

2.2 Ramka

Instrukcje dla nauczyciela

Słownictwo i strukturę gramatyczne

- nazwy dzikich zwierząt
- *Where does it live? What does it eat? What colour is it?*

Materiały

- szablon ramki z arkusza ucznia wydrukowany na grubym kartonie (po jednym dla ucznia)
- białe kartki o dwa centymetry mniejsze na każdym boku od ramki (po jednej dla ucznia)
- nożyczki
- kredki
- klej
- piłka
- karty obrazkowe z pożywieniem dla zwierząt

Przebieg zajęć

1. Pokaż uczniom gotową ramkę ozdobioną właściwym wzorem (np. paskami zebry) z włożonym rysunkiem (np. zebry).
2. Rozdaj szablony ramki wydrukowane na sztywniejszym papierze. Poproś uczniów o przygotowanie nożyczek, kleju i kredek. Powiedz: *Let's make a photo frame*.
3. Podaj instrukcję wykonania pracy jednocześnie pokazując kolejne czynności za pomocą gestów: *Cut out the frame. Choose a pattern. Colour the frame. Draw an animal. Put the picture in the frame. Glue the frame together*.
4. Dzieci wykonują pracę. Zwróć uwagę żeby wzór na ramce odpowiadał wybranemu zwierzęciu. Uczniowie podpisują prace Z PRZODU.

Propozycje ćwiczeń językowych

Czyje to zdjęcie?

Uczniowie składają wszystkie prace razem obrazkiem do dołu. Pomieszaj ramki i zaproś wybranych uczniów żeby wylosowali dowolną ramkę nie pokazując jej reszcie klasy. Napisz na tablicy pytania: *Where does it live? What does it eat? What colour is it?* Uczniowie zadają pytania i po każdym pytaniu próbują zgadnąć jakie to zwierzę. Kto wie ten podnosi rękę. Jeśli odpowiedź jest błędna, uczniowie zadają kolejne pytanie. Zachęć dzieci do zgadywania w formie pytania *Is this a (zebra)?* Kto zgadł, ten losuje kolejną ramkę.

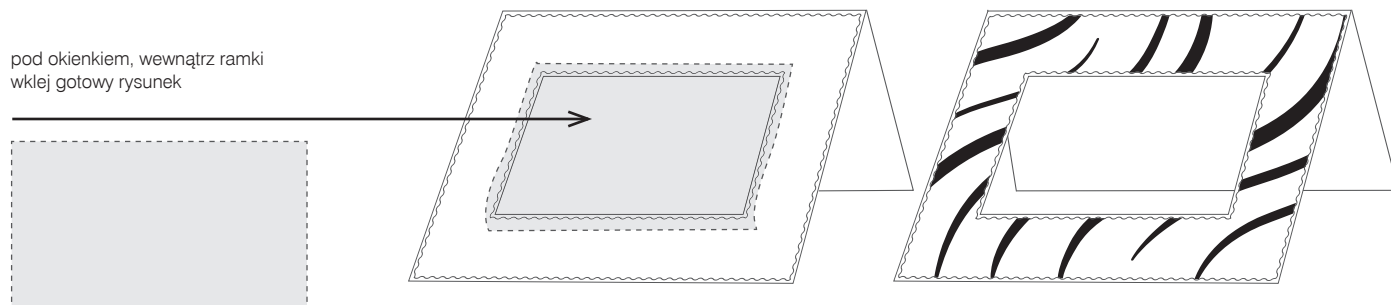
Galeria

Rozłóż wszystkie ramki na dywanie (albo wywieś na ścianie). Uczniowie rzucają do siebie piłkę pytając *What's your favourite animal?* I odpowiadając *My favourite animal is a (zebra)*. Uczeń pytający wskazuje ramkę z odpowiednim zwierzęciem. Jeśli zgadnie, ramka wraca do właściciela i teraz on rzuca piłkę. Jeśli nie zgadnie ramka pozostaje na dywanie/ścianie. Grę można powtarzać do wyczerpania limitu czasu lub do momentu aż wszyscy odzyskają swoje ramki.

Not my food!

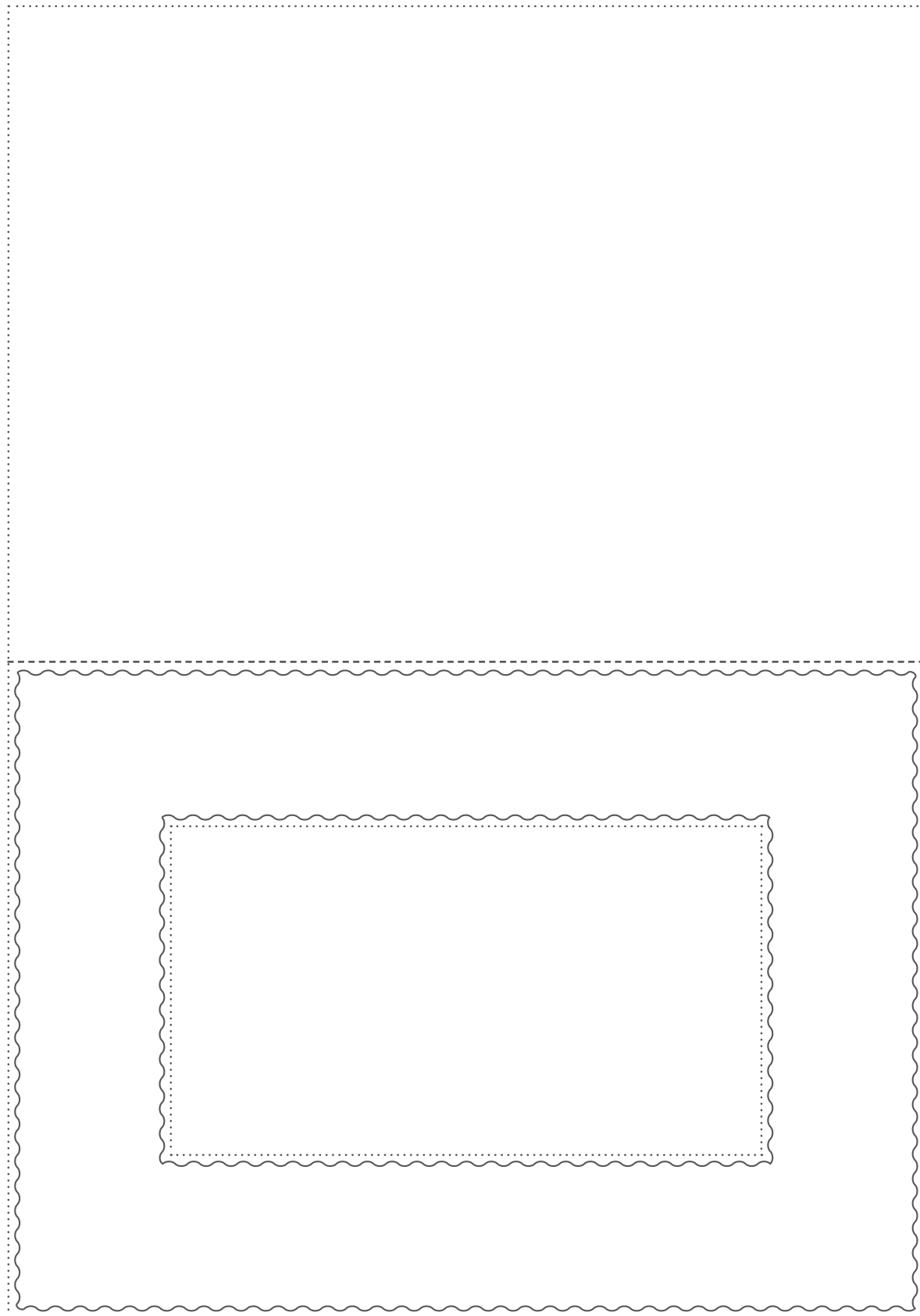
Na dywanie połóż w pewnej odległości od siebie karty obrazkowe z pożywieniem dla zwierząt (ryby, rośliny, mięso). Poproś uczniów żeby położyli swoje ramki na dywanie obrazkiem do dołu. Pomieszaj ramki. Każdy uczeń losuje dowolną ramkę i nie patrząc na rysunek wybiera jedną z kart obrazkowych z pożywieniem i siada przy niej. Na sygnał nauczyciela uczniowie sprawdzają jakie zwierzę jest w ich ramce i jeśli karta z pożywieniem zgadza się z rysunkiem mówią *I'm a (zebra)*. (*Zebras eat (plants)*) i zostają na swoim miejscu. Jeśli się nie zgadza, uczeń mówi *It's not my food!* Wraca na dywan i odkłada ramkę obrazkiem do dołu. Pomieszaj ramki. Uczniowie którzy nie trafili na swoje karty obrazkowe za pierwszym razem losują ponownie i nie patrząc na rysunki ponownie wybierają karty z pożywieniem. Powtarzaj tak długo aż wszyscy uczniowie znajdą swoje karty z pożywieniem.

pod okienkiem, wewnątrz ramki
wklej gotowy rysunek



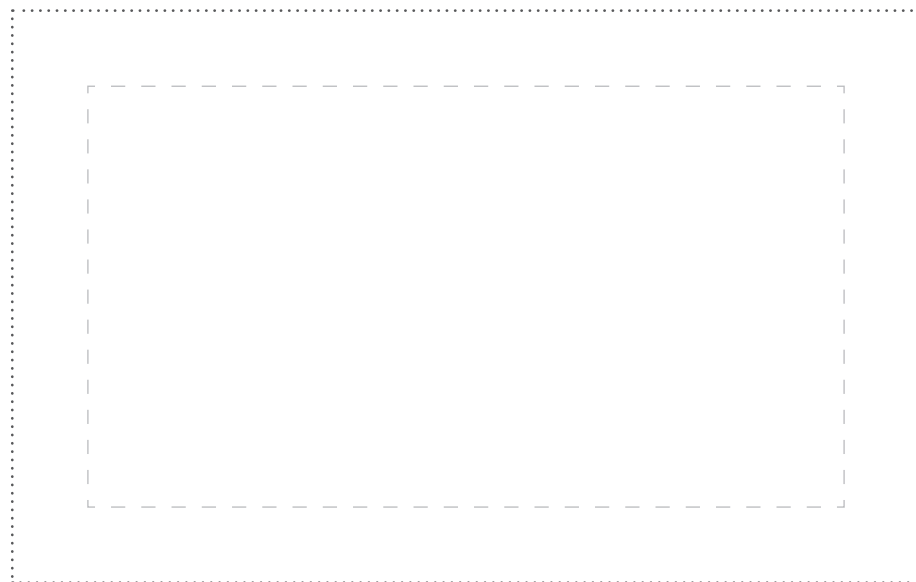
2.2 Ramka**Arkusz ucznia 1**

miejsce zgięcia – nie wycinać!!!



2.2 Ramka

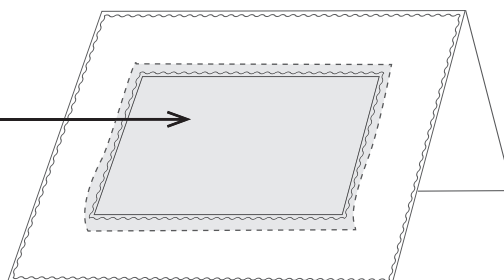
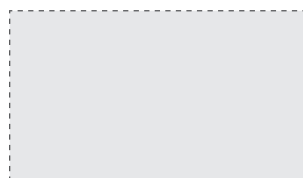
Arkusz ucznia 2



Kartka do wykonania rysunku.



linia pomocnicza – margines rysunku

pod okienkiem, wewnątrz ramki
wklej gotowy rysunek

przykładowe wzory do ozdobienia ramki

