

2.1. Gra planszowa

Instrukcje dla nauczyciela

Słownictwo i struktury gramatyczne

- Kolory
- Zabawki (rozdział 2.)

Opcjonalnie:

- Pomieszczenia w domu (rozdział 1.)
- Liczby 1–20
- *It's your turn.*
- *head, tails*

Materiały

- szablon planszy i pionków z *Arkusza ucznia* wydrukowane na grubszym papierze (po jednym dla ucznia)
- nożyczki dla dzieci
- kredki
- gotowa pokolorowana plansza ze złożonymi pionkami

Opcjonalnie:

- kostki lub monety (po jednej na parę uczniów)
- karty obrazkowe i wyrazowe do rozdziału 2.

Przebieg zajęć

1. Pokaż uczniom gotową planszę, zapytaj: *What's this?* i zachęć ich, aby odpowiedzieli: *(It's) a board game.* Wskazuj kolejno na kolory, na które pokolorowałeś planszę, i pytaj: *What colour is it?* Następnie wskaż na zabawki na różnych polach i poproś dzieci, aby podały ich angielskie nazwy. Schowaj planszę i zachęć dzieci, aby z pamięci wymienili zabawki widoczne na ilustracjach na planszy.
2. Pokaż uczniom pionki i powiedz: *These are counters.* Podnieś pionek z Techną i zadaj kilka pytań na jej temat, np.: *Who's this? (Techna), Where does she live? (In Digiworld), Does she have a brother? (Yes), What's his name? (Digi).* Następnie unieś pionek z Digim. Zachęć dzieci, aby powiedziały, co jeszcze pamiętają na temat smoków – bohaterów podręcznika. Dzieci mogą odpowiadać po polsku.
3. Rozdaj szablony gry planszowej z pionkami i nożyczki. Poproś uczniów o przygotowanie kredek. Powiedz: *Let's make the board game and the counters.* Wyjaśnij po polsku, że zadaniem dzieci jest wykonanie własnej gry planszowej i pionków. Poproś, aby nic nie rysowały na pustych polach.
4. Podaj instrukcje wykonania prac po angielsku, demonstrując kolejne czynności za pomocą gestów i potrzebnych narzędzi: *Colour the pictures of the toys on the board game and the counters. Cut out the board game and the counters. Fold the base of the counters along the line.*
5. Dzieci wykonują plansze i pionki. Monitoruj pracę uczniów i zadawaj im indywidualnie pytania o wykonywane ilustracje oraz wykorzystywane kolory, np.: *What's this? What colour is it?* Zachęć dzieci, aby odpowiadały w języku angielskim.

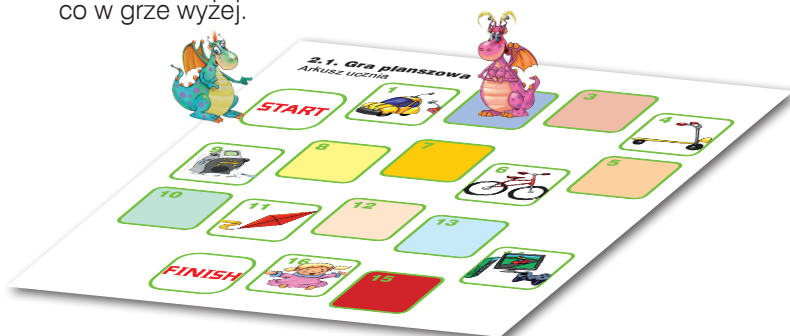
5. Po skończeniu prac dzieci podpisują plansze i pionki swoimi inicjałami na odwrocie.

Propozycje ćwiczeń językowych

To już znamy. Powtórz z dziećmi wybrane grupy słów, które poznały na lekcjach angielskiego, np. nazwy kolorów, liczb, pomieszczeń w domu. Wskaż na puste pola widoczne na grze planszowej i powiedz, że dzieci powinny umieścić na nich ilustracje wybranych przez siebie słów, np. mogą narysować pomieszczenia, wpisać cyfry albo zapisać każde pole innym kolorem. W parach dzieci wymieniają się planszami i próbują nazwać wszystkie ilustracje znajdujące się na grze kolegi/koleżanki.

Wyścig. Dzieci pracują w parach, wykorzystując jedną grę planszową, jeden zestaw pionków oraz kostkę. Przed rozpoczęciem zabawy dzieci mówią, co przedstawiają wszystkie obrazki znajdujące się na danej planszy. Następnie gracze umieszczają swoje pionki na polu z napisem *Start*, rzucają na zmianę kostką i przemieszczają się o liczbę wyrzuconych oczek. Stając na danym polu, muszą powiedzieć po angielsku, co się na nim znajduje. Jeśli podadzą błędną odpowiedź, cofają się na pole, z którego przyszli. Wygrywa osoba, która pierwsza stanie na polu z napisem *Finish*. Zamiast kostki dzieci mogą rzucać monetą. Wprowadź słowa *head* i *tails*. Wyjaśnij, że wyrzucenie orła oznacza, że należy wykonać dwa ruchy pionkiem po planszy, a reszki – jeden ruch. Po zakończonej rundzie dzieci mogą powtórzyć grę w tych samych parach, korzystając z drugiej planszy.

Zbieramy pary. Poproś dzieci, aby w pustych polach w dowolnej kolejności wpisały nazwy zabawek widocznych na ilustracjach. Jeśli to konieczne, umieść na tablicy pary kart wyrazowych i obrazkowych jako wzór. Podziel klasę na pary i wręcz im kostki. Każde dziecko gra jednym pionkiem na własnej planszy. Gracze na zmianę rzucają kostką i przemieszczają się o liczbę wyrzuconych oczek. Stając na danym polu, odczytują wyraz lub podają, co jest widoczne na ilustracji. Jeśli zrobią to poprawnie, zaznaczają ołówkiem dane pole. W wypadku pomyłki cofają się na pole, z którego przyszli. Kiedy obaj gracze dotrą do mety, liczą, ile par (wyraz i ilustracja) udało się zdobyć każdemu z nich. Wygrywa osoba, która zdobyła więcej par. Zamiast kostki dzieci mogą rzucać monetą, trzymając się tych samych zasad, co w grze wyżej.



2.1. Gra planszowa

Arkusz ucznia

START

1



2

3

4



5

7



6



8

9



10

11



12

13

14

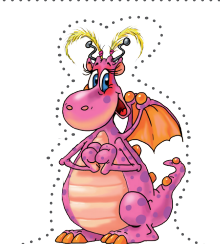


16



15

FINISH



miejsce zgięcia – nie wycinać!!!

2.2 Papierowy samolot

Instrukcje dla nauczyciela

Słownictwo i struktury gramatyczne

- Kolory
- Środki transportu (lekcja 5., rozdział 2.)

Opcjonalnie:

- Liczby (tyle, ilu jest uczniów w klasie)
- Pomieszczenia w domu (rozdział 1.)
- Zabawki (rozdział 2.)
- Dopełniacz saksoński, np. *Asia's plane*
- *Take off!*

Materiały

- szablon samolotu z *Arkusza ucznia* (po jednym dla ucznia)
- gotowy złożony i pokolorowany samolot
- plakat *Learn about transport* (lekcja 5., rozdział 2.)
- nożyczki dla dzieci
- kredki

Opcjonalnie:

- metr sznurka
- karty obrazkowe (rozdział 1. i/lub rozdział 2.)

Przebieg zajęć

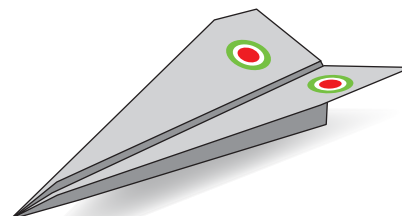
1. Przyczep do tablicy plakat *Learn about transport*. Zapytaj uczniów, jakie środki transportu przedstawiają zdjęcia (*bus, plane, train, boat*). Następnie wskaż na wybrany środek transportu i powiedz: *I go by plane*. Zachęć te dzieci, które czasem latają samolotem, np. na wakacje, aby wstały i powtórzyły zdanie. Kontynuuj zabawę, wypowiadając zdania o pozostałych środkach transportu widocznych na plakacie.
2. Pokaż uczniom gotowy złożony samolot z papieru. Zapytaj: *What's this?* i zachęć, aby odpowiedzieli: *(It's) a plane*. Rozdaj szablon samolotu i klej. Poproś uczniów o przygotowanie kredek. Powiedz: *Let's make the paper planes* i wyjaśnij, że uczniowie będą składać samoloty z papieru.
3. Podaj instrukcje po angielsku, demonstrując kolejne czynności za pomocą gestów i potrzebnych narzędzi: *Colour the plane. Cut out the plane. Fold it like this*. Jeśli planujesz wykorzystywać samoloty w grze pamięciowej opisanej poniżej, upewnij się, że dzieci kolorują swoje prace na jeden kolor i w klasie będzie przynajmniej dziewięć samolotów w różnych kolorach.
4. Dzieci wykonują swoje samoloty. Monitoruj ich pracę i zadawaj im indywidualnie pytania, np.: *What's this? What colour is it?* Zachęć dzieci, aby odpowiadały w języku angielskim. Kiedy dojdą do etapu składania samolotu, pokazuj każde złożenie kartki pojedynczo i upewnij się, że wszyscy prawidłowo je wykonali, zanim przejdziesz do kolejnego ruchu.
5. Po skończeniu prac dzieci podpisują samoloty swoimi inicjałami na odwrocie.

Propozycje ćwiczeń językowych

Testy. Wyznacz linię na końcu klasy, np. kładąc kawałek sznurka na podłodze. Poproś dzieci, aby podchodziły do linii po cztery osoby i puszczały swoje samoloty najdalej jak potrafią. Zachęć wszystkich, aby każdorazowo odliczali w dół 10 sekund do startu, zaczynając od 10, kończąc na 1, a potem wołali *Take off!* Samoloty zostają tam, gdzie spadły. Kiedy wszyscy puszcza samoloty, poproś dzieci, aby pojedynczo podchodziły do kolejnych samolotów, zaczynając od tego, który spadł najdalej, podnosiły je i odczytywały, kto zajął które miejsce w teście na najdalszy lot, np. *One – Jacek, Two – Asia* itd.

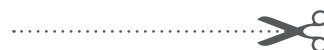
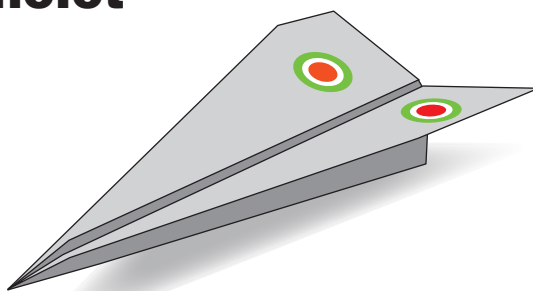
Cel. Przymocuj po dwóch stronach klasy w widocznych miejscach karty obrazkowe ze słownictwem poznany na poprzednich lekcjach, np. pomieszczenia (rozdział 1.) czy zabawki (rozdział 2.). Poproś dzieci, aby stanęły w jednym rzędzie na środku klasy, jedno za drugim, w odstępach, aby uniknąć uderzenia kogoś papierowym samolotem w oko. Podaj nazwę ilustracji widocznej na jednej z kart, nie patrząc w jej kierunku. Uczniowie jak najszybciej puszcza swój samolot w stronę właściwej karty, starając się w nią trafić. Możesz dodać element rywalizacji – osoby, które wypuszczą swoje samoloty w kierunku złej karty, odpadają z gry. Dla utrudnienia zadania, podając nazwę przedmiotu, wskazuj na niewłaściwą kartę. Uczniowie powinni rzucić samolot w stronę tej karty, którą opisujesz, a nie tej, którą wskazujesz.

Gra pamięciowa. Zbierz od dzieci 9–12 samolotów w różnych kolorach. Umieść je w rzędzie na swoim biurku. Wskazuj kolejno na samoloty i poproś dzieci, aby podawały ich kolory, np. *the blue plane, the yellow plane, the red plane* itd. Daj dzieciom 1 minutę na zapamiętanie kolejności samolotów. Następnie podziel klasę na pary. W każdej parze jedno dziecko odwraca się tyłem do biurka i podaje kolejność samolotów z pamięci, a drugi uczeń sprawdza poprawność odpowiedzi. Zmień kolejność samolotów, daj dzieciom 1 minutę na zapamiętanie nowego układu i poproś o zamianę ról, czyli drugi uczeń siada tyłem do biurka i wymienia kolejność samolotów z pamięci. Możesz powtórzyć grę, wprowadzając dopełniacz saksoński. Wskazuj na kolejne samoloty i podawaj, kto je zrobił, np. *Basia's plane, Kuba's plane* itd. Następnie wskazuj na samoloty w milczeniu, a uczniowie odpowiadają, do kogo należą. Na zakończenie dzieci w parach na zmianę odwracają się tyłem do biurka i podają kolejność samolotów z pamięci.



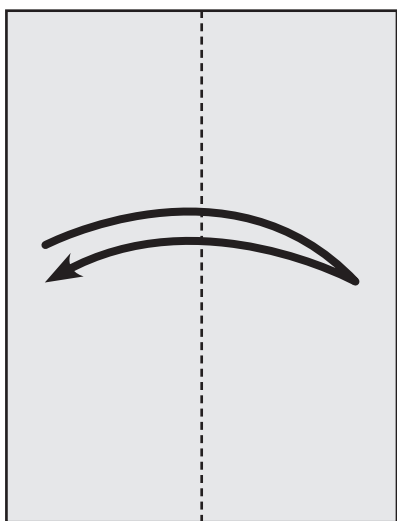
2.2 Papierowy samolot

Arkusz ucznia

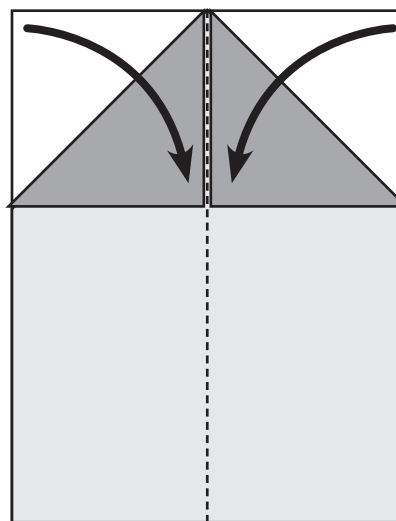


miejsce zgięcia – nie wycinać!!!

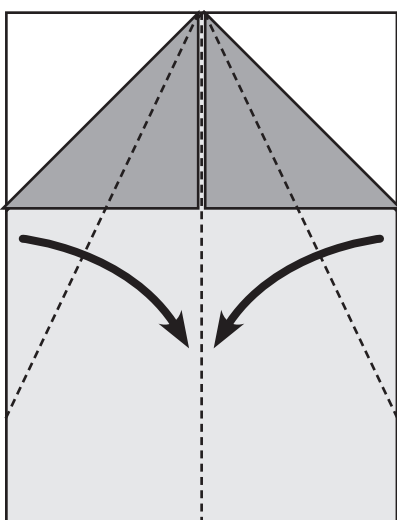
STEP 1



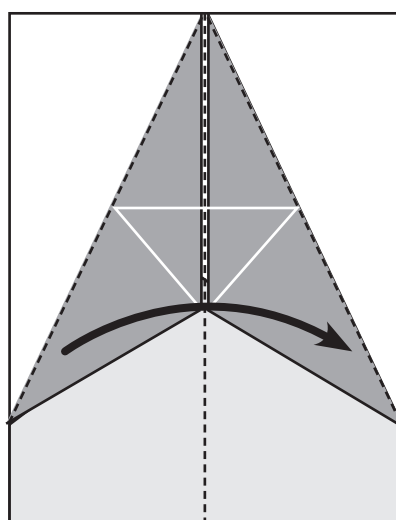
STEP 2



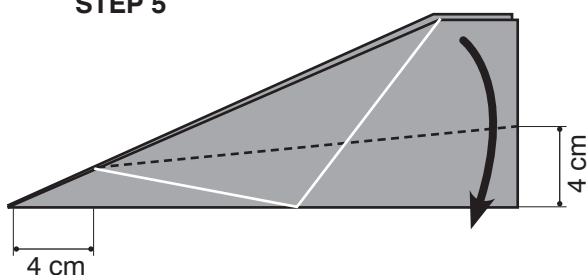
STEP 3



STEP 4



STEP 5



STEP 6

