

3.1. Papierowe twarze

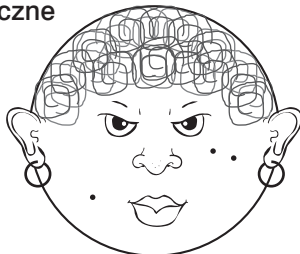
Instrukcje dla nauczyciela

Słownictwo i struktury gramatyczne

- Kolory (rozdział *Hello*)
- Liczby 1–10 (rozdział *Hello*)
- Części twarzy (rozdział 3.)
- *This is...*

Opcjonalnie:

- *My name's...*
- *What's your name?*
- *I'm...*
- *How old are you?*
- przymiotniki określające samopoczucie, np.: *happy, sad, angry, excited, sleepy*
- *Hello*
- *Our monster has got...*



Materiały

- papierowe talerze lub koła z grubszego papieru (po jednym dla ucznia)
- szablony części twarzy z *Arkusza ucznia* (po jednym dla ucznia)
- gotowa twarz z tekturowego talerza lub koła z grubszego papieru z przyklejonymi wybranymi częściami twarzy
- nożyczki dla dzieci
- klej
- kredki

Opcjonalnie:

- puste kartki A3 (po jednej dla pary uczniów)
- kostki do gry (po jednej dla pary uczniów)

Przebieg zajęć

1. Pokaż uczniom przykładową gotową twarz zrobioną z tekturowego talerza lub koła z grubszego papieru. Zadaj dzieciom następujące pytania: *Is it a boy or a girl? What's his/her name? How old is he/she?* Wybierz odpowiedzi spośród pomysłów dzieci i przedstaw postać, np.: *This is a boy. His name is Nico. He's 7.*
2. Rozdaj szablony z częściami ciała, papierowe talerze lub koła z grubszego papieru, nożyczki i klej. Podnieś jeden szablon, tak aby wszyscy go widzieli. Wskazuj kolejno na części twarzy i poproś, aby dzieci podały ich angielskie nazwy. Powiedz: *Let's make the faces.* Wyjaśnij po polsku, że zadanie dzieci polega na wykonaniu twarzy postaci. W tym celu muszą one wyciąć i przykleić na tekturowym kole wybrane części z arkusza. Poproś uczniów, aby przygotowali kredki, gdyż na końcu będą także kolorować twarze, dorysowywać grzywkę, kolczyki itp.

3. Podaj instrukcje wykonania prac po angielsku, demonstrując kolejne czynności za pomocą gestów i potrzebnych narzędzi: *Choose the eyes, ears, nose and mouth. Cut them out. Stick the parts on the face. Use some glue. Colour the face. Draw and colour the hair (earrings, glasses, beard).* Zachęć dzieci, aby nadały imię swojej postaci i wymyśliły, ile ma lat.

4. Dzieci wykonują twarze. Monitoruj pracę uczniów i zadawaj im indywidualnie pytania, np.: *What's this? What colour is it? Is it a boy or a girl? How old is he/she?* Zachęć dzieci, aby odpowiadały w języku angielskim.

5. Po skończeniu prac dzieci podpisują twarze swoimi inicjałami na odwrocie.

Propozycje ćwiczeń językowych

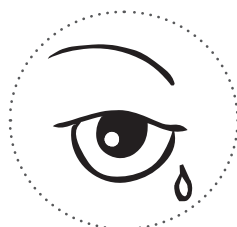
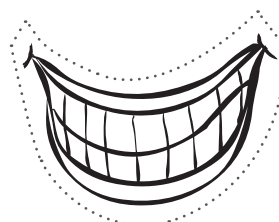
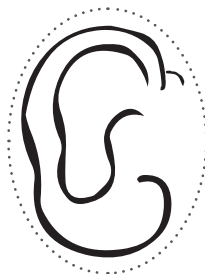
Spotkania. Dzieci spacerują po klasie, trzymając wykonane twarze przed sobą. Kiedy spotykają kolegę/koleżankę, przedstawiają się sobie nawzajem jako postaci, których twarze wykonali, np.: *Hello, I'm Draco. What's your name? / I'm Nia. I'm seven. How old are you? / I'm ten.* Następnie rozstają się i idą poznać kolejne postaci. Dzieci mogą także zapamiętać odpowiedzi kolegi/koleżanki i wymienić się postaciami. Wówczas kontynuują zabawę, podchodząc do następnej osoby i przedstawiając się imieniem oraz podając wiek nowej postaci. Potem mogą znów się wymienić postaciami z kolejnym dzieckiem.

Samopoczucie. Wybierz kilka twarzy wykonanych przez uczniów, które wyrażają konkretne stany emocjonalne lub potrzeby, np.: *happy, sad, angry, excited, sleepy.* Przyczep je do tablicy, wskazuj na nie kolejno i podawaj odpowiednie przymiotniki. Poproś dzieci, aby powtarzały za tobą. Następnie wskazuj na twarze w milczeniu, a dzieci podają przymiotniki. Zapytaj każdego ucznia: *How are you today?* i zachęć do odpowiadania zgodnie z prawdą: *I'm happy/sad/angry* itp.

Potwory. Dzieci mogą wykorzystać *Arkusz ucznia* do wykonania twarzy potwora. Poproś uczniów, aby wycięli wszystkie części twarzy. Następnie podziel dzieci na pary, wręcz każdej z nich kartkę papieru formatu A3 i poproś o narysowanie na niej konturów twarzy potwora. Daj każdej parze kostkę do gry i napisz klucz na tablicy, rysując odpowiednie części twarzy zamiast opisu: 1 – lewe oko, 2 – prawe oko, 3 – usta, 4 – nos, 5 – lewe ucho, 6 – prawe ucho. Dzieci rzucają kostką na zmianę, podają wynik, np. *four – nose* i przyklejają odpowiednią część twarzy w dowolnym miejscu kartki, tworząc wizerunek potwora. Dzieci mogą wybierać, który z nosów czy innych elementów twarzy przykleić w danej kolejce. Po 10 minutach zakończ grę. Zachęć pary do pokazania swojego potwora i opisanie go, np.: *(Our monster has got) eight ears, five mouths* itp.

3.1. Papierowe twarze

Arkusz ucznia



3.2. Kostka

Instrukcje dla nauczyciela

Słownictwo i struktury gramatyczne

- Kolory (rozdział *Hello*)
- Liczby 1–6 (rozdział *Hello*)
- Części ciała (rozdział 3.)
- Czynności związane ze zmysłami (lekcja 5., rozdział 3.)

Materiały

- szablony kostki z *Arkusza ucznia* wydrukowane na grubszym papierze (po jednym dla ucznia)
- gotowa złożona i sklejona kostka
- plakat *The five senses* (lekcja 5., rozdział 3.)
- nożyczki dla dzieci
- klej
- kredki

Przebieg zajęć

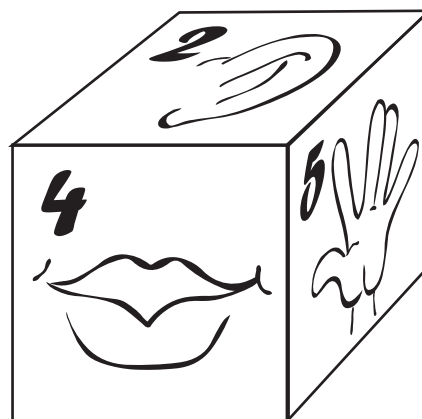
1. Pokaż dzieciom z bliska złożoną kostkę. Zapytaj: *What's this?* Dzieci mogą odpowiadać po polsku i po angielsku. Powiedz: *Yes, it's a dice.* Wskazuj na różne ścianki kostki i pytaj: *What number is it? What's this (in the picture)?* Wysłuchaj odpowiedzi dzieci.
2. Rozdaj szablony kostki, nożyczki i klej. Poproś uczniów o przygotowanie kredek. Powiedz: *Let's make the dice.* Podaj instrukcje po angielsku, demonstrując kolejne czynności za pomocą gestów i potrzebnych narzędzi: *Colour the dice. Use different colours. Cut out the dice. Fold the sides and the flaps like this. Glue the flaps and stick them like this.* Wykonanie kostki jest trudnym zadaniem, poproś więc dzieci, aby przyklejały skrzydełka kostki pojedynczo, naśladując twoje ruchy, i aby czekały ze sklejeniem kolejnego elementu, aż wszyscy będą gotowi.
3. Dzieci wykonują swoje kostki. Monitoruj pracę uczniów i zadawaj im indywidualnie pytania, np.: *What's this? What colour is it? What number is it?* Zachęć dzieci, aby odpowiadały w języku angielskim.
4. Przyczep do tablicy plakat *The five senses*. Wskazuj na kolejne zdjęcia, pytając uczniów, jakie czynności związane ze zmysłami przedstawiają (*see, listen, smell, taste, touch*). Poproś ochotników, aby powiedzieli, z jakim zmysłem jest związana konkretna część ciała (*I see with my eyes, I listen with my ears, I smell with my nose, I taste with my mouth, I touch with my hands*). Następnie wskaż na ściany kostki i zapytaj, którą czynność symbolizuje każdy rysunek: *eye – see, ear – listen, nose – smell, mouth – taste, hand – touch*. Wyjaśnij, że rysunek kostki na ściance z numerem 6 będzie oznaczał różne zadanie w grach językowych.
5. Po skończeniu prac dzieci podpisują kostki swoimi inicjałami.

Propozycje ćwiczeń językowych

Gra Name something you can taste. Podziel klasę na pary. Jedna osoba rzuca kostką i w zależności od rysunku, który wypadnie, podaje nazwę odpowiedniej czynności odnoszącej się do danego zmysłu, np. *taste*. Następnie podaje przykład związany z tą czynnością, np.: *jedzeniem*, który wskazuje na coś, co można posmakować: *apple*. Kiedy poda prawidłową odpowiedź, drugi uczeń rzuca kostką. Jeśli pokaże się ścianka z rysunkiem kostki, uczeń wykonuje kolejny rzut.

Gra Complete the drawing. Podziel klasę na pary. Każde dziecko rysuje na kartce duże kontury sylwetki człowieka bez dłoni i elementów twarzy. Uczniowie rzucają na zmianę kostką. Osoba, która wykonała rzut, nazywa część ciała widoczną na ścianie kostki i czynność związaną z danym zmysłem, np.: *ear – listen*, a następnie dorysowuje tę część ciała na sylwetce na swojej kartce. Jeśli podczas rzutu kostką pokaże się rysunek ucha lub oka, gracz rysuje te części pojedynczo, tj. aby narysować parę oczu, musi wyrzucić rysunek oka w dwóch różnych kolejkach. Jeśli wypadnie część ciała już narysowana przez dziecko na jego sylwetce, nie podejmuje ono żadnych działań. Rysunek kostki oznacza stratę kolejki. Wygrywa osoba, która jako pierwsza dokończy rysunek swojej sylwetki, tj. narysuje wszystkie części ciała związane z konkretnymi zmysłami: parę oczu, parę uszu, nos, usta i dłonie.

Wyścigi. Podziel klasę na trzyosobowe grupy. Każde dziecko rysuje na kartce po jednym symbolu każdego z pięciu zmysłów (oko, ucho, nos, usta, dłoń). Następnie uczniowie rzucają kolejno kostką i stawiają krzyżyk na kartce przy części ciała, która wypadła w ich rzucie, oraz podają nazwę czynności związanej z danym zmysłem. Wygrywa osoba, która jako pierwsza postawi pięć krzyżyków przy dowolnej części ciała na swojej kartce, tj. pięciokrotnie wyrzuci ten sam obrazek. Jeśli ktoś wyrzuci rysunek kostki, traci kolejkę.



3.2. Kostka

Arkusz ucznia

