

2 The moon is in the river

Lekcja 2

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie zwierząt; śpiewanie piosenki; opisywanie, jaką zabawką zamierzamy się bawić

Główne słownictwo i struktury:

zwierzęta domowe; *I'm a (duck). I'm going to get a (ball)*
○ dog, ball, car, bike, doll


Materiały (*opcjonalne):

plyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów kursu, obrazkami zwierząt domowych (owca, kaczka, krowa, kura, koń, kot, koza, ○ pies); karty wyrazowe z nazwami zwierząt domowych (*sheep, duck, cow, hen, horse, cat, goat, ○ dog*); po jednej monecie na każdą parę uczniów; *minikarty z rysunkami zwierząt domowych z *Zeszytu ćwiczeń*; *maskotka Mrówka Annie

Powitanie

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

Powtórzenie


- Rozdaj karty z obrazkami zwierząt siedmiorgu uczniom i zaprosz ich na środek klasy. Poproś, aby ustawili się w kolejności rymowanki *Annie's chant* (patrz s. 43.). Mów: **Number 1 is a ...** Klasa podpowiada: *sheep!* Uczeń trzymający daną kartę ustawia się na pierwszej pozycji itd.
-  Odtwórz rymowankę *Annie's chant.* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 43.), a uczniowie stojący na środku sali podnoszą swoje karty, kiedy padają odpowiednie nazwy zwierząt.
- Możesz powtórzyć zadanie, wybierając innych uczniów i rozdając im karty wyrazowe.

Główna część lekcji

1 Look and follow with your finger. Say. strona 19

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskazuj zwierzęta i zabawki na obrazkach, a dzieci niech mówią ich nazwy.
- Powiedz: **Look and follow with your finger.** Pokaż dzieciom, jak przeciągnąć palcem wzdłuż linii od każdego zwierzęcia do zabawki, którą chce się ono pobawić. Sprawdź odpowiedzi, np.: **Number 1 – What animal and what toy?** Uczniowie podają odpowiedzi. Wystuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj. Wyjaśnij, że dzieci sprawdzą swoje odpowiedzi, słuchając piosenki w kolejnym zadaniu. (1 c, 2 b, 3 d, 4 a)

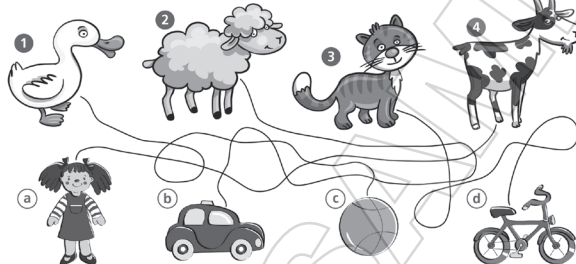
2 Listen, point and sing *I want to play.* Say. strona 19

-  Powiedz: **Ding-dong.** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: **Listen and point to the animals and the toys.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej zwrotce. Dzieci wskazują zwierzęta oraz zabawki i nazywają je: *duck – ball.* Wyjaśnij znaczenie zwrotu *I'm going to get a (ball).*

Lesson 2

1 Look and follow with your finger. Say.

2  Listen, point and sing *I want to play.* Say.



3  Listen, read and match with your fingers. Say.

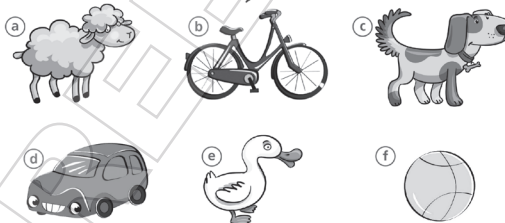
1 I'm a duck.

I'm going to get a ...

2 I'm a sheep.

I'm going to get a ...

3 I'm a dog. I'm going to get a ...



4 Make the mini-flashcards. Play *I'm going to get a ball.* 

• Language: sheep, duck, cow, hen, horse, cat, goat, dog, ball, car, bike, doll; I'm the (duck). I'm going to get (a ball).

- Powiedz: **Sing I want to play.** Odtwarzaj nagranie piosenki etapami, zgodnie z techniką „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 6.). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.
- Wskaż obrazki i zapytaj dzieci, co mówią postaci. Uczniowie odpowiadają, np. *I'm a duck. I want to play. I'm going to get a ball.* (odpowiedzi w tekście piosenki – patrz s. 45.).

*DODATKOWY POMYSŁ



W parach dzieci na zmianę wybierają w sekrecie jedną z postaci z rysunków i wypowiadają się w jej imieniu, np. *I want to play. I'm going to get a bike.* Druga osoba zgaduje, która postać jest opisywana: *You're the cat.*

ZADANIE RUCHOWE

Ułóż karty z obrazkami zwierząt w dużym kole na podłodze i poproś dzieci, aby ustawiły się w większym kole na zewnątrz kart. Odtwórz piosenkę *I want to play.* Dzieci chodzą w rytm muzyki. Nagle zatrzymaj nagranie. Dzieci stają obok tej karty, koło której najbardziej się znajdują, i pokazują zwierzę z karty za pomocą gestów. Wznów odtwarzanie nagrania.

3 Listen, read and match with your fingers. Say. strona 19

- Wskaż zwierzęta i zabawki ukazane na obrazkach. Uwaga – do kluczowego zestawu słownictwa dodane jest słowo *dog*, poznane w *Bugs Team 1.* Usiądź na piętach. Unieś ręce na wysokość klatki piersiowej i zegnij je w łokciach w geście prośby. Uczniowie naśladują tę pozycję, mówiąc: *dog.*
- Zadawaj pytania: **What animal is this? What toy is this?** wskazując kolejne obrazki. Uczniowie podają odpowiedzi: *a It's a sheep, b It's a bike, c It's a dog, d It's a car, e It's a duck, f It's a ball.*

-  Powiedz: **Listen, read and match with your fingers**, wskazując dymki ze zdaniem. Odtwórz pierwszą wypowiedź i zatrzymaj po słowie *get*. Dzieci łączą dymek z właściwym wizerunkiem zwierzęcia. Zachęć dzieci, aby odgadły, jaką zabawką chce się bawić to zwierzę. Wznów odtwarzanie nagrania, aby uczniowie mogli sprawdzić swoją odpowiedź i połączyć dymek z właściwą zabawką. Kontynuuj zadanie w podobny sposób w odniesieniu do pozostałych zwierząt (1 e f, 2 a d, 3 c b).
-  W parach uczniowie wcielają się w jedno ze zwierząt z obrazka i mówią, którą zabawką chcą się bawić.


4 Make the mini-flashcards. Play *I'm going to get a ball!*

- Pokaż gotowe minikarty z rysunkami zwierząt. Powiedz: **Let's make the mini-flashcards**. Poproś uczniów, aby wyjęli szablon kart z *Zeszytu ćwiczeń*, i pomóż im w ich wycinaniu. Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wycinają osiem kart z papieru i na każdej samodzielnie rysują ośmiornicę zwierząt wymienionych w zad. 2. lekcji 1.
 -  Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey**. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* i zademonstruj zasady gry razem z ochotnikiem. Usiądźcie przy stole, naprzeciwko siebie. Połóżcie jeden zestaw kart z rysunkami zwierząt na środku stołu, obrazkami do dołu. Wybierzcie dwie różne zabawki, np. *bike* – uczeń, *ball* – nauczyciel. Przygotuj monetę. Przyporządkujcie wybrane zabawki stronom monety, np. orzeł – *bike*, reszka – *ball*.
- Rzuć monetą i nazwij stronę, którą wylosowałeś, np. jeśli wypadła reszka, mówisz *ball*. Następnie odwróć pierwszą kartę ze stosu, np. z rysunkiem owcy i powiedz: ***I'm a sheep. I'm going to get a ball.*** Jeśli wypadła reszka, a więc wybrana przez ciebie zabawka, zabierasz kartę z rysunkiem zwierzęcia. Jeśli wypadł orzeł, a więc zabawka wybrana przez ucznia – przekazujesz kartę uczniowi.
- Zabawa kończy się, gdy wszystkie karty z rysunkami zwierząt zostaną odwrócone. Wygrywa ten, kto zgromadził więcej kart.
- Dzieci kontynuują grę w parach. Aby przedłużyć grę, dzieci mogą wykorzystać dwa zestawy kart naraz.

*DODATKOWY POMYSŁ

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

Zakończenie lekcji

- Pokazuj kolejno karty wyrazowe z nazwami zwierząt z piosenki *I want to play*. Dzieci przypominają, jakimi zabawkami chciały bawić się zwierzęta z piosenki. np. ***I'm a (goat). I'm going to get a (doll).***
-  Odtwórz piosenkę *Have a great day*. 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.

CD1 38 CD1 39 - guided CD1 40 - karaoke

I want to play

I'm a duck. I want to play. (dzieci machają rękami jak skrzydłami)

I'm going to get a ball. Hurray! (dzieci udają, że kozłują piłką, a następnie klaszczą)

I'm a sheep. I want to play. (dzieci wykonują koliste ruchy rękami, pokazując wełnę owcy)

I'm going to get a car. Hurray! (dzieci udają, że prowadzą samochód, kręcąc kierownicą, a następnie klaszczą)

I'm a cat. I want to play. (dzieci wyciągają ręce przed siebie jak łapki)

I'm going to get a bike. Hurray! (dzieci udają, że jada rowerem, a następnie klaszczą)

I'm a goat. I want to play. (dzieci gładzą się po brodzie)

I'm going to get a doll. Hurray! (dzieci udają, że tulą lalkę, a następnie klaszczą)

CD1 41

- I'm a duck. I'm going to get a ball.*
- I'm a sheep. I'm going to get a car.*
- I'm a dog. I'm going to get a bike.*

2 The moon is in the river

Lekcja 3

Cele:

sluchanie historyjki; pytanie o to, dokąd się idzie i udzielanie odpowiedzi; prośenie o dołączenie do kogoś i wyrażanie zgody; ocenianie historyjki

Główne słownictwo i struktury:

zwierzęta; *river, moon; Where are you going? I'm going to get a boat; Can I come with you? Yes, of course;* ○ liczby 1–20

Materiały (*opcjonalne):

plyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów podręcznika i obrazkami zwierząt domowych; karty obrazkowe do historyjki 2.; *stoper; *maskotka Mrówka Annie



Powitanie

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

Powtórzenie

- Wybierz w sekrecie jedną z kart z rysunkiem zwierzęcia. Podaj uczniom kilka podpowiedzi, np. ***I'm big. I'm black and white. I've got a pink nose.*** Dzieci zgadują, jakie zwierzę opisujesz: *A cow!* Powtórz zadanie, prosząc dzieci o odgadnięcie na podstawie opisu, o jakie zwierzę chodzi.
- Odtwórz piosenkę *I want to play.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 45.).

*DODATKOWY POMYSŁ

Zagraj z dziećmi w *Wstań, jeśli to prawda.* Opis gry w *Banku gier* na s. 15.

Główna część lekcji

1 Listen to the story. Point. strony 20–21

- Rozłóż dłonie w geście otwierania książki i powiedz: **Three, two, one.** Uczniowie kończą hasło: *It's story time.* Poproś uczniów, aby otworzyli podręczniki. Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż obrazek przedstawiający sześcioro bohaterów podręcznika, znajdujący się w prawym górnym rogu strony. Zapytaj: **Who's this? (the Bugs).** Poproś dzieci o opisanie obrazka po polsku lub po angielsku.
- Zachęć dzieci, aby usiadły w kręgu i pokaż kartę 1. do historyjki 2. lub poproś uczniów, aby popatrzyli na te same obrazki zamieszczone w podręczniku. Wskaż wówczas obrazek 1. z podręcznika.
- Powiedz: **What animal is it?** Dzieci odpowiadają: **It's a sheep.** Wskaż rzekę oraz księżyc i powiedz: **It's the river and the moon. The moon is in the river.** Zapytaj: **Is the sheep happy?** Uczniowie odpowiadają: **No.** Pokaż pozostałe obrazki i powiedz: **Guess what happens in the story.** Dzieci odgadują po polsku, co wydarzy się w historyjce. Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
- Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie i pokaż uczniom, że podczas słuchania powinni wskazywać odpowiednie obrazki.
- Po wysłuchaniu historyjki wskazuj kolejne obrazki i zadawaj uczniom pytania oraz proś o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie treści. Wyjaśniaj znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów (lub po polsku, jeśli to konieczne).
Przykładowe pytania/zdania:

- 1 **Who is by the river? (the sheep) Is the sheep thirsty? (yes) The moon is in the (river). Is the sheep worried about the moon? (yes) Is the moon really in the river? (no) The sheep is going to get a (boat).**

- 2 **The sheep meets (the duck). The duck asks 'Can I come (with you)?' The sheep says 'Yes (of course).'**
- 3 **The sheep and the duck are going to get (a boat). They meet (the cow). The cow asks 'Can I (come with you)?' The sheep says '(Yes, of course)'. The animals say 'Poor (moon)!'**
- 4 **The sheep, the duck and the cow meet (the hen). Where are the animals going? (to get a boat) The hen asks 'Can I (come with you)?' The sheep says '(Yes, of course)'. The animals say 'Poor (moon)!'**
- 5 **The sheep, the duck, the cow and the hen meet (the horse) and (the cat). Where are the animals going? (to get a boat) The horse and the cat ask 'Can I (come with you)?' The sheep says '(Yes, of course)'. The animals say 'Poor (moon)!'**
- 6 **Do the animals get a boat? (yes) The horse says 'Let's help (the moon)'. What animals row and row? (the sheep, the duck, the cow, the hen, the horse, the cat)**
- 7 **The sheep says 'Here's the (moon)'. What do the animals do? (They stand up) What happens? The animals fall in the (river).**
- 8 **Do the animals see the moon? (yes) Is it in the river? (no) Is it in the sky? (yes)**

*DODATKOWY POMYSŁ

Umieszczaj odpowiednie karty z obrazkami zwierząt w kolejności, w jakiej zwierzęta pojawiają się w historyjce. Poproś dzieci o pomoc: **Number one is the ... (sheep).** Następnie, pracując w parach, jedno z dzieci odwraca się tyłem do tablicy i z pamięci wymienia sześć nazw zwierząt we właściwej kolejności, a drugie sprawdza odpowiedzi. Potem uczniowie zamieniają się rolami.

ZADANIE RUCHOWE

Umieść na tablicy karty z obrazkami zwierząt z historyjki w takiej kolejności, w jakiej pojawiają się w historyjce. Poproś uczniów, aby kolejno wymieniali zwierzęta: Uczeń 1.: *sheep*, Uczeń 2.: *duck* – aż wymienionych będzie wszystkich sześcioro zwierząt. Uczeń 7. zaczyna znów od pierwszego zwierzęcia, tj. *sheep*. itd. Powiedz: **Sheep, come to the river** i zaproś dzieci, które powiedziały: *sheep* na środek klasy. Powiedz: **Walk** i zachęć te dzieci, aby chodziły w kółko. Kontynuuj, zapraszając kolejne grupy dzieci, aby dołączyły do kręgu. Kiedy wszyscy uczniowie są na środku sali, powiedz: **Row the boat.** Dzieci chodzą w koło udając, że wiosłują.



2 Listen, read and think. Say. strona 21

- Odlicz wspólnie z dziećmi od 1 do 20.
- **CD1 43** Powiedz: **Listen, point and say** i odtwórz nagranie. Zachęć uczniów, aby mówili liczby razem z nagraniem i wskazywali kolejne liczby na centymetrze krawieckim. Zachęć dzieci także do odczytywania i powtarzania zdań.
- Zapytaj: **Do you like the story?** i poproś, aby dzieci zdecydowały, jak bardzo podoba im się historyjka. Wypowiadaj z odpowiednim natężeniem emocji kolejne zdania z zapisu nagrania: **The story is OK/great/fantastic.** Dzieci, które mają podobne zdanie, powtarzają je.

*DODATKOWY POMYSŁ

Zachęć dzieci, aby w parach wspólnie spróbowały odliczyć od 20 do 1. Następnie możesz wykorzystać stoper lub zegar wskazówkowy i poprosić uczniów, aby sprawdzili, ile czasu zajmuje ich koledze lub koleżance policzenie od 20 do 1.

3 Choose and draw in your notebook. Say.

- Powiedz: **Choose and draw two animals to take in your boat.** Wyjaśnij po polsku, że każde dziecko ma za zadanie narysować i pokolorować tych dwoje zwierząt z historyjki, które wzięłyby do swojej łódki. Wyznacz limit czasowy na wykonanie zadania.
- Po upływie wyznaczonego czasu ochotnicy opisują rysunek: *There's a (horse) and a (sheep) in my boat.*
- W parach lub małych grupach dzieci pokazują narysowane przez siebie zwierzęta i opisują je.

*DODATKOWY POMYSŁ

W parach lub małych grupach uczniowie wykonują dodatkowy rysunek do historyjki, przedstawiając nowe zwierzę, które napotykają bohaterowie. Następnie dzieci przygotowują scenkę z bohaterami historyjki wymyślonej na podstawie tego obrazka, np. *Goat: Hello, Sheep./Sheep: Hello, Goat./Goat: Where are you going?/Sheep: The moon is in the river. I'm going to get a boat./Goat: Oh dear. Poor moon! Can I come with you?/Sheep: Yes, of course, Goat* i odgrywają ją.

Zakończenie lekcji

- Zapytaj dzieci o zwierzęta z historyjki: **What animals are there in the story? Who is number (1)?** Dzieci wymieniają zwierzęta we właściwej kolejności.
- **CD1 1** Odtwórz piosenkę *Have a great day.* 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 3.: ćw. 1, s. 18.



Danny: Hey, Bug Detectives! Let's read a story!

Bugs: Yes! Brilliant! Great!

Annie: Look! It's about the moon ... a river ... and animals on the farm.

Colin: What happens?

Lucy: Let's listen and find out! Sshhhh!

Obrazek 1.

Narrator: It's night time.

The sheep is by the river.

The **sheep** is very thirsty.

Sheep: Oh, no! The moon is in the river! I'm going to get a boat.

Narrator: The **sheep** walks and walks.

Sheep: Poor moon! Poor moon!

Obrazek 2.

Duck: Hello, Sheep.

Sheep: Hello, Duck.

Duck: Where are you going?

Sheep: The moon is in the river. I'm going to get a boat.

Duck: Oh dear. Poor moon! Can I come with you?

Sheep: Yes, of course, Duck.

Narrator: The **sheep** and the **duck** walk and walk.

Sheep, Duck: Poor moon! Poor moon!

Obrazek 3.

Cow: Hello, Sheep.

Sheep: Hello, Cow.

Cow: Where are you going?

Sheep: The moon is in the river. I'm going to get a boat.

Cow: Oh dear. Poor moon! Can I come with you?

Sheep: Yes, of course, Cow.

Narrator: The **sheep**, the **duck** and the **cow** walk and walk.

Sheep, Duck, Cow: Poor moon! Poor moon!

Obrazek 4.

Hen: Hello, Sheep.

Sheep: Hello, Hen.

Hen: Where are you going?

Sheep: The moon is in the river. I'm going to get a boat.

Hen: Oh dear. Poor moon! Can I come with you?

Sheep: Yes, of course, Hen.

Narrator: The **sheep**, the **duck**, the **cow** and the **hen** walk and walk.

Sheep, Duck, Cow, Hen: Poor moon! Poor moon!

Obrazek 5.

Horse: Hello, Sheep.

Sheep: Hello, Horse.

Horse: Where are you going?

Sheep: The moon is in the river. I'm going to get a boat.

Horse: Oh dear. Poor moon! Can I come with you?

Sheep: Yes, of course, Horse.

Cat: Miaow! Can I come with you, too?

Sheep: Yes, of course, Cat.

Narrator: The **sheep**, the **duck**, the **cow**, the **hen**, the **horse** and the **cat** walk and walk.

All: Poor moon! Poor moon!

Obrazek 6.

Narrator: The animals get a boat to rescue the moon.

Sheep: Come on!

Duck: Quick!

Horse: Let's help the moon.

Narrator: The **sheep**, the **duck**, the **cow**, the **hen**, the **horse** and the **cat** row and row.

All: Poor moon! Poor moon!

Obrazek 7.

Sheep: Here's the moon!

Hen: Stand up!

Cow: Are you ready?

All: Yes! Oh ... oh ... oh ...

Narrator: The animals fall in the river.

Obrazek 8.

Sheep: Oh! Look at the moon! It isn't in the river! It's in the sky!



One ... two ... three ... four ... five ... six ... seven ... eight ... nine ... ten ... eleven ... twelve ... thirteen ... fourteen ... fifteen ... sixteen ... seventeen ... eighteen ... nineteen ... twenty! The story is OK! (pauza) The story is great! (pauza) The story is fantastic!

2 The moon is in the river

Lekcja 4

Cele:

sluchanie historyjki; rozpoznawanie i nazywanie zwierząt domowych; śpiewanie piosenki; ćwiczenie wymowy głóski /k/


Główne słownictwo i struktury:

zwierzęta; *Where are you going? I'm going to get a boat. Can I come with you? Yes, of course (duck).*


Materiały (*opcjonalne):

plyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów kursu, obrazkami zwierząt domowych; karty obrazkowe do historyjki 2.; karty wyrazowe z nazwami zwierząt domowych; *maskotka Mrówka Annie

Powitanie



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

Powtórzenie

- Pokazuj na ułamek sekundy karty wyrazowe z nazwami zwierząt. Uczeń, który jako pierwszy zauważy, co to za wyraz, zgłasza się. Jeśli odpowie poprawnie, otrzymuje tę kartę i staje przy swojej ławce. Kiedy rozdasz wszystkie osiem kart, zapytaj: **Are you in 'The moon is in the river' story?** Dzieci trzymające karty odpowiadają: *yes* lub *no* (osoby z kartami: *goat* i *dog* powinny powiedzieć *no*).
-  Odtwórz piosenkę *I want to play.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 45.).

Główna część lekcji

1 Listen and say the missing words.

- Powiedz: **Think about The moon is in the river story.** Zaproś ośmiu ochotników na środek klasy i rozdaj im karty do historyjki. Poproś pozostałych uczniów, aby pomogli ochotnikom ustawić się w kolejności, w jakiej obrazki występują w historyjce. Uczniowie wołają np.: *Patryk – one, Kalina – six.* Umieść karty na tablicy we właściwej kolejności. Dzieci wracają na miejsca.
- Powiedz: **Listen to the story and say the missing words.** Wyjaśnij po polsku, że w nagraniu historyjki brakuje niektórych słów. Zadaniem dzieci jest śledzić historyjkę na kartach lub w podręczniku i podawać brakujące słowa, kiedy tylko usłyszą sygnał.
-  Odtwórz nagranie. Dzieci podają brakujące słowa.  Zatrzymaj nagranie przy każdym brakującym słowie, aby dać dzieciom czas na dopowiedzenie go (patrz słowa zapisane pogrubioną czcionką w scenariuszu nagrania na s. 47).

2 Read, match with your fingers and say. Write the words in your notebook.

strona 22

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy.
- Wskaż obrazek i zapytaj: **What can you see? (animals)** Powiedz: **Read and match with your fingers** i pokaż, że dzieci powinny połączyć palcami każdy wyraz z wizerunkami zwierząt oznaczonymi na obrazku cyframi 1–6. Wskaż

Lesson 4

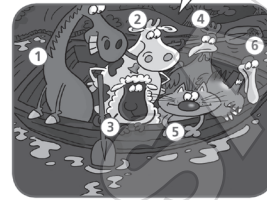
1  1.44 Listen and say the missing words.

2 Read, match with your fingers and say. Write the words in your notebook.

sheep cow horse cat duck hen

Example: 1. horse


Are you ready?

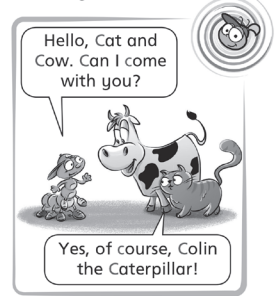


3  1.45 Listen and point. Sing *Where are you going?* Act out the song.

4 Look and read. Point and say.




5  1.49 Listen, read and say the *Bug twister!*



• Language: sheep, duck, hen, cow, horse, cat. *Where are you going? I'm going to get a boat. Can I come with you? Yes, of course (duck).*

22

pierwszy wyraz i zachęć dzieci, aby go odczytały oraz połączyły go palcami z właściwym rysunkiem zwierzęcia. Dzieci wykonują zadanie samodzielnie.

- Sprawdź odpowiedzi, wskazując kolejne wyrazy, prosząc uczniów o odczytanie ich i pytając: **What number is it in the picture?** Dzieci odpowiadają na pytania.
- Powiedz: **Write the words in your notebook** i zwróć uwagę dzieci na przykład. Podkreśl, że dzieci powinny w zeszytcie zapisywać nazwy zwierząt w kolejności rysunków, a nie wyrazów. Sprawdź odpowiedzi, pytając: **What's number (1)?** (1 *horse*, 2 *cow*, 3 *sheep*, 4 *hen*, 5 *cat*, 6 *duck*).
-  W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę wymieniają nazwy wybranych zwierząt lub podają numery, np.: *hen/number 4*, a pozostałe osoby łączą palcami wyrazy z obrazkami zwierząt i odpowiadają, np. *number 4/hen*.

*DODATKOWY POMYSŁ

Rozdaj sześciorgu uczniom karty wyrazowe z nazwami zwierząt z historyjki. Poproś, aby umieścili je na tablicy w kolejności, w jakiej zwierzęta pojawiają się w historyjce. Zachęć resztę klasy do pomocy: **Number 1 is ...?** (*the sheep*)

ZADANIE RUCHOWE

Rozmieść karty obrazkowe z rysunkami zwierząt z historyjki w różnych miejscach klasy. Zapytaj: **What's your favourite animal in the story?** Dzieci wstają i podchodzą do karty z obrazkiem ulubionego zwierzęcia z historyjki. Kiedy wszystkie dzieci staną w wybranych przez siebie miejscach, policz z całą klasą, ile osób wybrało poszczególne zwierzę. Każda grupa ma za zadanie klasnąć oraz powtórzyć nazwę wybranego zwierzęcia tyle razy, ilu członków liczy, np. jeśli troje dzieci wybrało krowę, klaszczą trzy razy wołając: *Cow, cow, cow.*

3 Listen and point. Sing *Where are you going?* Act out the song. strona 22

- CD1 45 Powiedz: **Ding-dong**. Uczniowie kończą hasło: *Time for a song*. Wskaż obrazki w zad. 4. Powiedz: **Listen to the *Where are you going?* song and point**. Odtwórz nagranie. Dzieci wskazują odpowiedni obrazek pasujący do danej zwrotki. Zatrzymuj nagranie po każdej zwrotce i pytaj o oznaczenie obrazka (pierwsza – d, druga – e, trzecia – b, czwarta – a, piąta – c).
- Umieść karty obrazkowe z rysunkami zwierząt z piosenki na tablicy. Powiedz: **Listen and sing**. Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z techniką *Nauki piosenek krok po kroku* (patrz s. 6.). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

*DODATKOWY POMYSŁ

Narysuj na tablicy jedno ze zwierząt z kart obrazkowych ręką, którą normalnie nie piszesz, np. lewą jeśli jesteś praworęczny. Dzieci zgadują, co to może być za zwierzę. Podziel klasę na pary i poproś, aby uczniowie narysowali wybrane zwierzę, także używając drugiej ręki niż zazwyczaj, a następnie zgadywali, co narysował kolega lub koleżanka.

4 Look and read. Point and say. strona 22

- Wskaż obrazek a i zapytaj: **What does the horse say?** Zachęć klasę do odczytania pytania. Następnie powiedz: **What does the sheep say?** Dzieci odczytują odpowiedź, uzupełniając ją nazwą zwierzęcia (*Horse*). Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami, prosząc dzieci o powiedzenie podobnych dialogów, jak w przypadku obrazka a (pytanie *Can I come with you?*, odpowiedzi: a *Yes, of course, Horse*, b *Yes, of course, Hen*, c *Yes, of course, Cat*, d *Yes, of course, Duck*, e *Yes, of course, Cow*).
- W parach uczniowie przeprowadzają dialogi, na zmianę odgrywając role owcy i napotykanych przez nią zwierząt.

*DODATKOWY POMYSŁ

Dzieci wybierają jedno ze zwierząt z historyjki i albo zapisują jego nazwę w zeszycie, albo mówią koleżdze lub koleżance z pary, jakie zwierzę wybrali. Powiedz: **I'm the sheep. I'm going to get a boat**. Zachęć wszystkich, aby chórem zadali pytanie: *Can I come with you?* Wyłusuj jedną z kart obrazkowych przedstawiającą zwierzę i powiedz: **Yes, of course, (Cow)**. Wszystkie dzieci, które wcześniej wybrały dane zwierzę, wstają. Kontynuuj zadanie, aż wszystkie dzieci wstaną. Ochotnik może przejąć twoją rolę.

5 Listen, read and say the *Bug twister!* strona 22

- Powiedz: **One, two, three. Listen to me**. Wskaż obrazek i zapytaj: **What animals can you see?** (*Colin the Caterpillar, a cow, a cat*) Zademonstruj dzieciom, jak się wymawia głoskę /k/ – w słowie *cat* i jako osobny dźwięk. Powiedz: **Repeat**. Dzieci powtarzają głoskę i słowo. Pokaż dzieciom, że w wyrazie ta głoska jest zapisana literą c, jak zaznaczono na czerwono w dialogu zapisanym na obrazku.
- CD1 48 Powiedz: **Listen and read the Bug twister! Point** oraz wyjaśnij, że dzieci usłyszą wyliczankę z głoską /k/ i powinny wskazywać odpowiednie postacie na obrazku. Odtwórz nagranie.
- Powiedz: **Say the Bug twister!** Dzieci powtarzają dialog razem z nagraniem.
- W parach uczniowie na zmianę odczytują dialog w dymkach, zwracając uwagę na prawidłową wymowę głoski /k/. Druga osoba, jeśli to konieczne, pomaga w odczytaniu dialogu.

*DODATKOWY POMYSŁ

Zagraj z dziećmi w *Brakujące karty*. Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

Zakończenie lekcji

- Pokaż dzieciom karty obrazkowe z rysunkami zwierząt i zapytaj: **Which animals are in the *Where are you going song?* (horse, hen, duck, cat, cow) Which animal is number (1) in the song?** Uczniowie wymieniają zwierzęta w kolejności, w jakiej te pojawiają się w piosence (*duck, cow, hen, horse, cat*).
- CD1 2 Odtwórz piosenkę *Have a great day*. 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 4.: ćw. 1–2, s. 19.; *Work-out*: ćw. 1., s. 25.

CD1 45 CD1 46 - guided CD1 47 - karaoke

Where are you going?

Where are you going? (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście)

I'm going to get a boat. (dzieci udają, że wiosłują)

Can I come with you? (dzieci udają, że biorą kogoś pod ramię)

Yes, of course, Duck! (dzieci potakują i wskazują na tablicy kartę obrazkową z odpowiednim zwierzęciem)

Where are you going? (jw.)

I'm going to get a boat. (jw.)

Can I come with you? (jw.)

Yes, of course, Cow! (jw.)

Where are you going? (jw.)

I'm going to get a boat. (jw.)

Can I come with you? (jw.)

Yes, of course, Hen! (jw.)

Where are you going? (jw.)

I'm going to get a boat. (jw.)

Can I come with you? (jw.)

Yes, of course, Horse! (jw.)

Where are you going? (jw.)

I'm going to get a boat. (jw.)

Can I come with you? (jw.)

Yes, of course, Cat! (jw.)

CD1 48

Hello, Cat and Cow. Can I come with you? Yes, of course, Colin the Caterpillar! (x3)

2 The moon is in the river

Lekcja 5

Cele:

rozpoznawanie i nazywanie potomstwa zwierząt;
mówienie rymowanki


Główne słownictwo i struktury:

chick, calf, foal, lamb, duckling, kitten, puppy; The cat has got a (kitten); Do you like (puppies)? Yes, I do./No, I don't.


Materiały (*opcjonalne):

plyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów kursu, obrazkami zwierząt domowych oraz ich potomstwa (kurczak, cielę, źrebnak, jagnię, kaczątko, kocię); karty wyrazowe z nazwami zwierząt domowych oraz ich potomstwa (*chick, calf, foal, lamb, duckling, kitten*); *maskotka Mrówka Annie

Powitanie


- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
-  Odtwórz piosenkę *Good morning.* 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 przypominają dialog z ostatniej lekcji.
- Potasuj wspólnie karty z obrazkami i nazwami zwierząt. Poproś ochotnika, aby w dowolnym momencie powiedział: *Stop.* Przerwij tasowanie, dyskretnie sprawdź, jaki obrazek lub nazwa zwierzęcia znajduje się na karcie na wierzchu stosu i naśluduj to zwierzę za pomocą gestów lub dźwięków. Dzieci zgadują, co to za zwierzę. Kiedy odgadną, pokaż im kartę. Kontynuuj zabawę, prosząc różne dzieci o mówienie: *Stop.* Ochotnicy mogą także przejąć twoją rolę.
-  Odtwórz piosenkę *Where are you going?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s.49.).

Główna część lekcji

1 Listen and point. Read and repeat. strona 23

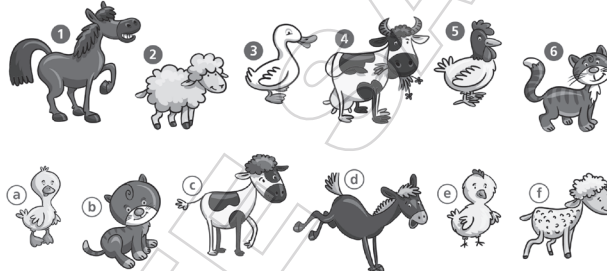
- Pokaż dzieciom karty obrazkowe z potomstwem zwierząt, mówiąc: **Baby animals.** Pokazuj pojedynczo karty, a dzieci zgadują, czyje to dziecko, np. *horse!* Następnie poproś uczniów, aby po angielsku lub po polsku powiedzieli nazwy potomstwa zwierząt, jeśli je znają. Umieść karty na tablicy.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy.
-  Powiedz: **Listen and point.** Uczniowie słuchają nagrania i wskazują zdjęcia w kolejności, w jakiej występują w nagraniu.
- Powiedz: **Listen, read and repeat.** Zachęć uczniów, aby zwrócili uwagę na nazwy potomstwa zwierząt umieszczone pod zdjęciami i aby powtarzali słowa usłyszane w nagraniu. Odtwórz nagranie ponownie.
- Pokazuj karty wyrazowe z nazwami potomstwa zwierząt w przypadkowej kolejności. Uczniowie odczytują wyrazy, a ochotnicy umieszczają je na tablicy pod właściwymi kartami obrazkowymi.

Lesson 5

1 1.49 Listen and point. Read and repeat.



2 1.50 Listen to the Baby animals chant. Match with your fingers. Repeat.



3 Play The animal sound game.

4 Look, ask and say.






• Language: kitten, puppy, duckling, foal, lamb, calf, chick; The cat has got a (kitten); Do you like (puppies)? Yes, I do./No, I don't.

*DODATKOWY POMYSŁ

Zaproś sześcioro ochotników na środek klasy. Rozdaj im karty obrazkowe z rysunkami następujących zwierząt: kura, krowa, koń, owca, kaczką i kot. Uczniowie kolejno podnoszą otrzymane karty, a reszta klasy mówi odpowiednie nazwy zwierząt. Następnie rozdaj karty obrazkowe z postaciami potomstwa zwierząt innym uczniom, którzy kolejno wstają i mówią, wcielając się w rolę otrzymanego zwierzęcia: *I'm a (duckling).* Pozostałe dzieci mówią, do jakiego rodzica powinni podejść, np. *Go to the (duck).* Uczniowie stają przy odpowiednim "zwierzęciu".

2 Listen to the **Baby animals chant.** Match with your fingers. Repeat. strona 23

- Wskaż kolejno w obu rzędach ukazane na obrazkach wizerunki zwierząt dorosłych i ich potomstwa. Uczniowie nazywają zwierzęta. Zapytaj, jak po polsku naśladuje się dźwięki wydawane przez zwierzęta ukazane na obrazkach. Wyjaśnij, że po angielsku te dźwięki brzmią troszkę inaczej i dzieci poznają je w rymowance.
-  Powiedz: **Listen to the chant and match with your fingers.** Dzieci słuchają rymowanki i łączą palcami rysunki dorosłych zwierząt z właściwymi dziećmi (1 d, 2 f, 3 a, 4 c, 5 e, 6 b). Sprawdź odpowiedzi, wymieniając dorosłe zwierzęta z obrazków, a uczniowie łączą palcami obrazki pasujące do siebie i podają nazwy dzieci zwierząt.
-  Zachęć dzieci, aby zwróciły uwagę na dźwięki, jakie wydają zwierzęta "po angielsku". Powiedz: **Listen.** Odtwórz nagranie ponownie i zatrzymaj je po pierwszej zwrotce. Zapytaj: **Which baby animal is it? (a foal) What animal is its mummy? (a horse). What sound do you hear? (neigh).** Powtórz z pozostałymi zwrotkami.
-  Powiedz: **Listen, mime and repeat.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej linijce. Dzieci

powtarzają zdania i odgrywają ich treść, naśladowując twoje gesty. Odtwórz nagranie po raz trzeci, dzieci mówią i odgrywają rymowankę.


*DODATKOWY POMYSŁ

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

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają przy ławkach. Ochotnik losuje kartę przedstawiającą potomstwo jednego ze zwierząt i pokazuje klasie. Powiedz: **Run like a ...**, a dzieci kończą polecenie nazwą wylosowanego zwierzęcia: **kitten!** Uczniowie, stojąc w miejscu, naśladowują ruchy danego zwierzęcia. Powtarzaj zadanie, prosząc ochotników o losowanie różnych zwierząt. Zmieniaj komendy, np. **Stand, walk, fly, eat like, make a ... sound** itp.


3 Play The animal sound game.

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey**. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!*
- Naśladuj dźwięk jednego z potomstwa zwierząt z rymowanki w zad. 2., np. *baa-baa*. Dzieci podają nazwę zwierzęcia, np. *It's a lamb*. Mogą dodatkowo powiedzieć nazwę rodzica. Ochotnicy przejmują twoją rolę.
-  W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę naśladowują dźwięki zwierząt i odgadują ich nazwy.

4 Look, ask and say. strona 23

- Wskaż na pierwszym obrazku pary zwierząt i zapytaj: **What animals are they?** Odpowiedz: **kittens** i zachęć dzieci do powtórzenia odpowiedzi. Pokaż różnicę między *kitten* a *kittens*, np. wyciągając odpowiednią liczbę palców i mówiąc, **One kitten. Two kittens**. Wskaż obrazek 2. i przypomnij słowo *puppy*, poznane przez dzieci w *Bugs Team 1*. Powiedz: **One puppy. Two ...** i zachęć dzieci do powiedzenia: *puppies*. Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami.
- Poproś dwoje ochotników o odczytanie dymków w zadaniu. Upewnij się, że uczniowie rozumieją znaczenie pytania: *Do you like ...?* Wymień odpowiedzi: **Yes, I do** i **No, I don't**, aby, posługując się gestami, np. wyciągniętym kciukiem i kciukiem zwróconym w dół, lub potakując i kiwając przecząco głową, przekazać znaczenie odpowiedzi.
- Zapytaj klasę: **Do you like kittens?** Zachęć uczniów, którzy chcą odpowiedzieć twierdząco, aby wstali i powiedzieli chórem: *Yes, I do*. Te dzieci, które chcą zaprzeczyć, zostają na miejscach i na twój sygnał mówią: *No, I don't*. Policz, ilu uczniów stoi i ogłoś wyniki, np. **Ten children like kittens**. Powtórz zadanie, pytając o pozostałe zwierzęta z obrazków. Ochotnicy mogą przejąć twoją rolę, a cała klasa pomaga w liczeniu odpowiedzi twierdzących.
-  W parach uczniowie na zmianę zadają sobie pytania i udzielają odpowiedzi na temat tego, czy lubią poszczególne zwierzęta ukazane na obrazkach.

Zakończenie lekcji

- Zapytaj: **Do you remember all the baby animals and their parents?** Uczniowie wymieniają z pamięci sześć nazw potomstwa zwierząt poznanych na zajęciach oraz ich rodziców.
-  Odtwórz piosenkę *Have a great day*. 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 5.: ćw. 1–2, s. 20.

CD1
49

1 chick, 2 calf, 3 foal, 4 lamb, 5 duckling, 6 kitten
(pauza)
calf, foal, chick, kitten, duckling, lamb
(pauza)
duckling, kitten, chick, lamb, foal, calf

CD1
50

Baby animals

The horse has got a foal. (dzieci przykładają dłonie do głowy, naśladowując końskie uszy)

Listen to it say: (dzieci przykładają rękę do ucha)

Neigh, neigh, neigh

Every day. (dzieci wyciągają ręce do góry w geście radości)

The sheep has got a lamb. (dzieci wykonują koliste ruchy rękami, aby pokazać wełnę owcy)

Listen to it say: (jw.)

Baa, baa, baa

Every day. (jw.)

The duck has got a duckling. (dzieci machają rękami, naśladowując skrzydła kaczki)

Listen to it say: (jw.)

Quack, quack, quack

Every day. (jw.)

The cow has got a calf. (dzieci przykładają dłonie do skroni, pokazując krótkie rogi krowy)

Listen to it say: (jw.)

Moo, moo, moo

Every day. (jw.)

The hen has got a chick. (dzieci pokazują palcami dziób i udają, że dziobią ziarno jak kura)

Listen to it say: (jw.)

Cheep, cheep, cheep

Every day. (jw.)

The cat has got a kitten. (dzieci wyciągają przed siebie ręce, naśladowując przeciągającego się kota)

Listen to it say: (jw.)

Miaow, miaow, miaow

Every day. (jw.)

2 The moon is in the river

Lekcja 6

Cele:

rozwijanie umiejętności podawania powodów


Główne słownictwo i struktury:

potomstwo zwierząt; *cow, goat, duck, hen, sheep; milk, eggs, wool; calf, chick, duckling, lamb; We get (eggs) from (hens); The (cow)'s got a (calf).*

Materiały (*opcjonalne):

plyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów kursu, obrazkami zwierząt domowych i ich potomstwa; karty wyrazowe z nazwami zwierząt domowych i ich potomstwa; *domino z *Zeszytu ćwiczeń* z obrazkami zwierząt domowych i produktów, jakie uzyskuje się dzięki nim; *maskotka Mrówka Annie

Powitanie


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

Powtórzenie

- Zaprosz sześcioro dzieci na środek klasy i rozdaj im karty z obrazkami zwierząt: kurą, krową, koniem, owcą, kaczką i kotem. Wszyscy uczniowie nazywają zwierzęta. Uczniom siedzącym w ławkach rozdaj karty z obrazkami ukazującymi potomstwo zwierząt. Wskaż pierwszą osobę spośród stojących na środku i powiedz: **The (hen) has got a ...** Cała klasa podaje nazwę dziecka danego zwierzęcia, np. *chick.* Uczeń trzymający kartę z rysunkiem kurczęcia wstaje z miejsca i podchodzi do osoby trzymającej kartę z rysunkiem kury. Kontynuuj, prosząc dzieci o dopasowanie pozostałych par zwierząt. Zachęć wszystkich, aby razem z tobą mówili pełne zdania, np. **The horse has got a (foal).** Powtórz zadanie z kartami wyrazowymi, zapraszając inne osoby na środek klasy.
-  Odtwórz rymowaną *Baby animals.* Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (patrz s. 51.).


Główna część lekcji




1 Do the Farm animal quiz. Listen, think and say. strona 24



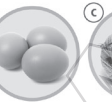


- Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji poprzez różne gry i zadania dzieci będą ćwiczyć umiejętność podawania powodu, tj. tłumaczenia, dlaczego coś się dzieje. Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy.
- Wskaż kolejno zdjęcia 1–5 i zapytaj: **What animals are they?** (1 *cows*, 2 *sheep*, 3 *hens*, 4 *ducks*, 5 *goats*) Wskaż produkty na zdjęciach a–c i zapytaj uczniów: **What's this?** Wysłuchaj odpowiedzi po polsku lub po angielsku. Poproś uczniów o powtórzenie: *milk, eggs, wool.*
-  Powiedz: **Let's do the Farm animal quiz. Listen, think and say** i wyjaśnij po polsku, że zadaniem uczniów jest podać powody, dla których trzymamy zwierzęta w gospodarstwie, wskazując produkty na zdjęciach a–c. Podziel uczniów na cztery drużyny. Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdym zdaniu zawierającym sygnał dźwiękowy. Przy pierwszym zestawie zdań wyjaśnij znaczenie słów: *Why do we keep (cows)? We get ... from (cows).* Następnie

**Thinking skills
GIVING
REASONS**


Lesson 6

1  1:51 Do the Farm animal quiz. Listen, think and say.



2  3  4 

5  a  b  c  5 

2 Play Name the animals.

3 Make the farm animal dominoes. Say. 

4 Play Farm animal dominoes.

5 Look and say.  


• Language: cow, goat, duck, hen, sheep; milk, eggs, wool; calf, chick, duckling, lamb; We get (eggs) from (hens); The (cow)'s got a (calf).

24

daj drużynom czas na konsultację i decyzję dotyczące produktu. Następnie poproś kolejno każdą drużynę o chóralną odpowiedź. Po udzieleniu odpowiedzi przez wszystkie drużyny wznawiaj nagranie. Uczniowie sprawdzają, czy udzieliłi poprawnych odpowiedzi.

Zadanie to może być również przeprowadzone z elementem rywalizacji – uczniowie w drużynach przeprowadzają konsultacje i ew. głosowanie, zapisują wybraną odpowiedź, a następnie reprezentanci poszczególnych grup przedstawiają odpowiedzi klasie. Za każdą prawidłową odpowiedź drużyny otrzymują punkt. Wygrywa drużyna z największą liczbą punktów.

2 Play Name the animals!

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Wymień jeden z produktów z zad. 1. (*milk, eggs, wool*), np. **eggs.** Dzieci reagują, mówiąc, które zwierzęta wytwarzają ten produkt, np. *We get eggs from hens/ducks.* Po kilku rundach swoją rolę przejmują ochotnicy.
-  W parach lub małych grupach uczniowie grają w *Name the animals.*

ZADANIE RUCHOWE

Rozmieść pojedynczo karty obrazkowe z rysunkami: krowy, owcy, kury, kaczkę i kozy w następujących miejscach w klasie: na krześle, na ławce, na podłodze, na tablicy, na ścianie za plecami dzieci. Mów nazwy zwierząt, a uczniowie odpowiednio reagują, w zależności od tego, gdzie dana karta się znajduje: siadają na swoim krześle, kładą ręce na ławce, kucają na podłodze, wskazują tablicę lub ścianę za nimi, mogą także do nich podchodzić, jeśli jest na to miejsce. Następnie wymień jeden z produktów: **milk, eggs** lub **wool.** Uczniowie mówią, które zwierzę jest hodowane dla danego produktu, np. **Wool!** – *We get wool from sheep* i wykonują odpowiedni ruch, np. jeśli karta z rysunkiem owcy znajduje się na podłodze – dzieci kucają. Kontynuuj zadanie, wymieniając różne produkty.


3 Make the farm animal dominoes. Say.

- Pokaż gotowe karty domina. Powiedz: **Let's make the farm animal dominoes.** Poproś dzieci, aby wyjęły szablon kart domina z *Zeszytu ćwiczeń* i pomóż im w ich wycinaniu. Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, poproś, aby samodzielnie wykonały karty domina, dzieląc je na pół i podpisując następująco (ew., rysując ilustracje zamiast wyrazów): *milk/duck, wool/cow, duckling/hen, lamb/goat, eggs/sheep, duck/calf, cow/eggs, hen/milk, goat/chick, sheep/milk, cow/eggs, hen/milk*
- Mów zdania związane z kartami, np. **We get milk from cows, A cow has got a calf.** Dzieci podnoszą dwie odpowiednie karty domina. Następnie unoś po dwie karty złożone razem, a uczniowie mówią odpowiadające im zdania.
-  W grupach uczniowie mówią zdania, a pozostali członkowie grupy pokazują po dwie odpowiednie karty. W następnej kolejce pokazują po dwie karty domina, a pozostali członkowie grupy mówią zdania związane z kartami.

*DODATKOWY POMYSŁ

Podziel klasę na dwie drużyny i zaproś ochotnika z pierwszej drużyny na środek klasy. Szepnij mu na ucho zdanie związane ze zwierzętami domowymi, np. **We get eggs from hens.** Ochotnik rysuje na tablicy treść tego zdania, bez wydawania dźwięków ani pokazywania gestów, a jego drużyna próbuje odgadnąć, co to za zdanie. Wyznacz 2 minuty na rysowanie i odgadywanie. Jeśli zdanie zostanie odgadnięte, drużyna zdobywa punkt. Następnie do tego samego zadania przystępuje druga drużyna. Zapraszaj do zabawy różnych przedstawicieli drużyn. Ogłoś z góry, ile rund się odbędzie, np. trzy. Wygrywa drużyna z większą liczbą punktów.

4 Play Farm animal dominoes. strona 24

- Wskaż na obrazku dzieci i zapytaj: **Who's this?** (*Sam and Lia*). Przypomnij uczniom, że w tym zadaniu dzieci demonstrują grę z wycinanką.
- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Pokaż zasady gry, zapraszając na środek klasy ochotnika ze swoimi kartami domina. Każdy gracz trzyma dwie karty w dłoni, a pozostałe karty kładzie na ławce, zwracając je obrazkami w dół. Połóż na stoliku jedną kartę domina ze swojego zestawu. Drugi gracz dokłada kartę domina ze swojego zestawu pasującym obrazkiem, np. z rysunkiem mleka do obrazka karty leżącej na stoliku, np. z rysunkiem krowy i wyjaśnia powód, dla którego oba obrazki łączą się ze sobą, mówiąc, np. *We get milk from cows.* Jeśli nie ma w ręce karty z pasującym obrazkiem, dobiera jedną kartę ze swojego stosu. Jeśli żaden obrazek na dobranej karcie nie pasuje, uczeń traci swoją kolejkę, a przeciwnik dobiera ze swojego stosu kartę i sprawdza, czy ona pasuje do tej leżącej na stole. Kontynuujcie grę, na zmianę wykładając karty. Wygrywa osoba, która pierwsza pozbędzie się swoich kart domina.
-  W parach uczniowie grają w domino, na zmianę wykładając karty z obrazkami i mówiąc zdania. W skróconej wersji gry dzieci mogą korzystać z jednego zestawu kart domina.


5 Look and say. strona 24

- Wskaż zwierzęta na obrazku i poproś dzieci o ich nazwanie (*cat, dog*). Zadawaj pytania: **Why do we keep pets/dogs/cats?** Dzieci zgłaszają się i udzielają osobistych odpowiedzi, np. *A dog/cat is friendly, funny, clever; I like dogs, I play with my dog, itp.*

*DODATKOWY POMYSŁ

Zagraj z dziećmi w *Tajemnicze gesty*. Opis gry w *Banku gier* na s. 16.

Zakończenie lekcji

- Zapytaj dzieci o zwierzęta domowe z lekcji: **Why do we keep (goats)?** Uczniowie podają powody, np. *We get milk from goats.*
-  Odtwórz piosenkę *Have a great day*. 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.

CD1
51

- 1 Why do we keep cows on farms? We get **beep** from cows. (pauza) We get milk from cows.
- 2 Why do we keep sheep on farms? We get **beep** from sheep. (pauza) We get wool from sheep.
- 3 Why do we keep hens on farms? We get **beep** from hens. (pauza) We get eggs from hens.
- 4 Why do we keep ducks on farms? We get **beep** from ducks. (pauza) We get eggs from ducks.
- 5 Why do we keep goats on farms? We get **beep** from goats. (pauza) We get milk from goats.

2 The moon is in the river

Lekcja 7

Cele:

śpiewanie piosenki; odgrywanie dialogu; rozpoznawanie i nazywanie ras użytkowych zwierząt z Wielkiej Brytanii; budowanie świadomości podobieństw i różnic międzykulturowych


Główne słownictwo i struktury:

cow, sheep, horse, duck, cat, dog, farm; *Old Macdonald/ he's got a (farm); How do (sheep) go?*; angielskie nazwy dźwięków wydawanych przez zwierzęta; *This is a (Shetland pony).*

Materiały (*opcjonalne):

plyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów kursu; *mapa Wielkiej Brytanii; *mapa Polski; *maskotka Mrówka Annie; *miękką piłka

Powitanie


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

Powtórzenie


- Zapytaj: **Why do we keep cows on farms?** Dzieci odpowiadają: *We get milk from cows.* Kontynuuj zadawanie pytań o owce, kury, kozy i kaczki. Uczniowie podają nazwy produktów uzyskiwanych dzięki tym zwierzętom.
-  Odtwórz rymowaną *Baby animals.* Dzieci mówią rymowaną i odgrywają jej treść (patrz s. 51.).


Główna część lekcji

1 Listen, and sing the song *Old Macdonald's got a farm.* strona 25


- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji dzieci będą mogły porównać zwierzęta hodowane w Wielkiej Brytanii i w Polsce.
- Wskaż obrazek i powiedz: **This is a farm. This man's name is Mr Macdonald.** Zapytaj: **What animals can you see?** (*sheep, horse, cows, duck*). **Do you remember the sounds they make?** Zachęć dzieci, aby przypomnieli dźwięki wydawane przez te zwierzęta w rymowance *Baby animals*, poznanej na lekcji 5. (patrz s. 51.).
-  Powiedz: **Listen to the song.** Odtwórz nagranie i odgrywaj treść piosenki (patrz s. 55.). Zachęć dzieci do naśladowania twoich gestów.
- Powiedz: **Sing the song.** Odtwórz piosenkę, robiąc pauzę po każdej linijce, aby dzieci mogły ją powtórzyć. Odtwórz nagranie po raz trzeci. Dzieci śpiewają piosenkę z nagraniem i odgrywają jej treść.

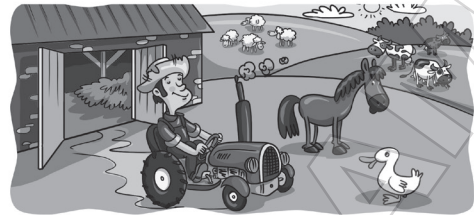
2 Listen to the dialogue. Repeat. Act out.


- Zapytaj dzieci: **Do you know the dog and cat sounds in English?** Wystuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj. Wyjaśnij, że uczniowie sprawdzą swoje odpowiedzi, słuchając dialogu.
-  Powiedz: **Listen and check.** Odtwórz nagranie, a dzieci sprawdzają swoje odpowiedzi.





Lesson 7

1  1.52 Listen, and sing the song *Old Macdonald's got a farm.*




2  1.53 Listen to the dialogue. Repeat. Act out.


3  1.54 Listen, find and point.



Shetland pony




Jersey cow




British goat


4 Draw and write in your notebook. Say.



This is a Kucuk pony.

• Language: cow, sheep, horse, duck, cat, dog, farm; Old Macdonald/ he's got a farm; How do (sheep) go?; animal noises; This is a Shetland pony.




- Powiedz: **Listen and repeat.** Podziel klasę na dwie grupy i każdej z grup przydziel inną rolę: *teacher* i *child*. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej linijce. Sprawdź zrozumienie dialogu i pokaż grupom, że powinny powtarzać kwestie przydzielonej im postaci. Powtórz zadanie, prosząc grupy o zamienienie się rolami.
- Powiedz: **Tick tock.** Uczniowie kończą hasło: *Time to talk.* Powiedz: **Act out the dialogue,** wspomagając się gestami. Odegraj z ochotnikiem przykładowy dialog. Zapraszaj pary ochotników na środek klasy, aby odegrały podobny dialog.
-  W parach uczniowie odgrywają dialog, na zmianę przyjmując role rodzica i dziecka.

ZADANIE RUCHOWE

Ustaw dzieci w kręgu. Rzuć miękką piłeczką do jednej osoby i zapytaj: *How do (horses) go in English?* Dziecko odpowiada. Jeśli nie pamięta odpowiedzi z piosenki w zad. 1. i wcześniejszych lekcji, robi obrót, a reszta klasy wydaje prawidłowy dźwięk. Następnie to samo dziecko rzuca piłeczką do dowolnej osoby i zadaje pytanie o inne zwierzę. Upewnij się, że każdy ma szansę rzucić i złapać piłkę, np. osoby mogą zgłaszać się, jeśli jeszcze nie odpowiadały. W dużej klasie można utworzyć dwa kręgi, tak aby dwie grupy grały jednocześnie.

3 Listen, find and point strona 25

- Wyjaśnij, że zdjęcia przedstawiają zwierzęta hodowlane pochodzące z różnych części Wielkiej Brytanii.
-  Powiedz: **Listen, find and point.** Uczniowie słuchają wypowiedzi z nagrania oraz odnajdują w podręczniku pasujące zdjęcia i wskazują je (1 b, 2 a, 3 c). Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdym zdaniu i wyjaśniając trudniejsze zwroty: *It's from the island of Jersey, the Shetland Isles in Scotland, It's got horns, Cheviot hills in England.* Jeśli masz mapę Wielkiej Brytanii, wskaż regiony wymienione w nagraniu.

- Mów kwestie postaci zgodnie z kolejnością zdjęć, np. **Hello, I'm Seb. This is ...** Zachęć uczniów, aby dokończyli nazwę i opis wyglądu danego zwierzęcia zgodnie z wypowiedzią w nagraniu, wspomagając się zdjęciami, np. ... *a Shetland pony. It's very small.*


***DODATKOWY POMYSŁ**

Zapytaj o zwierzęta z zad. 3.: **Why do people keep (Jersey cows)?** Dzieci zgadują odpowiedzi, np. *We get milk from Jersey cows.* Wystuchaj odpowiedzi uczniów po polsku lub po angielsku. Wyjaśnij po polsku, że obecnie kuce szetlandzkie służą głównie dzieciom do przejażdżek, ale w przeszłości były często wykorzystywane jako zwierzęta pociągowe i juczne – przenoszące towary, gdyż mimo małego wzrostu są bardzo silne. Kozy pochodzące z rejonu Cheviot są rzadką rasą, obecnie głównie żyją dziko. Krowy rasy Jersey są chowane głównie dla ich mleka, nie mięsa.

4 Draw and write in your notebook. Say.

- Powiedz, że tak jak Wielka Brytania ma rasy zwierząt wymienione w zad. 3., tak w Polsce też mamy swoje rasy zwierząt hodowlanych. Wskaż w podręczniku rysunek i zapytaj: **Do you know Hucul ponies?** Podaj polską nazwę: koń huculski i powiedz: **They are from the Carpathian Mountains.** Wyjaśnij po polsku, że konie huculskie pochodzą z terenu Karpat Wschodnich, których część znajduje się w południowo-wschodniej części Polski. Jeśli masz mapę Polski, pokaż dzieciom odpowiedni region.
- Zapytaj, jakie inne, hodowlane i dzikie, zwierzęta zamieszkują Polskę. Wystuchaj odpowiedzi dzieci po polsku lub po angielsku. Podpowiedz kilka ras zwierząt z Polski, np. *the Konik/Polish primitive horse/konik polski, the Polish Red cow/krowa polska czerwona, the Polish Tatra Sheepdog/owczarek podhalański.* Jeśli masz dostęp do Internetu, pokaż zdjęcia powyższych ras i zapisz ich nazwy na tablicy.
- Powiedz: **Draw an animal from Poland.** Wyjaśnij, że dzieci powinny narysować zwierzę zamieszkujące Polskę oraz odpowiednio podpisać rysunek. Może to być zwierzę hodowlane lub dzikie. Dzieci mogą podać tylko gatunek, ale także mogą wybrać konkretną rasę, np. z tych wymienionych na wcześniejszym etapie zadania. Wyznacz czas na wykonanie zadania. Chodź po klasie i zadawaj dzieciom pytania o ich prace. Możesz także zadać pracę do domu i poprosić, aby uczniowie dowiedzieli się więcej o wybranym przez siebie zwierzęciu.
- Ochotnicy pokazują swoje rysunki całej klasie i opowiadają o nich, np. *It's the Polish Tatra Sheepdog. It is big and white, It's from the Tatra mountains.* W licznej klasie dzieci pokazują swoje rysunki i opisują je w grupach.

Zakończenie lekcji

- Unieś podręcznik i zapytaj: **What animals from the UK do you remember?** Uczniowie podają nazwy ras zwierząt, które zapamiętały. Zapytaj: **How do dogs/cats go in English?** (*Woof! Woof, Miaow! Miaow!*)
-  Odtwórz piosenkę *Have a great day.* 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
52

Old Macdonald's got a farm

Old Macdonald's got a farm. (dzieci tańczą w rytm piosenki)

E-I-E-I-O

And on the farm he's got a cow. (dzieci przykładają palce do skroni, pokazując krótkie rogi krowy)

E-I-E-I-O

With a moo-moo here, and a moo-moo there. (dzieci obracają się na prawo i lewo)

Here a moo, there a moo, (jw.)

Everywhere a moo, moo. (dzieci robią pełen obrót)

Old Macdonald's got a farm. (dzieci tańczą w rytm piosenki)

E-I-E-I-O

Old Macdonald's got a farm. (jw.),

E-I-E-I-O

And on the farm he's got a sheep. (dzieci wykonują koliste ruchy rękami, aby pokazać wełnę owcy)

E-I-E-I-O

With a baa-baa here, and a baa-baa there. (jw.)

Here a baa, there a baa, (jw.)

Everywhere a baa, baa. (jw.)

Old Macdonald's got a farm (jw.)

E-I-E-I-O

Old Macdonald's got a farm. (jw.)

E-I-E-I-O

And on the farm he's got a horse. (dzieci przykładają dłonie do głowy, naśladując uszy konia)

E-I-E-I-O

With a neigh-neigh here, and a neigh-neigh there. (jw.)

Here a neigh, there a neigh, (jw.)

Everywhere a neigh, neigh. (dzieci robią pełen obrót)

Old Macdonald's got a farm (jw.)

E-I-E-I-O

Old Macdonald's got a farm. (jw.)

E-I-E-I-O

And on the farm he's got a duck. (dzieci machają rękami, naśladując skrzydła kaczki)

E-I-E-I-O

With a quack-quack here, and a quack-quack there. (jw.)

Here a quack, there a quack, (jw.)

Everywhere a quack, quack. (jw.)

Old Macdonald's got a farm (jw.)

E-I-E-I-O

CD1
53

Teacher: *How do dogs go in English?*

Child: *Woof! Woof!*

Teacher: *How do cats go in English?*

Child: *Miaow! Miaow!*

CD1
54

1 *Hello, I'm Vera. This is a Jersey cow. It's brown. It's from the island of Jersey.*

2 *Hello, I'm Seb. This is a Shetland pony. It's very small. It's from the Shetland Isles in Scotland.*

3 *Hello, I'm Max. This is a British goat. It's got horns. It's from the Cheviot hills in England.*

2 The moon is in the river

Lekcja 8

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziału 2.

Główne słownictwo i struktury:

zwierzęta domowe; potomstwo zwierząt; *Where are you going? I'm going to get a boat, Can I come with you? Yes, of course, (Cat); A (sheep) has got a (lamb).*

Materiały (*opcjonalne):

plyta audio CD1; karty z wizerunkami bohaterów kursu, obrazkami zwierząt domowych i ich potomstwa; karty wyrazowe z nazwami zwierząt domowych i ich potomstwa; *maskotka Mrówka Annie

Powitanie

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

Powtórzenie

- Pokazuj karty z obrazkami zwierząt domowych. Zachęć uczniów, aby pytali: *How do (horses) go in English?* i odpowiadali (*Neigh! Neigh!*).
- CD1 52 Odtwórz piosenkę *Old Macdonald's got a farm.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 55.).

Główna część lekcji

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

- Powoli wysuwaj zza podręcznika pojedyncze karty z obrazkami zwierząt. Uczniowie podają nazwę zwierzęcia, kiedy tylko rozpoznają je po widocznym fragmencie.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Wskaż zwierzęta w zad. 2. i pytaj: **What animal is this?** Dzieci nazywają zwierzęta (1 *goat*, 2 *horse*, 3 *duck*, 4 *cat*, 5 *sheep*, 6 *cow*, 7 *hen*, 8 *dog*).
- CD1 55 Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę w miejscu, w którym w pierwszej wypowiedzi padnie nazwa zwierzęcia. Dzieci wskazują właściwą ilustrację. Powiedz: **Say the number.** Uczniowie mówią: *It's number 5.* Wznów nagranie, aby dzieci sprawdziły swoją odpowiedź. Kontynuuj zadanie z pozostałymi wypowiedziami.
- Powiedz: **Repeat.** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają zdania.
- W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę wcielają się w zwierzęta, np. *I'm the hen* i zgadują, który to numer obrazka, np. *It's number 7.*

*DODATKOWY POMYSŁ

Podziel klasę na pary. W każdej parze jedno dziecko wykonuje fragment rysunku wybranego zwierzęcia domowego, np. ogon konia, rogi krowy, dziób kaczki itp. Druga osoba zgaduje, co to za zwierzę. Następnie zamieniają się rolami.

Lesson 8

Unit review

1 1.55 Listen, find and point. Say the number. Repeat.

2 Write the words in your notebook.

sheep duck cow dog horse hen cat goat

Example: 1. goat

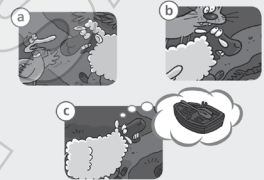


3 1.56 Listen, read and match with your fingers. Say.

1 Yes, of course, Cat.

2 I'm going to get a boat.

3 Where are you going?



4 1.57 Listen, read and say.

chick calf foal lamb duckling kitten



A sheep has got a ...



A duck has got a ...



A hen has got a ...



A cow has got a ...



A horse has got a ...



A cat has got a ...



Go to Gary's picture dictionary on page 81.



2 Write the words in your notebook. strona 26

- Wskaż wyrazy oraz zwierzęta i powiedz: **Read and match with your fingers.** Pokaż, że dzieci powinny połączyć palcami rysunki zwierząt oznaczone cyframi 1–8 z wyrazami. Zapytaj: *What's number 1?*, a dzieci mówią: *goat*. Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami.
- Powiedz: **Write the words in your notebook** i zwróć uwagę dzieci na przykład. Podkreśl, że dzieci powinny w zeszytce zapisywać wyrazy w kolejności rysunków, a nie wyrazów. Sprawdź odpowiedzi, pytając: **What's number (1)?** (1 *goat*, 2 *horse*, 3 *duck*, 4 *cat*, 5 *sheep*, 6 *cow*, 7 *hen*, 8 *dog*).

ZADANIE RUCHOWE

Pokazuj karty wyrazowe z nazwami zwierząt i poproś, aby dzieci podały "angielskie" dźwięki, jakie wydają te zwierzęta. Następnie uczniowie stają w kręgu. Szepnij każdemu na ucho nazwę zwierzęcia z rozdziału 2. Upewnij się, że nazwę przydzielisz przynajmniej dwóm osobom. Poproś dzieci, aby chodziły po klasie, wydając dźwięk przydzielonego zwierzęcia. Zadaniem uczniów jest znaleźć zwierzęta swojego gatunku. W tym celu, kiedy rozpoznają znajomy dźwięk, pytają: *Are you a (horse)?* Jeśli otrzymają odpowiedź twierdzącą, chodzą po klasie razem. Zakończ zabawę, kiedy wszyscy utworzą grupy. W licznej klasie zamiast wydawania dźwięków uczniowie mogą pokazywać zwierzęta za pomocą gestów.

3 Listen, read and match with your fingers. Say. strona 26

- Zapytaj: **Do you remember the Moon is in the river story?** Wskaż postacie na obrazkach i zapytaj: **What animal is this?** (a *Sheep*, *Duck*, b *Sheep*, *Cat*, c *Sheep*)

- **CD1 56** Powiedz: **Listen, read and match with your fingers. Say the animal.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest połączyć zdania z wypowiadającymi je postaciami ukazanymi na rysunkach. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po pierwszej wypowiedzi. Dzieci łączą palcami pytanie z właściwym obrazkiem i podają odpowiedzi (1 b, 2 c, 3 a). Kiedy dzieci znajdą pasujący do pytania obrazek i podadzą odpowiednią literę, zapytaj, kto może wypowiadać usłyszaną kwestię. Wysłuchaj odpowiedzi dzieci, a następnie wznów odtwarzanie nagrania, aby dzieci mogły sprawdzić swoją odpowiedź (1 *Sheep*, 2 *Sheep*, 3 *Duck*).

***DODATKOWY POMYSŁ**

Zagraj z dziećmi kartami obrazkowymi z rysunkami zwierząt domowych w *Kontury* prosząc o budowanie pełnych zdań: *It's a goat*. Opis gry w *Banku gier* na s. 15.

4 Listen, read and say.  strona 26

- Zapytaj: **Do you remember the baby animals?** Pokaż karty z rysunkami potomstwa zwierząt, a uczniowie przypominają nazwy zwierząt. Wręcz sześciorgu ochotnikom karty z obrazkami potomstwa zwierząt, a pasujące karty wyrazowe sześciu innym osobom. Poproś klasę, aby połączyła karty w pary: obrazek – wyraz, mówiąc, kto powinien stać obok kogo, np. **Julia i Maciek**. Powtórz zadanie, tym razem rozdając karty obrazkowe z rysunkami potomstwa i rodziców.
- **CD1 57** Wskaż w podręczniku zdania znajdujące się pod obrazkami par zwierząt i powiedz: **Listen, read and say.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest dokończyć zdania, podając nazwę potomstwa danego zwierzęcia. Odtwórz nagranie, robiąc pauzę przed nazwą potomstwa, uczniowie podają odpowiedź. Wznów nagranie, aby dzieci mogły sprawdzić swoje odpowiedzi.

Go to Gary's picture dictionary on page 81.

- Przypomnij, 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.
- Wykonaj z klasą dwa dowolne ćwiczenia ze słowniczkiem obrazkowym z *Banku gier* na s. 12.

Zakończenie lekcji

- Unieś podręcznik i zapytaj: **How many (animals and baby animals) do you remember?** Dzieci wymieniają z pamięci słowa z danych kategorii.
- **CD1 2** Odtwórz piosenkę *Have a great day*. 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 55

Hello. I'm a sheep. (pauza) It's number 5.
Hello. I'm a dog. (pauza) It's number 8.
Hello. I'm a duck. (pauza) It's number 3.
Hello. I'm a cow. (pauza) It's number 6.
Hello. I'm a horse. (pauza) It's number 2.
Hello. I'm a hen. (pauza) It's number 7.
Hello. I'm a cat. (pauza) It's number 4.
Hello. I'm a goat. (pauza) It's number 1.

CD1 56

1 *Yes of course, Cat. (pauza) Sheep.*
 2 *I'm going to get a boat. (pauza) Sheep.*
 3 *Where are you going? (pauza) Duck.*

CD1 57

1 *A sheep has got a (pauza) lamb.*
 2 *A duck has got a (pauza) duckling.*
 3 *A hen has got a (pauza) chick.*
 4 *A cow has got a (pauza) calf.*
 5 *A horse has got a (pauza) foal.*
 6 *A cat has got a (pauza) kitten.*

2 The moon is in the river

Cumulative review

Cele:

powtórzenie materiału z rozdziałów: *Welcome back!* oraz 1–2.

Główne słownictwo i struktury:

○ materiał z rozdziałów: *Welcome back!* oraz 1–2.

Materiały (*opcjonalne):

plyta audio CD1; karty obrazkowe i wyrazowe z rozdziałów: *Welcome back!*, oraz 1–2.; minutnik; *maskotka Mrówka Annie

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.*
- CD1 1 Odtwórz piosenkę *Good morning.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19.).

Powtórzenie

- Pytaj o słowa z różnych kategorii dotychczas poznanych przez dzieci: **How many (animals) can you name in (10) seconds?** W podpowiedzi możesz wydawać odpowiednie dźwięki lub pokazywać słowa za pomocą gestów. Wybieraj różnych uczniów, aby wymieniali słowa z pamięci. Włącz minutnik, licz podane słowa i po upływie przeznaczonego, na zadanie czasu zawołaj: **Stop!**
- CD1 45 Odtwórz piosenkę *Where are you going?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 49.).

*DODATKOWY POMYSŁ

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

- 1 Pokazuj karty obrazkowe z poznanych zakresów słownictwa, pytając: **What's this?** lub prosząc o uzupełnienie zdań, np.: *The cat has got a (kitten).*
- 2 Pokazuj karty wyrazowe z poznanych zakresów słownictwa, prosząc o odczytanie wyrazów i ułożenie z nimi zdania, np.: *We get milk from cows.*
- 3 Pokazuj karty obrazkowe do historyjek i proś o ułożenie ich we właściwej kolejności lub o uzupełnienie dialogu dotyczącego danej karty, np.: *I'm going to (get a boat).*
- 4 Proś o podanie lub pokazanie na kartach par pasujących do siebie słów lub zdań, np.: *The sheep has got a lamb.*
- 5 Umieść karty obrazkowe na tablicy, ponumeruj je i pokazuj karty wyrazowe. Poproś dzieci o podanie numeru karty obrazkowej pasującej do karty wyrazowej.
- 6 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 1.58 Listen, find and point.

2 Play I spy with Bugs eye.



3 Read, look and find. Say what's missing.

trousers

cat

shorts

calf

sheep

chick

4 1.59 Listen and read. Think and say your opinion of your work.

My work is OK!

My work is good!

My work is excellent!

Główna część lekcji

1 Listen, find and point. strona 27

- Przypomnij, że na tej lekcji dzieci będą powtarzały materiał, którego się uczyły od początku roku. Z każdą taką sekcją ilość materiału będzie się zwiększała.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Podaj po angielsku numer strony i zapisz go na tablicy. Zapytaj: **What can you see in the picture?** Zachęć dzieci do wymieniania po angielsku nazw zwierząt, ich potomstwa, postaci, ubrań, kolorów, jedzenia, zabawek i drobnych przedmiotów.
- CD1 58 Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdym zdaniu lub dialogu. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują właściwe elementy obrazka i wskazują je. Odtwórz nagranie po raz drugi, bez zatrzymywania go i zachęć dzieci, aby oprócz słuchania i wskazywania elementów na obrazku próbowały mówić kwestie z nagraniem.

2 Play I spy with Bugs eye! strona 27

- Kląśnij 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 goat),** przykładając do oka dłonie złożone na kształt lunety i patrząc na obrazek zamieszczony w podręczniku. Dzieci odnajdują na ilustracji wymienione zwierzę lub przedmiot i je wskazują. Wygrywa to dziecko, które jako pierwsze z pary wskaże właściwy element. Powtórz grę kilka razy.
- Uczniowie kontynuują grę w trzyosobowych grupach, na zmianę mówiąc: *I spy with Bugs eye ...*, a pozostałe dzieci pospiesznie wskazują dany element obrazka.


ZADANIE RUCHOWE

Rozdaj karty wyrazowe, po jednej na ucznia. Przyjmując kartę, uczeń odczytuje słowo i pokazuje je za pomocą gestów. Wydawaj klasie polecenia, wspomagając przekaz gestami: **Line up from the shortest to the longest word, (Baby animal) words – stand together. Words with letter 'c' – jump on your left leg** itp.

3 Read, look and find. Say what's missing. strona 27

- Zachęć dzieci do odczytania wyrazów po cichu. Następnie podawaj kolory tła w ramkach, a uczniowie chórem odczytują wyrazy umieszczone na danym tle, np. **Purple?** – *sheep*.
- Wskaż obrazek w zad. 2. i powiedz: **Look and find. Five things are in the picture. One isn't.** Uczniowie odnajdują pasujące elementy obrazka i wskazują je. Zapytaj: **What isn't in the picture? What's missing?** Dzieci odpowiadają: *shorts*.

4 Listen and read. Think and say your opinion of your work. strona 27

- Wskaż obrazek i zapytaj: **Who's this?** Dzieci nazywają postacie. Wyjaśnij, że uczniowie będą oceniać swoją pracę nad materiałem dotychczas omówionym w rozdziałach podręcznika.
-  Powiedz: **Listen, read and repeat.** Zachęć dzieci, aby podczas słuchania mówiły kolejne liczby oraz odczytywały zdania i powtarzały je.
- Zapytaj: **What do you think of your work?** i zachęć dzieci po polsku, aby zdecydowały, jak oceniają własną pracę, wybierając sobie po cichu jedno ze zdań, które przed chwilą powtórzyły. Przypomnij zdania, mówiąc je z odpowiednim natężeniem emocji: **My work is OK/good/excellent.**

*DODATKOWY POMYSŁ

Umieść na tablicy 12 kart obrazkowych wybranych z dotychczas poznanych kategorii. Ponumeruj karty 1–12. Podziel klasę na pary. Jedno dziecko mówi zdanie na temat wybranej karty, np. *A horse has got a foal.* Drugi uczeń zgaduje, z którą kartą to zdanie jest związane i podaje jej numer. Następnie uczniowie zamieniają się rolami.

Zakończenie lekcji

- Zapytaj: **What day is it today? What's the weather like? What season is it? What am I wearing? Do you like kittens? What baby has a duck got?** Dzieci zgłaszają się i odpowiadają.
-  Odtwórz piosenkę *Have a great day.* 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*, ćw. 1, s. 24.

CD1
58

- 1 *I'm going to get a boat.*
- 2 *I can see a calf.*
- 3 *I'm wearing a red coat.*
- 4 *There's a sheep on the farm.*
- 5 *Where's the duckling? Here!*
- 6 *I'm wearing a green skirt.*
- 7 *What's this? It's a purple cap.*
- 8 *Where are the shoes? Here!*
- 9 *There's a horse on the farm.*
- 10 *Where are you going? I'm going to get a boat.*
- 11 *Can I come with you? Yes, of course, duck.*
- 12 *What's this? It's a chick.*

CD1
59

One ... two ... three ... four ... five ... six ... seven ... eight ... nine ... ten ... eleven ... twelve ... thirteen ... fourteen ... fifteen ... sixteen ... seventeen ... eighteen ... nineteen ... twenty! My work is OK! (pauza) My work is good! (pauza) My work is excellent!