

6.1. Kapelusz

Instrukcje dla nauczyciela

Słownictwo i struktury gramatyczne

- Kolory (rozdział *Hello*)
- Czynności związane ze spędzaniem czasu wolnego (rozdział 6.)

Opcjonalnie:

- *I/you/he/she can...*
- *Can you...? Yes, I can./No, I can't.*

Materiały

- szablony kapeluszy z *Arkusza ucznia* wydrukowane na grubszym papierze (po jednym dla ucznia)
- gotowy złożony kapelusz
- nożyczki dla dzieci
- kredki

Przebieg zajęć

1. Pokaż uczniom gotowy kapelusz z medalem. Powiedz: *It's a hat and it's a medal.* Narysuj na tablicy symbol czynności, którą potrafisz dobrze wykonywać, np.: piłkę nożną. Powiedz: *I can (play football)* i załóż kapelusz na głowę.
2. Rozdaj szablony kapeluszy i nożyczki. Poproś uczniów, aby przygotowali kredki. Powiedz: *Let's make the hats.* Podaj po angielsku instrukcje wykonania prac, demonstrując kolejne czynności za pomocą gestów i potrzebnych narzędzi: *Cut out the circle. Cut out the medal but leave the bottom part. Fold out the medal.*
3. Wyjaśnij po polsku, że zadaniem dzieci jest narysować na medalu czynność, którą potrafią dobrze wykonywać. Mogą narysować siebie samego wykonującego tę czynność, np.: podczas pływania w basenie, lub jej symbol, np.: gogle pływackie. Powiedz: *Then colour the hats.*
4. Dzieci wykonują kapelusze. Monitoruj pracę uczniów i zadawaj im indywidualnie pytania, np.: *What's this? What colour is it? Can you play basketball?* Dzieci mogą odpowiadać po polsku i po angielsku. Jeśli uczniowie narysują umiejętności, których nazwy nie były wprowadzane w rozdziale 6., podaj je po angielsku i poproś o powtórzenie.
5. Po skończeniu prac dzieci podpisują kapelusze swoimi inicjałami.

Propozycje ćwiczeń językowych

Gra Long sentence. Poproś dzieci, aby założyły swoje kapelusze na głowę i stanęły w kręgu. Jedno dziecko wskazuje na rysunek na swoim kapeluszu i mówi, co potrafi robić, np.: *I can play tennis.* Uczeń stojący obok po prawej wskazuje na kapelusz pierwszej osoby i mówi: *He/She can play tennis,* a następnie na swój kapelusz i dodaje np.: *I can paint.* Kolejne osoby kontynuują grę, opisując umiejętności każdego ucznia, który wypowiadał się przed nimi, i dodają zdanie na swój temat.

Osiągnięcia. Poproś uczniów, aby założyli kapelusze na głowy i chodzili po klasie. Sugerując się rysunkami na kapeluszach pozostałych uczniów, muszą zgadnąć, jaką czynność potrafi wykonywać każdy z nich. Jeśli jeden uczeń narysował skakankę, drugi patrzy na rysunek i mówi: *You can skip.* Uczniowie potwierdzają, odpowiadając: *Yes.* Jeśli ktoś nie potrafi odgadnąć, co się kryje za jakimś rysunkiem, osoba, która go wykonała, sugeruje odpowiedź, np.: *I can sing.*

Ankieta. Poproś uczniów, aby chodzili po klasie z własnymi kapeluszami na głowie i zeszytami w ręce. Ich zadaniem jest sprawdzić, ile osób potrafi wykonywać tę samą czynność, którą zilustrowali na swoim kapeluszu. W tym celu pytają każdego: *Can you (swim)?* i zapisują, ile dzieci odpowiedziało twierdząco. Zachęć uczniów do odpowiadania: *Yes, I can/ No, I can't* zgodnie z prawdą. Po zakończeniu zadania poproś dzieci o przedstawienie wyników ankiety, np.: *Ten children can dance.*

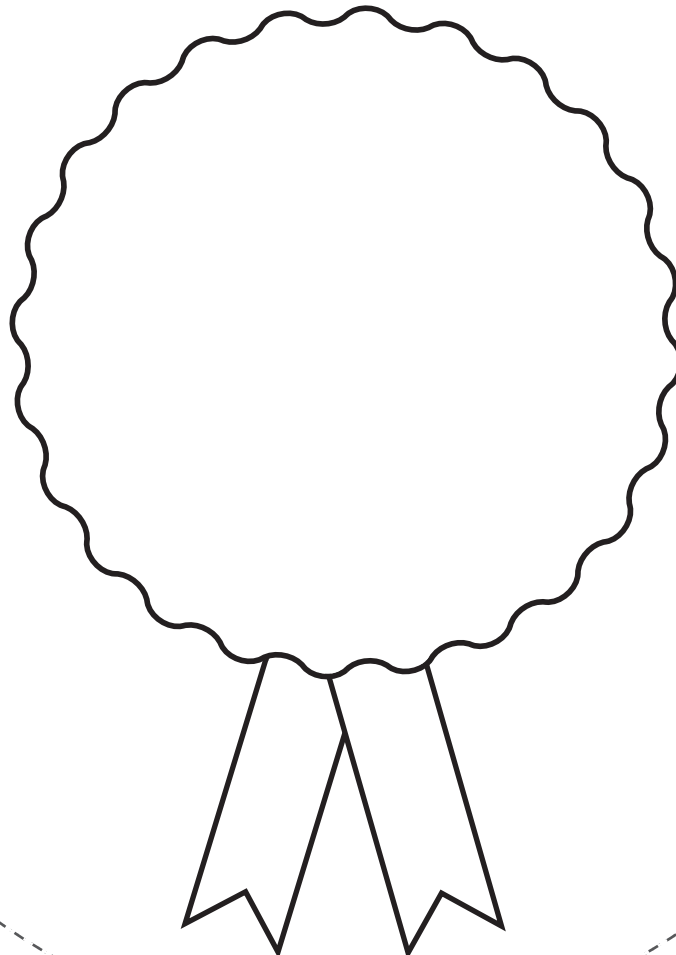


6.1. Kapelusz

Arkusz ucznia



miejsce zgięcia – nie wycinać!!!



6.2. Bączek

Instrukcje dla nauczyciela

Słownictwo i struktury gramatyczne

- Liczby 1–6 (rozdział *Hello*)
- Kolory (rozdział *Hello*)
- Czynności związane ze spędzaniem czasu wolnego (rozdział 6.)

Materiały

- szablony bączka z *Arkusza ucznia* wydrukowane na grubszym papierze (po jednym dla ucznia)
- gotowy bączek z ołówkiem w środku
- nożyczki dla dzieci
- kredki
- ołówki

Opcjonalnie:

- arkusze papieru formatu A3 do wykonania gry planszowej
- pionki (mogą być to monety o różnym nominale)

Przebieg zajęć

1. Pokaż dzieciom gotowego bączka i zakręć nim, tak aby upadł na jeden bok. Powiedz: *It's a spinner.* Wskazuj na kolejne cyfry i rysunki na każdym segmencie bączka i pytaj: *What number is it? What's this?* Zachęć dzieci, aby odpowiadały po angielsku, podając numer i nazwę czynności symbolizowanej przez rysunek. (1. *Play football*, 2. *Sing*, 3. *Paint*, 4. *Skip*, 5. *Play basketball*, 6. *Play tennis*).
2. Rozdaj szablony z bączkami i nożyczki. Poproś dzieci o przygotowanie ołówków i kredek. Powiedz: *Let's make the spinners.* Podaj instrukcje po angielsku, demonstrując kolejne czynności za pomocą gestów i potrzebnych narzędzi: *Colour the spinner. Cut out the spinner. Make hole in the middle with your pencil. Leave your pencil in the middle of the spinner.*
3. Dzieci wykonują bączki. Monitoruj pracę uczniów i zadawaj im indywidualnie pytania, np.: *What's this? What number is it? What colour is it? Can you play basketball?* Zachęć dzieci, aby odpowiadały po angielsku.
4. Po skończeniu prac dzieci podpisują bączki swoimi inicjałami.

Propozycje ćwiczeń językowych

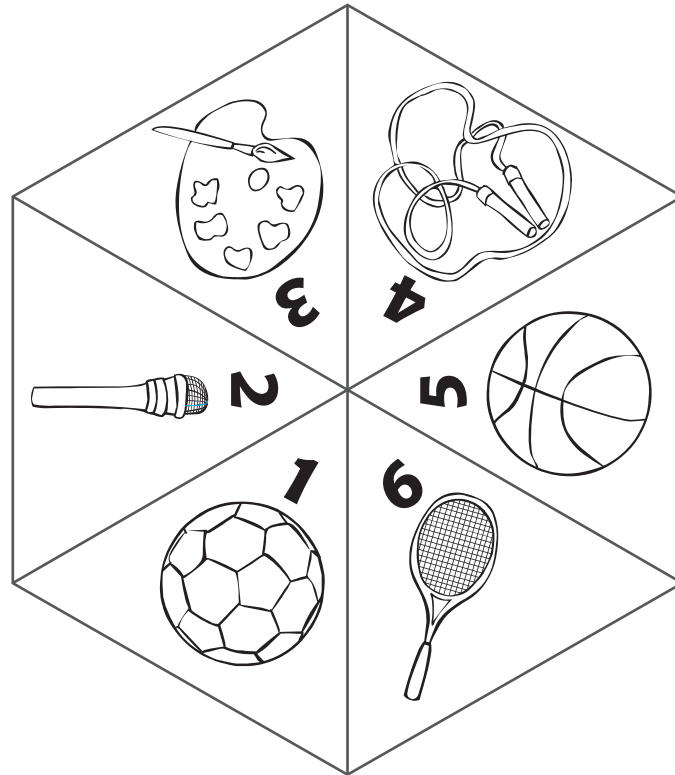
Gra planszowa. Podziel klasę na grupy czteroosobowe i daj każdej z nich arkusz papieru formatu A3. Poproś dzieci, aby narysowały grę planszową z 20–30 numerowanymi polami oraz polem startowym i metą. W każdej grupie uczniowie kładą swoje pionki na polu startowym. Następnie kolejno kręcą bączkiem i przesuwają swój pionek o tyle pól, ile pokaże numer segmentu, na który upadnie bączek. Zanim wykonają ruch, muszą określić po angielsku numer oraz wymienić nazwę czynności pokazanej na wylosowanym segmencie, np.: *two, sing*. Wygrywa osoba, która pierwsza stanie na polu mety.

Pantomima. Podziel klasę na pary. Jeden uczeń kręci bączkiem i przedstawia za pomocą gestów czynność pokazaną na obrazku, na który upadł bączek, np.: udaje, że odbija piłkę do koszykówki. Drugi uczeń nie patrzy na bączek i sugerując się gestami kolegi lub koleżanki, stara się odgadnąć, jaka to czynność, np.: *Play basketball*. Następnie uczniowie zamieniają się rolami.

Wyścig. Podziel dzieci na pary. Każdy z uczniów kopiuje w swoim zeszytcie rysunki wyobrażające czynności pokazane na bączku. Następnie uczniowie kolejno kręcą każdy swoim bączkiem oraz skreślają w zeszytcie rysunek, na który upadnie bączek. Ponadto muszą podać nazwę czynności pokazanej na rysunku. Kiedy bączek upadnie na rysunek już skreślony w zeszytcie gracza, nie wykonuje on żadnych czynności. Grę wygrywa osoba, która pierwsza wyrzuci za pomocą bączka sześć rysunków i je skreśli, to znaczy gracz, którego bączek przynajmniej raz upadnie na każdy bok.



6.2. Bączek
Arkusz ucznia



6.2. Bączek
Arkusz ucznia

