

# Teacher's Notes

## UNIT 2 Magiczna Sztuczka

# Evolution

- Poniższe ćwiczenia leksykalne mogą zostać wprowadzone w trakcie pracy nad rozdziałem lub po jej zakończeniu w zależności od potrzeb nauczyciela.
- Celem ćwiczeń i gier jest powtórzenie i utrwalenie materiału leksykalnego.



## NUMBERS

### 1. Przyjrzyj się plakatowi z Unitu 2 przez 2 minuty i napisz odpowiedzi na pytanie.

How many stars can you see?	eleven	twelve	seventeen
	eighteen	thirteen	thirteen

#### Materiały

- plakat ze słownictwem z Unitu 2

#### Przebieg

- Uczniowie przyglądają się gwiazdkom przedstawionym na plakacie i zapisują odpowiednie liczby.

### 2. Uzupełnij listę liczebników.

11	eleven	12	twelve	13	thirteen	14	fourteen
15	fifteen	16	sixteen	17	seventeen	18	eighteen
19	nineteen	20	twenty				

#### Przebieg

- Uczniowie zapisują liczby słownie.

## LET'S PLAY BINGO

Wylosuj jedną kartę z sześcioma liczbami. Słuchaj nauczyciela podającego liczby. Jeśli masz w swoim zestawie wyczytaną liczbę, zaznacz ją. Jeżeli uda ci się zaznaczyć wszystkie liczby, powiedz: **BINGO!**

#### Materiały

- karty ze słownictwem

#### Przebieg

- Każdy uczeń losuje jeden zestaw czterech obrazków przedstawiających liczby.
- Nauczyciel wyczytuje liczby z unitu 2 w dowolnej kolejności.
- Uczniowie powinni zaznaczyć liczbę w swoim zestawie, gdy ją usłyszą.
- Osoba, która zaznaczy wszystkie obrazki na karcie i pierwsza powie: BINGO!, wygrywa.

#### ZESTAWY KART:

1. 11, 12, 13, 14, 15, 16
2. 11, 12, 17, 18, 19, 20
3. 13, 14, 17, 18, 19, 20
4. 15, 16, 17, 18, 19, 20
5. 11, 12, 13, 14, 17, 18
6. 11, 12, 13, 14, 19, 20
7. 11, 13, 15, 17, 19, 20
8. 12, 14, 16, 18, 20, 19
9. 12, 13, 14, 15, 18, 20

<b>11</b>	<b>12</b>
<b>13</b>	<b>14</b>
<b>15</b>	<b>16</b>

© Macmillan Polska 2012 PHOTOCOPIABLE

<b>11</b>	<b>12</b>
<b>17</b>	<b>18</b>
<b>19</b>	<b>20</b>

© Macmillan Polska 2012 PHOTOCOPIABLE

<b>13</b>	<b>14</b>
<b>17</b>	<b>18</b>
<b>19</b>	<b>20</b>

© Macmillan Polska 2012 PHOTOCOPIABLE



<b>15</b>	<b>16</b>
<b>17</b>	<b>18</b>
<b>19</b>	<b>20</b>

© Macmillan Polska 2012 PHOTOCOPIABLE

<b>11</b>	<b>12</b>
<b>13</b>	<b>14</b>
<b>17</b>	<b>18</b>

© Macmillan Polska 2012 PHOTOCOPIABLE

<b>11</b>	<b>12</b>
<b>13</b>	<b>14</b>
<b>19</b>	<b>20</b>

© Macmillan Polska 2012 PHOTOCOPIABLE



<b>11</b>	<b>13</b>
<b>15</b>	<b>17</b>
<b>19</b>	<b>20</b>

© Macmillan Polska 2012 PHOTOCOPIABLE

<b>12</b>	<b>14</b>
<b>16</b>	<b>18</b>
<b>20</b>	<b>19</b>

© Macmillan Polska 2012 PHOTOCOPIABLE

<b>12</b>	<b>13</b>
<b>14</b>	<b>15</b>
<b>18</b>	<b>20</b>

© Macmillan Polska 2012 PHOTOCOPIABLE



## OCCUPATIONS

1. Przyjrzyj się plakatowi z Unitu 2 i wymień przedstawione na nim zawody.

### Materiały

- plakat ze słownictwem z Unitu 2

### Przebieg

- Uczniowie wymieniają następujące zawody: *In the picture I can see a/an singer/astronaut/illusionist /painter/writer /football player.*

2. **WORDSEARCH** Wśród pionowych i poziomych rzędów liter zostały ukryte nazwy sześciu zawodów z plakatu. Znajdź je i zakreśl.

G	W	T	A	E	B	X	N	I	F
S	W	R	I	T	E	R	E	L	O
I	P	N	W	S	D	K	B	L	O
N	A	S	T	R	O	N	A	U	T
G	I	N	L	E	W	B	M	S	B
E	N	B	L	P	O	T	A	I	A
R	T	T	V	E	W	A	S	O	L
O	E	E	M	A	L	I	S	N	L
F	R	E	E	L	A	L	T	I	P
F	W	S	A	W	P	D	A	S	L
G	L	A	H	O	G	O	R	T	A
A	U	B	C	T	Q	O	N	L	Y
I	J	E	B	L	L	L	I	O	E
J	O	I	L	E	U	I	C	E	R

### Materiały

- plakat ze słownictwem z Unitu 2

### Przebieg

- Uczniowie odnajdują i zakreślają nazwy zawodów: *singer, astronaut, illusionist, painter, writer, football player* ukryte w pionowych i poziomych rzędach tabelki.

## LET'S MIME

Wylosuj karteczkę z zawodem i zapytaj resztę klasy: *Who am I?* Pokaż znaczenie wylosowanego zawodu za pomocą gestów.

### Materiały

- zestaw kart z obrazkami przedstawiającymi nazwy zawodów: *singer, astronaut, illusionist, painter, writer, football player*

### Przebieg

- Jeden z uczniów losuje kartkę z nazwą zawodu. Zadaje pytanie: *Who am I?* i gestami demonstruje znaczenie wylosowanego zawodu.
- Pozostali uczniowie pytają: *Are you a/an ...?*
- Uczeń odpowiada: *Yes, I am. / No, I'm not.*

### Modyfikacja

- Uczniowie mogą grać podzieleni na pary lub grupy. Wówczas należy skserować zestaw kart dla każdej grupy lub pary.



## PERSONAL POSSESSIONS

1. Przyjrzyj się plakatowi z Unitu 2 i uzupełnij podaną listę słów.

m _ _ _ _ e p _ _ n _	s _ _ te b _ _ rd	c _ _ put _ _	w _ _ _ h
k _ _ r _ _ g	f _ _ _ _ _ e	MP_ p _ _ _ _ r	w _ _ _ et

### Materiały

- plakat ze słownictwem z Unitu 2

### Przebieg

- Uczniowie patrzą na plakat i uzupełniają listę słów: *watch, MP3 player, frisbee, key ring, mobile phone, skate board, wallet, computer*.

2. Spójrz na plakat z Unitu 2 i wymień cztery przedmioty z listy podanej w ćw. 1), z których korzystasz najczęściej każdego dnia.

### Materiały

- plakat ze słownictwem z Unitu 2

### Przebieg

- Na podstawie plakatu uczniowie podają przedmioty ważne w ich codziennym życiu.

## LET'S PLAY HANGMAN

Nauczyciel wybierze jeden z wyrazów z ćw. 1). Następnie zapisze na tablicy pierwszą i ostatnią literę tego słowa oraz kreskami zaznaczy liczbę brakujących liter. Podaj brakujące litery. Pamiętaj, że należy je wymówić zgodnie z zasadami języka angielskiego.

### Materiały

- karta ze słownictwem

### Przebieg

- Nauczyciel może powtórzyć zasady wymawiania liter w alfabecie angielskim.
- Następnie nauczyciel losuje jeden wyraz z listy: *watch, MP3 player, frisbee, key ring, mobile phone, skate board, wallet, computer* i zapisuje pierwszą i ostatnią literę wybranego słowa np.: *w \_ \_ \_ h*.
- Uczniowie podają litery z alfabetu angielskiego. Jeśli zaproponowanej samogłoski lub spółgłoski nie ma w słowie lub uczeń niepoprawnie wymówi dźwięk, nauczyciel zaczyna rysować wisielca. Każdy błąd to jedna kreska na rysunku. Uczniowie mają prawo do dziesięciu pomyłek.

### Modyfikacja

- Wybrani uczniowie mogą losować słowa i zapisywać je na tablicy zamiast nauczyciela.
- Nauczyciel może podnieść stopień trudności zadania, zapisując na tablicy kreski bez podawania pierwszej i ostatniej litery wylosowanego słowa.

**watch**

**MP3 player**

**frisbee**

**key ring**

**mobile phone**

**skate board**

**wallet**

**computer**

