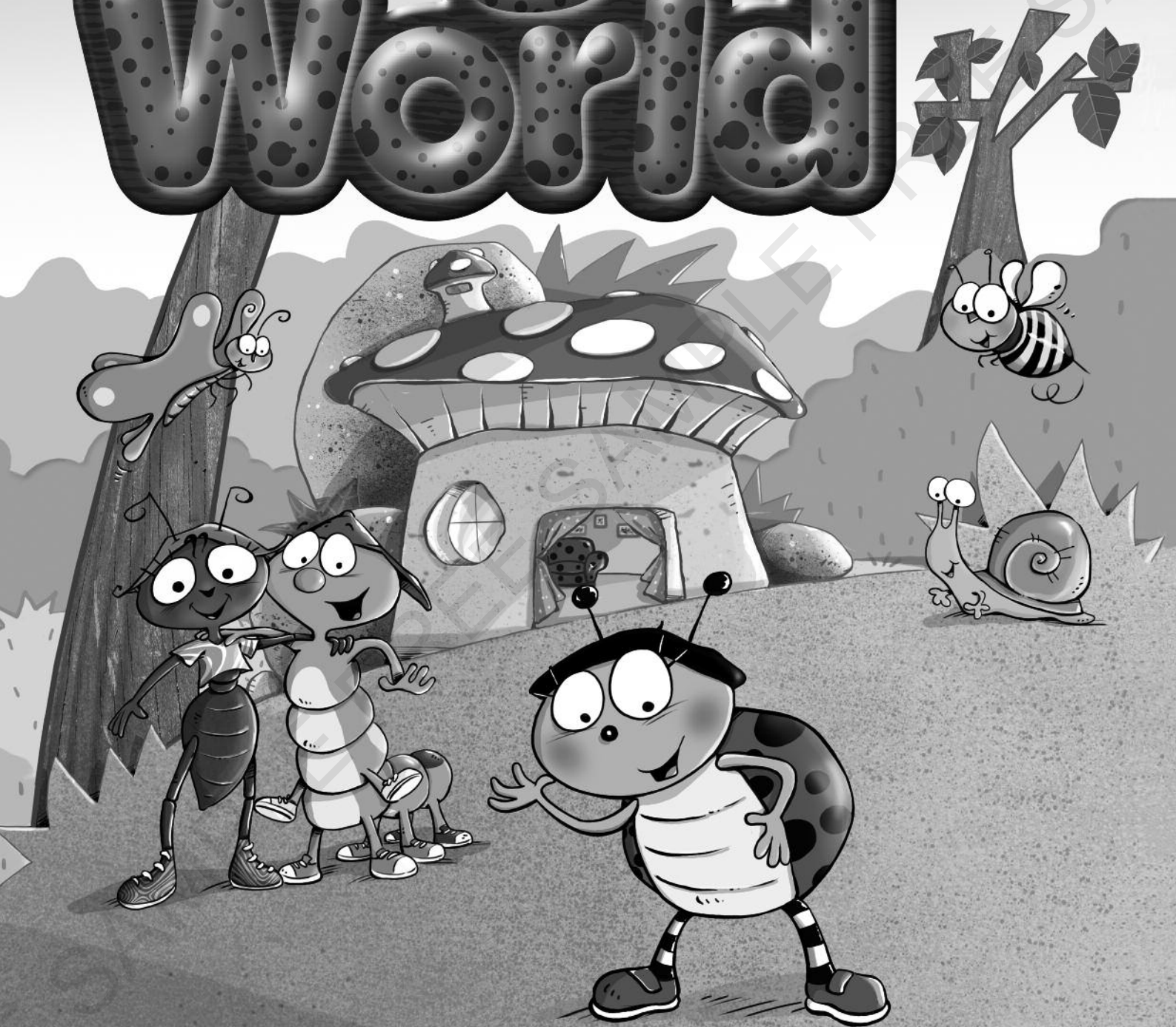


Bugs World

2



Carol Read • Ana Soberón

Spis treści



Struktura kursu <i>Bugs World 2</i>	4	<i>Halloween</i>	185
Charakterystyka kursu <i>Bugs World 2</i>	6	<i>Christmas</i>	191
Główne cechy metod nauczania w <i>Bugs World 2</i>	10	<i>Easter</i>	197
Prowadzenie lekcji	14	<i>Bugs Games</i>	201
Zaangażowanie rodziców lub opiekunów	15	Okładka miniksiążeczki do wycinania	202
Wskazówki dla nauczyciela		Zestaw pomysłów na powtarzające się sytuacje lekcyjne	203
Rozdział wstępny	16	Pomysły na dodatkowe gry kartami obrazkowymi do wycinania	205
Rozdział 1	20	Odpowiedzi do <i>Zeszytu ćwiczeń A</i>	207
Rozdział 2	44	Odpowiedzi do <i>Zeszytu ćwiczeń B</i>	208
Rozdział powtórzeniowy	69		
Rozdział 3	76		
Rozdział 4	101		
Rozdział powtórzeniowy	125		
Rozdział 5	132		
Rozdział 6	155		
Rozdział powtórzeniowy	178		



2

Let's play, Tanya!

Główne słownictwo i struktury wykorzystywane przez dzieci

Słownictwo:

- *play football / cards / a board game / a computer game, watch TV, listen to music*
- *red, yellow, blue, green, orange, purple, brown, pink, black, white*
- *ride a bike, swim*

Struktury:

- *I want to (watch TV) / Me too!*
- *Let's (play football).*
- *Yes great idea! / No, not now!*
- *It's fun!*
- *Come on everyone.*
- *Look at the screen. / Use the mouse. / Click. / Press enter.*

Słownictwo i struktury powtarzane

- *sing, dance, run*
- Liczby 1–10

Język bierny

- *Open / Close your books / the window / the door / your eyes*
- *exercise*
- *Show me ...*
- *What colour is it / are they?*

Wymowa

- Annie's rap: dźwięki /i:/i/ɪ/ *A very big bee on TV. A very big bee looking at me!*

Powtarzające się sytuacje lekcyjne

- Reagowanie na polecenia z *open ... / close ...*

Treści międzyprzedmiotowe

- Zdrowie i sprawność fizyczna: ćwiczenia

Cele nauczania

- Określanie sposobów spędzania wolnego czasu
- Mówienie, co chce się zrobić
- Słuchanie i rozumienie historyjki
- Opowiadanie historyjki własnymi słowami
- Odgrywanie piosenek i rymowanek
- Rozpoznawanie kolorów
- Proponowanie i odpowiadanie na propozycje
- Wykonywanie poleceń
- Czytanie i pisanie kluczowych słów
- Wskazywanie czynności będących dobrymi ćwiczeniami
- Odgrywanie ról
- Rozpoznawanie czynności na podstawie dźwięków
- Czytanie podstawowych zwrotów

Zagadnienia społeczno-kulturowe

- Współodczuwanie z postaciami z historyjki
- Przyjemność płynąca z rozmawiania w języku angielskim o sposobach spędzania wolnego czasu
- Pewność siebie w wyrażaniu osobistych poglądów
- Szacunek dla opinii innych
- Zainteresowanie wyszukiwaniem czynności, które są dobrymi ćwiczeniami w języku angielskim
- Zainteresowanie komputerami i techniką
- Gotowość powtarzania materiału i uczenia się ze zrozumieniem

2 Let's play, Tanya!

Lekcja 1

Cele

- Określanie sposobów spędzania wolnego czasu
- Śpiewanie piosenki *I want to play football*

Główne słownictwo i struktury wykorzystywane przez dzieci

hello,

play football / cards / a computer game / a board game
watch TV, listen to music

I want to ... , It's fun, Come on everyone

Główne zadania

- Słuchanie i odgrywanie czynności
- Słuchanie i powtarzanie słów
- Zabawa w naśladowanie czynności
- Słuchanie piosenki *I want to play football*
- Słuchanie piosenki i wskazywanie na obrazki
- Gra w *What's my word?*
- Zabawa w zakrywanie obrazków papierową głową Lucy na ołówku
- Dopasowywanie słów i obrazków

Materiały (opcjonalne)

- Karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa (Biedronka Lucy, piłka nożna, karty do gry, gra planszowa, gra komputerowa, telewizor, muzyka)
- Karty wyrazowe do rozdziału 2.
- CD 1
- Podręcznik, s. 15
- Karty z nazwami dni tygodnia
- Papierowa głowa Lucy na ołówku

Rozpoczęcie lekcji

Przywitanie klasy i recytowanie rymowanki

Hello rap

- Przywitaj się z dziećmi. Powiedz: *Hello, children!* Zachęć je do odpowiedzi: *Hello!* Zapytaj: *How are you today?* i zachęć dzieci do odpowiedzi: *Fine!*
- Pokaż dzieciom kartę obrazkową do demonstrowania słownictwa z Biedronką Lucy. Zachęć dzieci, aby przywitały się z Biedronką Lucy: *Hello, Lucy!* chórem i indywidualnie.
- Odtwórz rymowankę *Hello rap* (CD 1, ścieżka 2). Dzieci recytują rymowankę wraz z nagraniem i wykonują odpowiednie czynności. Tekst rymowanki znajduje się na s. 21.

Słuchaj i wykonuj polecenia


- Mówiąc rytmicznie, naśladuj następujące czynności:
Open your books! Close your books! / Open the window! Close the window! / Open the door! Close the door! / Close your eyes ... one, two, three, four, five! Open your eyes and let's begin! Dzieci słuchają i razem z tobą wykonują czynności.

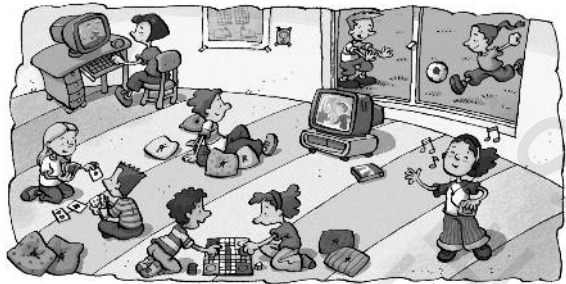
Jaki jest dzisiaj dzień tygodnia?


- Przyczep do tablicy karty z nazwami dni tygodnia we właściwej kolejności (*Monday – Sunday*). Powiedz:

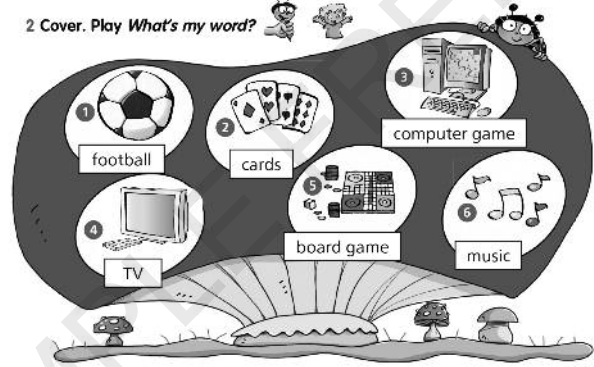
2 Let's play, Tanya!

Lesson 1

1 Listen, sing and point. 



2 Cover. Play *What's my word?* 



• Pupils sing the songs: *I want to play football* and point to the pictures.
• Pupils use their Lucy pencil puppets to cover the pictures the teacher calls out. Then they play *What's my word?* football, cards, computer game, TV, board game, music.



Let's listen to the 'Days of the week' song. Odtwórz ścieżkę 3. na CD 1. Wskazuj na kolejne karty, kiedy padają nazwy kolejnych dni tygodnia w nagraniu. Tekst piosenki znajduje się na s. 21.

- Pod koniec piosenki po ostatnim pytaniu: *What day is it today?* wymieniaj kolejne dni tygodnia: *Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, Sunday* i wskazuj na odpowiednie karty. Zachęć dzieci, aby mówiły nazwy dni tygodnia wraz z tobą.
- Zapytaj: *What day is it today?* Zachęć dzieci, aby rozpoznały, jaki jest dzisiaj dzień tygodnia i podały jego angielską nazwę. Zostaw kartę obrazkową z nazwą właściwego dnia tygodnia na tablicy.

Dodatkowy pomysł

Poproś dziecko, którego kolej przypada na dzisiejszą lekcję, aby przymocowało na plakacie z pogodą z *Bugs World 1* karty obrazkowe przedstawiające pogodę panującą w dniu lekcji oraz kartę z właściwym dniem tygodnia.

- Dodatkowo lub w zamian można wykonać jedno lub dwa ćwiczenia z *Zestawu pomysłów na powtarzające się sytuacje lekcyjne* (patrz ss. 203–204).

Prowadzenie lekcji

1 Posłuchajcie i naśladujcie czynności

- Powiedz: *Look and guess what I want to do.* Jeżeli będzie to konieczne, wyjaśnij po polsku, co rozumiesz przez *want to do*.
- Udań, że kopiesz piłkę nożną. Kiedy dzieci określą po polsku, co robisz, powiedz, np.: *Yes, very good. I want*



to *play football*. Powieś kartę obrazkową do demonstrowania słownictwa z piłką nożną na tablicy i powtórz to zdanie jeszcze raz.

- Powtórz tę procedurę dla wszystkich czynności – *play a computer game* (udawaj, że patrzysz na ekran, poruszasz i klikasz myszką), *play cards* (udawaj, że tasujesz i rozdajesz karty), *play a board game* (naśladowanie przesuwania pionków na planszy), *listen to music* (przytupuj nogą i poruszaj głową w takt muzyki), *watch TV* (przygarb się, załóż ręce i udawaj, że patrzysz na ekran telewizora).
- Powiedz: *Now listen and mime*. Wskazuj kolejno na karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa i mów, np.: *You want to ... play football!* Najpierw odegraj czynność z dziećmi, potem powiedz: *Stop!*, a dzieci zastygają w bezruchu.
- Powtórz to ćwiczenie, wypowiadając w przypadkowym porządku zdania dla wszystkich czynności, tym razem bez wskazywania na karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa i bez naśladowania. Dzieci wykonują czynności.

2 Słuchajcie i powtarzajcie słowa

- Przyczep karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa do tablicy w następującej kolejności: piłka nożna, karty do gry, gra komputerowa, telewizor, gra planszowa, muzyka.
- Powiedz: *Listen to the words*.
- Odtwórz ścieżkę 17. na CD 1 i wskazuj na przedmioty na kartach w miarę, jak padają ich nazwy.
- Zatrzymaj nagranie po każdym słowie, tak aby dzieci zdążyły powtórzyć słowa.



Wyliczanka Bug word rap

football
cards
computer game
TV
board game
music

3 Odegrajcie czynności

- Wskazuj kolejno na karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa i mów, np.: *I want to play ... football.* / *I want to watch ... TV.* Zachęć dzieci, żeby za każdym razem powtarzały ostatnie słowo i odgrywały wymieniane czynności.
- Zaproś dwoje dzieci na środek klasy. Powiedz do nich szeptem, np.: *You want to play cards.* Pokaż, że dzieci mają odegrać tę czynność. Powiedz, np.: *Julia i Staś want to play ...*, a pozostałe dzieci podnoszą ręce, jeżeli chcą dokończyć zdanie. Dwójka dzieci stojących na środku klasy wybiera kogoś do odpowiedzi. Jeżeli wybrane dziecko poprawnie nazwie czynność, do niego należy następna kolejka – przechodzi na środek klasy i z kolegą/koleżanką odgrywa inną czynność.
- Powtórz grę kilka razy.

4 Posłuchajcie piosenki *I want to play football*

- Powiedz: *Let's listen to a song.* Wskaż na karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa na tablicy

i zapytaj: *What does the singer want to do?* Jeśli to konieczne, wyjaśnij po polsku, co masz na myśli.

- Odtwórz ścieżkę 18. na CD 1. Sprawdź odpowiedzi, wskazując, na kolejne karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa i pytając np.: *Does the singer want to play cards?* (Yes) itd.
- Powiedz: *Let's listen to the song again.* Odtwórz piosenkę jeszcze raz. Wskaż na karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa i wykonaj czynności wymienione w wersach 2. i 4. każdej zwrotki. Dzieci słuchają, wykonują wskazane czynności i włączają się w śpiewanie piosenki.



Piosenka *I want to play football*

I want to play football
It's fun, fun, fun (podnieś ręce do góry trzy razy)
I want to play cards
Come on everyone! (wykonaj zapraszający gest obydwojma rękami)
I want to play computer games
It's fun, fun, fun (czynności jak w zwrotce 1.)
I want to watch TV
Come on everyone! (czynności jak w zwrotce 1.)
I want to play a board game
It's fun, fun, fun (czynności jak w zwrotce 1.)
I want to listen to music
Come on everyone! (czynności jak w zwrotce 1.)

5 Posłuchajcie, zaśpiewajcie i wskażcie (*Listen, sing and point, Podręcznik, s. 15, zad. 1*)

- Powiedz: *Open your books* i pokaż stronę 15. Powiedz: np.: *Point to the football.* / *Point to the TV.*, a dzieci pokazują obrazki w swoich podręcznikach.
- Powiedz: *Let's sing the song. Point to the pictures.* Odtwórz ścieżkę 18. na CD 1. Dzieci śpiewają piosenkę i pokazują obrazki.

6 Dopasujcie słowa i obrazki

- Przymocuj do tablicy karty obrazkowe przedstawiające zajęcia wykonywane w wolnym czasie i zachęć dzieci, aby powiedziały, co na nich widzą.
- Unieś jedną z kart wyrazowych i przeczytaj na głos słowo, np. *cards*. Przymocuj kartę wyrazową obok właściwej karty obrazkowej. Powtórz zadanie z pozostałymi kartami wyrazowymi. Wskazuj karty obrazkowe w przypadkowej kolejności i proś dzieci, by nazywały widoczne na nich zajęcia wykonywane w wolnym czasie. Następnie wskazuj na karty wyrazowe i zachęcaj dzieci, by próbowały przeczytać słowa.
- Usuń karty wyrazowe z tablicy. Pokaż jedną z nich dzieciom i zapytaj: *Can you say the word?* Dzieci zgłaszają się, jeśli znają odpowiedź. Poproś jedno z dzieci, aby przeczytało słowo na głos i przyklepiło kartę wyrazową obok właściwego obrazka na tablicy. Powtórz zadanie z pozostałymi kartami wyrazowymi, prosząc różne dzieci o odczytanie słów i przymocowanie kart obok właściwych obrazków.
- Zdejmij wszystkie karty obrazkowe, a na tablicy zmień kolejność kart wyrazowych. Wręcz ochotnikom po jednej karcie obrazkowej i poproś, aby przymocowali swoje karty na tablicy obok właściwych wyrazów. Podnieś

podręcznik do góry i wskaż na zadanie z muchomorem na stronie 15. Zachęć pozostałe dzieci, aby popatrzyły na podpisane obrazki w podręczniku i sprawdziły, czy na tablicy karty obrazkowe zgadzają się z kartami wyrazowymi.

7 Zakryjcie (Cover, Podręcznik, s. 15, zad. 2)

- Podnieś podręcznik do góry i wskaż na muchomora. Zachęć dzieci, aby popatrzyły na sześć obrazków na plamkach na jego kapeluszu. Powiedz: *Let's count the spots* i zachęć dzieci, aby wraz z tobą policzyły plamki.
- Rozdaj dzieciom ich papierowe głowy Lucy na ołówku. Wyjaśnij, że zadaniem dzieci będzie zakrywanie ołówkową pacynką wskazanego obrazka. Powiedz: *Cover the board game*. Dzieci zakrywają obrazek gry planszowej. Powtórz ćwiczenie z pozostałymi obrazkami.
- Dzieci mogą kontynuować zabawę w parach, na zmianę wymieniając nazwy zabawek lub czynności wykonywanych w wolnym czasie zakrywając wskazany obrazek.

8 Zagrajcie w *What's my word?* (Play 'What's my word?', Podręcznik, s. 15, zad. 2)

- Odtwórz ponownie wycieczkę *Bug word rap* (CD 1, ścieżka 17.). Dzieci czytają i słuchają, powtarzają słowa i wskazują na odpowiednie obrazki.
- Powiedz: *Let's play 'What's my word?'*. Pokaż dzieciom, że powinny krążyć palcem ponad obrazkami.
- Odtwórz ścieżkę 19. na CD 1 i zachęć dzieci do wykonywania czynności.



Rymowanka *What's my word?*

What's my word? (wzrusz ramionami w geście zapytania)

One, two, three. (pokazuj po kolei jeden, dwa i trzy palce)

Choose a number. (zakreśl palcem koło ponad obrazkami)

What can you see? (wskaż palcem na swoje oko, a potem na obrazki)

- Pomachaj palcem w powietrzu i wskaż na jeden z obrazków na muchomorze. Powiedz numer obrazka, np. *five*.

- Zapytaj dzieci: *What's my word?* Zachęć je, by powiedziały, co znajduje się na obrazku o wybranym przez ciebie numerze. Posłuchaj odpowiedzi dzieci, zachęcając je do podania angielskich nazw. Odpowiedz: *Yes ... Well done! It's a board game.*
- Odtwórz ponownie rymowankę i zachęć dzieci do recytowania i krążenia palcami nad obrazkami. Następnie podaj numer innego obrazka, a dzieci nazywają przedmiot, który wybrałeś.
- Powtórz ćwiczenie dwa, trzy razy i zapraszaj dzieci pojedynczo na środek klasy, by wybierały słowo, a reszta klasy podawała jego nazwę.
- Kiedy dzieci dobrze opanują grę, mogą grać w parach, na zmianę wybierając numer obrazka i nazywając przedmiot na nim widoczny.

Zakończenie lekcji

Wyrecytujcie rymowankę *Tidy up rap*

- Powiedz: *It's time to finish now.* Powiedz: *Let's say the 'Tidy up rap'.* Odtwórz ścieżkę 4. na CD 1. Dzieci recytują rymowankę i wykonują czynności. Tekst i opis rymowanki znajdują się na s. 24.

Dodatkowe ćwiczenie

Gra – Statues: Zaproś sześcioro dzieci na środek klasy. Poproś, żeby każde z nich stanęło lub usiadło w pozycji charakterystycznej dla jakiejś czynności wykonywanej w wolnym czasie i zastygło w bezruchu jak pomnik. Poproś pozostałe dzieci, by kolejno zgadywały, jaką czynność wyraża każdy „pomnik”, np. Dziecko 1: *Watch TV?*, odpowiadasz: *No*. Dziecko 2: *Play a computer game?*, odpowiadasz: *Yes. Very good.* Dzieci mogą bawić się w grupach – jedno dziecko jest „pomnikiem”, inne zgadują, jakim.

Zeszyt ćwiczeń (opcjonalnie)

Dzieci kolorują pasek z rysunkami przedstawiającymi zajęcia wykonywane w wolnym czasie, aby móc używać go do gry z telewizorkiem.

Notatki nauczyciela:

2 Let's play, Tanya!

Lekcja 2

Lesson 2
1 Listen to the story.



1 Hello, Tanya!

2 I want to play football!

3 Great idea!

4 Oh, no. Not now.

16 • Teacher tells the story. Then he/she tells the story again and pupils follow in their books.



5 Brilliant!

6 It's time to go home.

7 Let's listen to music!

8 This is fantastic!

17

Cele

- Słuchanie historyjki w celu ogólnego zrozumienia
- Mówienie o tym, co dziecko chce zrobić

Główne słownictwo i struktury wykorzystywane przez dzieci

*I want to ..., play football / cards / a board game / a computer game,
listen to music, watch TV
Me too, It's fun, Come on, everyone*

Główne zadania

- Śpiewanie i odgrywanie piosenki *I want to play football*
- Słuchanie historyjki
- Sprawdzenie zrozumienia historyjki
- Szukanie i liczenie biedronek
- Słuchanie historyjki ze zrozumieniem
- Gra w zgadywanie
- Łączenie obrazków z wyrazami
- Wskazywanie i wypowiedanie pragnień stworzonek
- Znalezienie partnera do zabawy

Materiały (opcjonalne)

- Karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa (Biedronka Lucy, piłka nożna, karty do gry, gra planszowa, gra komputerowa, telewizor, muzyka)

- Karty wyrazowe do rozdziału 2.
- CD 1
- Karty obrazkowe do historyjki 2.
- Podręcznik, ss. 16–18
- Karty z nazwami dni tygodnia

Rozpoczęcie lekcji

Przywitanie klasy i recytowanie rymowanki *Hello rap*

- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 45.

Słuchaj i wykonuj polecenia

- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 45.

Jaki jest dzisiaj dzień tygodnia?

- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 45.
- Dodatkowo lub w zamian można wykonać jedno lub dwa ćwiczenia z *Zestawu pomysłów na powtarzające się sytuacje lekcyjne* (patrz ss. 203–204).

Prowadzenie lekcji

1 Odegrajcie piosenkę *I want to play football*

- Pokazuj dzieciom kolejno karty obrazkowe do rozdziału 2. i poproś, aby dzieci nazywały odpowiadające im

zajęcia wykonywane w wolnym czasie (*play football, play cards, play a board game, watch TV, listen to music, play computer games*) oraz zademonstrowały ich wykonanie według wytycznych przy tekście piosenki. Dzieci mogą także same wymyśleć, jak zademonstrować zajęcia wykonywane w wolnym czasie.

- Powiedz: *Stand up, please*. Podziel klasę na trzy grupy. Daj każdej grupie po dwie karty obrazkowe ilustrujące czynności, o których mowa w piosence.
- Powiedz: *Let's sing and act out the song 'I want to play football'*. Wyjaśnij i pokaż, że każda grupa powinna śpiewać swoją zwrotkę i wykonywać wspomniane w niej czynności.
- Odtwórz ścieżkę 18. na CD 1. Dzieci w grupach śpiewają i odgrywają swoją zwrotkę piosenki.
- Poproś, aby grupy wymieniły się kartami obrazkowymi do demonstrowania słownictwa. Ponownie odtwórz piosenkę. Dzieci śpiewają i odgrywają różne zwrotki piosenki.



Piosenka *I want to play football*

- Grupa 1.: *I want to play football* (udajemy, że kopujemy piłkę)
It's fun, fun, fun (podnosimy ręce trzy razy do góry)
I want to play cards (udajemy, że tasujemy i rozdajemy karty)
Come on everyone! (wykonujemy obydwoma rękami gest zapraszający)
- Grupa 2.: *I want to play computer games ...* itd. (udajemy, że gramy w dowolną grę i wykonujemy czynności ze zwrotki 1.)
I want to watch TV ... itd. (Udajemy, że patrzymy na ekran telewizora i wykonujemy czynności ze zwrotki 1.)
- Grupa 3.: *I want to play a board game ...* itd. (udajemy, że przesuwamy pionek na planszy i wykonujemy czynności ze zwrotki 1.)
I want to listen to music ... itd. (przytupujemy nogą, kręcimy głową w takt muzyki i wykonujemy czynności ze zwrotki 1.)

2 Posłuchajcie historyjki

- Powiedz: *It's time for a story!* Rozłóż ręce, jakbyś otwierał książkę, by przekazać znaczenie słowa *story*.
- Wskaż obrazki na karcie obrazkowej do historyjki 2. i powiedz: *This story is about a girl, Tanya, and her computer game. These are Tanya's friends, Jack and Debbie.*
- Zapytaj: *Does Tanya like her computer game? (Yes) / What do Jack and Debbie want to do? / What happens in the story?* Dzieci odpowiadają po polsku. Reaguj na ich odpowiedzi, mówiąc: *Good idea! Yes, maybe.*
- Powiedz rytmicznie: *Are you ready? / One, two, three. / Here's a story. / Listen to me!* i poczekaj, aż dzieci uciszą się, zanim zaczniesz.

- Opowiedz historyjkę sam albo odtwórz ścieżkę 20. na CD 1., używając także kart obrazkowych do historyjki.



Historyjka 2: *Let's play, Tanya*

KARTA OBRAZKOWA 1 DO HISTORYJKI 2. (STORY CARD 1)

Narrator: *Tanya is playing a computer game. Tanya's friends, Jack and Debbie want to play.*

Jack: *Hello, Tanya.*

Debbie: *Hello, Tanya.*

Tanya: *Oh. Hello, Jack. Hello, Debbie.*

KARTA OBRAZKOWA 2 DO HISTORYJKI 2. (STORY CARD 2)

Debbie: *I want to play football!*

Jack: *Great idea! Me too! Let's play football, Tanya!*

Tanya: *Oh, no. Not now.*

Narrator: *So Jack and Debbie play football and Tanya plays her computer game.*

KARTA OBRAZKOWA 3 DO HISTORYJKI 2. (STORY CARD 3)

Narrator: *Later ...*

Jack: *I want to play cards!*

Debbie: *Great idea! Me too! Let's play cards, Tanya!*

Tanya: *Oh, no. Not now.*

Narrator: *So Jack and Debbie play cards and Tanya plays her computer game.*

KARTA OBRAZKOWA 4 DO HISTORYJKI 2. (STORY CARD 4)

Narrator: *Later ...*

Debbie: *I want to play a board game!*

Jack: *Great idea! Me too! Let's play a board game, Tanya!*

Tanya: *Oh, no. Not now.*

Narrator: *So Jack and Debbie play a board game and Tanya plays her computer game.*

KARTA OBRAZKOWA 5 DO HISTORYJKI 2. (STORY CARD 5)

Głos z komputera: *Your score is ten.*

Tanya: *Oh, brilliant!*

Głos z komputera: *Game over. Exit now.*

KARTA OBRAZKOWA 6 DO HISTORYJKI 2. (STORY CARD 6)

Tanya: *Hey, Jack! Debbie! Let's play a game!*

Jack: *Oh, no. Not now.*

Debbie: *It's time to go home.*

Tanya: *Oh ...*

KARTA OBRAZKOWA 7 DO HISTORYJKI 2. (STORY CARD 7)

Tanya: *Hey! I know. Wait! Jack! Debbie! Let's listen to music!*

Debbie i Jack: *Oh, alright.*

KARTA OBRAZKOWA 8 DO HISTORYJKI 2. (STORY CARD 8)

Jack: *Hey! This is fantastic! Let's sing and dance!*

Tanya: *Oh, yes! Great idea!*

3 Sprawdźcie, czy zrozumieliście historyjkę

- Ponownie pokaż karty obrazkowe do historyjki. Zadawaj pytania sprawdzające zrozumienie, wykorzystując gesty i obrazki, np.: (karta obrazkowa 1 do historyjki 2.) *Who's this? (Tanya, Jack, Debbie) Who's playing a computer game? (Tanya)* (karta obrazkowa 2 do historyjki 2.) *What do Jack and Debbie want to do? (play football) What does Tanya*

want to do? (play a computer game)

(karta obrazkowa 3 do historyjki 2.) *What do Jack and Debbie want to do? (play cards) What does Tanya want to do? (play a computer game)*

(karta obrazkowa 4 do historyjki 2.) *What do Jack and Debbie want to do? (play a board game) What does Tanya want to do? (play a computer game)*

(karta obrazkowa 5 do historyjki 2.) *Is the computer game over? (Yes) What's Tanya's score? (ten)*

(karta obrazkowa 6 do historyjki 2.) *What does Tanya want to do? (play a game) What do Jack and Debbie say? (No) Why? (It's time to go home. [wyjaśnij odpowiedź po polsku]).*

(karta obrazkowa 7 do historyjki 2.) *What does Tanya say? ('Let's listen to music'). Do Jack and Debbie say 'yes'? (Yes) Do they want to? (Not very much).*

(karta obrazkowa 8 do historyjki 2.) *Do Jack and Debbie like the music? (Yes) What does Jack say? ('Let's sing and dance.') Does Tanya say 'No, not now'? (No) Does she say 'Great idea!?' (Yes) Is she happy? (Yes)*

4 Znajdźcie i policzcie biedronki (Podręcznik ss. 16–17)

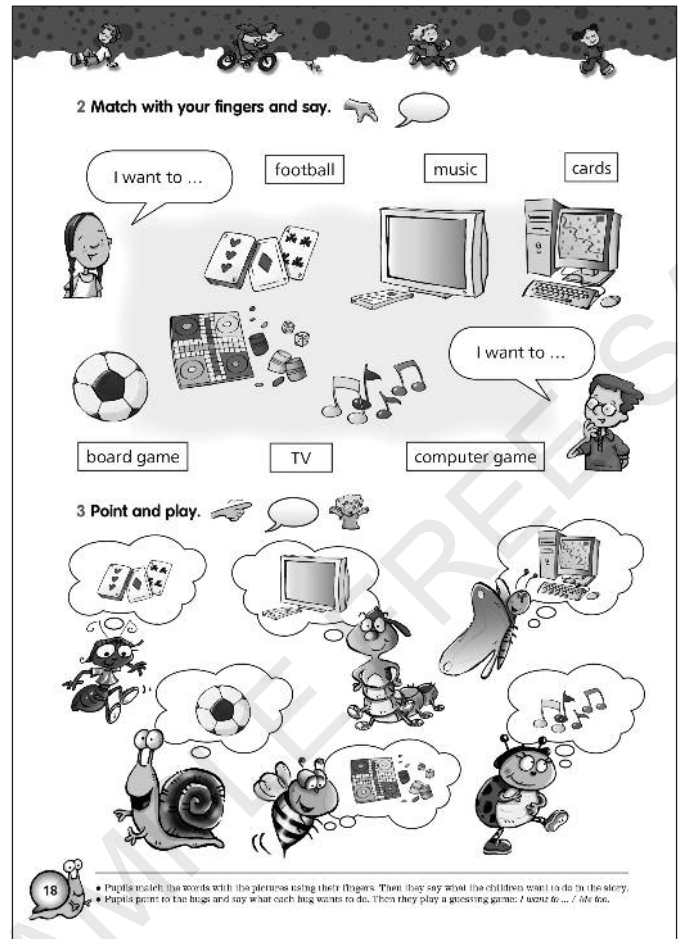
- Powiedz: *Find pages 16 and 17* i napisz numery stron na tablicy.
- Pokaż kartę obrazkową do demonstrowania słownictwa z Biedronką Lucy. Następnie udawaj, że uważnie się przyglądasz stronom w książce, i powiedz, np.: *Mmm. I can see some ladybirds like Lucy in the story!*
- Zapytaj dzieci: *How many ladybirds can you find in the story?* Zadeмонstruj wykonanie polecenia, udając, że się przyglądasz, i głośno licząc.
- Dzieci odnajdują i liczą biedronki w historyjce.
- Sprawdź wykonanie zadania, pytając: *How many ladybirds can you find? (Three) Very good! Let's point and count them together! (One ... two ... three!)* (Biedronki są na obrazkach 3., 5. i 8.).

5 Posłuchajcie historyjki ze zrozumieniem (Listen and follow the story, Podręcznik, ss. 16–17)

- Powiedz: *Make your fingers into a ladybird like this.* Wykonuj palcem wskazującym i środkowym ruchy naśladowujące spacerowanie i zachęć dzieci do robienia tego samego.
- Powiedz: *Listen and follow the story with Lucy the ladybird!* i zademонstruj, jak za pomocą palców śledzić obrazki w książce, „spacerując” jak owad.
- Odtwórz ścieżkę 20. na CD 1. Dzieci słuchają i śledzą historyjkę w swoich książkach.
- Zapytaj: *Do you like the story?* i wysłuchaj odpowiedzi dzieci.

6 Zagrajcie w zgadywanie

- Podnieś jedną z kart obrazkowych do demonstrowania słownictwa na wysokość piersi, tak żeby dzieci nie mogły zobaczyć obrazka. Powiedz: *I want to ...* i zachęć dzieci, by zgadły, co chcesz zrobić, np.: *play football, play cards* itd.
- Powtórz to kilka razy z różnymi kartami obrazkowymi do demonstrowania słownictwa.
- Zaprosz sześcioro dzieci na środek klasy. Daj każdemu z dzieci jedną kartę obrazkową do demonstrowania



- słownictwa. Poproś, aby dzieci trzymały ją w taki sposób, by nikt inny nie mógł zobaczyć obrazka. Poproś, żeby po kolei mówiły: *I want to ...* i zachęć pozostałe dzieci, by zgadywały, co jest na karcie obrazkowej, logicznie dedukując pozostałe czynności.
- Powtórz ćwiczenie z sześciorgiem różnych dzieci.
- Przymocuj karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa do tablicy. Zapraszaj poszczególne dzieci, aby wybierały jakąś czynność i mówiły, np.: *I want to watch TV.* Odpowiadaj: *Me too!* i zachęcaj inne dzieci, by mówiły to razem z tobą, jeżeli się zgadzają.

7 Połączcie palcami i powiedzcie (Match with your fingers and say, Podręcznik, s. 18, zad. 2)

- Przymocuj karty wyrazowe z zestawu klasowego (*football, TV, cards, board game, computer game, music*) do tablicy wokół kart obrazkowych do demonstrowania słownictwa. W czasie, gdy będziesz to robić, zachęcaj dzieci do mówienia, co jest na każdej karcie wyrazowej.
- Poproś dzieci, żeby razem z tobą czytały wyrazy znajdujące się na kartach wyrazowych. W miarę jak będziesz to robić, łącz liniami wyrazy i karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa.
- Usuń karty wyrazowe z linii łączących je z kartami obrazkowymi i umieść je w rogu tablicy.
- Powiedz: *Find page 18* i zapisz numer strony na tablicy.
- Wskaż na obrazki i ramki z wyrazami, i powiedz: *Match the words with the pictures.* Czytaj głośno kolejne wyrazy. Dzieci wskazują jednym palcem usłyszany wyraz, a drugim łączą wyraz z odpowiednim obrazkiem.
- Wskaż na dziewczynkę z historyjki imieniem Debbie

2 Let's play, Tanya!

Lekcja 3

Cele

- Śpiewanie piosenki z historyjki *Let's sing and dance*
- Proponowanie i odpowiadanie na propozycje

Główne słownictwo i struktury wykorzystywane przez dzieci

let's ... , play ... cards/a computer game / a board game/football

listen to music, watch TV, sing, dance
Yes, great idea! No, not now!

Główne zadania

- Gra *Great idea! /Not now!*
- Czytanie i łączenie zwrotów i obrazków w piosence
- Śpiewanie piosenki *Let's sing and dance*
- Przygotowanie kart z zajęciami wykonywanymi w wolnym czasie
- Dopasowywanie wyrazów do obrazków
- Recytowanie rymowanki i pokazywanie karty z zajęciami wykonywanymi w wolnym czasie
- Granie kartami z zajęciami wykonywanymi w wolnym czasie

Materiały (opcjonalne)

- Karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa (Biedronka Lucy, piłka nożna, karty do gry, gra planszowa, gra komputerowa, telewizor, muzyka)
- Karty wyrazowe do rozdziału 2.
- CD 1
- Podręcznik, s. 19
- Zeszyt ćwiczeń (karty obrazkowe do wycinania)
- Nożyczki i ołówki
- Karty z nazwami dni tygodnia

Rozpoczęcie lekcji

Przywitanie klasy i recytowanie rymowanki *Hello rap*

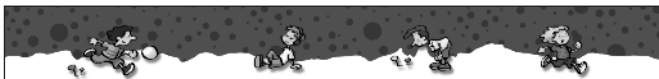
- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 45.

Słuchaj i wykonuj polecenia


- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 45.




Jaki dziś jest dzień tygodnia?




- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 45.
- Dodatkowo lub w zamian można wykonać jedno lub dwa ćwiczenia z *Zestawu pomysłów na powtarzające się sytuacje lekcyjne* (patrz ss. 203–204).







Lesson 3

1 Listen and match with your fingers. Sing. 


1  Let's play football. Let's play football.
 Great idea. Let's play football.
 No, not now. No, not now.
NO, NOT NOW!

2  Let's play cards. Let's play cards.
 Great idea. Let's play cards.
 No, not now. No, not now.
NO, NOT NOW!

3  Let's sing and dance. Let's sing and dance.
 Great idea. Let's sing and dance.
 Yes, yes, yes. Yes, yes, yes.
YES! YES! YES!

2 Make free time activity cards. Play.  

• Pupils listen to the song and match the verses with the pictures using their fingers. Then they sing the song *Let's sing and dance*.
• Pupils make cards with free time activities. Then they play the card game.



Prowadzenie lekcji

1 Zagrajcie w *Great idea! /Not now!*

- Zapytaj: *Can you name the activities?* Pokazuj dzieciom bardzo szybko karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa, jedną po drugiej, a dzieci mówią np.: *watch TV, listen to music* itd. Umieść karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa na tablicy.
- Wskaż kartę obrazkową do demonstrowania słownictwa z kartami do gry i powiedz: *Let's play cards*. Pomachaj rękami w powietrzu, by pokazać, że jesteś zadowolony z pomysłu, i powiedz: *Yes, great idea!* Powtórz i zachęć dzieci do machania rękami w powietrzu i powiedzenia chórem wraz z tobą: *Yes, great idea!*
- Wskaż kartę obrazkową do demonstrowania słownictwa z muzyką, powiedz, np.: *Let's listen to music*, i, by pokazać, że nie chcesz tego robić, załóż ręce na piersiach, zrób odpowiednią minę i powiedz.: *No, not now!* Powtórz, a dzieci zakładają ręce na piersiach i mówią chórem razem z tobą: *No, not now!*
- Proponuj różne czynności, np.: *Let's watch TV / Let's play a board game* itd. i zakładaj ręce na piersiach albo machaj nimi w powietrzu. Dzieci odpowiadają: *Yes, great idea!* lub *No, not now!*, zależnie od tego, co robisz.
- Zagrajcie w tę grę ponownie. Tym razem poproś jedno dziecko na środek klasy, by pokazywało czynności, a pozostałe odpowiadają i wykonują czynności.
- Powtarzaj grę z różnymi dziećmi.

2 Posłuchajcie i połączcie palcami. (*Listen and match with your fingers*, Podręcznik, s. 19, zad. 1). Zaśpiewajcie piosenkę *Let's sing and dance*

- Powiedz: *Find page 19* i napisz numer strony na tablicy. Wskaż na tekst piosenki i powiedz: *Look at the song 'Let's sing and dance'*. Wskaż na obrazki i zapytaj: *Which activities are in the song?* Wyjaśnij po polsku, co masz na myśli i wysłuchaj odpowiedzi dzieci (*sing and dance, play football, play cards*).
- Powiedz: *Listen and match with your fingers* i wytłumacz, że dzieci mają za zadanie wysłuchać piosenki i połączyć zwrotki z odpowiednimi obrazkami. Odtwórz ścieżkę 21. na CD1.
- Ponownie odtwórz piosenkę i zachęć dzieci, aby przyłączyły się do śpiewania piosenki i wykonywały odpowiednie czynności.



Piosenka *Let's sing and dance*

Let's play football. Let's play football.

(udawaj, że grasz w piłkę)

Great idea. Let's play football.

(machaj rękami w powietrzu)

No, not now. No, not now. (załóż ręce i przybierz smutny wyraz twarzy)

NO, NOT NOW! (wyciągnij obie ręce,

porusz nimi rytmicznie trzy razy)

Let's play cards. Let's play cards.

(udawaj, że grasz w karty)

Great idea. Let's play cards.

(machaj rękami w powietrzu)

No, not now. No, not now. (załóż ręce i przybierz smutny wyraz twarzy)

NO, NOT NOW! (wyciągnij obie ręce,

porusz nimi rytmicznie trzy razy)

Let's sing and dance. Let's sing and dance.

(udawaj śpiewanie i tańczenie)

Great idea. Let's sing and dance.

(machaj rękami w powietrzu)

Yes, yes, yes. Yes, yes, yes.

(podnieś pięści sześć razy)

YES! YES! YES! (podnieś do góry

oba kciuki trzy razy)

3 Wykonajcie karty obrazkowe z zajęciami wykonywanymi w wolnym czasie (*Make the free time activity cards*)

- Jeśli dzieci korzystają z Zeszytu ćwiczeń, wyjmują z niego stronę z kartami z zajęciami wykonywanymi w wolnym czasie. Upewnij się, że dzieci mają nożyczki. Powiedz: *Cut out the free time activity cards* i zademonstruj wykonanie polecenia. Następnie dzieci wycinają również karty z wyrazami.
- Jeśli dzieci nie korzystają z Zeszytu ćwiczeń, wykonują karty z zajęciami wykonywanymi w wolnym czasie samodzielnie, tworząc symboliczne rysunki na małych karteczkach. Następnie na małych karteczkach zapisują nazwy tych czynności.

- Dzieci pracują indywidualnie i przygotowują karty z zajęciami wykonywanymi w wolnym czasie. Poproś dzieci, żeby napisały swoje imiona albo inicjały na odwrocie tych kart.
- Kiedy dzieci są gotowe, mów kolejno nazwy zajęć wykonywanych w wolnym czasie, np. *football*. Poproś dzieci, aby podnosiły właściwe karty.

4 Dopasujcie wyrazy do obrazków

- Powiedz: *Hold your cards like this* i pokaż, jak trzymać w talii karty z czynnościami wykonywanymi w wolnym czasie. Potem powiedz: *Shuffle your cards!* i zademonstruj wykonanie polecenia.
- Powiedz: *Now match the words and pictures like this.* Pokaż, jak wykladać obrazki z odpowiadającymi im wyrazami pod spodem. Monitoruj wykonywanie tego zadania przez dzieci i pomagaj im, jeżeli to będzie konieczne.
- Gdy dzieci skończą, podziel klasę na pary, by porównały, jak połączyły wyrazy z obrazkami i przeczytajcie wyrazy wspólnie.
- Powiedz: *Now put the word cards here* i pokaż, że dzieci powinny złożyć karty na stosik obrazkami i słowami w dół.

5 Zaśpiewajcie piosenkę i pokazujcie karty z zajęciami wykonywanymi w wolnym czasie

- Powiedz: *Let's sing and dance again. Hold up the football and the cards when you hear the words. Hold up the music card when you hear 'sing and dance'.* Zademonstruj wykonanie polecenia.
- Odtwórz ścieżkę 21. na CD 1. Dzieci recytują rymowanke i podnoszą w górę kartę z odpowiednim zajęciem wykonywanym w wolnym czasie.

6 Zagrajcie kartami przedstawiającymi zajęcia wykonywane w wolnym czasie

- Powiedz: *Put your cards on the desk like this.* Pokaż, że dzieci powinny położyć swoje karty obrazkowe na stolikach przednią stroną w dół w przypadkowym porządku. Przymocuj swoje karty (lub karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa) do tablicy w ten sam sposób.
- Zdejmij jedną kartę z tablicy. Podnieś ją i mów kolejno do różnych dzieci, np.: *Let's play a board game.* Pokaż, że dzieci, do których to mówisz, powinny odwrócić jedną ze swoich kart. Jeżeli na karcie jest gra planszowa, dzieci mówią: *Yes, great idea!*, jeżeli nie, powinny powiedzieć: *No, not now!*
- Zagraj w tę grę kilka razy z całą klasą.
- Powtórz grę, tym razem prosząc poszczególne dzieci, by po kolei odwracały karty i mówiły, np.: *Let's play football*, a pozostałe dzieci odpowiadają w ten sam sposób, co powyżej.
- Podziel klasę na pary. Zademonstruj granie w tę grę. Dzieci kładą swoje karty na stolikach przednią stroną do dołu. Dziecko A odwraca kartę i coś proponuje, następnie Dziecko B odwraca jedną ze swoich kart i, zależnie od tego, czy jest na niej to samo, czy nie, odpowiada: *Yes, great idea!* lub *No, not now!* Jeżeli na obydwu kartach jest to samo, Dziecko B zatrzymuje kartę i odwraca kolejną ze swoich kart. Dziecko, które na końcu gry ma najwięcej kart, zwycięża.

- Dzieci grają w tę grę z partnerami raz lub dwa razy.
- Na końcu gry pozbieraj karty albo poproś, żeby dzieci włożyły je do koperty przyklepionej do okładki z tyłu książki.

Zakończenie lekcji

Wyrecytujcie rymowanąkę *Tidy up rap*

- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 47.

Dodatkowe ćwiczenie

Gra w karty – *Find a partner*: Dzieci wybierają jedną z kart obrazkowych, tak żeby nikt nie widział, co na niej jest. Potem chodzą po klasie i na zmianę składają sobie propozycje, np.: *Let's play football* i odpowiadają: *Yes, great idea!* albo *No, not now!*, zależnie od tego, czy propozycja zgadza się z obrazkiem na ich karcie. Kiedy dziecko znajduje partnera, który ma taką samą kartę, przychodzi powiedzieć ci o tym.

Dodatkowe słownictwo

Jeśli dzieci w klasie wyrażają chęć i są w stanie przyswoić więcej leksyki z głównej tematyki rozdziału, wprowadź następujące zwroty: *play basketball, play tennis, play dominoes, paint a picture, read a book, watch a DVD*. Możesz przedstawić nowe słowa za pomocą samodzielnie wykonanych kart obrazkowych lub wykorzystując ilustrację w ćw. 1 na s. 71 w *Zeszytcie ćwiczeń A* lub rysunki na s. 70 w *Zeszytcie ćwiczeń B*. Poproś dzieci, aby powtarzały po tobie słowa i wskazywały na właściwe rysunki. Jeśli przygotujesz karty obrazkowe, możesz zagrać z klasą w *Great idea! / Not now!*, jak w ćw. 1 na s. 52 *Książki nauczyciela*. Po zapoznaniu się z nowym słownictwem ze słuchu dzieci uzupełniają pisemne ćwiczenia na s. 71 w *Zeszytcie ćwiczeń A* lub kolorują rysunki na s. 70 w *Zeszytcie ćwiczeń B*.

Notatki nauczyciela:

2 Let's play, Tanya!

Lekcja 4

Cele

- Pogłębienie rozumienia historyjki
- Odgrywanie i opowiadanie kluczowych fragmentów historyjki

Główne słownictwo i struktury wykorzystywane przez dzieci

play football/a computer game/a card game/a board game
watch TV, listen to music, sing, dance
I want to ..., Me too. Let's ..., Yes, great idea!
No, not now!

Główne zadania

- Odegranie piosenki z historyjki *Let's sing and dance*
- Gra *Let's ...!*
- Słuchanie, odgrywanie i opowiadanie kluczowych części historyjki
- Gra w *Word and picture memory*
- Dopasowywanie postaci i propozycji. Mówienie propozycji na głos
- Słuchanie i mówienie wyliczanki *Annie's rap*

Materiały (opcjonalne)

- Karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa (Biedronka Lucy, piłka nożna, karty do gry, gra planszowa, gra komputerowa, muzyka, telewizor)
- Karty wyrazowe do rozdziału 2.
- CD 1
- Karty obrazkowe do historyjki 2.
- Podręcznik, s. 20
- Karty obrazkowe do wycinania przedstawiające zajęcia wykonywane w wolnym czasie
- Karty z nazwami dni tygodnia
- DVD *Bugs World 2* i *Zeszyt ćwiczeń do DVD* (opcjonalnie)

Rozpoczęcie lekcji

Przywitanie klasy i recytowanie rymowanki *Hello rap*

- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 45.

Słuchaj i wykonuj polecenia

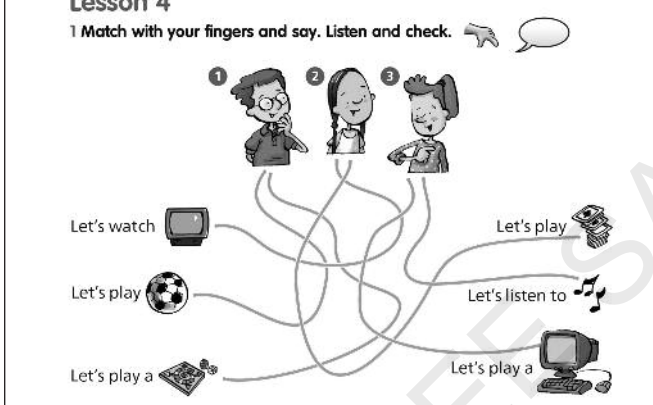
- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 45.

Jaki jest dzisiaj dzień tygodnia?


- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 45.
- Dodatkowo lub w zamian można wykonać jedno lub dwa ćwiczenia z *Zestawu pomysłów na powtarzające się sytuacje lekcyjne* (patrz ss. 203–204).

Lesson 4

1 Match with your fingers and say. Listen and check.



2 Listen and say.



20 • Listen their fingers, match each and say what the children suggest doing. Then they listen and check their answers.
• Pupils listen and say Annie's rap: *A very big bee on TV. A very big bee looking at me!*

Prowadzenie lekcji

1 Odegrajcie piosenkę z historyjki *Let's sing and dance*

- Rozdaj wycięte przez dzieci karty przedstawiające zajęcia wykonywane w wolnym czasie albo poproś, żeby dzieci wyciągnęły je z koperty przymocowanej do okładki z tyłu książki.
- Podziel klasę na trzy grupy: *group one, two* i *three*.
- Powiedz: *Group one, find the picture of football; group two, find the picture of cards; group three, find the picture of music*, a dzieci podnoszą karty do góry.
- Pokaż, jak śpiewać pierwszą zwrotkę piosenki i wykonywać czynności wymienione poniżej.
- Odtwórz ścieżkę 21. na CD 1. Dzieci śpiewają piosenkę i wykonują czynności w swoich grupach.
- Dzieci zamieniają się rolami. Ponownie odtwórz piosenkę.



Piosenka *Let's sing and dance*

- Grupa 1.: *Let's play football. Let's play football.*
(podnosimy kartę)
Great idea. Let's play football.
(machamy rękami i kartą)
- Grupy 2. i 3.: *No, not now. No, not now.* (zakładamy ręce i wyglądamy na smutnych)
NO, NOT NOW! (poruszamy palcem wskazującym, żeby pokazać 'no')
- Grupa 2.: *Let's play cards. Let's play cards.*
(podnosimy kartę)
Great idea. Let's play cards.
(machamy rękami i kartą)

- Grupy 1. i 3.: *No, not now. No, not now.* (zakładamy ręce i wyglądamy na smutnych)
NO, NOT NOW! (poruszamy palcem wskazującym, żeby pokazać 'no')
- Grupa 3.: *Let's sing and dance. Let's sing and dance.* (podnosimy kartę)
Great idea. Let's sing and dance. (machamy rękami i kartą)
- Grupy 1. i 2.: *Yes, yes, yes. Yes, yes, yes.* (podnosimy pięści do góry sześć razy)
YES! YES! YES! (robimy znak obydwo-
 ma kciukami do góry trzy razy)

Dodatkowy pomysł

Można również odtworzyć wersję karaokę nagrania 22. na CD 1. Dzieci śpiewają i wykonują odpowiednie czynności.

2 Zagrajcie w *Let's ...!*

- Powiedz: *Choose an activity you want to do. Hide the card under your book like this* i zademonstruj wykonanie polecenia.
- Powiedz, np.: *Let's play a computer game.* Dzieci odpowiadają: *No, not now!*, jeżeli nie jest to karta, którą schowały pod książką i *Yes, great idea!*, jeżeli jest to ta karta. Kiedy dzieci odpowiadają: *Yes*, wydobywają kartę i zastępują ją inną.
- Powtórz tę grę kilka razy z całą klasą.
- Zagraj ponownie. Tym razem poproś kilkoro dzieci, żeby po kolei zamiast ciebie proponowały jakąś czynność.
- Podziel klasę na pary. Pokaż, że Dziecko A powinno schować kartę pod książką. Dziecko B powinno trzymać swoje karty złożone na stosiku, odwracać je po kolei i mówić, np.: *Let's watch TV.* Dziecko A powinno odpowiadać: *No, not now!*, dopóki propozycja nie zgadza się z kartą, którą schowało. Kiedy propozycja zgadza się z rysunkiem na karcie, dzieci powinny odpowiedzieć: *Yes, great idea!* Następnie zamieniają się rolami.
- Dzieci grają w parach.

3 Posłuchajcie, odgrywajcie czynności i opowiadajcie kluczowe fragmenty historyjki

- Podnieś karty obrazkowe do historyjki. Zapytaj: *Do you remember the story about Tanya and the computer game?* i poproś dwoje dzieci, aby podeszły i umieściły karty obrazkowe do historyjki we właściwym porządku na tablicy.
- Powiedz: *Stand up, please.* Dzieci stoją obok swoich ławek. Powiedz rytmicznie: *Are you ready? /One, two, three. /Mime and say the story with me!*
- Odtwórz ścieżkę 20. na CD 1 lub sam opowiedz historyjkę. Odegraj czynności wraz z dziećmi i zachęć je, by włączyły się w mówienie lub powtarzanie kluczowych fragmentów historyjki.



Historyjka 2: *Let's play, Tanya!*
 (tekst historyjki znajduje się na s. 49)

4 Zagrajcie w *Word and picture memory*

- Podziel klasę na dwa zespoły.
- Pokaż grę w sposób następujący: umieść karty

obrazkowe do demonstrowania słownictwa i karty wyrazowe do rozdziału 2. odwrotną stroną na tablicy w przypadkowym porządku. Zaproś dziecko z jednego zespołu, aby wybrało kartę obrazkową do demonstrowania słownictwa i powiedziało, co na niej jest. To samo dziecko wybiera potem kartę wyrazową do rozdziału 2. i czyta znajdujący się na niej wyraz. Jeżeli te dwie karty stanowią parę, zespół je zatrzymuje. Jeżeli nie, dziecko kładzie je z powrotem odwrotną stroną do tablicy. Wówczas kolejka przechodzi na dziecko z drugiej drużyny. Zwycięża drużyna, która ma więcej par kart na końcu gry.

- Podziel klasę na pary. Dzieci przetasowują razem swoje zestawy kart przedstawiających zajęcia wykonywane w wolnym czasie i układają je na swoich stolikach w przypadkowym porządku przednią stroną do dołu.
- Dzieci grają w grę *Word and picture memory* ze swoimi partnerami w ten sam sposób, jak wyżej.
- Na zakończenie zbierz karty albo poproś dzieci, żeby włożyły je do koperty przyklejonej do okładki z tyłu ich książek.

5 Połączcie palcami i powiedzcie. Posłuchajcie i sprawdźcie (*Match with your fingers and say. Listen and check, Podręcznik, s. 20, zad. 1*)

- Powiedz: *Find page 20* i napisz numer strony na tablicy. Podnieś książkę i wskaż na górne ćwiczenie.
- Wskaż na postaci na obrazkach i poproś, aby dzieci przypomniały ich imiona (*Jack, Debbie, Tanya*). Wyjaśnij, że Jack i Debbie proponują różne zabawy Tani, a ona przedstawia im swoje propozycje.
- Powiedz: *Match and say the children's suggestions.* Pokaż, co dzieci mają zrobić, przesuując palcem wzdłuż linii od pierwszej postaci do obrazka z piłką nożną i powiedz: *Let's play football.* Jeśli to konieczne, wyjaśnij, że dzieci mają przesuwać palcem wzdłuż linii i mówić na głos propozycje postaci na obrazkach. Zwróć uwagę dzieci na to, aby zastępowały obrazki w zdaniach odpowiednimi słowami lub wyrażeniami. Poproś, aby dzieci wykonywały ćwiczenie w parach, porównując swoje odpowiedzi.
- Odtwórz ścieżkę 23. na CD 1 i poproś dzieci, aby sprawdziły swoje odpowiedzi.



Number 1: *Let's play football, Tanya. Let's play a board game, Tanya.*

Number 2: *Let's play cards, Tanya. Let's watch TV, Tanya.*

Number 3: *Let's play a computer game. Let's listen to music.*

6 Posłuchajcie i powiedzcie (*Listen and say, Podręcznik, s. 20, zad. 2*)

- Powiedz: *Look* i wskaż na Mrówkę Annie na obrazku. Zapytaj: *Who's this?* i zachęć dzieci do podania jej imienia.
- Wskaż na telewizor i zapytaj: *What's this?* Zachęć dzieci do podania odpowiedzi: *TV.* Naśladuj oglądanie telewizji, np. udawaj, że patrzysz na punkt na ścianie i zmieniaj kanały niewidzialnym pilotem. Następnie wskaż na pszczołę na ekranie i zapytaj: *What's this?* Wysłuchaj

odpowiedzi dzieci i powiedz: *Very good. It's a bee.*
Zapytaj: *Is the bee big or small?* Pokazuj gestami, co masz na myśli. Kiedy dzieci odpowiedzą: *big*, powiedz: *Very good, the bee is big.*

- Powiedz: *Let's listen to Annie's rap* i odtwórz ścieżkę 24. na CD 1.



Wyliczanka *Anie's rap*

Very very
Big bee, big bee
A very big bee on TV
A very big bee looking at me!

- Przyłóż dłoń do ucha i powiedz: *Listen.* Następnie powiedz: *bee* i poproś dzieci, aby powtórzyły słowo. Powiedz: *big* i poproś dzieci, aby powtórzyły słowo. Skoncentruj się na dźwięku /i:/ w słowie *bee* i zachęć dzieci, aby wymówiły dźwięk /i:/ , rozciągając usta na boki w wielki uśmiech. Poproś, aby spróbowały też wymówić inne słowa z wyliczanki z tym dźwiękiem: *TV* i *me.* Następnie powiedz: *big* i pokaż, jak wymawiamy dźwięk /i/, lekko rozchylając usta. Wymów oba dźwięki, pokazując dzieciom różnicę. Zachęć dzieci do ćwiczenia obu dźwięków, mówiąc: *Yes. Very good!* Poproś poszczególne dzieci o powtarzanie słów: *bee, TV, me* i *big.*
- Powiedz: *Let's listen to Annie's rap again* i odtwórz ścieżkę 24. z CD 1. Zachęć dzieci, aby się przyłączyły i mówiły wyliczankę.
- Zacznij klaskać w rytm wyliczanki. Wyłącz CD i zachęć dzieci do powtórzenia wyliczanki cztery lub pięć razy.

Notatki nauczyciela:

Zakończenie lekcji

Wyrecytujcie rymowaną *Tidy up rap*

- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 47.

Dodatkowe ćwiczenie

Rymowanka: Dzieci wykorzystują karty przedstawiające zajęcia wykonywane w wolnym czasie, aby wymyślić i dodać kolejną zwrotkę rymowanki *Let's sing and dance in pairs*, np.: *Let's watch TV. Let's watch TV./Great idea. Let's watch TV. /No, not now. No, not now. NO, NOT NOW!*

Zeszyt ćwiczeń (opcjonalnie)

Dzieci uzupełniają ćwiczenie 1. w *Zeszyście ćwiczeń.*



Dodatkowe ćwiczenie z wykorzystaniem DVD (opcjonalnie)

Dzieci oglądają *Let's play football* na DVD *Bugs World 2* (patrz także *Zeszyt ćwiczeń do DVD*).

2 Let's play, Tanya!

Lekcja 5

Cele

- Rozpoznawanie kolorów
- Śpiewanie i odgrywanie piosenki *The computer colour song*

Główne słownictwo i struktury wykorzystywane przez dzieci

red, yellow, blue, green, orange, purple, brown, pink, black, white

Click. Press enter.

Look at the screen. Use the mouse.

Główne zadania

- Gra *Touch pink ... now!*
- Gra *Computer colours*
- Śpiewanie i odgrywanie piosenki *The computer colour song*
- Dopasowywanie cyfr i wyrazów, nazywanie kolorów
- Słuchanie i wskazywanie cyfr we właściwych kolorach

Materiały (opcjonalne)

- Karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa (Biedronka Lucy, czerwony, żółty, niebieski, zielony, pomarańczowy, purpurowy, brązowy [z poziomu 1.], karta obrazkowa z kolorami, różowy, czarny, biały)
- Karty wyrazowe do rozdziału 2.
- CD 1
- Podręcznik, s. 21
- Karty z nazwami dni tygodnia
- DVD *Bugs World 2* i *Zeszyt ćwiczeń do DVD* (opcjonalnie)

Rozpoczęcie lekcji

Przywitanie klasy i recytowanie rymowanki *Hello rap*

- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 45.

Słuchaj i wykonuj polecenia

- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 45.

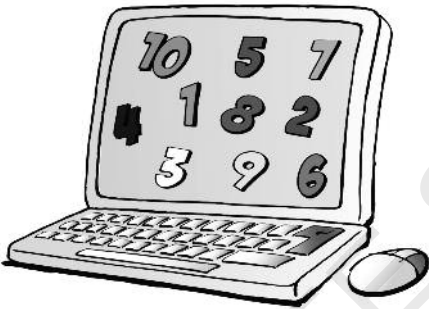
Jaki jest dzisiaj dzień tygodnia?

- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 45.
- Dodatkowo lub w zamian można wykonać jedno lub dwa ćwiczenia z *Zestawu pomysłów na powtarzające się sytuacje lekcyjne* (patrz ss. 203–204).

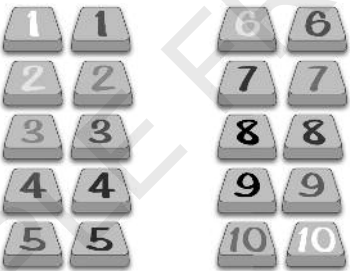
Lesson 5

1 Match with your fingers and say.


yellow
blue
red
pink
white
orange
green
black
purple
brown



2 Listen, sing and point.



• Pupils match the words with the numbers using their fingers and say the colours of the numbers.
• Pupils listen, point to the right numbers and sing *The computer colour song*.



Prowadzenie lekcji

1 Zagrajcie w *Touch pink ... now!*

- Zapytaj: *Can you remember the names of colours in English?* Pokazuj bardzo szybko kolejne karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa z kolorami, które dzieci znają, i poproś o podanie ich nazw. Bądź przygotowany, by w razie konieczności przypomnieć dzieciom nazwy kolorów w języku angielskim. Przymocuj karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa do tablicy.
- Możesz także pokazać jedną kartę obrazkową z kolorami i prosić, aby dzieci je nazywały.
- Pokazuj kolejno trzy nowe karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa z kolorami (różowy, biały, czarny) i powiedz ich nazwy po angielsku.
- Przymocuj nowe karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa do tablicy. Robiąc to, powtórz nazwy kolorów.
- Powiedz: *Let's play a game*. Powiedz, np.: *Touch pink ... now!* Wyjaśnij i pokaż, że dzieci powinny znaleźć jakiś przedmiot w kolorze, który nazwałeś, ale dotykają tego przedmiotu dopiero wtedy, kiedy mówisz: *now*.
- Zagraj w tę grę kilka razy, używając różnych kolorów. Przecwicz z dziećmi nazywanie kolorów po angielsku. Jeżeli będzie taka konieczność, na początku gry wskazuj karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa z nowymi kolorami, mówiąc ich nazwy po angielsku.

Dodatkowy pomysł

Poproś kilkoro dzieci, żeby kolejno wydawały polecenia w tej grze.

2 Zagrajcie w grę *Computer colours*

- Zapytaj: *What's this?* i narysuj schemat ekranu komputera oraz myszkę komputerową na tablicy. Powiedz, np.: *Yes. Very good. It's a computer. And this is the screen. This is the mouse.*
- Odgrywaj czynności i mów: *Look at the screen. / Use the mouse. / Click. Click. / Press enter now.* Powtórz, a dzieci wykonują teraz te czynności razem z tobą. Jeżeli trzeba, wyjaśnij polecenia po polsku.
- Powiedz: *Are you ready? (Yes) Look at the screen. / Use the mouse.* (Umieść na ekranie, który narysowałeś na tablicy, jedną z kart obrazkowych do demonstrowania słownictwa przedstawiających kolory) *Click. Click. / Press enter now,* a dzieci mówią nazwę koloru.
- Powtórz to ze wszystkimi kartami obrazkowymi do demonstrowania słownictwa przedstawiającymi kolory.

3 Wysłuchajcie i odegrajcie piosenkę *The computer colour song*

- Powiedz: *Let's listen to 'The computer colour song'.* Wskaż karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa na tablicy i zapytaj: *Are all the colours in the song?* Jeśli to konieczne, wyjaśnij po polsku, co masz na myśli.
- Odtwórz ścieżkę 26. na CD 1. Sprawdź odpowiedź. (*Yes*)
- Przymocuj karty obrazkowe do tablicy tak, aby były w dużej odległości od siebie i na różnej wysokości. Powiedz: *Let's listen to 'The computer colour song' and do the actions. Point to the colours as you hear them in the song.* Jeśli to konieczne, wyjaśnij, że dzieci powinny wykonywać czynności związane z pracą na komputerze i wskazywać na właściwe karty obrazkowe z kolorami, kiedy padają ich nazwy w piosence.
- Ponownie odtwórz piosenkę. Dzieci słuchają i wykonują odpowiednie czynności.



Piosenka *The computer colour song*

Look at the screen (udawaj, że patrzysz na ekran komputera)

Use the mouse (udawaj, że poruszasz myszką)

Click, click (udawaj, że przyciskasz klawisz myszki)

Press enter now (udawaj, że naciskasz klawisz na klawiaturze)

Pink, yellow, green

Purple and blue

Red, orange, brown

Black and white too. (wskazuj na właściwe karty obrazkowe)

4 Połączcie palcami i powiedzcie (*Match with your fingers and say, Podręcznik, s. 21, zad. 1*)

- Przymocuj do tablicy w jednym rzędzie karty wyrazowe z wszystkimi kolorami. Poproś, aby dzieci czytały nazwy kolorów wraz z tobą.
- Podnieś jedną z kart obrazkowych do demonstrowania słownictwa przedstawiających kolory, a dzieci nazywają ten kolor, np. *red*.

- Poproś jedno dziecko, aby podeszło i umieściło kartę obrazkową pod właściwym wyrazem na tablicy, np. kartę z kolorem czerwonym pod wyrazem *red*.
- Powtórz to ćwiczenie ze wszystkimi kolorami. Potem usuń karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa z tablicy.
- Powiedz: *Look at page 21 in your books.* Napisz numer strony na tablicy i pokaż dzieciom górne ćwiczenie.
- Powiedz: *Match the words and numbers* i przesuń palcem od słowa *red* do liczby 1. Jeśli to konieczne, wytłumacz dzieciom po polsku, że mają połączyć palcami liczby z nazwami kolorów, na jakie są pomalowane.
- Sprawdzaj odpowiedzi, czytając kolejne wyrazy, a dzieci mówią, jaka cyfra jest na monitorze w danym kolorze. Następnie mów liczebniki w dowolnej kolejności, a dzieci mówią, jakiego koloru jest dana cyfra na ekranie.

5 Posłuchajcie, zaśpiewajcie i powiedzcie (*Listen, sing and point, Podręcznik, s. 21, zad. 2*)

- Wskaż na klawisze z kolorowymi cyframi w dolnym ćwiczeniu na s. 21.
- Powiedz: *Click on one. It's white.* Dzieci wskazują ('klikają') na właściwy 'klawisz'. Powtórz ćwiczenie z dowolnie wybranymi cyframi.
- Powiedz: *Listen and point.* Odtwórz ścieżkę 25. na CD1. Rób pauzy, aby sprawdzić, czy wszystkie dzieci wskazały na właściwy klawisz.



Click on one. It's pink.

Click on two. It's yellow.

Click on three. It's green.

Click on four. It's purple.

Click on five. It's blue.

Click on six. It's red.

Click on seven. It's orange.

Click on eight. It's brown.

Click on nine. It's black.

Click on ten. It's white.

- Odtwórz ścieżkę 26. na CD1. Wyjaśnij, że dzieci powinny wskazywać na elementy sprzętu komputerowego w zadaniu 1., a następnie na klawisze z kolorowymi cyframi w zadaniu 2., śpiewając piosenkę *The computer colour song*.

Zakończenie lekcji

Wyrecytujcie rymowaną *Tidy up rap*

- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 47.

Dodatkowe ćwiczenie

Zabawa muzyczna: Dzieci stoją lub siedzą w kole. Rozdaj w przypadkowej kolejności karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa przedstawiające kolory. Odtwórz dowolną muzykę. Dzieci przekazują sobie obrazki zgodnie z ruchem wskazówek zegara i podają nazwy kolorów podczas przekazywania. Zatrzymaj muzykę i wykrzyknij nazwę jakiegoś koloru, np. *Orange!* Dziecko, które ma ten kolor, staje w środku koła i wykonuje twoje polecenie, np.: *Jump!* / *Touch your nose!* / *Say hello to three friends!* / *Dance!* / *Sing a song!* / *Count to five!* itp. Jeżeli dziecko robi to poprawnie, wszyscy klaszczą i mówią, np.: *Very good!* / *Fantastic!* i gra toczy się dalej w ten sam sposób. Jeśli dzieci dobrze opanują grę, mogą zamiast siebie podawać instrukcje.

Zeszyt ćwiczeń (opcjonalnie)

Dzieci uzupełniają ćwiczenie 3. w *Zeszyt ćwiczeń*.



Dodatkowe ćwiczenie z wykorzystaniem DVD (opcjonalnie)

Dzieci oglądają *The computer colour song* na DVD *Bugs World 2* (patrz także *Zeszyt ćwiczeń do DVD*).

Notatki nauczyciela:

2 Let's play, Tanya!

Lekcja 6

Cele

- Rozpoznawanie czynności, które są dobrymi ćwiczeniami sportowymi
- Klasyfikowanie czynności wykonywanych w wolnym czasie

Główne słownictwo i struktury wykorzystywane przez dzieci

red, green, brown, blue, purple, orange, yellow, pink, black, white

Click. Press enter. Look at the screen. Use the mouse. play football / a board game / a computer game / cards watch TV, listen to music, dance, swim, ride a bike, walk, run

Główne zadania

- Śpiewanie i odgrywanie piosenki *The computer colour song*
- Gra w *Lucy says ...*
- Odpowiadanie na pytania, czy poszczególne czynności są dobrymi ćwiczeniami sportowymi
- Słuchanie i łączenie zdjęć z podpisami
- Wskazywanie czynności, które są dobrymi ćwiczeniami sportowymi

Materiały (opcjonalne)

- Karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa (Biedronka Lucy, czerwony, żółty, niebieski, zielony, pomarańczowy, brązowy, purpurowy [z poziomu 1.], karta obrazkowa z kolorami, różowy, biały, czarny).
- CD 1
- Podręcznik, s. 22
- Karty z nazwami dni tygodnia

Rozpoczęcie lekcji

Przywitanie klasy i recytowanie rymowanki *Hello rap*

- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 45.

Słuchaj i wykonuj polecenia

- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 45.

Jaki jest dzisiaj dzień tygodnia?

- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 45.
- Dodatkowo lub w zamian można wykonać jedno lub dwa ćwiczenia z *Zestawu pomysłów na powtarzające się sytuacje lekcyjne* (patrz ss. 203–204).

Prowadzenie lekcji

1 Zaśpiewajcie i odegrajcie piosenkę *The computer colour song*

- Podnieś jedną z kart obrazkowych przedstawiających kolory na wysokość piersi, tak żeby dzieci nie mogły

Lesson 6

1 Listen and point. Match with your fingers.

run play football ride a bike dance swim walk

2 Look, point and say.

22

- Pupils listen to the sound in part 1 and point to the photos. Then they listen to part 2 and check their answers. Next, they match the words with the photos using their fingers.
- Pupils point to the activities which are good exercise and name them.

zobaczyć, co na niej jest. Zapytaj: *Can you guess the colour?*, a dzieci zgadują, dopóki nie podadzą poprawnej odpowiedzi.

- Powtórz to ze wszystkimi kartami obrazkowymi do demonstrowania słownictwa przedstawiającymi kolory.
- Poproś dziesięcioro dzieci, żeby stanęły w rzędzie przed resztą klasy i daj każdemu z nich jedną kartę obrazkową do demonstrowania słownictwa z kolorem w takim porządku, w jakim występują w piosence.
- Mów nazwy kolorów, a dzieci niech kolejno podnoszą karty obrazkowe do góry.
- Powiedz: *Let's sing and act out The computer colour song*. Powiedz: *Hold up the colours* do dzieci stojących na środku klasy, a do pozostałych dzieci powiedz: *Do the computer actions* i zademonstruj wykonanie polecenia.
- Odtwórz ścieżkę 26. na CD 1. Dzieci śpiewają i odgrywają piosenkę.
- Powtórz to z inną dziesiątką dzieci, poproś, żeby stanęły na środku klasy i podnosiły karty obrazkowe.



Piosenka *The computer colour song*

Look at the screen (udawaj, że patrzysz na ekran komputera)

Use the mouse (udawaj, że poruszasz myszką)

Click, click (udawaj, że przyciskasz klawisz myszki)

Press enter now (udawaj, że naciskasz klawisz na klawiaturze)

Pink, yellow, green

Purple and blue

Red, orange, brown

Black and white too. (wybrane dzieci unoszą odpowiednie karty obrazkowe)

2 Zagrajcie w *Lucy says* ...

- Powiedz: *Stand up, please*. Poinstruj dzieci i kolejno odegraj czynności: *Swim! / Dance! / Walk! / Run! / Ride a bike!* Dzieci wykonują czynności razem z tobą.
- Powtórz ćwiczenie, tym razem nie odgrywając czynności. Poinstruj dzieci, żeby odegrały główne czynności z rozdziału, mówiąc, np.: *Play a computer game! / Play football!* itd.
- Podnieś kartę obrazkową do demonstrowania słownictwa z Biedronką Lucy. Powiedz, np.: *Lucy says 'Run'!* i pokaż, że dzieci powinny wykonać tę czynność. Następnie połóż kartę obrazkową przednią stroną do dołu i powiedz, np.: *Play football!* Pokaż, że tym razem dzieci powinny założyć ręce i stać bez ruchu.
- Zagraj w tę grę kilka razy, dając instrukcje wykonywania różnych czynności w przypadkowym porządku. Kiedy mówisz: *Lucy says ...*, dzieci odgrywają czynności. Kiedy tego nie mówisz, dzieci stoją bez ruchu z rękami założonymi na piersiach.

Dodatkowy pomysł

Poproś dzieci, żeby kolejno wychodziły na środek klasy i wydawały instrukcje zamiast ciebie.

3 Odpowiedzcie: „Czy to jest czynność, która poprawia kondycję fizyczną?”

- Biegnij w miejscu i udawaj, że dyszysz, tak jakbyś tracił oddech. Zapytaj: *What's the activity? (run) Is it good exercise? Jeżeli to konieczne, wyjaśnij po polsku sens swoich słów, a dzieci odpowiadają: Yes!*
- Powtórz pytanie dla wszystkich czynności, a dzieci odpowiadają: *Yes!* lub *No!* na każde z nich.
- Na zakończenie zapytaj: *Can you name the activities which are good exercise? (play football, run, dance, swim, walk, ride a bike) / Can you name the activities which are not good exercise? (play a computer game, play cards, play a board game, watch TV, listen to music)*, a dzieci odpowiadają.

Dodatkowy pomysł

Zapytaj dzieci, czy potrafią wymienić jeszcze inne czynności poprawiające kondycję fizyczną (np.: *play basketball, play tennis*) lub takie, które nie są dobrym ćwiczeniem (np.: *read a book, draw*), po angielsku albo po polsku.

4 Posłuchajcie i wskażcie. Połączcie palcami (*Listen and point. Match with your fingers, Podręcznik, s. 22, zad. 1*)

- Powiedz: *Open your books. Find this page* i napisz liczbę 22 na tablicy.
- Wymień czynności w przypadkowym porządku, np.: *dance, run*, a dzieci pokazują na zdjęcia.
- Powiedz: *Listen and point to the activities*. Odtwórz pierwszą część ścieżki na CD1. Dzieci rozpoznają czynności tylko po dźwiękach. Zatrzymuj nagranie, aby sprawdzić, czy dzieci wskazały właściwe zdjęcie.
- Powiedz: *Now match the words and photos*. Powiedz: *Run* i połącz palcami wyraz z właściwym zdjęciem. Dzieci łączą wyrazy ze zdjęciami.



Part 1:

- Number one:* (odgłosy gry w piłkę nożną)
- Number two:* (odgłosy stepowania)
- Number three:* (odgłosy biegnącej osoby)
- Number four:* (odgłosy jazdy na rowerze)
- Number five:* (odgłosy spacerowania)
- Number six:* (odgłosy pływania)

Part 2:

- Number one:* play football
- Number two:* dance
- Number three:* run
- Number four:* ride a bike
- Number five:* walk
- Number six:* swim

5 Popatrzcie, wskażcie i powiedzcie (*Look, point and say, Podręcznik, s. 22, zad. 2*)

- Podnieś podręcznik i pokaż dzieciom obrazki w ćwiczeniu 2. Wskazuj na kolejne obrazki i zachęć dzieci, aby nazwały kolejno ilustrowane czynności.
- Zapytaj: *Which activities are good exercise?* Dzieci wskazują i nazywają kolejne czynności, które są dobrymi ćwiczeniami (*play football, run, dance, ride a bike, swim, walk*).
- Zapytaj dzieci po polsku, czy ćwiczenia sportowe są ważne i dlaczego, wysłuchaj ich opinii, np. ćwiczenie sportowe jest ważne, żeby być silnym, sprawnym i zdrowym.
- Zapytaj: *Do you like exercise?* i wysłuchaj odpowiedzi.

Dodatkowy pomysł

Wyjaśnij po polsku, że ćwiczenia fizyczne stymulują akcję serca i zwiększają częstotliwość pulsu. Zrób z dziećmi proste doświadczenie, by to pokazać. Pokaż im, jak znaleźć puls na nadgarstku i poczuć uderzenia. Następnie zachęć dzieci do wykonania ćwiczenia, np. poproś żeby przebiegły dwa razy wokół boiska i jeszcze raz sprawdzili, czy puls jest szybszy.

Zakończenie lekcji

Wyrecytujcie rymowanąkę *Tidy up rap*

- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 47.

Dodatkowe ćwiczenie

Plastyka i prace ręczne – Poster collage: Dzieci w grupach znajdują w starych magazynach różne fotografie dotyczące ćwiczeń fizycznych. Potem je wycinają i robią z nich wielki kolaż. Można go wystawić w klasie z nagłówkiem, np.: *Exercise is great!*

Zeszyt ćwiczeń (opcjonalnie)

Dzieci uzupełniają ćwiczenia 4. i 6. w *Zeszycie ćwiczeń*.

2 Let's play, Tanya!

Lekcja 7

Cele

- Przypomnienie historyjki i wypowiedzi bohaterów historyjki
- Opowiedzenie historyjki

Główne słownictwo i struktury

play football / a board game / a computer game / cards

watch TV, listen to music

I want to ..., Let's ..., Yes, great idea!

No, not now!

Główne zadania

- Przypomnienie historyjki
- Łączenie bohaterów historyjki z ich wypowiedziami
- Wysłuchanie i opowiedzenie historyjki
- Śpiewanie piosenki z historyjki
Let's sing and dance
- Wykonanie postaci z historyjki (opcjonalnie)

Materiały (opcjonalne)

- Karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa (Biedronka Lucy)
- CD 1
- Karty obrazkowe do historyjki 2.
- Podręcznik, s. 23
- Zeszyt ćwiczeń (wycinanka)
- Nożyczki
- Karty z nazwami dni tygodnia

Rozpoczęcie lekcji

Przywitanie klasy i recytowanie rymowanki

Hello rap

- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 45.

Śluchaj i wykonuj polecenia

- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 45.

Jaki jest dzisiaj dzień tygodnia?

- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 45.
- Dodatkowo lub w zamian można wykonać jedno lub dwa ćwiczenia z *Zestawu pomysłów na powtarzające się sytuacje lekcyjne* (patrz ss. 203–204).

Prowadzenie lekcji

1 Przypomnijcie sobie historyjkę

- Zapytaj: *Can you remember the story about Tanya and the computer game?* Zaprosz ośmioro dzieci na środek klasy. Rozdaj im w przypadkowym porządku karty obrazkowe do historyjki. Poproś, aby ułożyły je w szeregu w porządku akcji. Zachęć pozostałe dzieci, by im w tym pomogły.

Lesson 7
1 Listen and cover.

2 Read and match with your fingers.

I want to play cards!

Oh no, not now.

I want to play a board game!

Your score is ten.

• Pupils cover the pictures while listening to the story.
• Pupils read the sentences and, using their fingers, match them with the story characters and the objects.

23

- Poproś dzieci stojące na środku klasy, aby kolejno podnosiły karty obrazkowe do historyjki, a pozostałe dzieci niech krótko przypominają treść, np.: (karta obrazkowa 1 do historyjki 2.) *Here's ... (Tanya, Jack, Debbie). Tanya's playing a ... (computer game).* (karta obrazkowa 2 do historyjki 2.) *What do Jack and Debbie want to do? (play football) What does Tanya want to do? (play a computer game)* (karta obrazkowa 3 do historyjki 2.) *What do Jack and Debbie want to do? (play cards) What does Tanya want to do? (play a computer game)* itd.

2 Posłuchajcie i zakryjcie (*Listen and cover*, *Podręcznik*, s. 23, zad. 1)

- Powiedz: *Find page 23* i zapisz numer strony na tablicy. Następnie rozdaj dzieciom ich papierowe głowy Lucy na ołwku.
- Pokaż dzieciom górne ćwiczenie i wyjaśnij, że lupy powiększają fragmenty scenek z historyjki. Powiedz: *Look at pages 16 and 17* i zapisz liczby na tablicy. Dzieci przyglądają się kolejnym lupom i zastanawiają się, który obrazek powiększa każda z nich.
- Kiedy dzieci będą gotowe, powiedz: *Listen to the story and cover*. Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest zakrycie ołówkową pacynką wskazanego obrazka, który odpowiada usłyszanej scenie z historyjki.
- Odtwórz pierwszą scenkę z historyjki i sprawdź, czy dzieci zakryły właściwy obrazek. Powtórz zadanie z kolejnymi fragmentami historyjki.



Historijka 2: Let's play, Tanya!
(tekst nagrania znajduje się na s. 49)

3 Przeczytajcie i połączcie palcami (*Read and match with your fingers*, Podręcznik, s. 23, zad. 2)

- Wskaż na postaci i komputer po lewej stronie i poproś dzieci, aby nazwały bohaterów historyjki (*Debbie, Jack, Tanya*).
- Wskaż na chmurki z wypowiedziami postaci i powiedz: *Listen and point*. Przeczytaj na głos jedną z chmurki i wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest wskazanie wypowiedzi, którą przeczytałeś.
- Zapytaj: *Who says (I want to play cards)? (Jack)*. Dzieci odpowiadają i palcami łączą daną wypowiedź z odpowiednią postacią. Powtórz ćwiczenie z pozostałymi postaciami i komputerem oraz wypowiedziami (*Oh no, not now. – Tanya; I want to play a board game – Debbie; Your score is ten. – computer.*)
- Powiedz: *Say Stop!* Odtwórz nagranie historyjki i poproś dzieci, aby krzyknęły 'STOP', kiedy usłyszą jedną wypowiedzi w chmurkach.

4 Wykonajcie postacie z historyjki (*Make the story characters*).

- Jeśli dzieci korzystają z Zeszytu ćwiczeń, wyjmują z niego szablon z postaciami. Upewnij się, że dzieci mają nożyczki. Powiedz: *Cut and fold the story characters and fold them like this* i zademonstruj wykonanie polecenia. Dzieci wycinają i zaginają postacie tak, żeby można je było postawić.
- Jeśli dzieci nie korzystają z Zeszytu ćwiczeń, rozdaj im kartki i poproś aby przecięły je na trzy części. Na każdej z części dzieci rysują jedną postać z historyjki, a następnie zaginają kartki tak, aby postacie można było postawić.
- Kiedy dzieci skończą, powiedz, np. *Show me Tanya!* Dzieci podnoszą właściwe postacie.

Dodatkowe ćwiczenie

Rozdaj dzieciom ich minikarty z czynnościami wykonywanymi w wolnym czasie. Odtwórz nagranie historyjki i zachęć dzieci do podnoszenia odpowiednich kart lub postaci oraz mówienia ról poszczególnych postaci razem z tobą na tyle, na ile potrafią.

5 Zaśpiewajcie piosenkę z historyjki

Let's sing and dance

- Powiedz: *Let's say the story chant using the story characters*. Pokaż, jak śpiewać pierwszą zwrotkę, podnosząc do góry postacie Jacka i Debbie w linijkach 1. i 2. oraz Tani w linijkach 3. i 4.
- Odtwórz ścieżkę 21. na CD 1. Dzieci śpiewają piosenkę i podnoszą do góry postacie z historyjki.



Piosenka *Let's sing and dance*

Let's play football. Let's play football.

(unieś postaci Jacka i Debbie)

Great idea. Let's play football.

(unieś postaci Jacka i Debbie)

No, not now. No, not now.

(unieś postaci Jacka i Debbie)

NO, NOT NOW!

(unieś postaci Jacka i Debbie)

Let's play cards. Let's play cards.

(unieś postaci Jacka i Debbie)

Great idea. Let's play cards.

(unieś postaci Jacka i Debbie)

No, not now. No, not now.

(unieś postać Tani)

NO, NOT NOW!

(unieś postać Tani)

Let's sing and dance. Let's sing and dance.

(unieś postać Tani)

Great idea. Let's sing and dance.

(unieś postać Tani)

Yes, yes, yes! Yes, yes, yes!

(unieś postać Tani)

YES! YES! YES! (udawaj śpiewanie

i żywiołowy taniec)

6 Odgrywajcie role

- Podnieś do góry dwie postaci z historyjki. Powiedz: *Imagine Jack is watching TV. Tanya wants to play*. Ułóż bardzo prosty dialog, wykorzystując postaci z historyjki, np.: *Hello, Jack, /Hello, Tanya, /Let's play cards. /No, not now. I want to watch TV.*
- Powiedz: *You're Jack and I'm Tanya*. Poproś dzieci, żeby podniosły do góry postać Jacka. Odegraj obydwie role, a dzieci powtarzają chórem razem z tobą rolę Jacka.
- Powtórz odgrywanie ról, za każdym razem proponując coś innego.
- Zamień się z klasą rolami i ponownie je odegrajcie.
- Dzieci odgrywają role w parach.

Zakończenie lekcji

Wyrecytujcie rymowaną *Tidy up rap*

- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 47.

Dodatkowe ćwiczenie

Zabawa w odgrywanie scenek: Dzieci w trzyosobowych grupach wymyślają i odgrywają równoległą wersję historyjki, wykorzystując postaci (każde dziecko gra jedną rolę), np.: Debbie ogląda telewizję i odpowiada: *No, not now* na wszystkie propozycje, do momentu, kiedy program się skończy. Jeżeli chcesz, możesz zaprosić jedną lub więcej grup, by odegrały swoje wersje przed resztą klasy.

Zeszyt ćwiczeń (opcjonalnie)

Dzieci uzupełniają ćwiczenie 5. w *Zeszycie ćwiczeń*.

2 Let's play, Tanya!

Lekcja 8

Cele

- Powtórzenie materiału i ocena postępów w nauce
- Pomoc dzieciom w świadomym uczeniu się i ocenie postępów w nauce

Główne słownictwo i struktury wykorzystywane przez dzieci

*play football / a computer game / a board game / cards
watch TV, listen to music,*

Let's ..., I want to ...

*red, yellow, blue, green, orange, purple, brown,
pink, black, white*

Główne zadania

- Gra w *Bugs team game*
- Słuchanie i wskazywanie właściwych obrazków
- Pisanie kluczowych wyrazów
- Wskazywanie i mówienie kolorów
- Pisanie nazw kolorów
- Wskazywanie obrazków w Słowniczku obrazkowym
- Czytanie i odgrywanie scenki komiksowej

Materiały (opcjonalne)

- Karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa z rozdziału 2. i poziomu 1. (Biedronka Lucy, piłka nożna, gra komputerowa, gra planszowa, karty do gry, telewizor, muzyka, czerwony, żółty, pomarańczowy, niebieski, zielony, purpurowy, brązowy, różowy, czarny, biały)
- Karty wyrazowe do rozdziału 2.
- CD 1
- Podręcznik, ss. 24, 79
- Karty z nazwami dni tygodnia
- DVD *Bugs World 2* i *Zeszyt ćwiczeń do DVD* (opcjonalnie)

Rozpoczęcie lekcji

Przywitanie klasy i recytowanie rymowanki *Hello rap*

- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 45.

Słuchaj i wykonuj polecenia

- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 45.

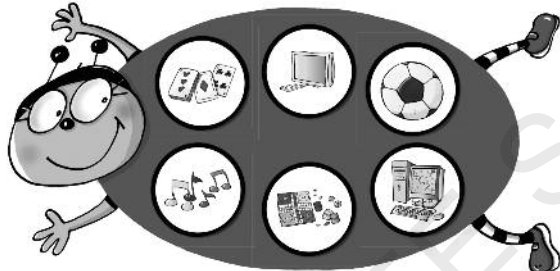
Jaki jest dzisiaj dzień tygodnia?

- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 45.
- Dodatkowo lub w zamian można wykonać jedno lub dwa ćwiczenia z *Zestawu pomysłów na powtarzające się sytuacje lekcyjne* (patrz ss. 203–204).

Lesson 8


1 Listen and point. Write in your notebook.

football music cards board game TV computer game



2 Point and say. Write in your notebook.

green brown
orange white
purple red
pink blue
black yellow



Go to the Picture Dictionary on page 79.

24

- Pupils listen and point to the pictures. Then they listen again and write the names of five items activities in their notebooks in the correct order.
- Pupils point to computer screens and name their colours. Then they write the names of colours in their notebooks in the correct order.

Prowadzenie lekcji

1 Zagrajcie w *Bugs team game*

- Podziel klasę na dwa lub trzy zespoły. Poproś, żeby każdy zespół wybrał nazwę stworzonka dla siebie, np.: *caterpillars, bees* itp.
- Napisz nazwy zespołów na tablicy i narysuj korpus biedronki (jeszcze bez nóg i kropek) do wpisywania punktów pod nazwą każdego zespołu.
- Przygotuj wszystkie karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa, które były używane w trakcie przera-biania rozdziału, w przypadkowym porządku na stosiku (zajęcia wykonywane w wolnym czasie i nazwy kolorów). Przygotuj analogiczny stosik z kartami wyrazowymi.
- Pokazuj zespołom kolejne karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa. Dzieci podnoszą ręce, jeżeli potrafią nazwać czynność, np. *play football*, lub kolor na obrazku. Za każdym razem wybieraj inne dziecko. Jeżeli dzieci podają właściwe słowo, zdobywają punkt dla swojej drużyny, a ty dorysowujesz kropkę lub nogę ich biedronce na tablicy. Jeżeli dzieci nie mogą przypomnieć sobie potrzebnego słowa, kolejka przechodzi na dziecko z innej drużyny. Bardzo dokładnie wyjaśnij, że biedronka traci nogę lub kropkę, jeżeli dzieci będą krzyczeć.
- Powtórz zabawę, wykorzystując karty wyrazowe. Dzieci zgłaszają się i na głos odczytują słowa na kartach. Drużyna, której biedronka na końcu gry ma najwięcej kropek lub nóg, zwycięża.

2 Posłuchajcie i wskażcie. Napiszcie w zeszytcie (*Listen and point. Write in your notebook, Podręcznik, s. 24, zad. 1*)

- Powiedz: *Open your books on page 24* i zapisz numer strony na tablicy.
- Wskazuj kolejno na ilustracje czynności czasu wolnego na plamkach Lucy i poproś dzieci, żeby je nazwały.
- Powiedz: *Listen and point*. Odtwórz ścieżkę 28. na CD 1. Zatrzymuj nagranie po poszczególnych minidialogach i sprawdzaj, czy wszyscy wskazali właściwą czynność.
- Powiedz: *Listen again and write the words in your notebook*. Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest zapisanie w zeszytcie nazw czynności w kolejności, w jakiej występują w nagraniu. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym minidialogu i dając dzieciom czas na napisanie w zeszytcie nazw czynności wykonywanych w wolnym czasie.



Number one: *Let's watch TV.* /Yes, great idea.

Number two: *Let's play a board game.* /

Yes, great idea.

Number three: *Let's play cards.* /Yes, great idea.

Number four: *Let's listen to music.* /Yes, great idea.

Number five: *Let's play a computer game.* /

Yes, great idea.

Number six: *Let's play football.* /Yes, great idea.

- Sprawdź odpowiedzi, mówiąc, np.: *Number one: Let's ...,* a dzieci niech nazywają czynność.

3 Wskażcie i powiedzcie. Napiszcie w zeszytcie (*Point and say. Write in your notebook, Podręcznik, s. 24, zad. 2*)

- Wskaż na drugie ćwiczenie na s. 24.
- Powiedz: *Look at the computers. Point to computer number 1*. Kiedy dzieci wskażą na właściwy ekran, zapytaj: *What colour is it? (red)*. Zachęć dzieci do odpowiedzi pełnym zdaniem: *Computer one is red*. Powtórz ćwiczenie z pozostałymi komputerami.
- Powiedz: *Write the names of colours in your notebook in the correct order*. Daj dzieciom czas na wykonanie zadania. Chodź po klasie i sprawdzaj, czy dzieci właściwie zapisują nazwy kolorów kolejnych komputerów.

4 Oceńcie swoją pracę.

- Powiedz: *You've finished Unit 2. Well done!* Zadawaj pytania (możesz to zrobić po polsku, żeby dzieci dobrze zrozumiały zadanie), np.: *What have you learnt in English?/Are you happy with your work?* Wskaż na uśmiechniętą twarz Lucy w zad. 1 i powiedz: *Lucy is very happy with your work!* Zachęć dzieci, aby też uśmiechnęły się, jeśli są zadowolone ze swoich postępów w nauce.

Unit 2

1 Point and say. Cover.



2 Read. Act it out.



• Pupils point to the pictures and say what they show. Then they use their Lucy pencil puppets to cover the picture. The teacher calls out.
• Pupils read the comic story. Then they act out the dialogues.

5 Wskażcie i powiedzcie. Zakryjcie (*Point and say. Cover, Podręcznik, s. 79, zad. 1*)

- Powiedz: *Find this page*. Napisz liczbę 79 na tablicy i pokaż dzieciom podręcznik otwarty na tej stronie.
- Wskaż na górne ćwiczenie w Słowniczku obrazkowym. Wskazuj na kolejne zdjęcia i poproś dzieci, aby mówiły odpowiednie nazwy czynności. Zwróć uwagę dzieci na podpisy i przeczytaj na głos zwroty pod zdjęciami.
- Rozdaj dzieciom ich papierowe głowy Lucy na ołówku. Powiedz: *Cover (play football)*. Sprawdź, czy dzieci zakryły głową Lucy zdjęcie gry w piłkę nożną.
- Możesz następnie zakryć w sekrecie jedno ze zdjęć w swojej książce i zapytać: *What's my activity? Can you guess?* Dzieci zgadują, które zdjęcie zakryłeś. Kiedy zgadną, powiedz: *Well done! Look!* Powtórz ćwiczenie raz lub dwa.

Dodatkowe ćwiczenie

Dzieci grają w parach. Na zmianę wydają polecenia drugiemu graczowi, np. *Cover (watch TV)*. Drugi gracz ma za zadanie zakryć głową Lucy wskazany symbol czynności wykonywanej w wolnym czasie. Wydający polecenia stopniowo zwiększa tempo wydawanych poleceń do pierwszej pomyłki kolegi/koleżanki. Potem uczniowie zamieniają się rolami.

Dodatkowy pomysł

W celu poćwiczenia pisowni kluczowego słownictwa dzieci mogą zapisać słowa na osobnych karteczkach papieru i bawić się w parach w zgadywanie zakrytych słów.

Let's play football

Tom: *Wow! This is brilliant! ... Oh, no. Not now!*

Dzieci: *Hello, Tom!*

Tom: *Oh, hello! Come in ... Let's watch TV!*

Emma: *Oh, no. Not now. I want to play cards.*

Katie: *Great idea! Me too.*

Sam: *Yes, brilliant! Let's play cards, Tom.*

Tom: *But I want to watch TV.*

Emma: *Come on, Tom – please!*

Tom: *Oh, OK.*

Dzieci: *Snap!*

Sam: *I want to play a board game now.*

Katie: *Me too! Let's play a board game.*

Emma: *Great idea!*

Tom: *Oh, no. Not now. I want to watch TV.*

Emma: *Come on, Tom!*

Sam: *Hurray!*

Katie: *Well done, Sam.*

Tom: *Great! Now let's watch TV.*

Katie: *Oh, no, Tom. Not now. I want to play football.*

Sam: *Me too! Great idea!*

Emma: *Yes, come on!*

Katie: *I'm tired.*

Sam: *Me too.*

Emma: *And me.*

Tom: *Let's watch TV.*

Emma: *Great idea, Tom!*

Katie: *Yes, I want to watch TV now!*

Sam: *Me too!*

The computer colour song

Look at the screen

Use the mouse

Click. Click

Press enter now

Pink, yellow, green

Purple and blue

Red, orange, brown

Black and white too.

Fun with Lucy

Lucy: *Look and say what I want to do. I want to play cards. I want to play football. I want to watch TV.*

I want to play a board game. I want to play a computer game. I want to listen to music.

What colour is it?

Lucy: *What colour is it? Green! What colour is it? Yellow!*

What colour is it? Red! What colour is it? Brown! What colour is it? Purple! What colour is it? Orange! What colour is it? Blue!



Review Units 1 and 2: Rainy day

My world, your world: Rainy day games

Główne słownictwo i struktury wykorzystywane przez dzieci

Słownictwo:

- *caterpillar, ant, snail, bee, ladybird, butterfly*
- *pencil case, pencil, glue, scissors, crayons, rubber, pencil sharpener*
- *play football / a board game / a computer game / cards, watch TV, listen to music*
- *Ludo, Snakes and Ladders*

Struktury:

- *Can I borrow your ...?*
- *Let's play ...*
- *I want to ...*

Słownictwo i struktury powtarzane

- *caterpillar, ant, snail, bee, ladybird, butterfly*
- *pencil case, pencil, glue, scissors, crayons, rubber, pencil sharpener*
- *play football / a board game / a computer game / cards, watch TV, listen to music*
- *red, yellow, blue, green, orange, purple, brown, pink, black, white*
- *Can I borrow your ...?*
- *Let's play ...*
- *I want to ...*

Język bierny

- *It's raining*
- *rainy day*
- *playing cards*
- *How many cards can you find?*
- *children*
- *Is (Bee) happy/sad?*
- *the UK*
- *dominoes*

Cele nauczania

- Rozpoznawanie Biedronki Lucy i jej przyjaciół
- Rozpoznawanie przyborów szkolnych
- Rozpoznawanie zajęć wykonywanych w wolnym czasie
- Pożyczanie i reagowanie na prośby o pożyczenie przedmiotów
- Wyrażanie propozycji i reagowanie na propozycje
- Słuchanie i rozumienie historyjki
- Poznanie gier i zabaw na deszczową pogodę
- Kojarzenie obrazków z ich znaczeniem
- Powtórzenie poznanego materiału i świadome uczenie się
- Czytanie i pisanie kluczowego słownictwa

Zagadnienia społeczno-kulturowe

- Zainteresowanie nauką języka angielskiego
- Przyjemność płynąca z historyjki w języku angielskim na temat gier i zabaw na deszczową pogodę
- Pozytywne nastawienie do własnych możliwości uczestniczenia w zajęciach w klasie
- Zainteresowanie poznaniem gier i zabaw dzieci w innych krajach
- Radość płynąca z wykonywania zadań w podręczniku
- Chęć powtarzania materiału i świadomego uczenia się

Lekcja powtórzeniowa (Rozdziały 1. i 2.): Rainy day

My world, your world: Rainy day games

Rainy day Review

1 Listen to the story.

Oh no. It's raining!

Let's play a computer game!

No, thank you. I want to play football.

Let's play a board game.

I've got an idea!

Can I borrow your pencils?

Goal!

Let's all play football!

Where's Bee? What's that?

• Pupils listen and follow the story in their books.

25

My world, your world

Rainy day games

1 Listen and point. Listen and say.

Draw in your notebook.

26

• Pupils listen about the games children play when it's raining in the UK. Then they listen and say the number of the picture.
• Pupils draw their favourite game in their notebooks.

Cele

- Rozwój umiejętności słuchania ze zrozumieniem historyjki w języku angielskim
- Powtórzenie materiału z rozdziałów 1. i 2.
- Poznanie życia dzieci w innych krajach i porównanie go z własnym życiem

Główne słownictwo i struktury wykorzystywane przez dzieci

caterpillar, ant, snail, bee, ladybird, butterfly
pencil case, pencil, glue, scissors, crayons, rubber, pencil sharpener
play football / a board game / a computer game / cards, watch TV, listen to music
red, yellow, blue, green, orange, purple, brown, pink, black, white
Ludo, Snakes and Ladders
Can I borrow your ...? Let's play ... I want to ...

Główne zadania

- Śpiewanie piosenki *Bugs World*
- Gra w wywoływanie kart
- Słuchanie i śledzenie historyjki
- Sprawdzanie zrozumienia historyjki
- Szukanie i liczenie kart
- Uzupełnianie zdań
- Poznanie gier dzieci w Wielkiej Brytanii. Słuchanie, wskazywanie i mówienie
- Rysowanie ulubionej gry
- Przygotowanie kartoników domina i granie nimi

Materiały (opcjonalne)

- Karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa (do rozdziałów 1. i 2. oraz ze stworzonkami i kolorami z poziomu 1.)
- Karty wyrazowe do rozdziałów 1. i 2. oraz ze stworzonkami z poziomu 1.
- CD 1
- Podręcznik, ss. 25–26
- Karty obrazkowe do historyjki powtórzeniowej 1.
- Materiały do powielania, ss. 74–75
- Przygotowane wcześniej kartoniki domina
- Ołówki, kredki i nożyczki
- Karty z nazwami dni tygodnia

Rozpoczęcie lekcji

Przywitanie klasy i recytowanie rymowanki *Hello rap*

- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 21 i s. 45.

Słuchaj i wykonuj polecenia

- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 21 i s. 45.

Jaki jest dzisiaj dzień tygodnia?

- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 21 i s. 45.
- Dodatkowo lub w zamian można wykonać jedno lub dwa ćwiczenia z *Zestawu pomysłów na powtarzające się sytuacje lekcyjne* (patrz ss. 203–204).

Prowadzenie lekcji

1 Zaśpiewajcie piosenkę *Bugs World*

- Powiedz: *Let's sing the 'Bugs World' song.* Odtwórz ścieżkę 29. na CD 1. Dzieci przyłączają się do śpiewania i wykonują odpowiednie czynności.



Piosenka *Bugs World*

Welcome back to Bugs World (rozłóż ręce w geście powitania)

Welcome back to Bugs World (rozłóż ręce w geście powitania)

Here come the bugs (zegnij palec wskazujący i środkowy, naśladuj nimi wędrujące stworzonko)
Let's begin! (skii zapraszająco ręką na dzieci)

2 Gra w wywoływanie kart

- Połóż na biurku karty obrazkowe do demonstrowania słownictwa i karty wyrazowe z rozdziałów 1. i 2. oraz z poziomu 1. (stworzonka i kolory). Podnoś kolejno karty obrazkowe i pytaj: *What's this?*, prosząc dzieci, aby powiedziały, co widzą na kartach. Powtórz zadanie z kartami wyrazowymi, prosząc dzieci o odczytanie słów.
- Rozdaj wszystkie karty obrazkowe i wyrazowe dzieciom w klasie i poproś je, aby popatrzyły na obrazki lub wyrazy.
- Podaj dwa słowa z kluczowego słownictwa z rozdziałów 1. i 2., np. *pencil* i *board game*. Dzieci, które trzymają karty obrazkowe lub wyrazowe odpowiadające wypowiedzianym przez ciebie słowom, podnoszą karty i pokazują je klasie.
- Powtórz grę kilka razy, wypowiadając po dwa słowa w różnych kombinacjach i w coraz szybszym tempie.
- Zbierz karty obrazkowe i wyrazowe, a następnie rozdaj innym uczniom. Powtórz zadanie.
- Kiedy dzieci dobrze opanują zasady gry, poproś ochotnika o podawanie różnych kombinacji słów z rozdziałów 1. i 2. w podręczniku.

3 Posłuchajcie historyjki (Podręcznik, s. 25, zad. 1)

- Powiedz: *It's time for a story!* Rozłóż dłonie, tak jakbyś otwierał książkę, aby przekazać znaczenie słowa *story*.
- Powiedz: *Open your books. Find page 25.* Napisz numer strony na tablicy i pokaż dzieciom podręcznik otwarty na tej stronie.
- Podnieś kartę obrazkową z Biedronką Lucy i powiedz: *The story is about Lucy the ladybird and her friends.*
- Powiedz: *Find picture 1* i wskaż na Pszczołę. Zapytaj: *Who's this?* Kiedy dzieci odpowiedzą: *Bee*, zapytaj: *Who else is in the story?* i zachęć dzieci do nazwania pozostałych stworzonek w historyjce (*Colin the caterpillar, Annie the ant, Snail, Butterfly*). Przyczepiaj do tablicy karty obrazkowe ze stworzonkami, kiedy dzieci je nazywają. Rozdaj ochotnikom karty wyrazowe i poproś, by przyczepili je obok właściwych kart obrazkowych.
- Zapytaj: *Is Bee happy? (No), Are other bugs happy? (No), Why not?* (wzrusz rękami i ramionami w geście zapytania). Posłuchaj odpowiedzi dzieci w języku polskim lub angielskim. Podnieś podręcznik, wskaż na deszcz za oknem w historyjce.

- Powiedz: *In the story it's raining. What do you do on a rainy day?* Posłuchaj odpowiedzi dzieci po angielsku, lub po polsku i przetłumacz je na język angielski. Reaguj na ich odpowiedzi, mówiąc, np.: *Good idea! / Yes, maybe* itp.
- Powiedz rytmicznie: *Are you ready? / One, two, three. / Here's a story. / Listen to me!* Poczekaj, aż dzieci się uspokoją i zacznij opowiadać.
- Opowiedz historyjkę przy pomocy kart obrazkowych lub odtwórz ścieżkę 30. na CD 1.



Rozdział powtórzeniowy 1. Historyjka: *Rainy day*

KARTA OBRAZKOWA 1 DO HISTORYJKI POWTÓRZENIOWEJ 1. (STORY CARD 1)

Narrator: *It's Saturday. Bee wants to play football but it's raining.*

Pszczoła: *Oh no! It's raining! I want to play football!*

KARTA OBRAZKOWA 2 DO HISTORYJKI POWTÓRZENIOWEJ 1. (STORY CARD 2)

Narrator: *Bee is very sad.*

Lucy: *Come on, Bee. Let's play a computer game!*

Pszczoła: *No, thank you. Not now. I want to play football.*

KARTA OBRAZKOWA 3 DO HISTORYJKI POWTÓRZENIOWEJ 1. (STORY CARD 3)

Narrator: *Hey, Colin. Let's play a board game.*

Colin: *Yes, brilliant!*

Motyl: *Let's watch TV, Bee.*

Narrator: *But Bee is still sad.*

Pszczoła: *No, thank you. Not now.*

KARTA OBRAZKOWA 4 DO HISTORYJKI POWTÓRZENIOWEJ 1. (STORY CARD 4)

Narrator: *The bugs are playing a board game. Annie has a good idea.*

Annie: *I've got an idea! Colin, can I borrow your pencils?*

Colin: *Yes, of course. Here you are.*

Annie: *Thank you. And can I borrow your glue and scissors?*

Colin: *Yes. Here you are.*

Annie: *Thank you. Come on, Bee!*

KARTA OBRAZKOWA 5 DO HISTORYJKI POWTÓRZENIOWEJ 1. (STORY CARD 5)

Narrator: *Later, Snail, Lucy, Colin and Butterfly are listening to music. Suddenly they hear a noise.*

Pszczoła: *GOAL!*

Colin: *What's that? Where's Bee? Where's Annie?*

KARTA OBRAZKOWA 6 DO HISTORYJKI POWTÓRZENIOWEJ 1. (STORY CARD 6)

Narrator: *Colin, Lucy, Butterfly and Snail go to the bedroom. They see Annie and Bee. They're playing mini-football!*

Stworzonka: *Fantastic! Thank you, Annie!*

Lucy: *Let's all play football!*

4 Sprawdźcie, czy zrozumieliście historyjkę (Podręcznik, s. 25, zad. 1)

- Ponownie podnieś podręcznik lub karty obrazkowe. Zadawaj pytania, aby sprawdzić zrozumienie treści, używając mimiki, gestów oraz obrazków w podręczniku do wyjaśnienia znaczeń, np.:



(karta obrazkowa 1.) *Is Bee happy? (No) Is Bee sad? (Yes)*
(karta obrazkowa 2.) *What does Lucy want to do? (play a computer game) What does Bee want to do? (play football)*

(karta obrazkowa 3.) *What does Snail want to do? (play a board game) What does Butterfly want to do? (watch TV)*

(karta obrazkowa 4.) *What are the bugs doing? (playing a board game) What does Annie borrow? (pencil, scissors and glue)*

(karta obrazkowa 5.) *What are the bugs doing? (listening and dancing to music)*

(karta obrazkowa 6.) *What are Bee and Annie doing? (playing mini-football) Is Bee happy? (Yes)*

5 Znajdźcie i policzcie karty (Podręcznik, s. 25, zad. 1)

- Podnieś podręcznik i wskazuj na wszystkie obrazki, a następnie poproś, aby dzieci uważnie przyjrzały się całej historyjce w swoich podręcznikach.
- Zapytaj: *Can you see a playing card?* Przesuwaj palcem po wszystkich obrazkach w poszukiwaniu karty. Zapytaj: *How many cards can you find?* Przyłóż palec wskazujący do ust, aby pokazać dzieciom, że powinny szukać kart i liczyć je w milczeniu.
- Kiedy dzieci są gotowe, zachęć, by mówiły pojedynczo, ile jest kart (3) i na których obrazkach są ukryte (Odpowiedzi: *na obrazku 3. – pod telewizorem, na obrazku 4. – pod planszą gry, na obrazku 5. – pod zasłoną.*)

Dodatkowy pomysł

Możesz poprosić dzieci o ponowne wysłuchanie historyjki i śledzenie jej w podręcznikach. Podnieś rękę z wyciągniętymi palcami wskazującym i środkowym, a następnie zegnij je w taki sposób, aby mogły „chodzić” po stronie jak biedronka. Poproś dzieci, aby zrobiły to samo. Powiedz: *Listen and follow the story with Lucy the ladybird!* Odtwórz ścieżkę 30. na CD 1. Dzieci słuchają historyjki i, naśladując placami ruch biedronki, przesuwają się po obrazkach. Na koniec zapytaj: *Do you like the story?* Wysłuchaj odpowiedzi dzieci i reaguj na nie, mówiąc, np.: *Yes. / Really?* itd.

6 Popatrzcie i napiszcie (Książka nauczyciela, s. 74)

- Rozdaj dzieciom kopie strony 74.
- Zapytaj: *Do you remember what the bugs want to do?* Wysłuchaj odpowiedzi dzieci.
- Powiedz: *Look and write.* Wyjaśnij po polsku, że dzieci, kierując się przedmiotami na rysunkach, powinny uzupełnić dymki nazwami odpowiednich zajęć wykonywanych w wolnym czasie. Zwróć uwagę dzieci na przykład.
- Dzieci uzupełniają zdania. Kiedy skończą, mogą pokolorować rysunki.
- Sprawdź odpowiedzi, prosząc dzieci pojedynczo o odczytanie uzupełnionych zdań.
- (Odpowiedzi: *1 Let's play a computer game, 2 Let's watch TV, 3 Can I borrow your pencils, glue and scissors? 4 Let's play a board game, 5 I want to watch football, 6 Let's listen to music.*)

My world, your world: Rainy day games



Sekcja *My world, your world* może być traktowana jako część większego projektu dotyczącego porównania kultury i zwyczajów w różnych krajach z ojczystą kulturą i zwyczajami dzieci.

7 Posłuchajcie i wskażcie. Posłuchajcie i powiedzcie (*Listen and point. Listen and say, Podręcznik, s. 26, zad. 1*)

- Powiedz: *Let's learn about rainy day games in the UK.* Pokaż podręcznik otwarty na stronie 26. i powiedz: *Find this page.*
- Powiedz: *Look at the photos. The children are playing games. Are the children in Poland? (No).* Wskaż na flagę Wielkiej Brytanii w rogu strony i wyjaśnij po polsku, że dzieci na zdjęciach mieszkają w Wielkiej Brytanii i mówią na co dzień po angielsku.

Dodatkowy pomysł

Jeśli posiadasz mapę Europy, pokaż dzieciom na mapie, gdzie znajduje się Wielka Brytania w odniesieniu do Polski.

- Wyjaśnij dzieciom po polsku, że w Wielkiej Brytanii często pada deszcz i dzieci wówczas korzystają w domu z różnych gier.
- Wskaż na pierwszy obrazek i zapytaj: *Who's this? (a boy and a girl).* Zapytaj: *Are they playing a computer game? (No, they're playing cards).* Jeśli dzieci odpowiedzą po polsku, przetłumacz ich odpowiedzi na angielski.
- Wskaż na drugi i trzeci obrazek, i zapytaj: *What can you see? (board games).* Wysłuchaj odpowiedzi dzieci i powiedz im nazwy gier: *Ludo* i *Snakes and Ladders*.
- Zapytaj dzieci w języku polskim, co robią w deszczowy dzień. Wysłuchaj ich odpowiedzi i reaguj, mówiąc, np.: *Yes. / Really? / That's fun!* itd.
- Powiedz: *Listen and point* i wyjaśnij, że dzieci powinny wskazywać na właściwe zdjęcia zgodnie z treścią nagrania.
- Odtwórz ścieżkę 31. na CD 1. Zachęć dzieci do wskazywania na właściwe zdjęcia.



Number one: Children play cards.

Number two: Children play 'Ludo'.

Number three: Children play 'Snakes and Ladders'.

- Sprawdź zrozumienie tekstu, wskazując na kolejne zdjęcia i prosząc dzieci o wymienienie nazw gier z nimi związanych.
- Powiedz: *Now let's listen again.* Odtwórz ścieżkę 32. na CD 1 i zatrzymuj nagranie po każdym zdaniu. Pytaj: *Which number is it?* Dzieci podają numer zdjęcia odpowiadającego danemu zdaniu. Reaguj na ich odpowiedzi, mówiąc, np. *Yes, well done. It's number (3).*



Children play 'Ludo'.

Children play cards.

Children play 'Snakes and Ladders'.

- Zapytaj dzieci po polsku, czy w ich kraju znane są te same gry, co w Wielkiej Brytanii. Wysłuchaj ich odpowiedzi.

Ciekawostka

- W Wielkiej Brytanii jedną z najpopularniejszych gier karcianych jest gra *Snap*. Polega ona na dopasowywaniu kart. Po rozdaniu kart, dzieci kładą swój stosik kart przed sobą i kolejno odkrywają po jednej karcie. Jeśli karta tworzy parę z kartą odsłoniętą przez innego gracza, osoba, która pierwsza zawoła: *Snap!*, wygrywa oba stosiki kart.
- Gra planszowa *Ludo* jest w Polsce znana pod nazwą *Chińczyk*. Celem gry jest wprowadzenie swoich czterech pionków do „domku” oznaczonego tym samym kolorem.
- W grze planszowej *Snakes and Ladders* gracze używają kostki i pionków. Jeśli pionek wyląduje na dole drabiny, gracz przesuwa się na jej koniec, na dalsze pola na planszy. Jeśli pionek wyląduje na głowie węża, gracz musi zsunąć się po jego ciele, wracając na wcześniejsze pola na planszy. Osoba, która pierwsza dojdzie do końca planszy, wygrywa.

8 Narysujcie w zeszytcie (*Draw in your notebook, Podręcznik, s. 26, zad. 2*)

- Pokaż dzieciom rysunek kart, na który wskazuje Pani Worm i powiedz: *Draw your favourite rainy day game*. Jeśli to konieczne, wyjaśnij po polsku znaczenie polecenia.
- Dzieci rysują w zeszytach swoją ulubioną grę na deszczowy dzień.
- Kiedy dzieci skończą, zapytaj pojedyncze dzieci: *What's your favourite rainy day game?* i wysłuchaj ich odpowiedzi.

9 Przygotujcie kartoniki i zagrajcie w domino (Książka nauczyciela, s. 75)

- Daj każdemu dziecku kopię strony z kostkami domina (*Książka nauczyciela, s. 75*). Upewnij się, że dzieci mają nożyczki.
- Zapytaj: *What's this?* Wysłuchaj ich odpowiedzi i powiedz: *It's a game of dominoes*. Poproś, aby dzieci

opowiedziały po polsku zasady gry w domino lub sam je przypomnij: gracze dokładają kartoniki, tak aby stykały się identycznymi obrazkami. Jeśli dany gracz nie ma kartonika z obrazkiem pasującym do któregośkolwiek końca ułożonego domina, ruch należy do kolejnego gracza. Grę wygrywa osoba, która pierwsza pozbędzie się swoich kartoników lub która będzie miała najmniejszą liczbę kartoników w momencie, gdy nikt nie może już dołożyć kolejnego kartonika do ułożonego domina.

- Upewnij się, że uczniowie potrafią nazwać po angielsku przedmioty widoczne na rysunkach z kartoników domina. Możesz użyć kart obrazkowych z rozdziałów 1. i 2. do przypomnienia tych słów.
- Pokaż dzieciom swoje kartoniki domina, które wcześniej wyciąłeś. Powiedz: *Let's make some dominoes*. Dzieci wycinają kartoniki domina i podpisują każdy z tyłu swoim imieniem.
- Dzieci, które szybciej wytną kartoniki, mogą zacząć kolorować swoje obrazki.
- Kiedy wszyscy mają gotowe kartoniki domina, podziel klasę na pary. Dzieci grają w domino, używając dwóch zestawów kartoników. Młodsze dziecko w każdej z par wyklada pierwszy kartonik. Drugie dziecko dokłada pasujący kartonik itd. Dzieci mogą rozłożyć swoje kartoniki obrazkami do góry, aby łatwiej im było zobaczyć, jakie mają kartoniki. Wygrywa dziecko, które pozbędzie się kartoników lub będzie miało ich mniej pod koniec gry, kiedy nie będzie już pasujących kartoników.

Zakończenie lekcji

Wyrecytujcie rymowanekę *Tidy up rap*

- Opis procedury wykonania tego zadania znajduje się na s. 24 i s. 47.

Zeszyt ćwiczeń (opcjonalnie)

Dzieci uzupełniają ćwiczenia w lekcji *Rainy day* i *My world, your world* w *Zeszytcie ćwiczeń*.

Notatki nauczyciela:

Review Units 1 and 2

Popatrz i napisz.



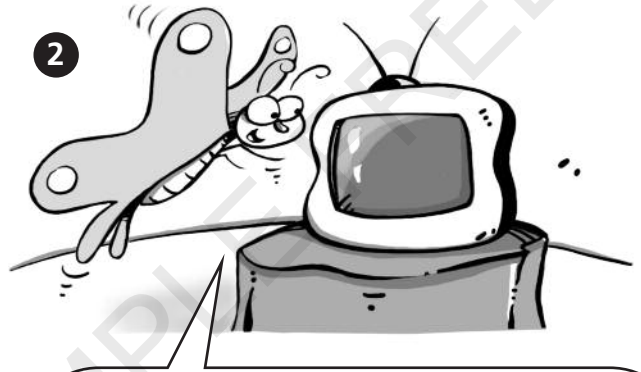
play football pencils play a board game
listen to music glue watch TV
~~play a computer game~~ scissors

1



Let's play a computer game.

2



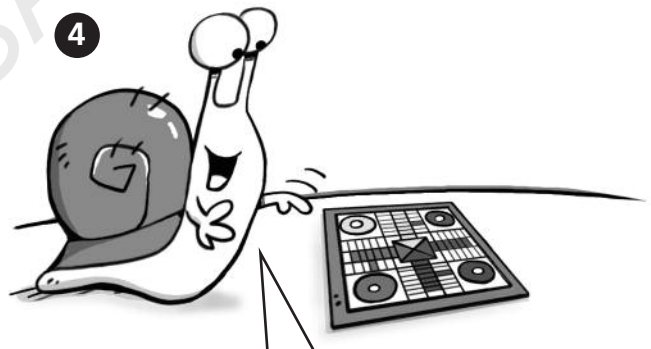
Let's _____.

3



Can I borrow your _____,
_____ and _____.

4



Let's _____.

5



I want to _____.

6



Let's _____.

My world, your world: Rainy day games

Przygotuj kartoniki i zagraj w domino.



