



TIGER 1

CAROL READ MARK ORMEROD
WITH MAGDALENA KONDRO

KSIĄŻKA NAUCZYCIELA



macmillan
education



**PODRECZNIK
WIELOLETNI**



5

The Sore Paw



Cele nauczania

- nazywanie dzikich zwierząt
- recytowanie rymowanek
- udział w grach i zabawach
- słuchanie historyjki ze zrozumieniem
- rozpoznawanie wartości związanych z historyjką
- przypominanie i opowiadanie historyjki
- śpiewanie piosenek
- ćwiczenie wymowy głoski /m/
- wykonywanie minikart i miniksiążeczki
- odgrywanie historyjki za pomocą wycinanek
- odgrywanie scenek
- słuchanie komiksowej historyjki ze zrozumieniem
- rozpoznawanie czynności ruchowych
- określanie, jak potrafią się poruszać dzikie zwierzęta
- opisywanie własnych umiejętności ruchowych
- czytanie kluczowego słownictwa
- prośenie o pomoc i odpowiadanie na prośby
- powtarzanie materiału i analiza własnej nauki

Główne słownictwo i struktury

Słownictwo

- *crocodile, elephant, frog, giraffe, monkey, mouse, parrot, snake*
- *walk, run, climb, jump, swim, fly*
- **Extra Vocabulary:** *rainy, sunny, windy, cloudy, hot, cold*

Struktury

- *I've got a sore (paw).*
- *Can you help me, please? No, sorry. I can't./ Yes, of course I can.*
- *(An elephant/I) can/can't (walk/fly).*
- *Can you (swim)? Yes, I can./No, I can't.*
- *I can see (a mouse). It's (brown).*

Słownictwo i struktury powtarzane

- kolory
- *It's Is it a ... ?*
- *I'm scared.*

Język bierny

- *Be kind to your friends.*
- *thorn, pull, fast*
- *(The elephant) goes away.*
- *catch, toe, screams, let it go*
- **Extra Vocabulary:** *Dress for the weather.*

Wymowa

Głoska /m/.

Integracja treści – Edukacja przyrodnicza

Sposoby poruszania się zwierząt.

Zagadnienia społeczno-kulturowe

- zainteresowanie poznaniem nazw dzikich zwierząt
- przyjemność płynąca z poznania historyjki o rannym Tygrysie, który prosi o pomoc inne zwierzęta
- świadomość, jak ważne jest być uprzejmym i pomocnym dla przyjaciół
- szacunek do rozmówcy
- gotowość do czekania na swoją kolej i zamieniania się rolami
- pewność siebie w komunikowaniu się w języku angielskim w klasie
- przyjemność płynąca z rozpoznania humoru w komiksowej historyjce
- zainteresowanie poznaniem czynności ruchowych
- świadomość, że zwierzęta poruszają się w różny sposób
- chęć powtarzania materiału i oceny własnego procesu nauki
- przyjemność z uczenia się tradycyjnej brytyjskiej wyliczniki
- zainteresowanie nauką o dzikich zwierzętach w Wielkiej Brytanii i porównywanie ich z dzikimi zwierzętami w Polsce

Rozdział 5 Zapis nagrań

Lekcje 1–7, Kids' Culture



Hello song: Good morning

Good morning, Teacher. (dzieci machają ręką nauczycielowi/nauczycielce)

Good morning, class. (dzieci machają ręką kolegom i koleżankom)

Shake hands with friends, (dzieci podają rękę koledze/koleżance z ławki)

it's time to start.

Good morning, Teacher. (jw.)

Good morning, class. (jw.)

Everyone is ready. (dzieci zataczają dłonią krąg)

Let's start, let's start. (dzieci wyrzucają ręce do góry)

Lekcje 1–6, Kids' Culture



Opening routine: Do you like ham?

Do you like ham? Yes or no? (dzieci wskazują kartę obrazkową na tablicy, a następnie kiwają głową twierdząco i kręcą głową przecząco)

Do you like cheese? Yes or no? (jw.)

Do you like sausages? Yes or no? (jw.)

Do you like peas? Yes or no? (jw.)

Lekcje 1–6, Kids' Culture



Closing routine: The elephant says 'Goodbye'

The elephant says 'Goodbye!' (dzieci wskazują odpowiednią kartę obrazkową na tablicy i machają ręką na pożegnanie)

The giraffe says 'Goodbye!' (jw.)

The monkey says 'Goodbye!' (jw.)

The crocodile says 'Goodbye!' (jw.)

The frog says 'Goodbye!' (jw.)

The mouse says 'Goodbye!' (jw.)

The snake says 'Goodbye!' (jw.)

The parrot says 'Goodbye!' (jw.)

Lekcje 1–7, Kids' Culture



Goodbye song: Goodbye, everyone

Goodbye, everyone. (dzieci machają na pożegnanie wszystkim w klasie)

We love to learn and play. (dzieci udają, że otwierają książkę)

Goodbye, everyone. (dzieci machają na pożegnanie wszystkim w klasie)

That's it for today! (x 2) (dzieci udają, że zamykają książkę)

(Goodbye! Bye! See you soon!)

Lekcja 1



elephant, giraffe, snake, crocodile, frog, monkey, parrot, mouse

Lekcje 1–2



Tiger's word

Tiger, Tiger, listen to me!

Name the animals you can see!

Number 1! It's a parrot!

Number 2! It's a snake!

Number 3! It's an elephant!

Number 4! It's a monkey!

Number 5! It's a giraffe!

Number 6! It's a frog!

Number 7! It's a crocodile!

Number 8! It's a mouse!

Lekcje 2–3



21 – missing words

Historyjka: The Sore Paw

1 Narrator: Tiger is sleeping. He's dreaming he's got a sore paw.

Tiger: Ow! I've got a sore paw.

Tiger: Hello, Elephant. Look. I've got a sore paw. Can you help me, please?

Elephant: No, sorry. I can't. I'm scared of tigers.

Narrator: And the elephant goes away as fast as it can.

2 Tiger: Hello, Giraffe. Look. I've got a sore paw. Can you help me, please?

Giraffe: No, sorry. I can't. I'm scared.

Narrator: And the giraffe goes away as fast as it can.

3 Tiger: Hello, Snake. Look. I've got a sore paw. Can you help me, please?

Snake: No, sorry. I can't. I'm scared.

Narrator: And the snake goes away as fast as it can.

4 Tiger: Hello, Monkey. Look. I've got a sore paw. Can you help me, please?

Monkey: No, sorry. I can't. I'm scared.

Narrator: And the monkey goes away as fast as it can.

5 Tiger: Hello, Mouse. Look. I've got a sore paw. Can you help me, please?

Mouse: Yes, of course I can. Oh dear! You've got a thorn in your paw.

6 Narrator: The mouse pulls ...

Tiger: Owww!

Narrator: and pulls ...

Tiger: Owww!

Narrator: ... and the thorn comes out.

Tiger: Owww!

7 Tiger: Oh, my paw is better now. Thank you, Mouse.

Mouse: You're welcome! Can you help me now, please, Tiger? I'm a long way from home and I can't cross the river.

Tiger: Yes, of course I can, Mouse. Jump on my back!

8 Elephant: Oh, look! The little mouse isn't scared of Tiger.

Giraffe: The little mouse and Tiger are friends.

Snake: Amazing!

Lekcje 3–4



23 – guided 24 – karaoke

Can you help me, please?

Can you help me, please? (dzieci wyciągają błagalnie ręce)

I've got a sore paw today. (dzieci zginają lewą rękę, jakby była ranna)

No, sorry. I can't. I'm scared. (dzieci kręcą przecząco głową i robią przestraszoną minę)

And the elephant goes away. (dzieci odwracają się tyłem i maszerują w miejscu)

... And the giraffe goes away. (jw.)

... And the snake goes away. (jw.)

... And the monkey goes away. (jw.)

Can you help me, please? (dzieci wyciągają błagalnie ręce)

I've got a sore paw today. (dzieci zginają lewą rękę, jakby była ranna)

Yes, of course I can. Pull, pull. (dzieci udają, że wyciągają cierń z dłoni)

The thorn comes out. Hurray! (dzieci podnoszą ręce do góry w geście radości)

Lekcja 4



Tiger Phonics

I've got a mouse and a monkey. (x 3)

Lekcja 5



1 walk, 2 run, 3 climb, 4 jump, 5 swim, 6 fly

Lekcja 5



- 1 **Narrator:** *Ping and Pong are looking at animals on Ping's computer.*
Ping: *Look, Pong. An elephant can walk. And a giraffe can run.*
Pong: *Wow! It's fast.*
- 2 **Ping:** *And look, Pong. A crocodile can swim.*
Pong: *Well, I can do everything, Ping! I can walk. I can run. And I can swim.*
- 3 **Ping:** *Can you jump, Pong?*
Pong: *Yes, I can. Look!*
Ping: *Oh, you are funny, Pong. No, you can't. You can't jump like a frog!*
- 4 **Ping:** *Can you climb, Pong?*
Pong: *Yes, I can. Look!*
Ping: *Oh, you are funny, Pong. No, you can't. You can't climb like a monkey! Or like me!*
- 5 **Ping:** *Can you fly, Pong?*
Pong: *Yes, I can. Look!*
Ping: *Oh no! Be careful, Pong!*
- 6 **Ping:** *No, you can't fly, Pong!*
Pong: *Oh, dear! You're right. I can't jump. I can't climb. And I can't fly.*

Lekcja 6



- 1 *Look at the monkey. A monkey can climb.*
- 2 *Look at the frog. A frog can jump.*
- 3 *Look at the giraffe. A giraffe can run.*
- 4 *Look at the crocodile. A crocodile can swim.*
- 5 *Look at the parrot. A parrot can fly.*
- 6 *Look at the elephant. An elephant can walk.*

Lekcje 6-7



30 - guided 31 - karaoke

A frog can jump

A frog can jump. (dzieci podskakują na ugiętych nogach)

I can jump, too. (dzieci podskakują na dwóch nogach)

A frog can jump. (dzieci podskakują na ugiętych nogach)

Can you? (dzieci rozkładają ręce w geście pytającym)

A giraffe can run ... (dzieci biegną w miejscu)

An elephant can walk ... (dzieci spacerują w miejscu)

A crocodile can swim ... (dzieci ruszają ramionami, naśladując pływanie)

A monkey can climb ... (dzieci udają, że się wspinają)

A parrot can fly. (dzieci ruszają ramionami, naśladując trzepot skrzydeł)

But I can't fly. (dzieci kręcą głową przecząco)

A parrot can fly. (dzieci ruszają ramionami, naśladując trzepot skrzydeł)

Can you? (dzieci rozkładają ręce w geście pytającym)

Lekcja 7



- 1 **Tiger:** *Hello, Snake. I've got a sore paw. Can you help me, please?*
Snake: *No, sorry. I can't.*
- 2 **Tiger:** *Hello, Elephant. I've got a sore paw. Can you help me, please?*
Elephant: *No, sorry. I can't.*
- 3 **Tiger:** *Hello, Giraffe. I've got a sore paw. Can you help me, please?*
Giraffe: *No, sorry. I can't.*
- 4 **Frog:** *I'm a frog. Can you help me, please?*
Tiger: *Yes, Frog, of course I can.*
- 5 **Crocodile:** *I'm a crocodile. Can you help me, please?*
Tiger: *Yes, Crocodile, of course I can.*
- 6 **Tiger:** *Hello, Monkey. I've got a sore paw. Can you help me, please?*
Monkey: *No, sorry. I can't.*
- 7 **Parrot:** *I'm a parrot. Can you help me, please?*
Tiger: *Yes, Parrot, of course I can.*
- 8 **Tiger:** *Hello, Mouse. I've got a sore paw. Can you help me, please?*
Mouse: *Yes, of course I can.*

Lekcja 7



- 1 **A:** *Can you help me, please?*
B: *Yes, of course I can.*
A: *Thank you.*
- 2 **A:** *Can you help me, please?*
B: *No, sorry. I can't.*
- 3 **A:** *Can you help me, please?*
B: *Yes, of course I can.*
A: *Thank you.*

Kids' Culture



35 - karaoke

Eeny meny miny moe

(sześćcioro dzieci tworzy półokrąg na środku klasy, wewnątrz kręgu stoi siódme dziecko; cała klasa mówi wyliczankę, a dziecko stojące na środku co wyraz wskazuje kolejną osobę w kręgu)

Eeny meeny miny moe, catch a tiger by the toe.

If it screams, let it go, eeny meeny miny moe, you are IT!
(x 2) (dziecko wskazane przy słowie IT staje na środku kręgu, reszta dzieci wraca do ławek, a na ich miejsce przychodzą nowe dzieci i wyliczanka jest powtórzona)

Kids' Culture



- 1 **A:** *Listen! I think it's a mouse.*
B: *Yes. Look. I can see a mouse. It's brown.*
- 2 **A:** *Listen! I think it's a snake.*
B: *Yes. Look. I can see a snake. It's brown.*
- 3 **A:** *Listen! I think it's a frog.*
B: *Yes. Look. I can see a frog. It's green and grey.*

Extra Vocabulary



- 1 *rainy*, 2 *sunny*, 3 *windy*, 4 *cloudy*, 5 *hot*, 6 *cold*

Extra Vocabulary



45 - karaoke

Weather

Is it rainy today? Yes or no? (dzieci udają, że rozkładają nad głową parasol)

Is it cloudy today? Yes or no? (dzieci kładą dłoń przed oczami i patrzą w górę)

Is it windy today? Yes or no? (dzieci kiwają się, jakby wiał mocny wiatr)

Is it sunny today? Yes or no? (dzieci udają, że zakładają okulary przeciwsłoneczne)

Is it hot today? Yes or no? (dzieci ocierają pot z czoła)

Is it cold today? Yes or no? (dzieci dygoczą z zimna)

Rozdział 5 Lekcja 1

Cele nauczania

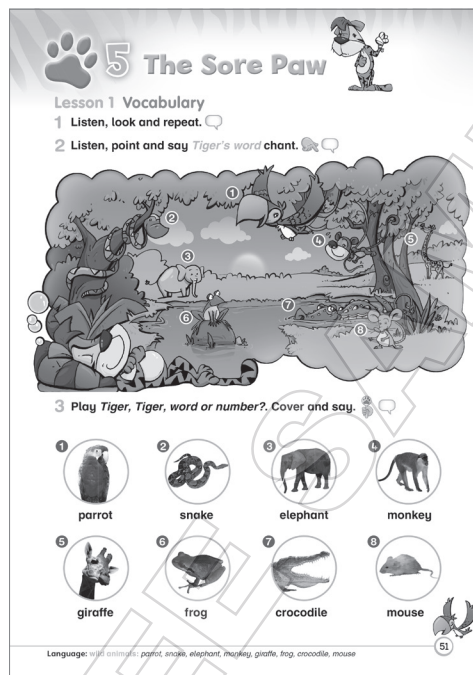
- rozpoznawanie i nazywanie dzikich zwierząt
- słuchanie i mówienie rymowanki *Tiger's word*
- czytanie nazw dzikich zwierząt

Główne słownictwo i struktury

- *crocodile, elephant, frog, giraffe, monkey, mouse, parrot, snake*
- *It's a (snake).*

Materiały (opcjonalne)

Pacynka Tygrysa; karty obrazkowe: krokodyl, stoń, żaba, żyrafa, małpa, mysz, papuga, wąż, szynka, ser, kielbaski, groszek; karty wyrazowe: *crocodile, elephant, frog, giraffe, monkey, mouse, parrot, snake*; płyta CD 3; łapy Tygrysa



Rozpoczęcie



- Podnieś pacynkę Tygrysa i powiedz: **Hello. How are you?** Dzieci odpowiadają: *I'm fine, thanks.*
- Powiedz dzieciom, że nauczą się teraz piosenki na powitanie. Odtwórz piosenkę **Good morning**. Dzieci odgrywiają jej treść razem z tobą (opis na s. 120).
- Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci śpiewają i odgrywiają treść piosenki.
- Powiedz dzieciom, że nauczą się rymowanki na rozpoczęcie lekcji. Odtwórz rymowankę **Do you like ham?** Dzieci odgrywiają jej treść razem z tobą (opis na s. 120).
- Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci mówią rymowankę i odgrywiają jej treść.
- Pokaż karty obrazkowe z dzikimi zwierzętami i powiedz dzieciom, co będą robić na lekcji.

Posłuchajcie, popatrzcie i powtórzcie.



- (podręczniki zamknięte) Pokaż kartę obrazkową z krokodylem. Zapytaj, czy dzieci znają angielską nazwę zwierzęcia na obrazku. Następnie powiedz: **crocodile**. Powtórz ćwiczenie z pozostałymi kartami z dzikimi zwierzętami.
- Przyczep karty obrazkowe do tablicy, w kolejności jak w nagraniu. Powiedz: **Listen, look and repeat**. Odtwórz nagranie i wskazuj karty. Dzieci słuchają i powtarzają słowa.

Dodatkowe ćwiczenie

Zagraj w grę z kartami obrazkowymi, np. 'Slowly, slowly!' lub 'What's missing?' (patrz *Bank gier z kartami obrazkowymi* na s. 12).

Opcjonalne karty obrazkowe z dzikimi zwierzętami

Posłuchajcie, wskażcie i powiedzcie rymowankę *Tiger's word*.



- Przyczep do tablicy karty obrazkowe z dzikimi zwierzętami w kolejności, w jakiej zwierzęta występują w rymowance, i ponumeruj je.
- Powiedz: **Listen and point**. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują odpowiednie karty.
- (podręczniki otwarte) Powiedz: **Look! Tiger is sleeping. He's dreaming he's in the jungle.** Powiedz: **Let's say the Tiger's word chant**. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają, wskazują właściwe zwierzęta i mówią rymowankę.
- Odtwórz nagranie, zatrzymując je przed nazwą każdego kolejnego zwierzęcia. Dzieci podają właściwe słowa.

Dodatkowe ćwiczenie

Opisz jedno z dzikich zwierząt, np.: ***It's big. It's got a big head and big ears. It's grey.*** Dzieci zgadują, jakie zwierzę opisujesz. Powtórz zadanie kilkakrotnie, opisując różne zwierzęta na obrazku w podręczniku. Następnie ochotnicy mogą opisać wybrane zwierzę, a reszta klasy zgaduje.

Zagrajcie w *Tiger, Tiger, word or number?* Zakryjcie i powiedzcie.

- (podręczniki otwarte) Podawaj numery obrazków 1–8, a dzieci nazywają widoczne na nich zwierzęta. Wskaż podpisy i zachęć dzieci, aby odczytały je na głos.
- Powiedz: ***Let's play 'Tiger, Tiger, word or number?'***. Podziel klasę na dwie drużyny. Podawaj na zmianę różnym uczniom z obu drużyn nazwę zwierzęcia lub liczbę 1–8. Zapytane dzieci podają pasujący numer obrazka lub nazwę zwierzęcia. Aby uniknąć rywalizacji między dziećmi, obie drużyny mogą wspólnie zbierać punkty na nagrodę.
- (podręczniki zamknięte) Powtórz zabawę *'Tiger, Tiger, word or number?'* w wersji trudniejszej, gdzie dzieci podają odpowiedzi z pamięci.
- (podręczniki otwarte) Rozdaj dzieciom ich łapy Tygrysa lub poproś, aby wyjęły je z zeszytu. Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest zakrycie łapą Tygrysa wskazanego obrazka. Powiedz: ***Cover (snake)***. Dzieci zakrywają (węża) i nazywają zakryte zwierzę. Powtórz zabawę z innymi zwierzętami, zwiększając tempo poleceń.
- Dzieci mogą kontynuować zabawę w parach, na zmianę podając nazwę zwierzęcia, które kolega/koleżanka zakrywa łapą Tygrysa.



Opcjonalne ćwiczenie interaktywne

Zeszyt ćwiczeń (opcjonalnie)

Dzieci wykonują ćw. 1 i 2 w lekcji 1.

Zeszyt ćwiczeń – EARLY FINISH

Opcjonalna sekcja *EARLY FINISH* w każdym rozdziale przeznaczona jest dla uczniów, którzy wcześniej skończą pracę na lekcji lub chcą wykonać dodatkowe zadania. Ćw. 1 i 2 mogą być wykonane w dowolnym momencie rozdziału, ćw. 3 i 4 po opanowaniu materiału z lekcji 5.

Zakończenie

- Pokaż karty obrazkowe z dzikimi zwierzętami i zapytaj: ***What wild animals can you name?***
- Powiedz dzieciom, że nauczą się dziś rymowanki ***The elephant says 'Goodbye'*** na zakończenie lekcji. Odtwórz nagranie. Dzieci odgrywają treść rymowanki razem z tobą (opis na s. 120).
- Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść.
- Wyjaśnij, że dzieci zakończą dziś lekcję nową piosenką ***Goodbye, everyone***. Odtwórz nagranie i zachęć dzieci, aby odgrywały treść piosenki razem z tobą (opis na s. 120).
- Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

Cele nauczania

- czytanie nazw dzikich zwierząt
- słuchanie historyjki ze zrozumieniem
- rozpoznawanie wartości związanych z historyjką
- wykonywanie minikart obrazkowych

Główne słownictwo i struktury

- *crocodile, elephant, frog, giraffe, monkey, mouse, parrot, snake*
- *It's a (snake).*
- *I've got a sore (paw).*
- *Can you help me, please? No, sorry. I can't. / Yes, of course I can.*

Materiały (opcjonalne)

Pacynka Tygrysa; karty obrazkowe: dzikie zwierzęta, szynka, ser, kielbaski, groszek; karty wyrazowe: dzikie zwierzęta; karty obrazkowe do historyjki 5.; płyta CD 3; szablon z minikartami z dzikimi zwierzętami (jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*); nożyczki; gotowe minikarty z dzikimi zwierzętami

Rozpoczęcie



- Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają i odgrywają jej treść.
- Odtwórz rymowankę *Do you like ham?*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść.
- Przyczep karty obrazkowe z dzikimi zwierzętami do tablicy. Dzieci podają nazwy zwierząt. Rozdaj ochotnikom karty wyrazowe i poproś, aby przyczepili je obok właściwych kart obrazkowych.
- Ponownie rozdaj dzieciom karty obrazkowe i wyrazowe. Odtwórz rymowankę *Tiger's word*. Klasa mówi rymowankę, a dzieci trzymające karty podnoszą je, kiedy słyszą nazwę odpowiedniego zwierzęcia.
- Pokaż historyjkę w podręczniku oraz minikarty i powiedz dzieciom, co będą robić na lekcji.

Dodatkowe ćwiczenie

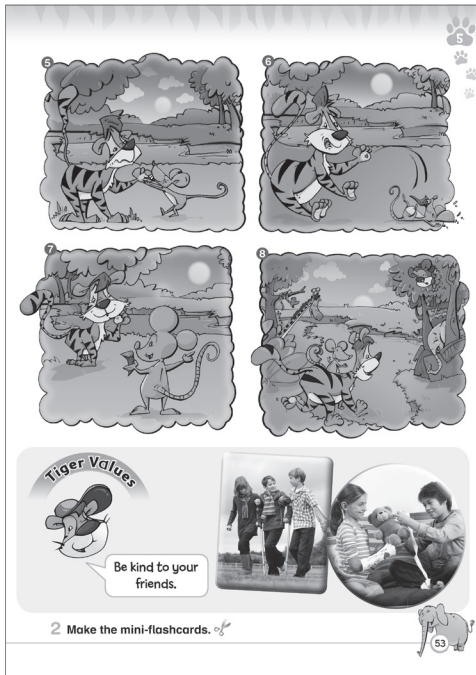
Wydaj dźwięk jednego ze zwierząt przedstawionych na kartach obrazkowych, np. zasycz jak wąż. Dzieci zgadują, które zwierzę wydaje taki dźwięk. Powtórz ćwiczenie kilka razy, a następnie poproś ochotników, aby przejęli twoją rolę.



Posłuchajcie historyjki. Wskażcie.



- Wskaż obrazek 1. (w podręczniku lub na karcie do historyjki) i powiedz: **Look! Tiger's sleeping. He's dreaming.** Wskaż chmurkę myślową i zapytaj: **What animals can you see?** Wyjaśnij, że historyjka jest o tym, jak Tygrys śni, że jest ranny i prosi o pomoc różne zwierzęta. Zachęć dzieci, aby odgadły, co wydarzy się w historyjce. Wyjaśnij znaczenie słów i zwrotów: *sore paw, scared, thorn*.
- Powiedz: **Point to the animals you hear** i wyjaśnij, że dzieci mają wskazywać zwierzęta, których nazwy słyszą w historyjce. Odtwórz nagranie. Kiedy dzieci wskażą daną postać na obrazku, zatrzymaj nagranie. Dzieci podają nazwę zwierzęcia.
- Pokaż karty obrazkowe z dzikimi zwierzętami. Zapytaj: **Which animals does Tiger ask for help?** Dzieci odpowiadają (*elephant, giraffe, snake, monkey, mouse*).
- Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując po każdym obrazku. Zadawaj pytania sprawdzające zrozumienie historyjki, wyjaśniając trudniejsze z nich po polsku lub za pomocą gestów, np.:
 Obrazek 1: **Is Tiger sleeping?** (yes) **He's dreaming he's got a sore ... (paw). Can the elephant help Tiger?** (no) **Why not?** (*It's scared of tigers.*)
 Obrazek 2: **Can the giraffe help Tiger?** (no) **Why not?** (*It's scared.*)
 Obrazek 3: **Can the snake help Tiger?** (no) **Why not?** (*It's scared.*)
 Obrazek 4: **Can the monkey help Tiger?** (no) **Why not?** (*It's scared.*)
 Obrazek 5: **Can the mouse help Tiger?** (yes)



Obrazek 6: **What does the mouse do? (It ... (pulls) and (pulls) and the thorn comes out.)**

Obrazek 7: **Is Tiger's paw better now? (yes) Can Tiger help the mouse? (Yes, he can. He can cross the river.)**

Obrazek 8: **Who's surprised? (the elephant, the giraffe, the snake and the monkey) Is the little mouse scared? (no) Are the little mouse and Tiger friends? (yes)**

- Zapytaj: **Do you like the story?**



Opcjonalne ćwiczenie interaktywne



Tiger Values

- Zapytaj dzieci, kto pomaga Tygrysowi w historyjce i w jaki sposób Tygrys jest uczynny w stosunku do tego zwierzęcia (myszy).
- (podręczniki otwarte) Wskaż zdjęcia oraz Tygrysa i odczytaj treść dymka. Porozmawiaj z dziećmi o tym, dlaczego warto być uczynnym w stosunku do przyjaciół, oraz poproś o przykłady takiej uczynności.

Wykonajcie minikarty obrazkowe.



- Pokaż dzieciom minikarty z dzikimi zwierzętami. Powiedz: **Let's make the mini-flashcards.**
- Jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wyjmują z niego szablon z minikartami z dzikimi zwierzętami. Pokaż dzieciom, jak wyciąć minikarty.

Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wykonują minikarty z dzikimi zwierzętami samodzielnie, rysując zwierzęta na małych kartkach. Podczas gdy dzieci wykonują minikarty, odtwórz w tle nagranie piosenki **Can you help me, please?**.

- Zbierz podpisane minikarty albo poproś dzieci o schowanie ich do zeszytu, gdyż będą im potrzebne na kolejnych lekcjach.

Dodatkowe ćwiczenie

Odtwórz historyjkę. Dzieci mówią: **stop!**, kiedy padają nazwy zwierząt, i podnoszą odpowiednią minikartę. Zatrzymaj nagranie i zachęć dzieci, aby powtórzyły całe zwroty z danej scenki.

Zeszyt ćwiczeń (opcjonalnie)

Dzieci wykonują ćw. 1 w lekcji 2.

Zakończenie



- Pokaż karty obrazkowe z dzikimi zwierzętami i zapytaj: **Which animals are in the story? Which animals aren't in the story? Tiger's got a sore ... (paw).**
- Odtwórz rymowanekę **The elephant says 'Goodbye'**. Dzieci mówią rymowanekę i odgrywają jej treść.
- Dzieci śpiewają piosenkę **Goodbye, everyone** razem z nagraniem i odgrywają jej treść.

Poradnik metodyczny



Przypomnij sobie informacje dotyczące cech i umiejętności dzieci w wieku 6–7 lat oraz nietypowych zachowań uczniów (nieśmiałość, nadpobudliwość) z rozdziałów 1.1. i 1.2.

Rozdział 5 Lekcja 3

Cele nauczania

- słuchanie historyjki i uzupełnianie brakujących słów
- wskazywanie zwierząt występujących w historyjce
- słuchanie i śpiewanie piosenki *Can you help me, please?*
- proszenie o pomoc zwierząt z historyjki w odpowiedniej kolejności

Główne słownictwo i struktury

- *crocodile, elephant, frog, giraffe, monkey, mouse, parrot, snake*
- *It's a (snake).*
- *I've got a sore (paw).*
- *Can you help me, please? No, sorry. I can't. / Yes, of course I can.*

Materiały (opcjonalne)

Pacynka Tygrysa; karty obrazkowe: *Tiger*, dzikie zwierzęta, szynka, ser, kielbaski, groszek; nożyczki; gotowe minikarty z lekcji 2.; płyta CD 3; karty obrazkowe do historyjki 5.; nożyczki; kredki

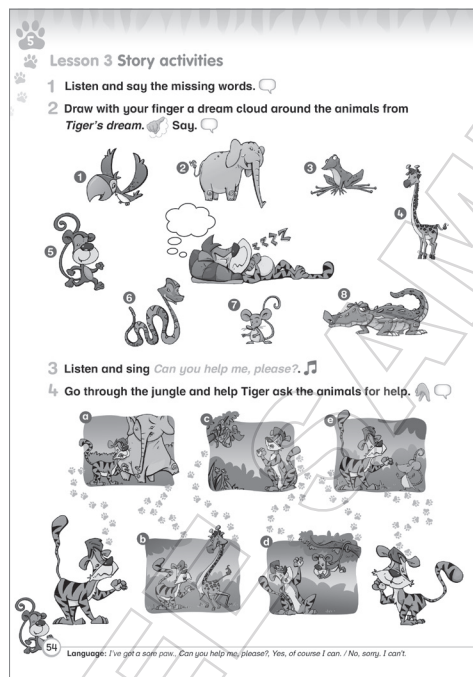
Rozpoczęcie



- Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają i odgrywają jej treść.
- Odtwórz rymowankę *Do you like ham?*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść.
- Schowaj jedną z kart obrazkowych z dzikimi zwierzętami za podręcznikiem i wysuwaj ją powoli. Dzieci próbują rozpoznać po widocznym fragmencie, co to za zwierzę. Powtórz zabawę z pozostałymi kartami z dzikimi zwierzętami. Na koniec zapytaj: **Which animals are in the story?** Dzieci odpowiadają (*tiger, elephant, giraffe, snake, monkey, mouse*).
- Pokaż uczniom karty z Tygrysem i myszą. Zapytaj: **Who says ('I've got a sore paw') in the story? (Tiger).** Mów inne zdania wypowiedziane przez te dwie postaci w historyjce, a dzieci podają właściwe nazwy zwierząt.
- Pokaż historyjkę w podręczniku i powiedz dzieciom, co będą robić na lekcji.

Dodatkowe ćwiczenie

Zaproś ośmioro dzieci na środek klasy i wręcz każdemu jedną kartę do historyjki. Reszta klasy wydaje im instrukcje, jak mają się ustawić, aby karty były ułożone w odpowiedniej kolejności, zgodnie z treścią historyjki.



Posłuchajcie i powiedzcie brakujące słowa.

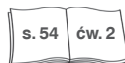


- (podręczniki otwarte na stronach z historyjką) Powiedz: **Find the picture of Tiger saying 'Can you help me, snake?'**. Dzieci wskazują właściwy obrazek (3). Zadawaj pytania o inne obrazki, na których Tygrys prosi o pomoc różne zwierzęta.
- Powiedz: **Listen to the story and say the missing words**. Odtwórz dialog z obrazka 1. i zatrzymaj nagranie po pierwszej pauzie. Dzieci podają brakujące słowo. Następnie odtwórz resztę historyjki, zatrzymując nagranie po wypowiedziach z brakującymi słowami. Dzieci podają brakujące słowa (odpowiedzi zaznaczone w scenariuszu nagrania historyjki na s. 120).



Opcjonalne ćwiczenie interaktywne

Narysujcie chmurkę myślową wokół zwierząt ze snu Tygrysa. Powiedzcie.



- Dzieci wskazują obrazki i nazywają widoczne na nich zwierzęta.
- Wskaż obrazek Tygrysa i zapytaj dzieci, co oznacza chmurka myślowa nad jego głową (Tygrys śni). Powiedz: **Let's draw a dream cloud around the animals from Tiger's dream** i pokaż, jak palcem można „narysować” chmurkę myślową. Poproś ochotnika o wskazanie jednego ze zwierząt ze snu tygrysa.

Wszystkie dzieci „rysują” chmurkę myślową wokół wskazanego zwierzęcia, podając jego nazwę.
Powtórz ćwiczenie z pozostałymi zwierzętami.

- Zapytaj dzieci: **Which animal helps Tiger?** (mouse).

Posłuchajcie i zaśpiewajcie piosenkę *Can you help me, please?*



23

- guided

24

- karaoke

- Rozdaj dzieciom ich minikarty z dzikimi zwierzętami lub poproś, aby wyjęły je z zeszytów. Powiedz: **Let's listen to *Can you help me, please?* song. Which animals are in the song?** Wyjaśnij, że słuchając piosenki, dzieci mają podnosić odpowiednie minikarty, kiedy padają nazwy zwierząt. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i podnoszą minikarty.
- Dzieci mówią, które zwierzęta pojawiają się w piosence (*elephant, giraffe, snake, monkey*). Mogą także wymienić mysz, której nazwa nie pada w piosence, ale której kwestie pojawiają się w ostatnich liniijkach piosenki.
- Powiedz: **Sing the song.** Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z metodą „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 21). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywiają jej treść, wykorzystując minikarty.
- Zbierz minikarty z dzikimi zwierzętami lub poproś, aby dzieci schowały je do zeszytu.

Przejdźcie przez dżunglę i pomóżcie Tygrysowi poprosić zwierzęta o pomoc.



- Wskaż rysunek Tygrysa po lewej stronie, z kolcem w łapie i zapytaj: **Is Tiger happy?** (no). **Why?** (He's got a thorn in his paw.). Wskaż Tygrysa po prawej stronie i powtórz pytania. Powiedz: **Let's go through the jungle and ask the animals for help.** Pokaż dzieciom, jak „wędrować” palcami przez dżunglę. Kiedy „dojdziecie” do słonia, powiedz dzieciom, aby poprosiły słonia o pomoc głosem Tygrysa (*Elephant, can you help me, please?*). Odpowiedz za słonia i „wędrujcie” dalej do kolejnych zwierząt.
- Kiedy dzieci wykonają zadanie, mogą zaśpiewać piosenkę. Powiedz: **Point and sing.** Dzieci wskazują kolejne obrazki i śpiewają piosenkę *Can you help me, please?* Możesz odtworzyć nagranie karaoke (CD 3, ścieżka 24.).

Dodatkowe ćwiczenie

Dzieci stają w kręgu. Rozdaj różnym uczniom karty obrazkowe ze zwierzętami z historyjki: Tygrysem, żyrafą, wężem, słoniem, małpą i myszą. Otwórz nagranie piosenki *Can you help me, please?* (CD 3, ścieżka 22.). Dzieci przekazują karty kolejnym osobom w kręgu. Zatrzymaj nagle piosenkę. Dziecko, które w danym momencie trzyma kartę z Tygrysem, pyta pojedynczo pozostałe dzieci trzymające karty: *Can you help me, please?* Dzieci odpowiadają twierdząco, jeśli mają kartę z myszą, lub przecząco, jeśli mają karty z innym zwierzęciem. Wznów odtwarzanie nagrania i powtórz ćwiczenie.

Zeszyt ćwiczeń (opcjonalnie)

Dzieci wykonują ćw. 1 i 2 w lekcji 3.

Zakończenie



- Zapytaj: **Which animals can't help Tiger? Which animal can help Tiger?**
- Odtwórz rymowanekę *The elephant says 'Goodbye'*. Dzieci mówią rymowanekę i odgrywiają jej treść.
- Dzieci śpiewają piosenkę *Goodbye, everyone* razem z nagraniem i odgrywiają jej treść.

Rozdział 5 Lekcja 4

Cele nauczania

- ćwiczenie wymowy głoski /m/
- wykonywanie miniksiążeczki lub papierowego kolca i odgrywanie historyjki
- granie w 'Can you help me, please?'

Główne słownictwo i struktury

- *crocodile, elephant, frog, giraffe, monkey, mouse, parrot, snake*
- *I've got a sore (paw).*
- *Can you help me, please? No, sorry. I can't. / Yes, of course I can.*

Materiały (opcjonalne)

Pacynka Tygrysa; karty obrazkowe: dzikie zwierzęta, szynka, ser, kielbaski, groszek; karty obrazkowe do historyjki 5.; szablon miniksiążeczki (jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*); gotowa miniksiążeczka lub papierowy kolec; taśma klejąca; minikarty z dzikimi zwierzętami; płyta CD 3

Rozpoczęcie

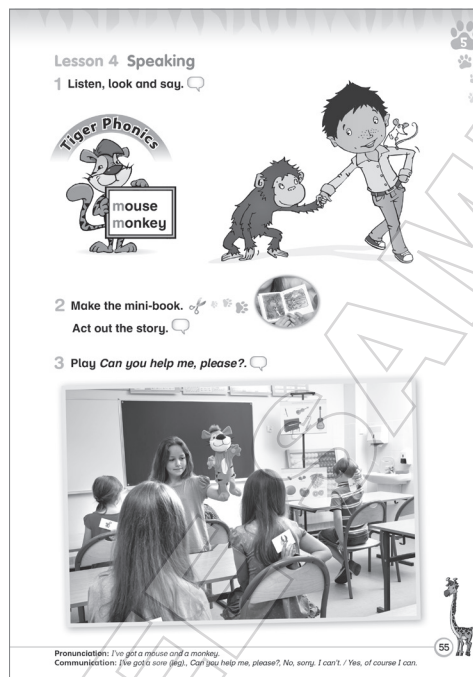


- Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają i odgrywają jej treść.
- Odtwórz rymowankę *Do you like ham?*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść.
- Dzieci śpiewają piosenkę *Can you help me, please?* z podkładem karaoke i odgrywają jej treść, pokazując minikarty (opis na s. 120).
- Pokaż wcześniej przygotowaną miniksiążeczkę (jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*) lub papierowy kolec i powiedz dzieciom, co będą robić na lekcji.

Postłuchajcie, popatrzcie i powiedzcie.



- (podręczniki otwarte) Wskaż obrazek i zapytaj: **What animals do you see?** (*monkey, mouse*).
- Powiedz głoskę /m/ i poproś dzieci, aby powtórzyły kilkakrotnie za tobą. Pokaż, jak układasz usta, mówiąc tę głoskę. Dzieci naśladują twoją mimikę i powtarzają dźwięk kilka razy.
- Powiedz: **Listen and say how many times you hear /m/**. Odtwórz nagranie dwukrotnie. Sprawdź odpowiedzi, zatrzymując nagranie po każdej głosce /m/ (*two*).



- Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają łamaniec językowy i wskazują odpowiednie zwierzęta w podręczniku.
- Wskaż Tygrysa na obrazku i zwróć uwagę dzieci na zapis graficzny głoski /m/.



Opcjonalne ćwiczenie interaktywne

Wykonajcie miniksiążeczkę. Odegrajcie historyjkę.



- Pokaż wcześniej przygotowaną miniksiążeczkę lub papierowy kolec i powiedz: **Let's make the mini-books/thorns.**
- Jeśli dzieci korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wyjmują z niego szablon z miniksiążeczką. Pokaż dzieciom, jak wyciąć i złożyć książeczkę. Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wykonują papierowy kolec. Do jego wykonania potrzebna jest niewielka kartka papieru. Kartkę należy zwinąć w rożek i skleić taśmą klejącą.
- Dzieci podpisują miniksiążeczki lub kolce swoim imieniem.
- Opowiedz historyjkę **The Sore Paw** za pomocą kart do historyjki. Jeśli dzieci wykonały miniksiążeczki, śledzą opowieść w swoich książeczkach. Przerwij opowiadanie, zachęcając dzieci, aby samodzielnie mówiły kolejne kwestie. Jeśli dzieci wykonały kolce, przerwij opowiadanie przed pytaniem *Can you help me, please?*, zachęcając dzieci, aby samodzielnie prosiły zwierzęta o pomoc, udając obolałego Tygrysa.

Dodatkowe ćwiczenie

Odtwórz nagranie historyjki. Dzieci podnoszą właściwe minikarty, za każdym razem, kiedy Tygrys spotyka nowe zwierzę, i unoszą zgiętą rękę ze smutną miną, udając, że są ranne, kiedy Tygrys mówi: *I've got a sore paw.*

Zagrajcie w *Can you help me, please?*

- Powiedz: **Let's play a game.** Zaproś na środek klasy ochotnika, wręcz mu pacynkę Tygrysa i poproś, aby odwrócił się plecami do pozostałych uczniów. Rozdaj jeden komplet minikart z dzikimi zwierzętami. Poproś, aby dzieci schowały karty za swoimi plecami.
- Uczeń trzymający pacynkę Tygrysa chodzi po klasie i mówi do różnych dzieci: *I've got a sore paw. Can you help me, please?*, próbując odnaleźć mysz, która mu pomoże. Zapytane dzieci odpowiadają: *No, sorry. I can't*, jeśli mają minikartę z innym zwierzęciem niż mysz lub nie mają żadnej minikarty.
- Kiedy dziecko trzymające kartę z myszą zostanie poproszone o pomoc przez Tygrysa, odpowiada: *Yes, of course I can* i gra się kończy.
- Powtórz grę kilka razy, z różnymi dziećmi odgrywającymi rolę Tygrysa i pozostałych zwierząt.
- Dzieci kontynuują grę w grupach, wykorzystując swoje minikarty i zamieniając się rolami po każdej rundzie.

Dodatkowe ćwiczenie

W parach dzieci rozkładają na stole jeden zestaw minikart z dzikimi zwierzętami i siadają prosto, z rękami założonymi do tyłu. Mów nazwy zwierząt z minikart, także w zdaniach, np.: **Hello, Frog!** **Can you help me, Snake?** Dzieci próbują jak najszybciej dotknąć właściwej karty. Osoba, która pierwsza dotknie minikarty, zabiera ją. W przypadku remisu karta zostaje na stole. Gra kończy się, kiedy zostaną wymienione wszystkie zwierzęta. W każdej parze wygrywa osoba z większą liczbą kart.

Zeszyt ćwiczeń (opcjonalnie)

Dzieci wykonują ćw. 1 i 2 w lekcji 4.

Zakończenie

- Pokaż dzieciom ćw. 1 w podręczniku oraz karty obrazkowe do historyjki 5. i zapytaj: **Can you remember the sound in Tiger Phonics? What dialogue from the story can you act out?**
- Odtwórz rymowanekę *The elephant says 'Goodbye'*. Dzieci mówią rymowanekę i odgrywają jej treść.
- Dzieci śpiewają piosenkę *Goodbye, everyone* razem z nagraniem i odgrywają jej treść.

Extra Vocabulary – dodatkowe słownictwo

Możesz wprowadzić dodatkowe słownictwo związane z tematyką rozdziału, wykorzystując sekcję *Extra Vocabulary* w podręczniku. Scenariusz lekcji na s. 138.

Rozdział 5 Lekcja 5

Cele nauczania

- rozpoznawanie i nazywanie czynności ruchowych oraz określanie, w jaki sposób zwierzęta potrafią się poruszać
- słuchanie historyjki ze zrozumieniem
- odgrywanie historyjki

Główne słownictwo i struktury

- *crocodile, elephant, frog, giraffe, monkey, parrot*
- *walk, run, climb, jump, swim, fly*
- (Ping) *can/can't (walk/fly)*.

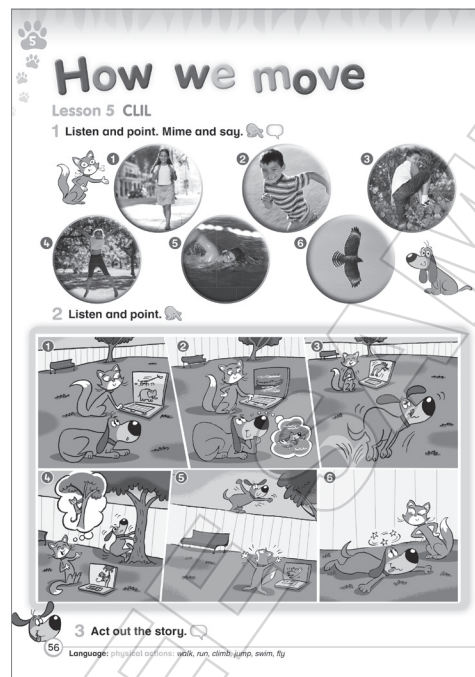
Materiały (opcjonalne)

Pacynka Tygrysa; karty obrazkowe: dzikie zwierzęta, chodzenie, bieganie, wspinanie się, skakanie, pływanie, latanie, szynka, ser, kielbaski, groszek; gotowe papierowe sylwetki Ping i Ponga; płyty CD 3 i CD 4

Rozpoczęcie



- Odtwórz piosenkę **Good morning**. Dzieci śpiewają i odgrywają jej treść.
- Odtwórz rymowankę **Do you like ham?**. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść.
- (opcjonalnie) Jeśli dzieci poznały słownictwo z sekcji *Extra Vocabulary*, odtwórz rymowankę **Weather** (CD 4, ścieżka 44.). Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (opis na s. 121).
- Pokaż pacynkę Tygrysa i kartę obrazkową z żyrafą. Powiedz, udając głos Tygrysa: **I've got a sore paw. Can you help me, please?** Dzieci mówią kwestię żyrafy z historyjki: *No, sorry. I can't*. Powtórz ćwiczenie z różnymi zwierzętami z historyjki. Kiedy pokażesz kartę z myszą, dzieci odpowiadają: *Yes, of course I can*. Możesz także poprosić ochotnika, aby odgrywał rolę Tygrysa i prosił o pomoc kolejne zwierzęta, które pokazujesz na kartach obrazkowych.
- Pokaż karty obrazkowe z czynnościami ruchowymi oraz gotowe sylwetki Ping i Ponga. Powiedz dzieciom, co będą robić na lekcji.



Dodatkowe ćwiczenie

Poproś dwoje ochotników, aby stanęli z tyłu klasy i zakryli uszy. Reszcie klasy wyjaśnij po cichu zasady gry: będziesz prosić uczniów o pomoc, a oni będą odpowiadać twierdząco tylko wtedy, gdy wcześniej podniesiesz rękę. Trzymając pacynkę, zadawaj pytania różnym dzieciom, np.: **Can you help me, (Zosia)?** Dzieci odpowiadają: *No, sorry. I can't* lub: *Yes, of course I can.*, jeśli uniesiesz rękę. Ochotnicy próbują odgadnąć zasady gry. Możesz powtórzyć zabawę z inną parą ochotników i nowymi zasadami, np.: uczniowie odpowiadają twierdząco, kiedy poprzedzisz pytanie chrząknięciem, poprawisz wcześniej włosy, dodasz imię ucznia do pytania, zapytasz tylko chłopców/dziewczynki.

Posłuchajcie i wskażcie. Pokażcie i powiedzcie.



- (podręczniki zamknięte) Pokazuj kolejno czynności ruchowe na kartach obrazkowych i nazywaj je. Przyczep karty do tablicy i ponumeruj je 1–6. Podawaj nazwy czynności w dowolnej kolejności. Dzieci powtarzają za tobą i podają numer pasującego obrazka.
- (podręczniki otwarte) Powiedz: **Listen, point and say**. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają, wskazują właściwe zdjęcia i powtarzają słowa.

- Powiedz: **Mime and say**. Pokazuj czynności ruchowe za pomocą gestów, jak w opisie piosenki **A frog can jump** (na s. 121) i mów, np.: **I can (jump)**. Machaj rękami, udając latanie, pokręć przecząco głową i powiedz: **I can't fly**. Dzieci naśladowują twoje gesty i powtarzają zdania. Następnie wykonuj gesty w milczeniu. Dzieci wykonują je razem z tobą i samodzielnie mówią zdania. Ochotnicy przejmują twoją rolę i pokazują czynności za pomocą gestów, które reszta klasy naśladuje, mówiąc odpowiednie zdania.



Opcjonalne ćwiczenie interaktywne

Posłuchajcie i wskażcie.



- Pokaż papierowe sylwetki Ping i Ponga.
- Zapytaj, wskazując pierwszy obrazek: **Who's this? (Ping, Pong) What animals can you see on the computer screen? (an elephant, a giraffe)**. Powiedz: **Pong learns how animals move**. Zachęć dzieci, aby odgadły, co się wydarzy w historyjce. Wprowadź słowa i wyrażenia: *fast, like (a monkey/ me)*.
- Powiedz: **Listen and point**. Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują kolejne obrazki. Powiedz dzieciom, aby podnosiły rękę, kiedy usłyszą nazwy czynności ruchowych.
- Odtwórz nagranie ponownie i zatrzymuj po każdym obrazku. Zadawaj pytania sprawdzające zrozumienie historyjki:
 Obrazek 1: **What can an elephant do? (walk) What can a giraffe do? (run)**
 Obrazek 2: **What can a crocodile do? (swim) Can Pong walk/run/swim? (yes)**
 Obrazek 3: **What can a frog do? (jump) Can Pong jump like a frog? (no)**
 Obrazek 4: **What can a monkey do? (climb) Can Ping climb? (yes) Can Pong climb like a monkey/ Ping? (no)**
 Obrazek 5: **What animal can you see on the computer screen? (a parrot) Can a parrot fly? (yes)**
 Obrazek 6: **Can Pong fly/jump/climb? (no)**
- Zapytaj: **Do you like the Ping and Pong story?**

Dodatkowe ćwiczenie

Zagraj z dziećmi w 'Pong can ...'. Mów zdania o umiejętnościach Ponga, np.: **Pong can (swim)**. Jeśli zdanie jest prawdziwe, dzieci wyrzucają ręce do góry i wołają: **Yes!** Jeśli zdanie jest błędne, dzieci zakładają ręce i mówią: **No**. (*Pong can walk/run/climb. Pong can't jump/swim/fly.*)

Odegrajcie historyjkę.



- Rozdaj dzieciom ich papierowe sylwetki Ping i Ponga lub poproś aby wyjęły sylwetki z zeszytu. Podziel klasę na grupę Ponga i grupę Ping. Grupy zakładają na palce papierową sylwetkę odpowiedniej postaci.
- Opowiedz historyjkę, korzystając ze scenariusza nagrań na s. 121 lub odtwórz nagranie (CD 3, ścieżka 27.). Dzieci odgrywają role swoich postaci, podnosząc je, kiedy słyszą ich kwestie. Dzieci mogą także mówić razem z nagraniem te kwestie, które pamiętają.

Dodatkowe ćwiczenie

Odtwórz nagranie i zatrzymuj je po każdej kwestii danej postaci. Odpowiednia grupa powtarza wypowiedź. Następnie grupy zamieniają się rolami.

Zeszyt ćwiczeń (opcjonalnie)

Dzieci wykonują ćw. 1 i 2 w lekcji 5.

Zeszyt ćwiczeń – EARLY FINISH

Po opanowaniu materiału z lekcji 5, uczniowie mogą wykonać dodatkowe ćw. 3 i 4 w sekcji **EARLY FINISH**.

Zakończenie



- Zapytaj: **What can Pong do? What can't Pong do? How can a/an (elephant/giraffe/crocodile/frog/ monkey/parrot) move?**
- Odtwórz rymowanekę **The elephant says 'Goodbye'**. Dzieci mówią rymowanekę i odgrywają jej treść.
- Dzieci śpiewają piosenkę **Goodbye, everyone** razem z nagraniem i odgrywają jej treść.

Cele nauczania

- nazywanie czynności ruchowych i określanie, w jaki sposób potrafią się poruszać zwierzęta
- opisywanie własnych umiejętności ruchowych
- słuchanie i śpiewanie piosenki *A frog can jump*
- granie w 'A parrot can fly!'

Główne słownictwo i struktury

- *crocodile, elephant, frog, giraffe, monkey, parrot*
- *walk, run, climb, jump, swim, fly*
- *(An elephant/I) can/can't (walk/fly). Can you (swim)? Yes, I can./No, I can't.*

Materiały (opcjonalne)

Pacynka Tygrysa; karty obrazkowe: dzikie zwierzęta, czynności ruchowe, szynka, ser, kiełbaski, groszek; gotowe papierowe sylwetki Ping i Ponga; płyty CD 3 i CD 4

Rozpoczęcie



- Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają i odgrywiają jej treść.
- Odtwórz rymowankę *Do you like ham?*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywiają jej treść.
- (opcjonalnie) Jeśli dzieci poznały słownictwo z sekcji *Extra Vocabulary*, odtwórz rymowankę *Weather* (CD 4, ścieżka 44.). Dzieci mówią rymowankę i odgrywiają jej treść (opis na s. 121).
- Pokazuj kolejno karty obrazkowe z czynnościami ruchowymi. Dzieci nazywają czynności. Pokaż papierową sylwetkę Ponga i zapytaj: **What can Pong do?** (*Pong can walk, run and swim.*) **What can't Pong do?** (*Pong can't jump, climb or fly.*). Rozdaj dzieciom ich papierowe sylwetki Ping i Ponga lub poproś aby wyjęły sylwetki z zeszytu. Odtwórz nagranie historyjki. Dzieci unoszą sylwetki do góry przy wypowiedziach danych postaci i próbują mówić ich kwestie wraz z nagraniem.
- Zbierz papierowe sylwetki Ping i Ponga lub poproś dzieci, aby schowały je do zeszytu.
- Pokaż karty obrazkowe z czynnościami oraz powiedz dzieciom, co będą robić na lekcji.

Lesson 6 CLIL

1 Listen, find and point. Repeat.

2 Spin your crayon and say.

3 Listen to the song *A frog can jump* and find.

4 Play *A parrot can fly!*

Personalisation: *A giraffe can (run), I can (jump), Can you (fly)? Yes, I can. / No, I can't.*

Posłuchajcie, znajdźcie i wskaźcie. Powtórzcie.



- (podręczniki otwarte) Wskaż zdjęcia zwierząt i powiedz: **Animals can do different things**. Dzieci nazywają zwierzęta i czynności przedstawione na zdjęciach.
- Powiedz: **Listen, find and point**. Odtwórz nagranie, zatrzymując po każdym zdaniu. Dzieci wskazują właściwe zdjęcia. Sprawdzaj wykonanie zadania, prosząc dzieci o dokończanie zdania: **(A monkey) can ...** (1c monkey – climb, 2e frog – jump, 3a giraffe – run, 4f crocodile – swim, 5b parrot – fly, 6d elephant – walk).
- Powiedz: **Listen and repeat**. Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają zdania i wskazują odpowiednie zdjęcia.

Dodatkowe ćwiczenie

Dzieci stają w kręgu. Pokaż kartę obrazkową z żabą i powiedz: **Jump like a frog**, demonstrując odpowiednie ruchy. Uczniowie przemieszczają się w kręgu, skacząc jak żaba. Wydawaj różne polecenia dotyczące czynności ruchowych i zwierząt poznanych w rozdziale, także zabawne, np.: **Swim like an elephant**, pokazując powolne i ociężałe ruchy pływającego słonia.

Zakręćcie kredką i powiedzcie.



- Poproś, aby każde dziecko wyjęło z piórnika jedną kredkę i położyło ją na środku strony. Pokaż, jak zakręcić kredką i jak czubek kredki wskazuje jedno zdjęcie produktu. Poproś, aby każde dziecko zakręciło swoją kredką i zapytał ochotników, jakie zdjęcia wskazały ich kredki.
- Powiedz: **Let's play. One, two, three.** Wyjaśnij dzieciom, że na słowo 'three' wszyscy kręcą kredką. Powiedz: **(An elephant) can (walk).** Dzieci, których kredki wskazały chodzącego słonia, podnoszą ręce i powtarzają twoje zdanie. Powtórz zabawę kilkakrotnie.

Posłuchajcie piosenki *A frog can jump.* Znajdźcie.



30 – guided 31 – karaoke

- Pokaż dzieciom zdjęcie dziewczynki wypatrującej zwierząt i poproś dzieci, aby ułożyły dłonie w lunetę. Powiedz: **Listen to the song and find the animals.** Dzieci słuchają piosenki i „wypatrują” zwierząt na zdjęciach.
- Powiedz: **Listen and sing the song.** Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z metodą „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 21). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

Zagrajcie w *A parrot can fly!*

- Wskaż obrazek Ponga i powiedz: **Let's play 'A parrot can fly!'.** Poproś dzieci, aby wstały. Wyjaśnij, że będziesz mówić zdania na temat umiejętności ruchowych zwierząt i ludzi. Jeśli zdanie jest prawdziwe, dzieci powtarzają je i pokazują daną czynność za pomocą gestów. Jeśli zdanie jest błędne, dzieci stoją nieruchomo w milczeniu.
- Mów różne zdania, np.: **A crocodile can swim. I can fly.** Dzieci odpowiednio reagują.
- Zaproś ochotników, aby przejęli twoją rolę, mówiąc różne zdania na temat umiejętności ruchowych. Klasa odpowiednio reaguje.

Zeszyt ćwiczeń (opcjonalnie)

Dzieci wykonują ćw. 1 w lekcji 6.

Zakończenie



- Podnieś karty z czynnościami ruchowymi i zapytaj: **How can animals move? How can you move?**
- Odtwórz rymowankę *The elephant says 'Goodbye'*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść.
- Dzieci śpiewają piosenkę *Goodbye, everyone* razem z nagraniem i odgrywają jej treść.

Poradnik metodyczny

Przypomnij sobie informacje dotyczące indywidualnych stylów uczenia się z rozdziału 3.1.

Rozdział 5 Lekcja 7

Cele nauczania

- powtórzenie materiału z rozdziału 5.
- prośenie o pomoc i odpowiadanie na prośbę

Główne słownictwo i struktury

- dzikie zwierzęta, czynności ruchowe
- *I've got a sore (paw).*
- *Can you help me, please? No, sorry. I can't./ Yes, of course I can.*

Materiały (opcjonalne)

Pacynka Tygrysa; karty obrazkowe: dzikie zwierzęta, czynności ruchowe; karty wyrazowe: dzikie zwierzęta; płyta CD 3; minikarty z dzikimi zwierzętami

Rozpoczęcie



- Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają i odgrywają jej treść.
- Dzieci śpiewają piosenkę *A frog can jump* z podkładem karaoke i odgrywają jej treść.
- Pokaż karty obrazkowe z rozdziału 5. i powiedz dzieciom, co będą robić na lekcji.

Posłuchajcie, znajdźcie i wskażcie. Powtórzcie.



- (podręczniki zamknięte) Pokaż karty obrazkowe i wyrazowe z dzikimi zwierzętami. Dzieci nazywają zwierzęta na zdjęciach i odczytują wyrazy. Przyczep karty obrazkowe do tablicy, a ochotnicy przyczepiają pasujące karty wyrazowe.
- (podręczniki otwarte) Dzieci wskazują zdjęcia i nazywają dzikie zwierzęta.
- Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują zdjęcia zgodnie z kolejnością w nagraniu (1h, 2g, 3c, 4e, 5b, 6a, 7d, 8f).
- Powiedz: **Listen and repeat.** Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po każdym zdaniu i prosząc dzieci o powtórzenie.
- Wskazuj kolejne zdjęcia, a dzieci odczytują podpisy.



Opcjonalne ćwiczenie interaktywne



Zagrajcie w Bingo.



- Rozdaj dzieciom ich łapy Tygrysa lub poproś, aby wyjęły je z zeszytu, i przypomnij zasady gry. Na twój sygnał każde dziecko zakrywa łapą wybrane zdjęcie zwierzęcia. Powiedz: **One, two, three.** Dzieci zakrywają zdjęcia. Powiedz nazwę jednego zwierzęcia, np.: *Giraffe*. Wszystkie dzieci, które zakryły zdjęcie żyrafy, mówią: *Bingo!*
- Jeśli dzieci są na to gotowe, powtórz zabawę z podpisami pod zdjęciami.
- Dzieci mogą kontynuować grę w parach. Na zmianę mówią: *One, two, three* i jednocześnie zakrywają łapą Tygrysa jakieś zdjęcie lub wyraz. Następnie zaglądną do książki kolegi/koleżanki. Jeśli oboje zakryli to samo zdjęcie/ ten sam wyraz, jednocześnie mówią: *Bingo!*

Zagrajcie w Tiger's favourite word.



- Zwróć karty obrazkowe z dzikimi zwierzętami obrazkami w swoją stronę. Wylosuj jedną z kart łapami pacynki Tygrysa, tak aby dzieci nie widziały obrazka. Wyjaśnij, że karta przedstawia ulubione słowo Tygrysa.
- Zapytaj: **What's Tiger's favourite word?** Dzieci zgłaszają się i zgadują: *Is it a/an ...?*, podając nazwę zwierzęcia.

Dodatkowe ćwiczenie

Dzieci w parach kontynuują grę, wykorzystując minikarty. Na zmianę wybierają jedną z kart i zgadują, jaką kartę trzyma drugi gracz.



Naśladując ruchy zwierząt, połączcie obrazki. Powiedzcie.



- Pokaż dzieciom karty obrazkowe z czynnościami ruchowymi. Dzieci podają słowa odpowiadające ilustracjom.
- Wskaż obrazki zwierząt. Dzieci podają nazwy zwierząt. Następnie powiedz: **A frog can ...** Dzieci kończą zdanie (*jump*). Powtórz ćwiczenie z pozostałymi zwierzętami.
- Wskaż obrazki dzieci, wykonujących czynności ruchowe. Powiedz: **Move like a frog to match the frog with a jumping child.** Zadeмонstruj „skakanie” palcami od rysunku żaby do rysunku skaczącej dziewczynki. Powtórz ćwiczenie z pozostałymi parami obrazków (1c – *frog/jump*, 2d – *giraffe/run*, 3e – *monkey/climb*, 4a – *crocodile/swim*, 5f – *parrot/fly*, 6b – *elephant/walk*).

Posłuchajcie i pokażcie „Tak” lub „Nie”. Zapytajcie i odpowiedzcie.



- Wskaż obrazek Tygrysa i odczytaj treść dymka. Następnie wskaż zdjęcie i wyjaśnij, że jedna dziewczynka prosi drugą o pomoc.
- Powiedz: **Listen and show 'Yes' or 'No'.** Wyjaśnij, że uczniowie powinni pokazać dłońmi symbol „Tak”, jeśli dziewczynka potrafi pomóc koleżance, a symbol „Nie”, jeśli nie potrafi. Odtwórz nagranie. Zatrzymuj po każdym dialogu i sprawdź, czy dzieci pokazują prawidłową odpowiedź (1 Yes, 2 No, 3 Yes).

- Powiedz: **Repeat.** Podziel klasę na dwie grupy: A i B. Zatrzymuj nagranie po każdej linijsce. Grupy powtarzają wypowiedzi odpowiednio postaci A lub B, a następnie zamieniają się rolami.
- Narysuj jedną uśmiechniętą i jedną smutną buźkę na tablicy. Powiedz: **Ask and answer.** Grupa A prosi grupę B o pomoc: *Can you help me, please?* Wskaż wybraną buźkę, a grupa B odpowiednio reaguje: *Yes, of course I can* lub: *No, sorry. I can't.* Grupy na zmianę zadają sobie pytania i udzielają odpowiedzi zgodnych ze wskazanym przez siebie rysunkiem.
- Wyjaśnij, że od tej pory w trakcie lekcji dzieci powinny prosić się wzajemnie o pomoc w języku angielskim.

Słowniczek obrazkowy



- Powiedz: **Point and say.** Dzieci wskazują obrazki z rozdziału 5. i nazywają dzikie zwierzęta. Wskaż podpisy i zachęć dzieci, aby je przeczytały.

Dodatkowe ćwiczenie

Dzieci grają w parach. Na zmianę wydają polecenia drugiemu graczowi, np.: *Cover (elephant) / Match (parrot) and (frog) / Go to (monkey)*. Drugi gracz ma za zadanie odpowiednio zakryć łapą wskazane zwierzę, połączyć palcami (kciukiem i wskazującym) podane dwoje zwierząt lub „pójść” palcami do wskazanego obrazka. Wydający polecenia stopniowo zwiększa tempo wydawanych poleceń do pierwszej pomyłki kolegi/koleżanki. Potem uczniowie zamieniają się rolami. Możesz następnie zachęcić uczniów, aby powtórzyli zabawę, zakrywając łapą wyrazy zamiast obrazków.

Zeszyt ćwiczeń (opcjonalnie)

Dzieci wykonują ćw. 1 i 2 w lekcji 7. i uzupełniają rozdział 5. w *Słowniczku obrazkowym*.

Zakończenie



- Porozmawiaj z dziećmi o tym, czego nauczyły się w tym rozdziale, co im się najbardziej podobało i co było łatwe, a co trudne. Zapytaj także, jak można poprosić o pomoc po angielsku i jak odpowiedzieć na taką prośbę.
- Dzieci śpiewają piosenkę **Goodbye, everyone** razem z nagraniem i odgrywają jej treść.

Cele nauczania

- słuchanie, mówienie i odgrywanie tradycyjnej angielskiej wylicznki *Eeny meeny miny moe*
- opisywanie dzikich zwierząt w Wielkiej Brytanii
- rysowanie dzikiego zwierzęcia zamieszkującego Polskę

Główne słownictwo i struktury

- dzikie zwierzęta
- kolory
- *I can see (a mouse). It's (brown).*

Materiały (opcjonalne)

Pacynka Tygrysa; płyta CD 3; karty obrazkowe: dzikie zwierzęta, czynności ruchowe, szynka, ser, kiełbaski, groszek; karty wyrazowe: dzikie zwierzęta; karty obrazkowe do historyjki 5.; płyta DVD

Rozpoczęcie



- Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają i odgrywają jej treść.
- Odtwórz rymowankę *Do you like ham?*. Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść.

Dodatkowe ćwiczenie

Podziel klasę na dwie drużyny, np. *Elephants* i *Parrots*. Zrób quiz z zadaniami dotyczącymi materiału z rozdziału: 1. Pokazuj karty obrazkowe i pytaj: **What's this?** 2. Pokazuj karty obrazkowe do historyjki 5., karty obrazkowe z dzikimi zwierzętami i czynnościami oraz mów zdania, które dzieci mają uzupełnić, np.: **Hello, Can you ...? A ... can ...** . 3. Poproś dzieci o odczytanie wyrazów z kart wyrazowych i dopasowanie ich do kart obrazkowych. 4. Wymieniaj zwierzęta, a dzieci mówią, co potrafią one robić, np.: **A crocodile? (swim)**. Wyznaczaj różnych przedstawicieli obu drużyn do podawania odpowiedzi. Za prawidłowe odpowiedzi dzieci mogą zdobywać punkty dla swoich drużyn. Możesz także wyznaczyć liczbę punktów do zdobycia wspólnie przez obie drużyny w celu uzyskania nagrody dla całej klasy (patrz s. 35).

- Wyjaśnij, że na lekcji dzieci dowiedzą się, jakie dzikie zwierzęta można zobaczyć w naturalnym środowisku w Wielkiej Brytanii.

Kids' Culture 5

1 Listen, say and act out a traditional rhyme *Eeny meeny miny moe*.

2 Listen, find and point.

3 Draw in your notebook and say.

Culture: *I can see a (mouse). It's (brown).*

Posłuchajcie, powiedzcie i odegrajcie tradycyjną wylicznkę *Eeny meeny miny moe*.



- (podręczniki otwarte) Wyjaśnij, że dzieci na zdjęciu mówią i odgrywają tradycyjną wylicznkę *Eeny meeny miny moe*. Wyjaśnij znaczenie słów: *catch, toe, screams*.
- Powiedz: **Listen. What animal can you hear?** Odtwórz nagranie lub film na płycie DVD. Dzieci słuchają i podają odpowiedź (*tiger*).
- Powiedz: **Say and act out the rhyme**. Zaproś siedmioro dzieci na środek klasy. Dzieci stają w półokręgu, jedno z nich w środku. Cała klasa mówi wylicznkę, a dzieci stojące na środku odgrywają jej treść (opis na s. 121). Kiedy opanują już słowa, odtwórz nagranie karaoke i zachęć dzieci do samodzielnego mówienia wylicznki.
- Zachęć dzieci, aby w przyszłości mówiły tę wylicznkę, kiedy trzeba wybrać dyżurnego lub osobę do jakiegoś zadania.



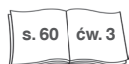
Wideoklip do wylicznki
Eeny meeny miny moe

Posłuchajcie, znajdźcie i wskaźcie.



- Wyjaśnij, że zdjęcia przedstawiają dzikie zwierzęta żyjące w naturalnym środowisku w Wielkiej Brytanii. Poproś uczniów, aby rozpoznali, co to za zwierzęta (a – frog, b – mouse, c – snake).
- Powiedz: **Listen to children talking about the animals.** Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują zdjęcia (1b, 2c, 3a). Sprawdź odpowiedzi, mówiąc numery zdjęć i prosząc uczniów, aby powiedzieli, co widzą dzieci w nagraniu i jakie kolory mają zwierzęta (1b – *I can see a mouse. It's brown.* 2c – *I can see a snake. It's brown.* 3a – *I can see a frog. It's green and grey.*).
- Zapytaj dzieci, czy w Polsce także można spotkać te same zwierzęta w środowisku naturalnym. Porozmawiaj z klasą o innych dzikich zwierzętach zamieszkujących Polskę.

Narysujcie w zeszycie i powiedzcie.



- Powiedz: **Draw** i wyjaśnij, że dzieci w zeszytach powinny narysować dzikie zwierzę żyjące w Polsce.
- Ochotnicy pojedynczo pokazują swoje rysunki i opowiadają o nich, np.: *I can see a wolf. It's grey.*

Dodatkowe ćwiczenie

Zagraj w 'Guess the animal!'. Rozdaj ochotnikom karty obrazkowe z dzikimi zwierzętami, tak aby reszta klasy nie widziała obrazków. Jedno dziecko, które otrzymało kartę, pokazuje za pomocą gestów zwierzę ze swojego obrazka. Reszta klasy zgaduje razem z tobą: *I can see a (monkey)*. Dziecko pokazujące zwierzę odpowiada zgodnie z prawdą: *Yes* lub: *No*. Możesz powtórzyć ćwiczenie, rozdając karty innym dzieciom.

Zeszyt ćwiczeń (opcjonalnie)

Dzieci wykonują ćw. 1 i 2 w lekcji *Kids' Culture*.

Zakończenie



- Zapytaj: **What traditional rhyme can you say and act out? What wild animals can you see in the UK and in your country?**
- Odtwórz rymowanekę *The elephant says 'Goodbye'*. Dzieci mówią rymowanekę i odgrywają jej treść.
- Dzieci śpiewają piosenkę *Goodbye, everyone* razem z nagraniem i odgrywają jej treść.

Rozdział 5 *Extra Vocabulary*

Cele nauczania

- rozpoznawanie i nazywanie typów pogody
- wskazywanie zdjęć w odpowiedniej kolejności
- mówienie rymowanki *Weather*

Główne słownictwo i struktury

- *rainy, sunny, windy, cloudy, hot, cold*

Materiały (opcjonalne)

Pacynka Tygrysa; płyty CD 3 i CD 4

Rozpoczęcie



- Odtwórz piosenkę *Good morning*. Dzieci śpiewają i odgrywają jej treść.
- Pokaż dzieciom stronę 87 w podręczniku i powiedz, co będą robić na lekcji.

Posłuchajcie, znajdźcie i wskaźcie. Powtórzcie.



- (podręczniki zamknięte) Narysuj na tablicy słońce i zapytaj dzieci: **Is it sunny today?** Dzieci odpowiadają zgodnie z prawdą. Następnie narysuj chmurę i zapytaj: **Is it cloudy today?** Powtórz ćwiczenie z rysunkiem deszczu i pytaniem: **Is it rainy today?**
- (podręczniki otwarte) Wskaż typy pogody na zdjęciach zapytaj dzieci, czy potrafią je nazwać. Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają i wskazują zdjęcia zgodnie z kolejnością w nagraniu (1d, 2c, 3a, 4f, 5b, 6e).
- Powiedz: **Listen and repeat.** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają słowa (1 – *rainy*, 2 – *sunny*, 3 – *windy*, 4 – *cloudy*, 5 – *hot*, 6 – *cold*).

Dodatkowe ćwiczenie

Pokazuj za pomocą gestów różne typy pogody, jak w opisie rymowanki *Weather* na s. 121. Dzieci zgadują, jaki typ pogody pokazujesz.

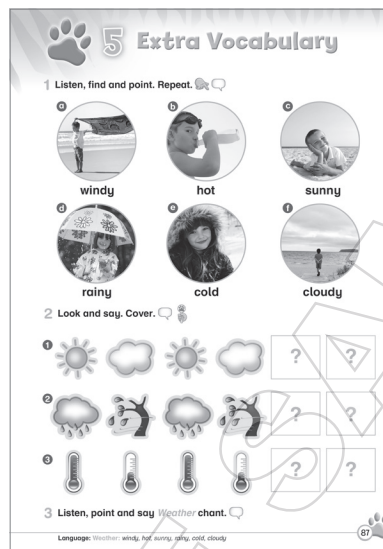


Opcjonalne ćwiczenie interaktywne

Popatrzcie i powiedzcie. Zakryjcie.



- Wskaż pierwszą sekwencję symboli. Poproś dzieci, aby podały, jaką pogodę opisują symbole oraz powiedziały, które symbole powinny pojawić się jako następne w kolejności (*sunny, cloudy*).
- Powtórz zadanie z drugą i trzecią sekwencją (2 – *rainy, windy*; 3 – *hot, cold*).



- Rozdaj dzieciom ich tapy Tygrysa lub poproś, aby wyjęły je z zeszytów. Powiedz: **Cover (rainy).** Dzieci jak najszybciej zakrywają właściwy obrazek. Powtórz zabawę z innymi obrazkami a następnie zaproś ochotnika, aby przejął twoją rolę.

Dodatkowe ćwiczenie

Pokaż pacynkę Tygrysa. Łapką Tygrysa wskazuj wybrane typy pogody w zadaniu 2. i głosem Tygrysa błędnie nazywaj typy pogody. Dzieci poprawiają błędy Tygrysa.

Posłuchajcie, wskaźcie i powiedzcie rymowankę *Weather*.



- Powiedz dzieciom, że nauczą się rymowanki *Weather*.
- Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci wskazują odpowiednie typy pogody w ćw. 1.
- Powiedz: **Point and say.** Odtwórz nagranie. Dzieci wskazują odpowiednie zdjęcia, mówiąc rymowankę. Następnie dzieci mówią rymowankę z podkładem karaoke i pokazują typy pogody, naśladowując twoje gesty (opis na s. 121).

Zeszyt ćwiczeń (opcjonalnie)

Dzieci wykonują ćw. 1 i 2 w lekcji *Extra Vocabulary*.

Zakończenie



- Zapytaj: **What types of weather do you know?** Następnie dzieci mówią rymowankę *Weather* i wskazują odpowiednie zdjęcia w podręczniku.
- Dzieci śpiewają piosenkę *Goodbye, everyone* razem z nagraniem i odgrywają jej treść.