tak, aby dzieci nie widziały obrazka i przyczep ją w chmurce, tyłem do klasy. Powiedz: **Guess the toy.** Dzieci odgadują zabawkę. Kiedy odpowiedzą prawidłowo, odwróć kartę obrazkiem w stronę klasy. Powtórz zabawę, zapraszając ochotników do przejęcia twojej roli.
-  W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę wybierają słowa, np. zakrywając w sekrecie kartą do bingo jedno zdjęcie zabawki w swoim podręczniku, i zgadują, jakie zabawki wybrali kolega lub koleżanka.

Zakończenie lekcji

- Pokaż zabawki poznane na lekcji za pomocą gestów. Dzieci wymieniają nazwy zabawek.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 2., Lekcja 1.: ćw. 1–2, s. 16.

CD1
32

1 car, 2 bike, 3 robot, 4 doll, 5 scooter, 6 skateboard, 7 teddy bear;
(szepcem)
1 car, 2 bike, 3 robot, 4 doll, 5 scooter, 6 skateboard, 7 teddy bear;
(głośno)
1 car, 2 bike, 3 robot, 4 doll, 5 scooter, 6 skateboard, 7 teddy bear

CD1
33

Colin's chant

What's this? (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście)
It's a car! (dzieci udają, że kręcą kierownicą)
What's this? (jw.)
It's a car and a bike! (jw. i dzieci udają, że kierują rowerem)
What's this? (jw.)
It's a car, a bike and a robot! (jw. i dzieci poruszają sztywno rękami jak robot)
What's this? (jw.)
It's a car, a bike, a robot and a doll! (jw. i dzieci udają, że kotyszą lalkę)
What's this? (jw.)
It's a car, a bike, a robot, a doll and a scooter! (jw. i dzieci udają, że odpychają się nogą na hulajnodze)
What's this? (jw.)
It's a car, a bike, a robot, a doll, a scooter and a skateboard! (jw. i dzieci udają, że jadą na deskorolce)
What's this? (jw.)
It's a car, a bike, a robot, a doll, a scooter, a skateboard and a teddy bear! (jw. i dzieci udają, że przytulają misia)
Wow! Hurray! (dzieci unoszą ręce w geście radości)
I want a toy today! (dzieci klaszczą)

2 The magic elf

Lekcja 2

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie zabawek, śpiewanie piosenki, prośenie o zabawkę i reagowanie na prośby

Główne słownictwo i struktury:

zabawki; *Can I have a (ball), please? Here you are! Thank you;* ○ ball; kolory; liczby 1–8

Materiały (*opcjonalne):

plyta audio CD1; karty obrazkowe z zabawkami (samochód, rower, robot, lalka, hulajnoga, deskorolka, miś; ○ piłka); *minikarty z zabawkami z *Zeszytu ćwiczeń*; *karty wyrazowe z nazwami zabawek; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 Odtwórz piosenkę *Welcome.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).

Powtórzenie

- Pokaż karty obrazkowe z zabawkami. Dzieci nazywają zabawki. Powiedz: **Mime (a scooter),** a uczniowie pokazują odpowiednio zabawki za pomocą gestów.
- CD1 Odtwórz rymowankę *Colin's chant.* Dzieci mówią rymowankę, pokazując wymieniane zabawki za pomocą gestów (patrz s. 43).

Główna część lekcji

1 Look and guess. Say. strona 19

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 19. Pytaj o kolejne zwierzątka i zabawki na obrazku: **Who's this? What's this?**, a uczniowie podają ich nazwy.
- Powiedz: **What toys do the bugs want? Guess and say** i wyjaśnij znaczenie za pomocą gestów, ewentualnie po polsku, jeśli to konieczne.
- Wymieniaj postaci, np.: **Colin**, a uczniowie zgadują wybrane przez nie zabawki, np.: *car.* Wyjaśnij, że dzieci sprawdzą swoje odpowiedzi, słuchając piosenki.

2 Listen and say who sings each verse. Sing *Can I have a scooter, please?*

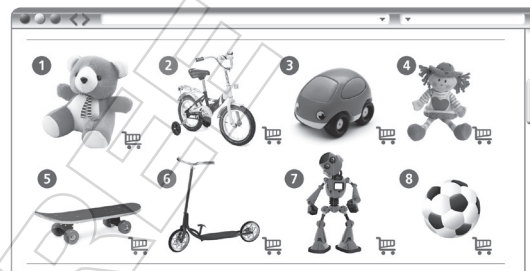
- CD1 Powiedz: **Ding-dong.** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: **Listen and say who sings each verse,** wskazując postaci na obrazku jako podpowiedź. Odtwórz nagranie. Dzieci podają odpowiedzi (1 – *Gary*, 2 – *Bella*, 3 – *Colin*, 4 – *Lucy*). Wyjaśnij znaczenie zwrotów *Can I have ..., please* i *Here you are*, dodając gesty jak w opisie piosenki. Sprawdź zrozumienie, wołając: **Show me 'Can I have (a scooter), please' / 'Here you are'.** Dzieci wykonują odpowiednie gesty.
- Pytaj o zabawki i postaci z piosenki w różnej kolejności: **Who wants a (doll)? What toy does (Bella) want?**, a dzieci wskazują zabawki i postaci na obrazku oraz podają odpowiedzi (*scooter – Gary, skateboard – Bella, car – Colin, doll – Lucy*).

Lesson 2

- 1 Look and guess. Say.
- 2 4.3 1.34 Listen and say who sings each verse. Sing *Can I have a scooter, please?*



- 3 Choose and say.



- 4 Make the mini-flashcards. Play *The toy game.*

• Language: *Can I have (a ball), please? Here you are! Thank you.*

19


- Powiedz: **Sing *Can I have a scooter, please?*** Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z techniką „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 6). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

ZADANIE RUCHOWE

Uczniowie stają w kręgu. Powiedz: **Pass a (small/big) (teddy bear)** i wybierz osobę, która następnie pokazuje za pomocą gestów odpowiednią zabawkę w żądanym rozmiarze i „przekazuje” ją dziecku po swojej lewej stronie, które powtarza te same gesty itd. Kontynuuj zabawę, zmieniając polecenia co kilka osób.

3 Choose and say. strona 19

- Zapytaj: **What's this?**, wskazując kolejne zabawki na obrazku. Uczniowie odpowiadają: *It's a ...* (1 *teddy bear*, 2 *bike*, 3 *car*, 4 *doll*, 5 *skateboard*, 6 *scooter*, 7 *robot*, 8 *ball*). Uwaga – do kluczowego zestawu słownictwa w tym ćwiczeniu dodane jest słowo *ball* poznane w rozdziale *Hello, Bugs Team!* Pokaż na migi, że odbijasz piłkę, a uczniowie naśladowują twój gest, mówiąc: *ball*.
- Powiedz: **Choose and say** i zademonstruj zadanie. Udawaj, że wybierasz jedną z zabawek w podręczniku i poproś: **Can I have a ... teddy bear, please?** Zachęć uczniów, aby odpowiedzieli: *Here you are* i udawali, że podają ci zabawkę. Skiń głową i powiedz: **Thank you.**
- Podziel klasę na dwie drużyny. Poproś ucznia w jednej drużynie, aby podał liczbę 1–8, np.: *seven*. Następnie jego drużyna prosi o zabawkę oznaczoną danym numerem na zdjęciu, np.: *Can I have a robot, please?* Druga drużyna chórem odpowiada: *Here you are*, na co pierwsza drużyna odpowiada: *Thank you*. Po czterech pytaniach drużyny zamieniają się rolami.

-  W parach uczniowie przeprowadzają podobne dialogi, wybierając różne zabawki na zdjęciu.

***DODATKOWY POMYSŁ**

W parach uczniowie proszą o różne przedmioty, które potrafią nazwać po angielsku, np.: *Can I have a red crayon, please?* i podają je sobie wzajemnie. Zademonstruj zadanie z ochotnikiem na środku klasy.

***ZADANIE Z KARTAMI WYRAZOWYMI**



Przyczep do tablicy karty obrazkowe z zabawkami. Dzieci nazywają zabawki. Pokazuj po jednej karcie wyrazowej, czytaj na głos wyraz i zachęć dzieci do powtórzenia go. Ochotnik przyczepia daną kartę wyrazową pod właściwą kartą obrazkową.

W kolejnych lekcjach rozdziału na początku zajęć wykorzystaj wybrane gry z kartami wyrazowymi z *Banku gier* na s. 16.

4 Make the mini-flashcards. Play The toy game.

- Pokaż gotowe minikarty z zabawkami. Powiedz: **Let's make the mini-flashcards.** Poproś uczniów, aby wyjęli szablon kart z *Zeszytu ćwiczeń*, i pomóż im w wycinaniu.


Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wycinają osiem kart z papieru i na każdej samodzielnie rysują osiem zabawek wymienionych w zad. 3.

-  Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Poproś dzieci o rozłożenie minikart obrazkami do góry. Zapytaj: **Can I have a robot, please?** Pokaż dzieciom, że powinny podnieść mini-kartę z robotem i powiedzieć: *Here you are!* Powiedz: **Thank you.** Powtórz zdanie z kilkoma zabawkami.
- Następnie wybierz ucznia i poproś go o zabawkę: **Bartek. Can I have a scooter, please?** Wskazany uczeń podnosi właściwą minikartę i odpowiada: *Here you are!* Podziękuj, mówiąc: **Thank you.** Ten sam uczeń wybiera następnie inne dziecko i prosi je o wybraną przez siebie zabawkę. Dzieci kontynuują zabawę, przeprowadzając dialogi z różnymi osobami.
-  W parach lub małych grupach uczniowie przeprowadzają podobne dialogi, pokazując odpowiednie minikarty.

***DODATKOWY POMYSŁ**

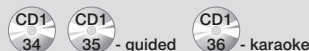
Zagraj z dziećmi w *Happy families*. Opis gry w *Banku gier* na s. 14.

Zakończenie lekcji

- Pokazuj na migi różne zabawki, a uczniowie proszą o nie: *Can I have a (bike), please?* Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

***ZESZYT ĆWICZEŃ**

Rozdział 2., Lekcja 2.: ćw. 1–2, s. 17.



Can I have a scooter, please?

Can I have a scooter, please? (dzieci wyciągają ręce w proszącym geście, a następnie pokazują zabawkę za pomocą gestów)

Here you are. Here you are. (dzieci udają, że coś komuś podają)

Can I have a scooter, please? (jw.)

Here you are. Thank you! (dzieci udają, że coś komuś podają, i kiwają głową w podziękowaniu)

Can I have a skateboard, please? (jw.)

Here you are. Here you are.

Can I have a skateboard, please?

Here you are. Thank you!

Can I have a car, please? (jw.)

Here you are. Here you are.

Can I have a car, please?

Here you are. Thank you!

Can I have a doll, please? (jw.)

Here you are. Here you are.

Can I have a doll, please?

Here you are. Thank you!

2 The magic elf

Lekcja 3

Cele:

sluchanie historyjki, proszenie o zabawki i reagowanie na prosby, ocenianie historyjki

Główne słownictwo i struktury:

Can I have a (robot), please? Here you are! Thank you; zabawki; ○ liczby 1–10

Materiały (*opcjonalne):

plyta audio CD1; karty obrazkowe z zabawkami; karty obrazkowe do historyjki 2.; *karty wyrazowe z nazwami zabawek; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Welcome.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).

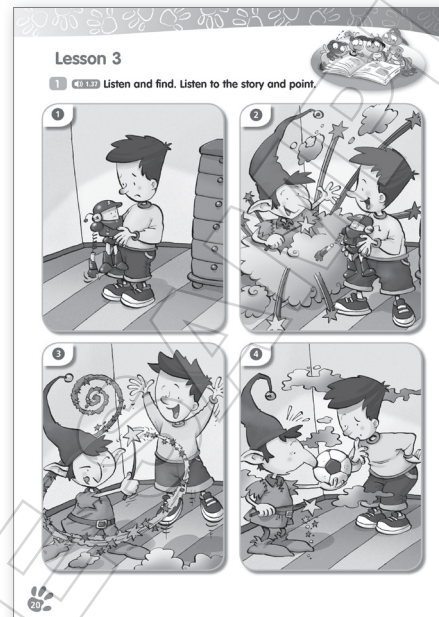
Powtórzenie

- Pokazuj pojedynczo karty obrazkowe z zabawkami i nazywaj zabawki, czasem się myląc, np. pokazując rower, powiedz: **It's a doll.** Uczniowie powtarzają po tobie tylko prawidłowe zdania. Kiedy zdanie nie pasuje do obrazka, milczą.
- CD1 34 Odtwórz piosenkę *Can I have a scooter, please?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 45).

Główna część lekcji

1 Listen and find. Listen to the story and point. strony 20–21

- Rozłóż dłonie w geście otwierania książki i powiedz: **Three, two, one.** Uczniowie kończą hasło: *It's story time.* Powiedz: **Open your books on page 20** i zapisz numer strony na tablicy. Wskaż obrazek czterech postaci na górze strony. Zapytaj: **Who's this?** (*the Bugs*). Poproś dzieci o opisanie obrazka po polsku lub po angielsku: zwierzątka wspólnie czytają historyjkę.
- Zachęć dzieci, aby usiadły w kręgu. Pokaż karty 1 oraz 2 do historyjki 2. lub poproś uczniów, aby popatrzyli na te same obrazki w podręczniku. Powiedz: **Listen and find.** Wyjaśnij, że dzieci powinny odnaleźć na obrazkach postaci i przedmioty, o których rozmawiają zwierzątka. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po ich dialogu. Następnie powiedz: **Point to the boy/robot/magic elf** i sprawdź, czy dzieci wskazują prawidłowe elementy obrazków.
- Pokaż pozostałe obrazki i powiedz: **Guess what happens in the story.** Dzieci odgadują po polsku, co się wydarzy w historyjce. Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
- CD1 37 Powiedz: **Listen and point.** Podczas słuchania dzieci wskazują odpowiednie obrazki.
- Po wysłuchaniu historyjki wskazuj kolejne obrazki, zadawaj uczniom pytania i proś o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie treści. Wyjaśniaj znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów, ewentualnie po polsku, jeśli to konieczne. Przykładowe pytania/zdania:



- 1 **Who's this?** (*Danny*) **What's this?** (*Danny's robot*) **Is Danny's robot old?** (*yes*) **Is Danny happy?** (*No, he's sad.*)
- 2 **Who's this?** (*a magic elf*) **Can the elf help?** (*yes*) **Danny wants a new** (*robot*).
- 3 **The elf says 'Jump.** (*Turn around*). **Close your** (*eyes*), **One,** (*two, three*), **Surprise,** (*surprise!*) **Tripilee!**
- 4 **Is it a robot?** (*No, it's a ball.*) **Does Danny want the ball?** (*no*)
- 5 **Is it a robot?** (*No, it's a car.*) **Does Danny want the car?** (*no*)
- 6 **Is it a robot?** (*No, it's a bike.*) **Does Danny want the bike?** (*no*) **Danny wants his** (*old robot*).
- 7 **The elf says 'Jump.** (*Turn around*). **Close your eyes,** **One** (*two*) **three** (*Surprise*), **surprise!** **Tripilee!**
- 8 **Is it Danny's old robot?** (*yes*) **Does Danny want the robot?** (*yes*) **Is Danny/the elf happy?** (*yes*)

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci wychodzą z ławek. Wymieniaj po kolei poznane zabawki, a uczniowie pokazują je za pomocą gestów. Następnie powiedz np.: **Five robots.** Dzieci pokazują za pomocą gestów robota i łączą się w grupy o danej liczbie uczestników. Uczniowie, którym nie udało się połączyć w grupy, robią pajacyka. Wymieniaj różne liczby kolejnych zabawek, a dzieci łączą się w grupy. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę.

2 Listen and think. Say. strona 21

- Wskaż postaci i książkę na obrazku w podręczniku i zapytaj: **Who's this? What's this?** (*bugs, book/story*).
- CD1 38 Powiedz: **Listen and think.** Zachęć dzieci, aby podczas słuchania wskazywały kolejne liczby na termometrze i zastanowiły się, jak bardzo podoba im się historyjka. Możesz poprosić dzieci, aby odliczały i mówiły zdania razem z nagraniem lub je powtarzały.
- Zapytaj: **Do you like the story?** Mów z odpowiednim natężeniem emocji kolejne zdania z zapisu nagrania: **The story is OK/great/fantastic.** Dzieci, które mają podobne zdanie, powtarzają je.



3 Choose and ask. strona 21

- Wciel się w rolę elfa z historyjki. Weź do ręki linijkę lub inny przedmiot imitujący różdżkę, możesz też założyć szpiczastą czapkę, np. z papieru. Powiedz: **I'm a magic elf.**
- Wskaż zabawki wokół elfa na obrazku. Powiedz: **Choose and ask.** Wyjaśnij, że dzieci mają wybrać sobie jedną zabawkę, którą chciałyby dostać, i powinny cię o nią poprosić.
- Wybierz ochotnika i zachęć go, aby poprosił: *Can I have a (scooter), please?* Udawaj, że machasz różdżką. Następnie podaj ochotnikowi kartę obrazkową z wybraną przez niego zabawką, mówiąc: **Here you are.** Dziecko odpowiada: *Thank you.* Odbierz kartę i powtórz zabawę z innym uczniem. Ochotnicy mogą także przejąć rolę elfa.
- W parach lub małych grupach dzieci na zmianę proszą o zabawki i odgrywają rolę elfa. Zamiast wręczać kartę z zabawką, dzieci pokazują daną zabawkę na migi. Dzieci mogą prosić także o inne zabawki niż poznane na lekcji.

*DODATKOWY POMYSŁ

Przeprowadź ankietę, aby sprawdzić, które z poznanych zabawek są najpopularniejsze. Dzieci mogą wybrać tylko jedną ulubioną zabawkę. Pokazuj kolejno karty obrazkowe z zabawkami. Uczniowie, którzy chcieliby otrzymać daną zabawkę, wstają i mówią razem: *Can I have a (car), please?* Policz, ile osób wybrało ten przedmiot, przyczep kartę do tablicy i zapisz wynik. Na koniec ogłosz, którą zabawkę wybrało najwięcej dzieci.

Zakończenie lekcji

- Pokazuj zabawki za pomocą gestów, a dzieci zgadują, o jakie zabawki prosisz, mówiąc: *Can I have a (skateboard), please?*
- **CD1** Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team.* Dzieci **2** śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 2., Lekcja 3.: ćw. 1–2, s. 18.

CD1
37

Colin: *Hey, Bugs Team! Let's read a story.*

Bugs: *Yes! / Brilliant! / Great!*

Lucy: *Look! It's about a boy ... and a robot ... and a magic elf.*

Bella: *What happens?*

Gary: *Let's listen and find out! Sshhh!*

Obrazek 1

Narrator: *This is Danny. And this is Danny's robot. Danny's robot is old. Danny is sad.*

Danny: *I want a new robot.*

Obrazek 2

Narrator: *Suddenly a magic elf appears. Tripilee!*

Elf: *I can help!*

Danny: *Oh, great! Can I have a new robot, please?*

Elf: *Oh, yes. No problem!*

Obrazek 3

Elf: *Jump. Turn around.*

Close your eyes

One, two, three

Surprise, surprise!

Tripilee!

Obrazek 4

Elf: *Here you are! Oh, dear.*

Danny: *It's a ball, not a robot. Can I have a robot, please?*

Elf: *Oh, yes. No problem!*

Obrazek 5

Elf: *Jump. Turn around.*

Close your eyes

One, two, three

Surprise, surprise!

Tripilee!

Here you are! Oh, dear.

Danny: *It's a car, not a robot. Can I have a robot, please?*

Elf: *Oh, yes. No problem!*

Obrazek 6

Elf: *Jump. Turn around.*

Close your eyes

One, two, three

Surprise, surprise!

Tripilee!

Here you are! Oh, dear.

Danny: *Oh, it's a bike, not a robot. I want my old robot.*

Oh, can I have my old robot, please?

Elf: *Oh, yes. No problem!*

Obrazek 7

Elf: *Jump. Turn around.*

Close your eyes

One, two, three

Surprise, surprise!

Tripilee!

Obrazek 8

Elf: *Oh, yes! Phew! Here you are!*

Danny: *Oh, great! It's my robot! My fantastic old robot!*

Hello, robot. Oh, thank you!

Narrator: *Danny is very happy now. And the elf is very happy, too.*

CD1
38

One ... two ... three ... four ... five ... six ... seven ...

eight ... nine ... ten! The story is OK! (pauza)

The story is great! (pauza) The story is fantastic!



2 The magic elf

Lekcja 4

Cele:

sluchanie historyjki, rozpoznawanie i nazywanie czynności oraz zabawek z historyjki, śpiewanie piosenki, ćwiczenie wymowy głoski /s/


Główne słownictwo i struktury:

Can I have a (ball), please? It's a (car); Jump, turn around, close your eyes, surprise; A squirrel on a skateboard with a school bag.


Materiały (*opcjonalne):

plyta audio CD1; karty obrazkowe z zabawkami; karty obrazkowe do historyjki 2.; *minikarty z zabawkami; *karty wyrazowe z nazwami zabawek; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *Welcome.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).

Powtórzenie

- Wysuwaj powoli zza podręcznika kolejne karty z zabawkami. Kiedy dzieci rozpoznają zabawkę po widocznym fragmencie, mówią jej nazwę.
-  Odtwórz piosenkę *Can I have a scooter, please?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 45).

Główna część lekcji

1 Listen to the story and do the actions.

- Zapytaj: **Do you remember The magic elf story?** Zaproś ośmioro dzieci na środek klasy i rozdaj im karty do historyjki. Poproś resztę uczniów, aby pomogli im ustawić się w kolejności, w jakiej obrazki występują w historyjce. Uczniowie wołają np.: *Oliwia – two, Piotrek – six.* Przyczep karty do tablicy we właściwej kolejności. Dzieci wracają na miejsce.
- Poproś uczniów, aby stanęli obok ławek. Powiedz zaklęcie elfa z historyjki i pokaż dzieciom, jakie mają wykonywać czynności: **Jump** (dzieci podskakują), **Turn around** (dzieci obracają się), **Close your eyes** (dzieci zamykają oczy), **One, two, three** (dzieci pokazują daną liczbę palców), **Surprise, surprise!** (dzieci wyrzucają ręce do góry) **Tripilee** (dzieci klaszczą). Powtórz zadanie.
-  Powiedz: **Listen to the story and do the actions!** Odtwórz nagranie. Dzieci stojąc, słuchają historyjki i kiedy słyszą zaklęcie, wykonują odpowiednie czynności.

2 Look, order and say. strona 22

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 22.
- Powiedz: **Look, order and say** i pokaż, że dzieci powinny, poprzez wskazanie palcami, ułożyć w kolejności obrazki pokazujące etapy zaklęcia magicznego elfa. Przypomnij zaklęcie (patrz zapis nagrania na s. 47), a uczniowie wskazują odpowiednie obrazki.

Lesson 4

1  1.37 Listen to the story and do the actions.

2 Look, order and say.




3  1.39 Listen and point. Sing *The magic elf song.*

4  1.42 Listen and say *the Bug twister!*



Language: Can I have a ball, please? It's a car; Jump, turn around, close your eyes, surprise; A squirrel on a skateboard with a school bag.


- Wskaż obrazek, który powinien być pierwszy (b) i zachęć dzieci, aby powiedziały chórem odpowiedni fragment zaklęcia (*Jump*). Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami, prosząc dzieci o mówienie kolejnych fragmentów zaklęcia. Na koniec wszyscy wspólnie mówią: *Surprise, surprise! Tripilee!* (kolejność: 1 b, 2 d, 3 c, 4 a).
-  W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę wskazują kolejne obrazki i mówią pasujące linijki zaklęcia elfa.

ZADANIE RUCHOWE

Uczniowie stają w jednym rzędzie, przodem do tablicy. Przedziel tablicę linią na pół. Na jednej połowie narysuj uśmiechniętą buzię i powiedz: **yes**, a na drugiej smutną – **no**. Pokazuj pojedyncze karty do historyjki 2. i cytuj kwestie postaci, np.: **It's a ball, not a robot.** Jeśli zdanie zgadza się z obrazkiem, uczniowie skaczą w bok, we właściwą stronę, jak wskazują buźki na tablicy, i wołają: **Yes!** Jeśli zdanie nie pasuje do obrazka, skaczą w przeciwną stronę i wołają: **No!**

3 Listen and point. Sing *The magic elf song.*


strona 22

-  Wskaż obrazki i zapytaj: **What's this?** (*It's a ball/car/bike/robot*). Powiedz: **Ding-dong.** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: **Listen to The magic elf song and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci wskazują odpowiednie zabawki na obrazkach.
- Następnie powiedz: **Listen and sing.** Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z techniką „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 6). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

*DODATKOWY POMYSŁ

Dzieci wyjmują minikarty z Lekcji 2. i rozkładają je na ławce, obrazkami w dół. Podziel klasę na pary. Jedno dziecko prosi o dowolną zabawkę, np.: *Can I have a bike, please?* Drugi uczeń losuje minikartę i podaje koledze/koleżance, mówiąc: *Here you are*. Pierwszy uczeń mówi: *Thank you* lub: *Oh, no. It's a (doll), not a bike*, w zależności od tego, czy wylosowana karta ilustruje zabawkę, o którą poprosił, czy nie.


4 Listen and say the *Bug twister!*

- Powiedz: **One, two, three.** Uczniowie kończą hasło: *Listen to me*. Wskaż obrazek i nazwij jego elementy: **squirrel, skateboard, school bag**. Zademonstruj dzieciom, jak się wymawia głoskę /s/ – w słowie *squirrel* i indywidualnie. Powiedz: **Repeat.** Dzieci powtarzają głoskę i słowo.
-  Powiedz: **Listen to the Bug twister! and point** i wyjaśnij, że dzieci usłyszą wylicznik z głoską /s/ i powinny wskazywać odpowiednie elementy obrazka. Odtwórz nagranie.
- Powiedz: **Say the Bug twister!** Dzieci powtarzają wylicznik razem z nagraniem.

*DODATKOWY POMYSŁ

Zagraj z dziećmi w *Podaj dalej*. Opis gry w *Banku gier* na s. 15.

Zakończenie lekcji

- Pokaż kolejno karty obrazkowe z zabawkami i zapytaj: **Which toys are in the story?** Uczniowie odpowiadają: *robot, ball, car, bike*.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher*.

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 1., Lekcja 4.: ćw. 1–2, s. 19., *Work-out*: ćw. 1., s. 25.



39 40 - guided 41 - karaoke

The magic elf

Jump. Turn around. (dzieci podskakują i obracają się)
Close your eyes. (dzieci zamykają oczy)
One, two, three (dzieci pokazują daną liczbę palców)
Surprise, surprise! (dzieci unoszą ręce)

Oh no, it's a ball. (dzieci robią smutną minę i pokazują zabawkę za pomocą gestów)
Can I have a robot, please? (dzieci wyciągają ręce w proszącym geście i pokazują zabawkę za pomocą gestów)

Oh no, it's a car. (jw.)
Can I have a robot, please?

Oh no it's a bike. (jw.)
Can I have a robot, please?

Oh phew, it's a robot. (dzieci oddychają z ulgą)
Hurray! Hurray! Hurray!



A squirrel on a skateboard with a school bag. (x3)

2 The magic elf

Lekcja 5

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie zabawek oraz przymiotników opisujących zabawki, mówienie rymowanki

Główne słownictwo i struktury:

zabawki; *big, small, old, new, long, short*; *Look at my (scooter)*; *It's (big)*; ○ kolory

Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty obrazkowe z zabawkami i przymiotnikami opisującymi zabawki; *karty wyrazowe z nazwami zabawek; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **CD1** 1 Odtwórz piosenkę *Welcome*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).

Powtórzenie

- Zapytaj: **Who remembers the Bug twister?** i rozejrzyj się po klasie. Dzieci zgłaszają się i wspólnie mówią wylicznikę z ostatniej lekcji.
- Zachęć dzieci, aby wspólnie powiedziały i odegrały zaklęcie magicznego elfa z ostatniej lekcji. Kiedy skończą, pokaż na ułamek sekundy kartę z zabawką, np. rowerem, którą „wyczarowały”. Dzieci dodają: *It's a (bike)* do zaklęcia. Powtórz zabawę, pokazując inną kartę.
- **CD1** 39 Odtwórz piosenkę *The magic elf*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 49).

Główna część lekcji

1 Listen and point. Repeat. strona 23

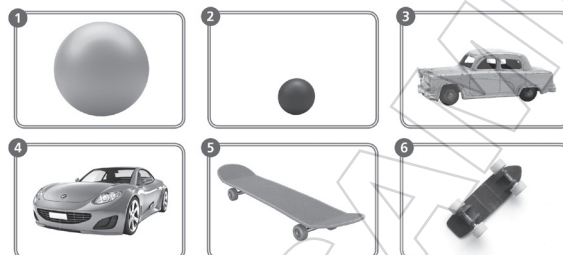
- Pokazuj kolejno karty obrazkowe z przymiotnikami opisującymi zabawki, pytając: **What's this?** Dzieci mówią nazwę danej zabawki. Następnie poproś, aby dzieci opisały tę zabawkę na zdjęciu po polsku lub po angielsku. Kiedy podasz odpowiedni przymiotnik, powiedz: **Very good. It's (big)**, przyczep kartę do tablicy i zilustruj przymiotnik za pomocą gestów, np. *big* – zatocz duże koło rękami; *small* – złóż dłonie, jakbyś trzymał/trzymała małą kuleczkę; *old* – pochyl się jak starsza osoba; *new* – wyprostuj się i rozłóż ręce; *long* – pokaż dłońmi długi odcinek; *short* – pokaż dłońmi krótki odcinek. Zamiast używać powyższych gestów, możesz wskazywać przedmioty o danych cechach.
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 23.
- **CD1** 43 Powiedz: **Listen and point.** Uczniowie słuchają nagrania i wskazują właściwe zdjęcia. Powiedz: **Listen and repeat.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym przymiotniku, a następnie po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają słowa i zdania. Możesz zachęcić dzieci do pokazywania zabawek i ich cech za pomocą gestów.
- Zadaj kilka pytań sprawdzających zrozumienie znaczenia przymiotników, np.: **What colour is the long skateboard?**

*DODATKOWY POMYSŁ

Wydawaj polecenia: **Touch something big/small/old/new/long/short.** Dzieci dotykają odpowiednich przedmiotów.

Lesson 5

1 **1.43** Listen and point. Repeat.



2 **1.44** Listen to the chant *Look at my bike* and point. Repeat.



3 Play Find the picture.

4 Play Guess ...

• Language: *big, small, old, new, long, short; Look at my (scooter); It's (big); colours*



2 Listen to the chant *Look at my bike* and point. Repeat. strona 23

- Wskazuj kolejno obrazki i pytaj: **What's this?** Uczniowie nazywają zabawki. Pytaj o cechy zabawek, a także o kolory, np.: **Is it old/blue?** Dzieci odpowiadają.
- **CD1** 44 Powiedz: **Listen to the chant and point.** Dzieci słuchają rymowanki i wskazują właściwe zabawki. Podkreśl, że nie wszystkie zabawki na obrazkach pojawiają się w rymowance. Następnie sprawdź odpowiedzi, odtwarzając nagranie ponownie i zatrzymując je po każdej zwrotce. Uczniowie podają numer pasującego obrazka (odpowiedzi: zwrotka 1 – obrazek 2, zwrotka 2 – obrazek 3, zwrotka 3 – obrazek 5).
- Wymieniaj losowo przymiotniki i zabawki z rymowanki. Uczniowie pokazują je za pomocą gestów. Powiedz: **Listen and repeat.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdania i odgrywają ich treść. Odtwórz nagranie po raz ostatni bez przerw, a dzieci mówią i odgrywają rymowankę.


ZADANIE RUCHOWE

Podziel klasę na dwie drużyny. Powiedz: **Make caterpillars.** Dzieci ustawiają się jedno za drugim, trzymając osobę przed sobą za biodra, i rozstawiają szeroko nogi. Na hasło: **Start!** dzieci maszerują powoli po klasie, mówiąc rymowankę *Look at my bike*. Po każdej zwrotce zatrzymują się z szeroko rozstawionymi nogami i pierwsza osoba przechodzi lub przeczołguje się pod nogami wszystkich na koniec „gąsienicy”, po czym zabawa jest kontynuowana z nową osobą na przodzie.


3 Play Find the picture. strona 23

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podziel dzieci na pary i pokaż, że powinny mieć otwartą wspólnie jedną książkę.
- Opisz jedną z zabawek na obrazkach w zad. 2., np.: **It's small. It's pink.** Dzieci wskazują właściwy obrazek. W każdej parze osoba, która pierwsza wskaże prawidłowy obrazek, zdobywa jeden punkt. Zakończ grę po pięciu opisach.

4 Play Guess ... strona 23

- Wskaż obrazki i zdjęcia na całej s. 23. w podręczniku. Poproś ochotnika, aby w sekrecie wybrał jedną z zabawek na ilustracjach i opisał ją, np.: *It's small. It's green. Guess!* Dzieci odgadują, która to zabawka, i odpowiadają pełnym zdaniem, np.: *It's the ball.* Zapraszaj kolejno różnych ochotników do opisywania zabawek, a cała klasa zgaduje.
-  W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę opisują przedmioty na ilustracjach, a pozostali odgadują, która to zabawka.

Zakończenie lekcji

- Pokazuj w klasie przedmioty, które mogą być opisane przymiotnikami *long, short, old, new, big, small.* Uczniowie opisują przedmioty odpowiednimi przymiotnikami, np.: *It's small.*
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

!

*Poproś dzieci o przyniesienie jednej zabawki na następną lekcję.

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 2., Lekcja 5.: ćw. 1–2, s. 20.

CD1
43

1 *big*, 2 *small*, 3 *old*, 4 *new*, 5 *long*, 6 *short*

- 1 *It's a ball. It's big.*
- 2 *It's a ball. It's small.*
- 3 *It's a car. It's old.*
- 4 *It's a car. It's new.*
- 5 *It's a skateboard. It's long.*
- 6 *It's a skateboard. It's short.*

CD1
44

Look at my bike

Look at my bike. (dzieci pokazują zabawkę za pomocą gestów)

It's new. It's big. (dzieci pokazują przymiotniki za pomocą gestów)

My bike is new and big. (dzieci pokazują zabawkę i przymiotniki za pomocą gestów)

Look at my teddy bear. (jw.)

It's old, It's small.

My teddy bear is old and small.

Look at my skateboard. (jw.)

It's big. It's long.

My skateboard is big and long.

2 The magic elf

Lekcja 6

Cele:

rozwijanie umiejętności porównywania przedmiotów


Główne słownictwo i struktury:

zabawki; przymiotniki opisujące zabawki; *It's (a doll, big);*
○ kolory


Materiały (*opcjonalne):

plyta audio CD1; karty obrazkowe z zabawkami i przymiotnikami opisującymi zabawki; *karty porównawcze z *Zeszytu ćwiczeń*; *zabawki dzieci; *karty wyrazowe z nazwami zabawek; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *Welcome*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).

Powtórzenie

- Pokaż na ułamek sekundy jedną z kart obrazkowych z przymiotnikami opisującymi zabawki. Dzieci nazywają zabawkę na ilustracji i opisują jej cechy, np.: *It's a skateboard. It's short. It's new. It's blue and yellow.* Powtórz zadanie z wszystkimi kartami obrazkowymi.
-  Odtwórz rymowankę *Look at my bike*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 51).

Główna część lekcji

1 Look and find the differences. Say. strona 24

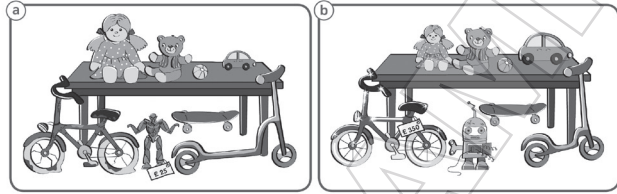


- Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji poprzez różne gry i zadania dzieci będą ćwiczyć umiejętność porównywania. Pokaż pary kart obrazkowych z przymiotnikami pokazujące przeciwieństwa. Uczniowie wymieniają odpowiednie różnice: *long/short, big/small, new/old.*
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 24.
- Wskaż pierwszy obrazek i zapytaj: **What toys can you see?** Dzieci odpowiadają. Powiedz: **Look and find the differences.** Wyjaśnij po polsku, że zadaniem dzieci jest znaleźć różnice w rozmiarach, wieku i kolorach zabawek. Podpowiedz, że jest sześć różnic pomiędzy obrazkami. Poproś ochotnika o podanie jednej różnicy, a reszta klasy odnajduje i wskazuje odpowiednią zabawkę, np.: *In picture a the scooter is long. In picture b the scooter is short.*
- Wyznacz pięć minut na znalezienie różnic i skonsultowanie ich w parach. Następnie poproś pięcioro ochotników o podanie pozostałych różnic (odpowiedzi: *big (a) / small (b) doll, yellow (a) / green (b) ball, small (a) / big (b) car, old (a) / new (b) bike, new (a) / old (b) robot.*)

*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś dzieci, aby wyjęły przyniesione zabawki. Ochotnicy prezentują zabawki przed całą klasą i opisują ich cechy, np.: *It's my toy car. It's old. It's small. It's red and black.* Pomóż dzieciom w opisie zabawek. Następnie podziel klasę na małe grupy. Dzieci na zmianę opisują swoje zabawki w grupach. Możesz poprosić uczniów, aby wymienili się zabawkami w swojej grupie. Ochotnicy opisują otrzymaną zabawkę. Zgaduj, do której osoby w danej grupie należy ta zabawka.

Thinking skills
COMPARING

Lesson 6

- 1 Look and find the differences. Say.

- 2 Make the comparison cards. Ask and say.

- 3 Play The comparison game.

- 4 Play Odd one out.
- 5 Compare things in your classroom.

• Language: car, doll, robot, bike, scooter, teddy bear, skateboard, ball; big, small, old, new, long, short; It's (a doll) (big).

24

2 Make the comparison cards. Ask and say.

- Pokaż gotowe karty porównawcze. Powiedz: **Let's make the comparison cards.** Poproś dzieci, aby wyjęły szablony kart z *Zeszytu ćwiczeń* i pomóż im w wycinaniu.
- Opisuj zabawki na kolejnych kartach porównawczych, np.: *It's a teddy bear. It's big. It's old.* Uczniowie słuchają i podnoszą odpowiednią kartę. Pokaż swoją kartę, aby mogli sprawdzić, czy podnieśli taką samą.
Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, poproś, aby wycięły cztery karteczki i samodzielnie narysowały na każdej dowolną zabawkę z rozdziału 2. Każda zabawka powinna mieć inną z następujących cech: *big, small, long, short.* Dzieci powinny też pokolorować zabawki na kolory, których nazwy znają po angielsku.
- Zaproś ochotnika z własnymi kartami na środek klasy. Wskazuj wybrane karty i zadawaj pytania: **What's this?** Uczeń odpowiada nazwą zabawki i opisuje jej cechy, np.: *It's a skateboard. It's new. It's short.*
-  W parach uczniowie przeprowadzają podobne dialogi, na zmianę pytając o zabawki na kartach i opisując ich cechy.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci wybierają jedną ze swoich kart i ustawiają się przy ławkach w grupach po pięć lub sześć osób. Wymieniają przymiotniki, np.: **old.** Dzieci, których zabawka na karcie charakteryzuje się daną cechą, przybijają piątkę w podskoku. Jeśli tylko jedna osoba w danej grupie ma zabawkę z daną cechą, podnosi rękę, ale nie przybija z nikim piątki.

3 Play The comparison game.

- Wskaż dzieci na obrazku i zapytaj: **Who's this?** (*Sam and Lia*) **How old is Sam/Lia?** (7). Powiedz: **They're playing The comparison game.**

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Wyjaśnij zasady gry, zapraszając na środek klasy ochotnika z własnymi kartami porównawczymi. Ułóżcie każdy własne karty w stos, grzbietem do góry. Na hasło: **Start!** odwróćcie górną kartę z własnego stosu i spróbujcie znaleźć podobieństwa między dwoma zabawkami na kartach, np.: *It's a scooter/blue/big/new/old/long/short.* Osoba, która jako pierwsza wymieni podobieństwo, zgarnia parę kart, ale zanim to zrobi, obaj gracze powinni spróbować znaleźć więcej ewentualnych podobieństw między zabawkami. Wygrywa osoba, która zdobędzie więcej par.



- W parach uczniowie grają w *The comparison game!*

Jeśli dzieci samodzielnie wykonały karty w zad. 2., łączą się w pary i składają swoje karty wspólnie w jeden zestaw. Każda para gra swoim zestawem ośmiu kart w *The comparison game* z inną parą.

4 Play Odd one out.

- Zaprosz parę ochotników z własnymi kartami porównawczymi na środek klasy. Wyjaśnij po polsku zasady gry: jeden gracz wybiera i układa dowolnie w rzędzie cztery karty. Trzy z czterech zabawek muszą mieć wspólną cechę, np. są małe. Drugi gracz wskazuje kartę, która nie pasuje do zestawu i opisuje unikatową cechę zabawki: (*It's the teddy bear.* *It's big.* Ochotnicy demonstrują zabawkę, zamieniając się rolami.




- W parach lub małych grupach uczniowie grają w *Odd one out*, na zmianę układając cztery karty i odnajdując kartę, która nie pasuje do pozostałych.

Jeśli dzieci samodzielnie wykonały karty w zad. 2, łączą się w pary i grają w *Odd one out* podwójnymi kompletami kart z drugą parą.


*DODATKOWY POMYSŁ

W parach dzieci grają własnymi kartami w wersję gry *Memory*. Układają na ławce dwa przemieszane komplety kart i na zmianę odkrywają po dwie karty. Jeśli karty są identyczne, opisują je, np.: *It's a robot. It's small. It's new,* i usuwają tę parę na jeden wspólny stos. Jeśli karty nie są takie same, próbują znaleźć podobieństwa między nimi, np.: *It's new,* i usuwają tę parę. Jeśli brakuje podobieństw, gracze odwracają karty obrazkiem do dołu i kontynuują grę.

5 Compare things in your classroom.

- Wskaż dwa przedmioty w klasie i poproś, aby uczniowie je porównali, odszukując podobieństwa i różnice, np. drzwi i biurko: *It's big. It's new. / It's big. It's old.* Powtórz zadanie z kilkoma innymi przedmiotami.
-  W parach lub małych grupach uczniowie porównują różne przedmioty w klasie, np. przybory szkolne lub książki, podając podobieństwa i różnice.

Zakończenie lekcji

- Pokazuj kolejno karty obrazkowe z przymiotnikami opisującymi zabawki. Uczniowie mówią przymiotniki, np.: *It's new,* i wskazują przedmioty w klasie, które mają tę samą cechę.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 2., Lekcja 6.: ćw. 1–2, s. 21., *Work-out:* ćw. 2., s. 25.

2 The magic elf

Lekcja 7

Cele:

mówienie rymowanki w zabawie *Queenie*, odgrywanie dialogu, rozpoznawanie i nazywanie zabawek, budowanie świadomości podobieństw i różnic międzykulturowych


Główne słownictwo i struktury:

boy, girl, big, small; Who's got the ball? Is the ball here? My favourite toy is my (teddy bear).


Materiały (*opcjonalne):

plyta audio CD1; karty obrazkowe z przymiotnikami opisującymi zabawki; *karty wyrazowe z nazwami zabawek; *miękka piłka; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *Welcome*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).


Powtórzenie

- Przyczep do tablicy w rzędzie zestaw kart z przymiotnikami opisującymi zabawki. Wskazuj kolejne karty, a uczniowie wymieniają powiązane z nimi przymiotniki. Usuń jedną z kart. Uczniowie mówią, która karta zniknęła, np.: *short*. Kontynuuj zabawę, aż usuniesz wszystkie karty, a uczniowie będą w stanie powiedzieć sześć przymiotników z pamięci.
-  Odtwórz piosenkę *The magic elf*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 49).


Główna część lekcji


1 Listen and say the *Queenie, Queenie* rhyme.

strona 25


- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 25. Wyjaśnij po polsku, że uczniowie poznają dzisiaj jedną z gier podwórkowych, w którą grają dzieci w Wielkiej Brytanii.
- Wskaż ilustrację i zapytaj: **How many children?** (5). Następnie wskaż postać po prawej stronie i powiedz: **It's Queenie. Queenie throws the ball. Queenie guesses who has the ball** i wyjaśnij znaczenie wypowiedzi.
-  Powiedz: **Listen to the rhyme.** Odtwórz nagranie i odgrywaj treść rymowanki. Zachęć dzieci, aby naśladowały twoje gesty. Sprawdź zrozumienie słów *boy* i *girl*. Powiedz: **Say the rhyme.** Odtwórz rymowankę, robiąc pauzę po każdej linijce, aby dzieci mogły ją powtórzyć. Odtwórz nagranie po raz trzeci. Dzieci mówią rymowankę z nagraniem i odgrywają jej treść.


2 Listen to the dialogue. Repeat.


-  Wskaż dzieci stojące w rzędzie i *Queenie* na ilustracji w zad. 1. Powiedz: **Listen to the dialogue.** Odtwórz nagranie.
- Powiedz: **Listen and repeat.** Podziel klasę na trzy grupy i przydziel im role *Queenie*, Ucznia 1 i Ucznia 2. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej kwestii i prosząc odpowiednią grupę o jej powtórzenie. Pierwszą kwestię dialogu powtarza cała klasa oprócz *Queenie*. Powtórz zadanie dwa razy, prosząc grupy o zamienienie się rolami.




Lesson 7

1  1.45 Listen and say the *Queenie, Queenie* rhyme.





2  1.46 Listen to the dialogue. Repeat.



3 Play *Queenie, Queenie*.

4  1.47 Listen, find and point.



a




b




c



5 Draw in your notebook and say.



• Language: boy, girl, big, small; Who's got the ball? Is the ball here? My favourite toy is my (teddy bear).


 25

*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś ochotnika, aby stanął przy drzwiach, tyłem do klasy. Daj wybranemu uczniowi miękka piłkę do schowania. Następnie ochotnik odwraca się i szuka piłki, pytając: *Is the ball here?* Reszta klasy odpowiada: *No* lub: *Yes*. Jeśli osoba szukająca piłki oddala się od niej za bardzo, uczniowie mówią: *No* kilka razy, jeśli bardzo się zbliża, wołają kilkakrotnie: *Yes!* Powtórz grę, zapraszając innych ochotników do poszukiwań.

Zamiast piłki możesz wykorzystać zgniecioną w kulkę kartkę papieru.


3 Play *Queenie, Queenie*.

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Zaproś pięcioro ochotników na środek klasy, aby wyjaśnić reguły gry. Wyznacz jednemu rolę *Queenie*, pozostali stają w rzędzie. *Queenie* staje plecami do osób łapiących i rzuca miękka piłkę lub zgniecioną w kulkę kartkę papieru do tyłu. Jedno z dzieci łapie piłkę i chowa za siebie, pozostali uczniowie też trzymają ręce z tyłu. Wówczas *Queenie* odwraca się. Wszyscy stojący w rzędzie mówią i odgrywają rymowankę *Queenie, Queenie*. Osoba trzymająca piłkę przekłada ją dyskretnie z ręki do ręki, aby pokazać *Queenie* pustą dłoń. Następnie *Queenie* ma trzy szanse, aby zgadnąć, kto ma piłkę, pytając kolejnych uczniów: *Is the ball here?* Uczniowie odpowiadają: *Yes* lub: *No*.
-  Podziel uczniów na grupy pięcio lub sześciuosobowe i ustaw ich w różnych miejscach klasy, aby mogli zagrać w *Queenie, Queenie*.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają w kręgu, poza jednym ochotnikiem. Uczniowie rzucają do siebie piłkę. Gdy piłka jest w locie, ochotnik w pewnym momencie woła: *Hot!* – wtedy nie wolno jej złapać. Jeśli ktoś złapie piłkę po hasle *Hot*, zamienia się miejscami z uczniem podającym wcześniej hasło w następnej rundzie. Jeśli osoby łapiące zareagują prawidłowo, gra jest kontynuowana bez zmian.


4 Listen, find and point. strona 25

- Wyjaśnij, że osoby ze zdjęć mieszkają w Wielkiej Brytanii i mają różne ulubione zabawki. Wprowadź wyrażenie: *favourite toy*. Wskaż zabawki na zdjęciach i zapytaj: **What's this?** Dzieci odpowiadają po polsku lub po angielsku.
-  Powiedz: **Listen, find and point.** Dzieci słuchają nagrania i wskazują właściwe zdjęcia (odpowiedzi: 1 c, 2 a, 3 b). Odtwórz nagranie ponownie i poproś uczniów, aby podnosili ręce, jeśli widzieli podobne zabawki w Polsce.
- Mów kwestie postaci zgodnie z kolejnością zdjęć, zachęcając uczniów, aby dokończyli wypowiedź danego dziecka, np.: **Hello, I'm Jessica** (*My favourite toy is my teddy bear. His name's Paddington.*)

5 Draw in your notebook and say.

- Zapytaj: **What is your favourite toy?** Pomóż dzieciom odpowiadać po angielsku.
- Pokaż przykładowy rysunek w podręczniku i powiedz: **Draw your favourite toy in your notebook.** Wyjaśnij, że dzieci powinny narysować ulubioną zabawkę. Mogą także narysować siebie samych, jak się bawią tą zabawką. Wyznacz czas na wykonanie zadania. Chodź po klasie i zadawaj pytania o rysunki dzieci.
- Ochotnicy pokazują swoje rysunki całej klasie i opowiadają o nich, np.: *My favourite toy is my board game. It's big. It's new.* W dużej klasie dzieci pokazują i opisują swoje rysunki w grupach.

Zakończenie lekcji

- Podnieś podręcznik i zapytaj o zabawki brytyjskich dzieci: **What is (Oliver's) favourite toy?** Uczniowie odpowiadają z pamięci (*Jessica – a teddy bear, Oliver – a red London bus, Emily – a doll's house*).
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 2., Lekcja 7.: ćw. 1–2, s. 22.

CD1
45

Queenie, Queenie

Queenie, Queenie

Who's got the ball? (dzieci rozglądają się)

Boy or girl? (chłopcy robią krok do przodu,

dziewczynki robią krok do przodu)

Big or small? (dzieci unoszą jedną rękę, potem ją opuszczają)

Is the ball here? (dzieci wyciągają lewą rękę przed siebie, następnie chowają ją za plecami)

Is the ball here? (dzieci wyciągają prawą rękę przed siebie, następnie chowają ją za plecami)

Queenie, Queenie

Who's got the ball? (jw.)

CD1
46

Children: *Who's got the ball, Queenie?*

Queenie: *Mmm ... Is the ball here?* (Queenie pyta jedno dziecko)

Child 1: *No!*

Queenie: *Mmm ... Is the ball here?* (Queenie pyta inne dziecko)

Child 2: *Yes!*

Children: *Hurray! Great! Brilliant!*

CD1
47

1 *Hello, I'm Jessica. My favourite toy is my teddy bear. His name's Paddington.*

2 *Hello, I'm Oliver. My favourite toy is my red London bus. It's old.*

3 *Hello, I'm Emily. My favourite toy is my doll's house. It's big and it's great.*

2 The magic elf

Lekcja 8

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziału 2.


Główne słownictwo i struktury:

zabawki; przymiotniki opisujące zabawki; *Can I have a (robot), please? Here you are. Thank you. It's a (car). It's (big).*


Materiały (*opcjonalne):

płyta audio CD1; karty obrazkowe z zabawkami i przymiotnikami opisującymi zabawki; *karty wyrazowe z nazwami zabawek; *maskotka Gąsienica Colin

Powitanie



- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *Welcome*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).

Powtórzenie


- Zapytaj: **Do you remember the British children from the last lesson? What are their favourite toys?** Dzieci przypominają zabawki (*a teddy bear, a red London bus, a doll's house*).
-  Odtwórz rymowankę *Queenie, Queenie*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 55).

Główna część lekcji

1 Listen, find and point. Say the number. Repeat. strona 26

- Podnoś kolejno karty obrazkowe z zabawkami i pytaj: **What's this?** Uczniowie odpowiadają: *It's a ...*
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 26.
-  Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym dialogu odnoszącym się do jednego obrazka. Powiedz: **Say the number.** Dzieci odszukują i wskazują właściwy obrazek oraz podają jego numer, np.: *It's number 3* (odpowiedzi: 3, 7, 8, 6, 1, 4, 5, 2).
- Powiedz: **Repeat.** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają dialogi.
-  W parach uczniowie na zmianę wskazują obrazki i przeprowadzają na ich temat podobne dialogi jak w nagraniu.

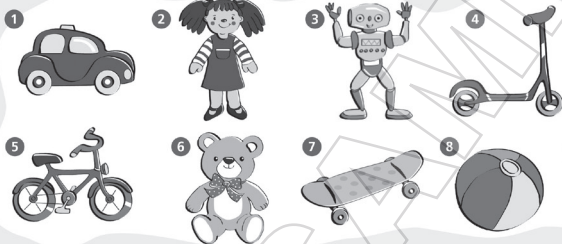
2 Listen, point and say. strona 26


-  Zapytaj: **Do you remember The magic elf story?** Wskaż postaci na obrazkach i zapytaj: **Who's this?** (*Danny, magic elf*). Powiedz: **Listen, point and say.** Wyjaśnij, że dzieci usłyszą zdania, i po każdym z nich powinny wskazać właściwą postać oraz powiedzieć, kto wypowiada dane zdanie w historyjce. Odtwórz nagranie (odpowiedzi w zapisie nagrania).

Lesson 8

Unit review

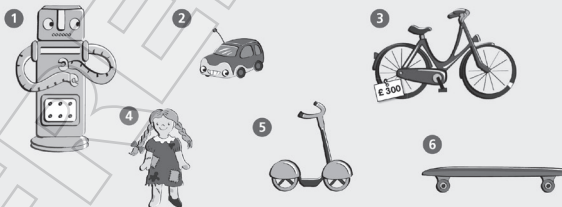
1  1.48 Listen, find and point. Say the number. Repeat.



2  1.49 Listen, point and say.



3  1.50 Listen and look. Correct the sentences.




Go to Gary's picture dictionary on page 81.



ZADANIE RUCHOWE

Podziel klasę na pary i poproś, aby dzieci stanęły naprzeciw wyznaczonego im partnera. Poproś, aby w każdej parze jedna osoba pokazała powoli za pomocą gestów jedno ze słów z rozdziału, tj. zabawkę lub przymiotnik opisujący zabawkę. Druga osoba jest lustrem i naśladuje gesty partnera i zgaduje, które słowo pokazuje kolega/koleżanka.

3 Listen and look. Correct the sentences. strona 26

- Pokaż karty obrazkowe z przymiotnikami i poproś, aby dzieci przypomnieli poznane przymiotniki. Wskaż zabawki na obrazkach w zad. 3. w podręczniku i zachęć dzieci, aby je opisały odpowiednimi przymiotnikami.
-  Powiedz: **Listen, look and correct the sentences.** Odtwórz nagranie i zatrzymaj je po zdaniu *It's small.* Zachęć dzieci, aby poprawiły zdanie: *No, it's big.* Wznów odtwarzanie nagrania. Dzieci słuchają i sprawdzają, czy prawidłowo poprawiły zdanie.

*DODATKOWY POMYSŁ


Zagraj z dziećmi we *Wskazywanie*. Opis gry w *Banku gier* na s. 15.

Go to Gary's picture dictionary on page 81.

- Przypomnij dzieciom, że na końcu *Książki ucznia* znajduje się słowniczek obrazkowy – *Gary's picture dictionary* – z najważniejszymi słowami z danego rozdziału. Powiedz: **Guess the words.** Dzieci zgadują, jakie słowa pojawią się w słowniczku. Nie potwierdzaj ich odpowiedzi ani im nie zaprzeczaj.

- Powiedz: **Look at page 81** i zapisz numer strony na tablicy. Uczniowie sprawdzają swoje odpowiedzi.
- Przeprowadź z klasą dowolne dwa ćwiczenia ze słowniczkiem obrazkowym z *Banku gier* na s. 12.

Zakończenie lekcji

- Podnieś podręcznik i zapytaj: **How many (toys/adjectives) do you remember?** Dzieci wymieniają z pamięci słowa z danych kategorii.
-  Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 2., Lekcja 8.: ćw. 1–3, s. 23.

CD1
48

Can I have a robot, please? Here you are! Thank you.
Can I have a skateboard, please? Here you are! Thank you.
Can I have a ball, please? Here you are! Thank you.
Can I have a teddy bear, please? Here you are! Thank you.
Can I have a car, please? Here you are! Thank you.
Can I have a scooter, please? Here you are! Thank you.
Can I have a bike, please? Here you are! Thank you.
Can I have a doll, please? Here you are! Thank you.

CD1
49

1 *I want a new robot. (pauza) Danny.*
 2 *I can help. (pauza) Magic elf.*
 3 *Can I have a new robot, please? (pauza) Danny.*
 4 *It's a ball, not a robot. (pauza) Danny.*
 5 *Jump. Turn around. Close your eyes. (pauza) Magic elf.*
 6 *Oh, yes! Phew! Here you are! (pauza) Magic elf.*

CD1
50

1 *It's a robot. It's small. (pauza) No, it's big.*
 2 *It's a car. It's big. (pauza) No, it's small.*
 3 *It's a bike. It's old. (pauza) No, it's new.*
 4 *It's a doll. It's new. (pauza) No, it's old.*
 5 *It's a scooter. It's long. (pauza) No, it's short.*
 6 *It's a skateboard. It's short. (pauza) No, it's long.*

2 The magic elf

Cumulative review

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziałów *Hello, Bugs Team!*, oraz 1–2

Główne słownictwo i struktury:

○ materiał z rozdziałów *Hello, Bugs Team!*, oraz 1–2


Materiały (*opcjonalne):

plyta audio CD1; karty obrazkowe z rozdziałów *Hello, Bugs Team!*, oraz 1–2; *karty wyrazowe z rozdziałów 1–2; *maskotka Gąsienica Colin


i

Sekcję *Cumulative review* można przeprowadzić na tej samej lekcji, na której uczniowie piszą test z rozdziału 2.

Powitanie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children**. Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher*.
-  Odtwórz piosenkę *Welcome*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).

Powtórzenie

- Pytaj o słowa z różnych kategorii dotychczas poznanych przez dzieci: **How many (toys) can you name in (10) seconds?** Wyjaśnij znaczenie pytania po polsku. Wybieraj różnych uczniów, aby wymieniali słowa z pamięci. Włącz minutnik, odliczaj podane słowa i po upływie wyliczonego czasu zawołaj: **Stop!**
-  Odtwórz piosenkę *The magic elf*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 49).

*DODATKOWY POMYSŁ

Przeprowadź quiz z poznanego dotychczas materiału. Podziel klasę na dwie drużyny, np.: *Robots* i *Scooters*. Na zmianę wyznaczaj drużynom różne zadania:

- 1 Pokazuj karty obrazkowe z dotychczas poznanych zakresów słownictwa, pytając: **What's this?** lub prosząc o uzupełnienie zdań, np.: **Can I have (a scooter), please?**
- 2 Pokazuj karty obrazkowe do historyjek i proś o ułożenie ich w kolejności lub o uzupełnienie dialogu dotyczącego danej karty, np.: **Can I have my old (robot, please)?**
- 3 Proś o znalezienie pary przeciwieństw na kartach, np. *old–new*.
- 4 Przyczep karty obrazkowe do tablicy, ponumeruj je i pokazuj karty wyrazowe. Poproś o podanie numeru pasującej karty obrazkowej.
- 5 Odtwórz nagranie karaoke wybranej piosenki i poproś o odśpiewanie jednej zwrotki lub zacznij mówić rymówankę, a dzieci podają kolejną linijkę.

Wyznaczaj różnych przedstawicieli drużyn do odpowiedzi. Możesz przyznawać punkty każdej drużynie. Drużyny mogą też wspólnie zbierać punkty na nagrodę dla całej klasy, np. po osiągnięciu wyznaczonej liczby punktów wszyscy zagrają w ulubioną grę.

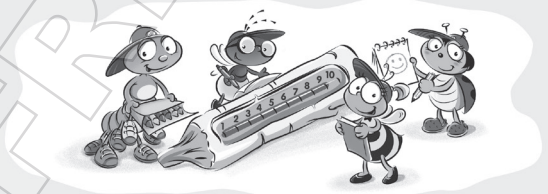
Cumulative review

1  1.51 Listen, find and point.

2 Play I spy with Bugs eye.




3  1.52 Listen and repeat. Think and choose.




Główna część lekcji

1 Listen, find and point. strona 27

- Przypomnij, że w sekcji *Cumulative review* dzieci powtarzają materiał, którego się uczyły od początku roku.
- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look**. Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Napisz na tablicy numer strony: 27. Zapytaj: **What can you see in the picture?** Dzieci wymieniają widoczne na obrazku postaci, przybory szkolne, zabawki i inne drobne przedmioty, przymiotniki, liczby oraz kolory po angielsku.
-  Powiedz: **Listen, find and point**. Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdym dialogu. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują i wskazują właściwe elementy obrazka. Odtwórz nagranie po raz drugi bez zatrzymywania i zachęć dzieci, aby oprócz słuchania i wskazywania próbowały podawać odpowiedzi razem z nagraniem.


2 Play I spy with Bugs eye. strona 27

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey**. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podziel dzieci na pary i pokaż, że powinny mieć otwartą wspólnie jedną książkę.
- Powiedz: **I spy with Bugs eye ... (a skateboard)**, wspomagając się gestami. Dzieci odnajdują wymieniony przedmiot lub postać na ilustracji i go/ją wskazują. W każdej parze dziecko, które wskaże prawidłowy element jako pierwsze, wygrywa. Powtórz grę kilka razy.
-  W grupach trzyosobowych uczniowie kontynuują grę, na zmianę mówiąc: *I spy with Bugs eye ...*, a pozostałe dzieci pospiesznie wskazują dany element obrazka.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel dzieci na pary. Każda para robi jedną śnieżynkę, gniotąc w kulkę kartkę papieru (może być zapisana) formatu A4. Podaj nazwę kategorii, np.: **Toys**. Uczniowie rzucają śnieżynką do siebie, wymieniając po jednym słowie z danej kategorii. Co chwilę zmieniają kategorię. Jeśli ktoś zbyt długo się zastanawia lub nie złapie śnieżynki, przykuca i wstaje.


3 Listen and repeat. Think and choose. strona 27

- Wskaż obrazek i zapytaj: **Who's/What's this?** Dzieci nazywają postaci i przybory.
-  **CD1 52** Powiedz: **Listen and repeat.** Zachęć dzieci, aby podczas słuchania wskazywały kolejne liczby na termometrze. Odtwórz nagranie. Dzieci mówią liczby razem z nagraniem i powtarzają zdania.
- Zachęć dzieci, aby po cichu oceniły swoją pracę w dotychczasowych rozdziałach podręcznika. Przypomnij zdania, mówiąc je z odpowiednim natężeniem emocji: **My work is OK/good/excellent.**

*DODATKOWY POMYSŁ

Podziel klasę na dwie drużyny. Zaproś przedstawiciela jednej drużyny na środek klasy i pokaż mu jedną z kart obrazkowych. Uczeń samodzielnie rysuje dane słowo na tablicy, a jego drużyna próbuje je odgadnąć. Nie wolno mu pokazywać słowa za pomocą gestów. Wyznacz 90 sekund na narysowanie i odgadnięcie słowa. Jeśli drużyna odgadnie w tym czasie słowo, zdobywa 1 punkt. Następnie przedstawiciel drugiej drużyny rysuje inne słowo. Kontynuuj grę, zapraszając różnych członków drużyn do rysowania. Wygrywa drużyna, która zdobędzie więcej punktów.

Zakończenie lekcji

- Rozdaj dzieciom po jednej karcie obrazkowej z dotychczas poznanych słownictwem i poproś, aby nikomu nie pokazywały obrazka. Na hasło: **Start!** uczniowie kolejno wstają i pokazują swoją kartę, a cała klasa woła odpowiednie słowo.
-  **CD1 2** Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.** Uczniowie odpowiadają: *Goodbye, teacher.*

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 2., *Build-up*, s. 24.

 **CD1 51**

- 1 *Where's the bike? It's here!*
- 2 *What's this? It's a skateboard. It's long.*
- 3 *Can I have a robot, please? Here you are.*
- 4 *Where's the scooter? It's here. It's new.*
- 5 *What's this? It's an apple.*
- 6 *Can I have a car, please? Here you are.*
- 7 *Where's the mouse? It's here!*
- 8 *What's this? It's a yellow teddy bear. It's old.*
- 9 *Can I have a doll, please? Here you are.*
- 10 *Where's the schoolbag? It's here. It's big.*
- 11 *What's this? It's a notebook. It's small.*
- 12 *Can I have a pencil, please? Here you are.*

 **CD1 52**

One ... two ... three ... four ... five ... six ... seven ... eight ... nine ... ten! My work is OK! (pauza) My work is good! (pauza) My work is excellent!