

Lesson 1 Vocabulary

Cele lekcji:

rozpoznawanie i nazywanie zabawek; mówienie rymowanki

NaCoBeZu:

Dziecko potrafi rozpoznać i nazwać siedem zabawek oraz zaśpiewać rymowankę Colin's chant wraz z nagraniem.

Główne słownictwo i struktury:

car, bike, robot, doll, scooter, skateboard, teddy bear, What's this? It's a (car); nazwy przyborów szkolnych

Materiały (*opcjonalne):

karty obrazkowe przedstawiające przybory szkolne i zabawki (samochód, rower, robot, lalka, hulajnoga, deskorolka, miś); karta obrazkowa z Gąsienicą Colinem, *karty do gry Colin's cards z Zeszytu ćwiczeń; *maskotka Gąsienica Colin; *Teacher's Resource File: Unit 2 wklejka, materiały z pakietu Ocenianie kształtujące

Rozpoczęcie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: **Hello, teacher.**
- 1.01 Odtwórz piosenkę **Welcome.** Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 18).

Główna część lekcji

1 Play *Where's your pen?*

- Zapytaj: **Where's your pen/pencil/crayon/ruler/rubber/schoolbag/notebook/book?** Unoś karty obrazkowe przedstawiające przybory szkolne, dzieci unoszą właściwe przedmioty, mówiąc: **It's here.** Powtórz pytania bez wykorzystywania kart, dzieci samodzielnie wykonują zadanie.
- 1.13 Odtwórz piosenkę **What's this?** Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz ss. 26–27).

2 Listen, point and repeat.

- Umieść na tablicy kartę obrazkową z Gąsienicą Colinem. Pokaż karty obrazkowe przedstawiające zabawki zwrócone obrazkami do Ciebie i powiedz: **These are Colin's cards.** Wyjaśnij, że na kartach znajdują się obrazki zabawek. Powiedz: **Guess the toys.** Dzieci wymieniają nazwy zabawek po polsku lub po angielsku. Kiedy dzieci nazwą zabawki z kart, mów: **Very good, (car)** i umieszczaj karty na tablicy w kolejności, w jakiej występują w nagraniu.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Zachęć uczniów, aby wspólnie z Tobą dokończyli hasło: **Open the book.** Napisz na tablicy numer strony: 20.
- Powiedz: **Listen, look and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania i wskazują kolejne obrazki. Powiedz: **Repeat.** Dzieci ponownie słuchają nagrania, wskazują obrazki i powtarzają słowa jak w nagraniu: zwykłym tonem, szeptem oraz głośno.
- Pokazuj zabawki za pomocą gestów (patrz opis w *Colin's chant*) i nazywaj je. Dzieci naśladują Twoje gesty i powtarzają nazwy zabawek.

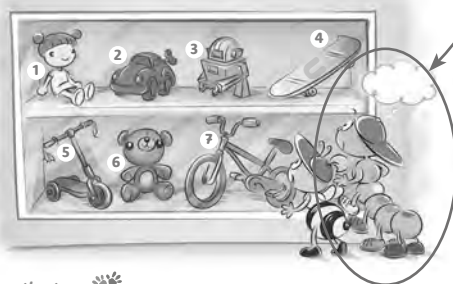
Wskazany element graficzny uruchamia ćwiczenie w aplikacji AR.

2 The magic elf

Lesson 1 Vocabulary

1 Play *Where's your pen?*

2 1.32 Listen, point and repeat.

3 Play *Colin's cards.*4 1.33 Listen, point and say *Colin's chant.*5 Play *Guess the toy.*

Go to page 31, exercise 1.

20

LANGUAGE: car, bike, robot, doll, scooter, skateboard, teddy bear; What's this? It's a (car).
Podstawa programowa: kreatywne myślenie, współpraca

1.32

1 car, 2 bike, 3 robot, 4 doll, 5 scooter, 6 skateboard, 7 teddy bear; (szeptem)

1 car, 2 bike, 3 robot, 4 doll, 5 scooter, 6 skateboard, 7 teddy bear; (głośno)

1 car, 2 bike, 3 robot, 4 doll, 5 scooter, 6 skateboard, 7 teddy bear

*DODATKOWY POMYSŁ

Zagraj z dziećmi w *Left, right, up, down*. Opis gry w Banku gier na s. 13.

3 Play *Colin's cards.*

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: **Let's play a game!** Unieś kartę obrazkową przedstawiającą Colina i powiedz: **Let's play Colin's cards!** Poproś dzieci, aby wyjęły własne karty z rozdziału 1. Poproś dzieci, by tymi kartami zakryły w podręczniku trzy dowolne zdjęcia zabawek.
- Losuj karty obrazkowe ukazujące zabawki tak, aby uczniowie nie widzieli obrazków, i podawaj nazwy zabawek. Uczniowie pozostałymi kartami zakrywają na zdjęciach wymieniane zabawki. Gdy któreś dziecko zakryje wszystkie zdjęcia, mówi: **Bingo!** Powtórz zabawę dwa razy. Ochotnik może przejąć Twoją rolę.

*Jeśli masz maskotkę Colina, losuj karty jej łapkę.

- 07 Odtwórz filmik *Colin's cards* i zachęć dzieci, aby nazywały zabawki ukazane na kolejnych kartach prezentowanych przez Gąsienicę Colina.

ZADANIE RUCHOWE

Poproś dzieci, aby wstały, i zagraj z nimi w *Robots*. Wydawaj polecenia, np.: **Jump (on one leg)** / **Walk (fast/slowly)** / **Dance** / **Draw** / **Write like a robot**. Dzieci wykonują polecenia, naśladując ruchy robota.

4 Listen, point and say *Colin's chant*.

- Wskaż obrazek i zapytaj: **Who's this?** (*Bella and Colin*) **What toys can you see?** Dzieci wymieniają zabawki znajdujące się na wystawie sklepowej.
- Powiedz: **Listen to Colin's chant and point**. Dzieci słuchają rymowanki i wskazują zabawki. Podkreśl, że zabawki są w rymowance wymieniane w innej kolejności niż tej na obrazku.
- Po wykonaniu zadania przez dzieci wyjaśnij, że nazwy zabawek pojawiają się w kolejności jak na zdjęciach w zad. 2. Odtwórz nagranie ponownie, robiąc pauzę przed nowo dodaną zabawką w drugiej linijce każdej zwrotki. Uczniowie wskazują odpowiedni przedmiot na zdjęciu i podają jego nazwę.
- Powiedz: **Say the chant. Mime the toys**. Dzieci mówią całą rymowankę razem z nagraniem i odgrywają jej treść.

SUPPORT: Mów kolejne zdania **It's (a car)**, z rymowanki – zacznij powoli, a z kolejnymi zdaniami, jeśli dzieci dają sobie radę, stopniowo przyspieszaj. Daj dzieciom czas na znalezienie danej zabawki na obrazku.

CHALLENGE: Dzieci mówią rymowankę bez nagrania i ilustrują wymieniane zabawki za pomocą gestów.

1.33 *Colin's chant*

What's this? (dzieci rozkładają ręce w pytającym geście)
It's a car! (dzieci udają, że kręcą kierownicą)
What's this? (jw.)
It's a car and a bike! (jw. i dzieci udają, że kierują rowerem)
What's this? (jw.)
It's a car, a bike and a robot! (jw. i dzieci poruszają sztywno rękami jak robot)
What's this? (jw.)
It's a car, a bike, a robot and a doll! (jw. i dzieci udają, że kotyszą lalkę)
What's this? (jw.)
It's a car, a bike, a robot, a doll and a scooter! (jw. i dzieci udają, że odpychają się nogą na hulajnodze)
What's this? (jw.)
It's a car, a bike, a robot, a doll, a scooter and a skateboard! (jw. i dzieci udają, że jadą na deskorolce)
What's this? (jw.)
It's a car, a bike, a robot, a doll, a scooter, a skateboard and a teddy bear! (jw. i dzieci udają, że przytulają misia)
Wow! Hurray! (dzieci unoszą ręce w geście radości)
I want a toy today! (dzieci klaszczą)

5 Play *Guess the toy*.

- Klaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey**. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Umieść kartę z Colinem na tablicy. Narysuj dużą chmurkę nad głową postaci. Powiedz: **Colin wants a toy** i wyjaśnij znaczenie zdania za pomocą gestów. Wylosuj jedną kartę obrazkową przedstawiającą zabawkę tak, aby dzieci nie widziały obrazka i umieść ją w chmurce, obrazkiem do wewnątrz. Powiedz: **Guess the toy**. Dzieci odgadują, jaka zabawka kryje się na karcie. Kiedy dzieci odpowiedzą prawidłowo, odwróć kartę obrazkiem w stronę klasy. Powtórz zabawę, zapraszając ochotników do przejęcia Twojej roli.

- W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę wybierają słowa, np. zakrywając w sekrecie kartą do bingo jedno zdjęcie zabawki w swoim podręczniku, i zgadują, jakie zabawki wybrali kolega lub koleżanka.

Go to page 31, exercise 1.

- Dzieci, które wcześniej skończą ćwiczenie, mogą wykonać zadanie 1 ze strony 31 podręcznika (odpowiedzi: rząd pierwszy: *ball, teddy bear*, rząd drugi: *skateboard, robot*, rząd trzeci: *bike, scooter*).

Zakończenie

- Pokaż zabawki poznane na lekcji za pomocą gestów. Dzieci wymieniają nazwy zabawek.
-  1.02 Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children**.

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 2, Lekcja 1, s. 18

Lesson 2 Song

Cele lekcji:

rozpoznawanie i nazywanie zabawek; śpiewanie piosenki *Can I have a scooter, please?*; prośenie o zabawki i reagowanie na prośby

NaCoBeZu:

Dziecko potrafi: nazwać osiem zabawek, poprosić o zabawkę i zaśpiewać piosenkę *Can I have a scooter, please?* wraz z nagraniem.

Główne słownictwo i struktury:

nazwy zabawek; *Can I have a (ball), please?*
Here you are! Thank you; ♻️ ball; nazwy kolorów; liczby 1–8

Materiały (*opcjonalne):

karty obrazkowe przedstawiające zabawki;
 *minikarty przedstawiające zabawki z *Zeszytu ćwiczeń*; *karty wyrazowe z nazwami zabawek;
 *maskotka Gąsienica Colin; *Teacher's Resource
 File: Unit 2 WORKSHEETS, materiały z pakietu
 Ocenianie kształtujące

Rozpoczęcie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- 🎧 1.01 Odtwórz piosenkę *Welcome.* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 18).

Główna część lekcji

1 Say **Colin's chant and mime.**

- Pokaż karty obrazkowe przedstawiające zabawki. Dzieci nazywają zabawki. Powiedz: **Mime (a scooter)**, a uczniowie pokazują odpowiednie zabawki za pomocą gestów.
- 🎧 1.33 Odtwórz rymowankę *Colin's chant.* Dzieci mówią rymowankę, pokazując wymieniane zabawki za pomocą gestów (patrz s. 43).

2 Look, guess and say.

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 21. Pytaj o kolejne zwierzątka i zabawki ukazane na obrazku: **Who's this? What's this?**, uczniowie podają ich nazwy.
- Powiedz: **What toys do the bugs want? Guess and say** i wyjaśnij znaczenie słów za pomocą gestów, ewentualnie po polsku, jeśli to konieczne.
- Wymieniaj postaci, np.: **Colin**, a uczniowie zgadują wybrane przez te postaci zabawki, np.: *car*. Wyjaśnij, że dzieci sprawdzą swoje odpowiedzi, słuchając piosenki.

2 Listen and say. Sing **Can I have a scooter, please?**

- Powiedz: **Ding-dong.** Uczniowie kończą hasło: *Time for a song.* Powiedz: **Listen and say who sings each verse**, wskazując w podpowiedzi postaci ukazane na obrazku. Odtwórz nagranie. Dzieci podają odpowiedzi (1 – Gary, 2 – Bella, 3 – Colin, 4 – Lucy). Wyjaśnij znaczenie zwrotów *Can I have ..., please?* i *Here you are*, dodając gesty jak w opisie piosenki.

Lesson 2 Song

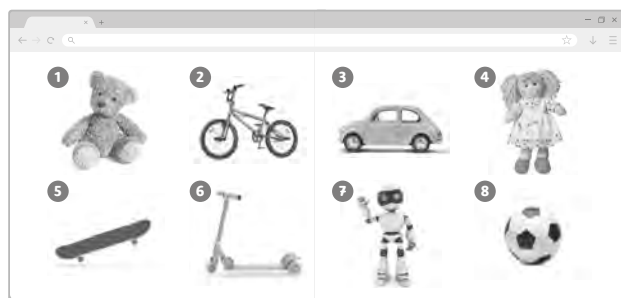
1 ♻️ 1.33 Say **Colin's chant and mime.**

2 Look, guess and say.



3 🎧 1.34 Listen and say. Sing **Can I have a scooter, please?**

4 Choose and say.



5 ✂️ Make the mini-flashcards. Play **The toy game.** 🌟

LANGUAGE: car, bike, robot, doll, scooter, skateboard, teddy bear + ball;
Can I have (a ball), please? Here you are! Thank you.
 Podstawa programowa: rozwiązywanie problemów, współpraca

21

Sprawdź zrozumienie zwrotów, mówiąc: **Show me 'Can I have (a scooter), please?' / 'Here you are'.** Dzieci wykonują odpowiednie gesty.

- Pytaj o zabawki i postaci z piosenki w różnej kolejności: **Who wants a (doll)? What toy does (Bella) want?** Dzieci wskazują zabawki i postaci ukazane na obrazku oraz podają odpowiedzi (*scooter* – Gary, *skateboard* – Bella, *car* – Colin, *doll* – Lucy).
- Powiedz: **Sing Can I have a scooter, please?** Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z techniką „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 4). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

🎧 1.34

Can I have a scooter, please?

Can I have a scooter, please? (dzieci wyciągają ręce w proszącym geście, a następnie pokazują zabawkę za pomocą gestów)

Here you are. Here you are. (dzieci udają, że coś komuś podają)
Can I have a scooter, please? (jw.)

Here you are. Thank you! (dzieci udają, że coś komuś podają, i kiwają głową w podziękowaniu)

Can I have a skateboard, please? (jw.)

Here you are. Here you are.

Can I have a skateboard, please?

Here you are. Thank you!

Can I have a car, please? (jw.)

Here you are. Here you are.

Can I have a car, please?

Here you are. Thank you!

Can I have a doll, please? (jw.)

Here you are. Here you are.

Can I have a doll, please?

Here you are. Thank you!

1.35

Can I have a scooter, please? – GUIDED version

1.36

Can I have a scooter, please? – KARAOKE version

ZADANIE RUCHOWE

Uczniowie stoją w kręgu. Powiedz: *Pass a (small/big) (teddy bear)* i wybierz osobę, która następnie pokazuje za pomocą gestów odpowiednią zabawkę w żdanym rozmiarze i „przekazuje” ją dziecku po swojej lewej stronie, które powtarza te same gesty itd. Kontynuuj zabawę, zmieniając polecenia co kilka osób.

4 Choose and say.

- Zapytaj: *What's this?*, wskazując kolejne zabawki na zdjęciach. Uczniowie odpowiadają: *It's a ...* (1 *teddy bear*, 2 *bike*, 3 *car*, 4 *doll*, 5 *skateboard*, 6 *scooter*, 7 *robot*, 8 *ball*). Uwaga – do kluczowego zestawu słownictwa w tym ćwiczeniu dodane jest słowo *ball*, poznane w rozdziale *Hello, Bugs Team!* Pokaż na migi, że odbijasz piłkę, a uczniowie naśladują Twój gest, mówiąc: *ball*.
- Powiedz: *Choose and say* i zademonstruj zadanie. Udawaj, że wybierasz jedną z zabawek ukazanych w podręczniku i poproś: *Can I have a ... teddy bear, please?* Zachęć uczniów, aby odpowiedzieli: *Here you are* i udawali, że podają Ci zabawkę. Skłoń głowę i powiedz: *Thank you*.
- Podziel klasę na dwie drużyny. Poproś ucznia w jednej drużynie, aby podał liczbę 1–8, np.: *seven*. Następnie jego drużyna prosi o zabawkę oznaczoną na zdjęciu danym numerem, np.: *Can I have a robot, please?* Druga drużyna chórem odpowiada: *Here you are*, na co pierwsza drużyna odpowiada: *Thank you*. Po czterech pytaniach drużyny zamieniają się rolami.

SUPPORT: Kiedy uczeń z danej drużyny wybierze numer zdjęcia, pozostali z drużyny podają nazwę zabawki. Podpowiedz, jak należy poprosić o tę zabawkę i zachęć dzieci z drużyny, aby powtórzyły pytanie za Tobą.

CHALLENGE: W parach lub małych grupach uczniowie odgrywają podobne dialogi, wybierając różne zabawki ukazane na zdjęciach.

*DODATKOWY POMYSŁ

Uczniowie proszą w parach o różne przedmioty, które potrafią nazwać po angielsku, np.: *Can I have a red crayon, please?*, i podają je sobie wzajemnie. Zademonstruj zadanie z ochotnikiem na środku klasy.

*ZADANIE Z KARTAMI WYRAZOWYMI

Umieść na tablicy karty obrazkowe przedstawiające zabawki. Dzieci nazywają zabawki. Pokazuj po jednej karcie wyrazowej, czytaj na głos wyraz i zachęć dzieci do powtórzenia go. Ochotnik umieszcza daną kartę wyrazową pod właściwą kartą obrazkową. W kolejnych lekcjach rozdziału na początku zajęć wykorzystaj wybrane gry z kartami wyrazowymi z *Banku gier* na ss. 13–14.

5 Make the mini-flashcards. Play *The toy game*.

- Pokaż gotowe minikarty z zabawkami. Powiedz: *Let's make the mini-flashcards*. Poproś uczniów, aby wyjęli szablon kart z *Zeszytu ćwiczeń*, i pomóż im w wycinaniu.
*Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wycinają osiem kart z papieru i na każdej samodzielnie rysują osiem zabawek wymienionych w zad. 3.
- Kłaśnij i powiedz: *Hey, hey, hey*. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Poproś dzieci o rozłożenie minikart obrazkami do góry. Zapytaj: *Can I have a robot, please?* Pokaż dzieciom, że powinny podnieść mini-kartę z robotem i powiedzieć: *Here you are!* Powiedz: *Thank you*. Powtórz zdanie z kilkoma zabawkami.
- Następnie wybierz ucznia i poproś go o zabawkę: *Bartek. Can I have a scooter, please?* Wskazany uczeń podnosi właściwą minikartę i odpowiada: *Here you are!* Podziękuj, mówiąc: *Thank you*. Ten sam uczeń wybiera następnie inne dziecko i prosi je o wybraną przez siebie zabawkę. Dzieci kontynuują zabawę, przeprowadzając dialogi z różnymi osobami.
- W parach lub małych grupach uczniowie przeprowadzają podobne dialogi, pokazując odpowiednie minikarty.

*DODATKOWY POMYSŁ

Zagraj z dziećmi w *Happy families*. Opis gry w *Banku gier* na s. 15.

Zakończenie

- Pokazuj na migi różne zabawki, a uczniowie proszą o nie: *Can I have a (bike), please?* Ochotnicy mogą przejąć Twoją rolę.
- 1.02 Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: *Goodbye, children*.

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 2, Lekcja 2, s. 20

Lesson 3 Story



1 1.34 Play and sing *Can I have a scooter, please?*

2 1.37 Listen and point. Answer the questions.

3 Point and name the toys in order.



22



4 Choose and say.



Draw a toy you want. Ask the elf.

LANGUAGE: *Can I have (a robot), please? Here you are! Thank you.*
Podstawa programowa: kreatywne myślenie, samoregulacja

23

Lesson 3 Story

Cele lekcji:

słuchanie historyjki ze zrozumieniem; omówienie wartości płynącej z historyjki

NaCoBeZu:

Dziecko rozumie sens historyjki obrazkowej i potrafi odpowiedzieć na proste pytania dotyczące historyjki.

Główne słownictwo i struktury:

Can I have a (robot), please? Here you are! Thank you; nazwy zabawek

Materiały (*opcjonalne):

karty obrazkowe przedstawiające zabawki; karty obrazkowe do historyjki 2; *karty wyrazowe z nazwami zabawek; *maskotka Gąsienica Colin; *Teacher's Resource File: materiały z pakietu Ocenianie kształtujące

Rozpoczęcie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: **Hello, teacher.**
- 1.01 Odtwórz piosenkę *Welcome*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 18).

Główna część lekcji

1 Play and sing *Can I have a scooter, please?*

- Pokazuj pojedynczo karty obrazkowe przedstawiające zabawki i nazywaj zabawki, czasem się myląc, np. pokazując

rower, a powiedz: **It's a doll.** Uczniowie powtarzają po Tobie tylko prawidłowe zdania. Kiedy zdanie nie pasuje do obrazka, milczą.

- Zagraj w dowolną grę z kartami wyrazowymi z *Banku gier* na ss. 13–14.
- 1.34 Odtwórz piosenkę *Can I have a scooter, please?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 44).

2 Listen and point. Answer the questions.

- Rozłóż dłoń w geście otwierania książki i powiedz: **Three, two, one.** Uczniowie kończą hasło: **It's story time.** Powiedz: **Open your books on page 22** i zapisz numer strony na tablicy. Wskaż obrazek czterech postaci na górze strony. Zapytaj: **Who's this? (the Bugs).** Poproś dzieci o opisanie obrazka po polsku lub po angielsku: zwierzątka wspólnie czytają historyjkę.
- Zachęć dzieci, aby usiadły w kręgu. Pokaż kartę numer 1 i 2 do historyjki 2 lub poproś uczniów, aby popatrzyli na te same obrazki w podręczniku. Powiedz: **Listen and find.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest odnaleźć na obrazkach postaci i przedmioty, o których rozmawiają zwierzątka. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po dialogu zwierzątek. Następnie powiedz: **Point to the boy/robot/magic elf** i sprawdź, czy dzieci poprawnie wskazują elementy obrazków.
- Pokaż pozostałe obrazki i powiedz: **Guess what happens in the story.** Dzieci odgadują po polsku, co się wydarzy w historyjce. Wysłuchaj ich odpowiedzi, ale nie potwierdzaj ich ani im nie zaprzeczaj.
- Powiedz: **Listen and point.** Podczas słuchania nagrania dzieci wskazują odpowiednie obrazki.
- 1.37 08 Odtwórz nagranie ponownie lub odtwórz video 08. Zatrzymuj nagranie/video po każdej scenie, zadawaj dzieciom pytania i proś o dokończenie zdań, aby sprawdzić zrozumienie treści historyjki przez dzieci. Wyjaśniaj znaczenie pytań i zdań za pomocą gestów,

ewentualnie po polsku, jeśli to konieczne.

Przykładowe pytania/zdania:

- 1 **Who's this?** (Danny) **What's this?** (Danny's robot)
Is Danny's robot old? (yes) *Is Danny happy?*
(No, he's sad.)
- 2 **Who's this?** (a magic elf) **Can the elf help?** (yes) **Danny wants a new** (robot).
- 3 **The elf says 'Jump.** (Turn around). **Close your** (eyes), **One,** (two, three), **Surprise,** (surprise)! **Tripilee!**
- 4 **Is it a robot?** (No, it's a ball.) **Does Danny want the ball?** (no)
- 5 **Is it a robot?** (No, it's a car.) **Does Danny want the car?** (no)
- 6 **Is it a robot?** (No, it's a bike.) **Does Danny want the bike?** (no) **Danny wants his** (old robot).
- 7 **The elf says 'Jump.** Turn around. (Close) **your eyes,** **One** (two) **three** (Surprise), **surprise!** **Tripilee!**
- 8 **Is it Danny's old robot?** (yes) **Does Danny want the robot?** (yes) **Is Danny/the elf happy?** (yes)

1.37 08

Colin: Hey, Bugs Team! Let's read a story.

Bugs: Yes! / Brilliant! / Great!

Lucy: Look! It's about a boy ... and a robot ... and a magic elf.

Bella: What happens?

Gary: Let's listen and find out! Sshhh!

- 1 **Narrator:** This is Danny. And this is Danny's robot.
Danny's robot is old. Danny is sad.
Danny: I want a new robot.
- 2 **Narrator:** Suddenly a magic elf appears. Tripilee!
Elf: I can help!
Danny: Oh, great! Can I have a new robot, please?
Elf: Oh, yes. No problem!
- 3 **Elf:** Jump. Turn around.
Close your eyes
One, two, three
Surprise, surprise!
Tripilee!
Here you are! Oh, dear.
Danny: It's a car, not a robot. Can I have a robot, please?
Elf: Oh, yes. No problem!
- 6 **Elf:** Jump. Turn around.
Close your eyes
One, two, three
Surprise, surprise!
Tripilee!
Here you are! Oh, dear.
Danny: Oh, it's a bike, not a robot. I want my old robot.
Oh, can I have my old robot, please?
Elf: Oh, yes. No problem!
- 7 **Elf:** Jump. Turn around.
Close your eyes
One, two, three
Surprise, surprise!
Tripilee!
- 8 **Elf:** Oh, yes! Phew! Here you are!
Danny: Oh, great! It's my robot! My fantastic old robot!
Hello, robot. Oh, thank you!
Narrator: Danny is very happy now. And the elf is very happy, too.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci wychodzą z ławek. Wymieniaj po kolei nazwy zabawek, a uczniowie pokazują je za pomocą gestów. Następnie powiedz np.: **Five robots**. Dzieci pokazują za pomocą gestów robota i łączą się w grupy o danej liczbie uczestników. Wymieniaj różne liczby zabawek, a dzieci łączą się w grupy. Ochotnicy mogą przejąć Twoją rolę.

*DODATKOWY POMYSŁ

Zapytaj dzieci: **Do you like the story?** i poproś, aby dzieci zdecydowały, jak bardzo podoba im się historyjka. Mów zodpowiednim natężeniem emocji zdania: *The story is OK/great/fantastic*. Dzieci, które mają podobne zdanie, powtarzają je. Możesz odtworzyć nagranie 1.38 i zachęcić dzieci, aby powtarzały zdania oceniające historyjkę.

1.38

One ... two ... three ... four ... five ... six ... seven ...
eight ... nine ... ten! The story is OK! (pauza)
The story is great! (pauza) The story is fantastic!

3 Point and name the toys in order.

- Wskazuj kolejne cienie obrazków w podręczniku i pytaj dzieci: **What's this?** Uczniowie nazywają zabawki. Powiedz zakłęcie elfa z historyjki i zachęć dzieci, aby powiedziały nazwę pierwszej zabawki wyczarowanej przez elfa (*ball*). Powtórz ćwiczenie, zachęcając dzieci, aby mówiły zakłęcie elfa razem z Tobą (*ball, car, bike, robot*).

SUPPORT: Wypowiedz zakłęcie elfa, a następnie powiedz: **one**. Wskazuj kolejne cienie zabawek i pytaj: **Is it a car?** Dzieci odpowiadają: Yes lub No.

CHALLENGE: Dzieci same mówią zakłęcie elfa, a potem odpowiednio nazywają kolejne zabawki: *It's (a robot)*.

4 Choose and say.

- Zwróć uwagę dzieci na ramkę *Bugs Values*. Wyjaśnij znaczenie jej treści i porozmawiaj z dziećmi w języku polskim o tym, dlaczego należy docenić to, co się ma.
- Powiedz: **Choose and say**. Zadaniem dzieci jest przyrzeć się obrazkom i zdecydować, który z nich pokazuje radość z tego, co się posiada (obrazek c).

👉 Draw a toy you want. Ask the elf.

- Dzieci, które wcześniej skończą ćwiczenie, mogą wykonać dodatkowe zadanie: narysować zabawkę, którą chciałyby dostać. Zapytaj ochotników, jak poprosiliby magicznego elfa o wymarzoną zabawkę.

Zakończenie

- Pokazuj zabawki za pomocą gestów, a dzieci zgadują, o jakie zabawki prosisz, mówiąc: *Can I have a (skateboard), please?*
- 🎧 1.02 Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children**.

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 2, Lekcja 3, s. 21

Lesson 4 Song

Cele lekcji:

aktywne słuchanie historyjki; nazywanie zabawek; śpiewanie piosenki *The magic elf*; ćwiczenie wymowy głoski /s/ w wierszyku *Bug twister!*

NaCoBeZu:

Dziecko potrafi zaśpiewać piosenkę *The magic elf* wraz z nagraniem i powiedzieć wierszyk *Bug twister!* wraz z nagraniem.

Główne słownictwo i struktury:

Can I have a (ball), please? It's a (car); Jump, turn around, close your eyes, surprise; A squirrel on a skateboard with a school bag.

Materiały (*opcjonalne):

karty obrazkowe przedstawiające zabawki;
karty obrazkowe do historyjki 2; *minikarty przedstawiające zabawki; *karty wyrazowe z nazwami zabawek; *maskotka Gąsienica Colin;
*Teacher's Resource File: materiały z pakietu Ocenianie kształtujące

Rozpoczęcie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- 1.01 Odtwórz piosenkę *Welcome*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 18).
- Wsuwaj powoli zza podręcznika kolejne karty przedstawiające zabawki. Kiedy dzieci rozpoznają zabawkę po wysuniętym fragmencie karty, podają jej nazwę zabawki.
- Zagraj w dowolną grę z kartami wyrazowymi z *Banku gier* na ss. 13–14.
- 1.34 Odtwórz piosenkę *Can I have a scooter, please?* Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 44).

Główna część lekcji

1 Listen to the story and do the actions.

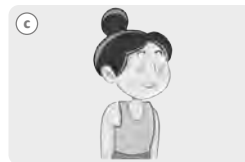
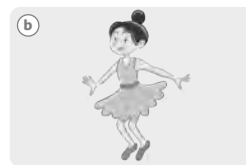
- Zapytaj: **Do you remember The magic elf story?** Zaproś ośmioro dzieci na środek klasy i rozdaj im karty do historyjki. Poproś pozostałych uczniów, aby pomogli zaproszonym na środek klasy ustawić się zgodnie z kolejnością występowania obrazków w historyjce. Uczniowie mówią np.: *Oliwia – two, Piotrek – six.* Umieść karty na tablicy we właściwej kolejności.
- Poproś uczniów, aby stanęli obok ławek. Wypowiedz zaklęcie elfa z historyjki i pokaż dzieciom, jakie mają wykonywać czynności: **Jump** (dzieci podskakują), **Turn around** (dzieci obracają się), **Close your eyes** (dzieci zamykają oczy), **One, two, three** (dzieci pokazują daną liczbę palców), **Surprise, surprise!** (dzieci wyrzucają ręce do góry), **Tripilee** (dzieci klaszczą). Powtórz zadanie.
- 1.37 Powiedz: **Listen to the story and do the actions!** Odtwórz nagranie. Stojąc, dzieci słuchają historyjki, a kiedy słyszą zaklęcie, wykonują odpowiednie czynności.

Wskazany element graficzny uruchamia ćwiczenie w aplikacji AR.

Lesson 4 Song

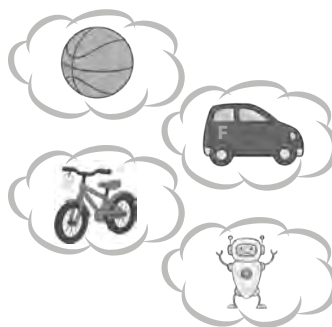
1 1.37 Listen to the story and do the actions.

2 Look, order and say.



3 1.39 Listen and point. Sing *The magic elf.*

4 1.42 Listen and say the *Bug twister!*



Go to page 31, exercise 2.

24

LANGUAGE: *Can I have (a ball), please? It's (a car); Jump, turn around, close your eyes, surprise; A squirrel on a skateboard with a school bag.*
Podstawa programowa: kreatywne myślenie, współpraca

2 Look, order and say.

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 24.
- Powiedz: **Look, order and say** i poproś, by, wskazując obrazki, dzieci ułożyły je w kolejności etapów magicznego zaklęcia elfa. Przypomnij zaklęcie (patrz zapis nagrania na s. 47). Uczniowie wskazują odpowiednie obrazki.
- Wskaż pierwszy według poprawnej kolejności obrazek (b) i zachęć dzieci, aby chórem powiedziały odpowiedni fragment zaklęcia (Jump). Kontynuuj zadanie z pozostałymi obrazkami, prosząc dzieci o wypowiadanie kolejnych fragmentów zaklęcia. Na koniec wszyscy wspólnie mówią: *Surprise, surprise! Tripilee!* (kolejność: 1 b, 2 d, 3 c, 4 a).

SUPPORT: Wskazuj obrazki i wypowiadaj kolejne fragmenty zaklęcia. Dzieci powtarzają je za Tobą. Możesz powtórzyć ćwiczenie, zwiększając tempo.

CHALLENGE: W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę wskazują kolejne obrazki i wypowiadają pasujące fragmenty zaklęcia elfa.

ZADANIE RUCHOWE

Uczniowie stają w jednym rzędzie, przodem do tablicy. Przedziel tablicę linią na pół. Z jednej strony narysuj uśmiechniętą buzię i powiedz: **Yes**, z drugiej smutną i powiedz: **No**. Pokazuj pojedyncze karty do historyjki 2 i cytuj kwestie postaci, np.: **It's a ball, not a robot.** Jeśli zdanie zgadza się z obrazkiem, uczniowie skaczą w bok, w stronę wesołej buźki, i mówią: **Yes!** Jeśli zdanie nie pasuje do obrazka, skaczą w przeciwną stronę i mówią: **No!**

3 Listen and point. Sing *The magic elf*.

- Wskaż obrazki i zapytaj: *What's this? (It's a ball/car/bike/robot)*. Powiedz: **Ding-dong**. Uczniowie kończą hasło: *Time for a song*. Powiedz: **Listen to The magic elf song and point**. Odtwórz nagranie.
Dzieci wskazują odpowiednie zabawki na obrazkach.
- Następnie powiedz: **Listen and sing**. Odtwórz nagrania piosenki etapami, zgodnie z techniką „Nauka piosenek krok po kroku” (patrz s. 4). Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

1.39 *The magic elf*

Jump. Turn around. (dzieci podskakują i obracają się)
Close your eyes. (dzieci zamykają oczy)
One, two, three (dzieci pokazują daną liczbę palców)
Surprise, surprise! (dzieci unoszą ręce)
Oh no, it's a ball. (dzieci robią smutną minę i pokazują zabawkę za pomocą gestów)
Can I have a robot, please? (dzieci wyciągają ręce w proszącym geście i pokazują zabawkę za pomocą gestów)
Oh no, it's a car. (jw.)
Can I have a robot, please?
Oh no it's a bike. (jw.)
Can I have a robot, please?
Oh phew, it's a robot. (dzieci oddychają z ulgą)
Hurray! Hurray! Hurray!

1.40

The magic elf – GUIDED version

1.41

The magic elf – KARAOKE version

*DODATKOWY POMYSŁ

Dzieci wyjmują minikarty z Lekcji 2 i rozkładają je na ławce obrazkami w dół. Podziel klasę na pary. Jedno dziecko z pary prosi o dowolną zabawkę, np.: *Can I have a bike, please?* Drugie dziecko losuje minikartę i podaje ją koledze/koleżance, mówiąc: *Here you are*. Pierwsze dziecko mówi: *Thank you* lub: *Oh, no. It's a (doll), not a bike*, w zależności od tego, czy wylosowana karta ilustruje zabawkę, o którą poprosiło, czy nie.

4 Listen and say the *Bug twister!*

- Powiedz: **One, two, three**. Uczniowie kończą hasło: *Listen to me*. Wskaż obrazek i nazwij jego elementy: **squirrel, skateboard, school bag**. Zademonstruj dzieciom, jak się wymawia głoskę /s/ – w słowie *squirrel* i pojedynczo. Powiedz: **Repeat**. Dzieci powtarzają głoskę i słowo.
- Powiedz: **Listen to the Bug twister! and point** i wyjaśnij, że dzieci będą słuchały wyliczanki z głoską /s/ i podczas słuchania nagrania zadaniem dzieci będzie wskazywanie odpowiednich elementów obrazka. Odtwórz nagranie.
- Powiedz: **Say the Bug twister!** Dzieci powtarzają wyliczankę razem z nagraniem.

1.42

A squirrel on a skateboard with a school bag.
A squirrel on a skateboard with a school bag.
A squirrel on a skateboard with a school bag.

*DODATKOWY POMYSŁ

Zagraj z dziećmi w *Podaj dalej*. Opis gry w *Banku gier* na s. 13.

Go to page 31, exercise 2.

- Dzieci, które wcześniej skończą ćwiczenie, mogą wykonać zadanie 2 ze strony 31 podręcznika (odpowiedzi: *a big doll, a short scooter, a new car*).

Zakończenie

- Pokaż kolejno karty obrazkowe przedstawiające zabawki i zapytaj: **Which toys are in the story?** Uczniowie odpowiadają: *robot, ball, car, bike*.
-  1.02 Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children**.

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 1, Lekcja 4, s. 22

Lesson 5 Vocabulary

Cele lekcji:

rozpoznawanie i nazywanie zabawek oraz przymiotników opisujących zabawki; śpiewanie piosenki *Look at my bike*

NaCoBeZu:

Dziecko potrafi wymienić i opisać zabawki za pomocą sześciu przymiotników i zaśpiewać piosenkę *Look at my bike* wraz z nagraniem.

Główne słownictwo i struktury:

nazwy zabawek; *big, small, old, new, long, short, Look at my (scooter); It's (big);* nazwy kolorów

Materiały (*opcjonalne):

karty obrazkowe przedstawiające zabawki i przymiotniki opisujące zabawki; *karty wyrazowe z nazwami zabawek i przymiotnikami opisującymi zabawki; *maskotka Gąsienica Colin; *Teacher's Resource File: wklejka, materiały z pakietu Ocenianie kształtujące, Unit 2 Worksheets

Rozpoczęcie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- **1.01** Odtwórz piosenkę *Welcome*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 18).
- Zapytaj: **Who remembers the Bug twister?** Dzieci zgłaszają się i wspólnie mówią wyliczankę z ostatniej lekcji.

Główna część lekcji

1 Play and sing *The magic elf.*

- Zachęć dzieci, aby wspólnie powiedziały i odegrały zaklęcie magicznego elfa z ostatniej lekcji. Następnie, na utamek sekundy pokaż kartę przedstawiającą zabawkę, np. rower, którą „wyczarowały”. Dzieci dodają do zaklęcia: *It's a (bike)*. Powtórz zabawkę, pokazując inną kartę.
- **1.39** Odtwórz piosenkę *The magic elf*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 49).

2 Listen and point. Mime and repeat.

- Pokazuj kolejno karty obrazkowe przedstawiające przymiotniki opisujące zabawki, pytając: **What's this?** Dzieci podają nazwę danej zabawki. Następnie poproś, aby dzieci opisały tę zabawkę po polsku lub po angielsku, patrząc na jej zdjęcie. Kiedy dzieci podadzą odpowiedni przymiotnik, powiedz: **Very good. It's (big),** umieść kartę na tablicy i zilustruj przymiotnik za pomocą gestów. Zamiast używać gestów, możesz wskazywać przedmioty o danych cechach.
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 25.
- **1.43** Powiedz: **Listen and point.** Uczniowie słuchają nagrania i wskazują właściwe zdjęcie. Powiedz: **Listen, mime and repeat.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym przymiotniku,

Lesson 5 Vocabulary

2

1 **1.39** Play and sing *The magic elf.*2 **1.43** Listen and point. Mime and repeat.3 **1.44** Play Find the picture.4 **1.44** Listen and point. Sing *Look at my bike.*5 **1.44** Play Guess ...

Draw a toy: long and old or new and small.

LANGUAGE: *big, small, old, new, long, short; Look at my (scooter); It's (big);*
Podstawa programowa: kreatywne myślenie, krytyczne myślenie, współpraca

25

a następnie po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają słowa i zdania. Możesz zachęcić dzieci do pokazywania zabawek i ich cech za pomocą gestów.

- Zadaj kilka pytań sprawdzających zrozumienie znaczenia przymiotników, np.: **What colour is the long skateboard?**

1.43

1 *big*, 2 *small*, 3 *old*, 4 *new*, 5 *long*, 6 *short*

1 *It's a ball. It's big.*

2 *It's a ball. It's small.*

3 *It's a car. It's old.*

4 *It's a car. It's new.*

5 *It's a skateboard. It's long.*

6 *It's a skateboard. It's short.*

*DODATKOWY POMYSŁ

Wydawaj polecenia: **Touch something big/small/old/new/long/short.** Dzieci dotykają odpowiednich przedmiotów.

3 Play Find the picture.

- Kłasnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podziel dzieci na pary i poproś, aby wspólnie korzystały z jednej książki.
- Opisz jedną z zabawek ze zdjęć w zadaniu 2, np.: *It's short. It's yellow.* Dzieci wskazują właściwe zdjęcie. Osoba, która pierwsza w parze wskaże właściwe zdjęcie, zdobywa punkt.

SUPPORT: Dzieci współpracują, nie rywalizują. Opisz zabawki losowo, dzieci odnajdują i wskazują właściwe zdjęcie.

CHALLENGE: Dzieci pracują w trzysobowych grupach. Jedna osoba opisuje wybraną zabawkę, a pozostałe odnajdują i wskazują właściwe zdjęcie. Kto pierwszy wskaże właściwe zdjęcie, zdobywa punkt.

- 09 Odtwórz filmik *Bella's Art* i zachęć dzieci, aby opisywały zabawki ukazane na kolejnych obrazach prezentowanych przez pszczołkę Bellę, wykorzystując poznane przymiotniki.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel klasę na dwie drużyny. Powiedz: **Make caterpillars**. Dzieci ustawiają się jedno za drugim, trzymając osobę przed sobą za biodra, i szeroko rozstawiają nogi. Na hasło: **Start!** dzieci powoli maszerują po klasie. Pokazuj losowo wybrane trzy karty obrazkowe z przymiotnikami opisującymi zabawki. Dzieci wypowiadają przymiotniki. Następnie zatrzymują się z szeroko rozstawionymi nogami i pierwsza osoba przechodzi lub przeczołguje się pod nogami wszystkich na koniec "gąsienicy". Powtórzcie zabawę kilkakrotnie z różnymi zestawami trzech przymiotników.

4 Listen and point. Sing *Look at my bike*.

- Wskazuj kolejno obrazki i pytaj: **What's this?** Uczniowie nazywają zabawki. Pytaj o cechy zabawek, a także o kolory, np.: **Is it old/blue?** Dzieci odpowiadają.
- Powiedz: **Listen to the song and point**. Dzieci słuchają piosenki i wskazują właściwe zabawki. Podkreśl, że nie wszystkie zabawki ukazane na obrazkach pojawiają się w piosence. Następnie sprawdź odpowiedzi, odtwarzając nagranie ponownie i zatrzymując je po każdej zwrotce. Uczniowie podają numer pasującego obrazka (odpowiedzi: zwrotka 1 – obrazek 2, zwrotka 2 – obrazek 3, zwrotka 3 – obrazek 5).
- Losowo wymieniaj przymiotniki i zabawki, o których mowa w piosence. Uczniowie pokazują je za pomocą gestów. Powiedz: **Listen and repeat**. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym zdaniu. Dzieci powtarzają zdania i odgrywają ich treść. Odtwórz nagranie ostatni raz już bez przerw, dzieci śpiewają i odgrywają piosenkę.

1.44 *Look at my bike*

Look at my bike. (dzieci pokazują zabawkę za pomocą gestów)
It's new. It's big. (dzieci pokazują przymiotniki za pomocą gestów)
My bike is new and big. (dzieci pokazują zabawkę i przymiotniki za pomocą gestów)
Look at my teddy bear. (jw.)
It's old. It's small.
My teddy bear is old and small.
Look at my skateboard. (jw.)
It's big. It's long.
My skateboard is big and long.

5 Play *Guess ...*

- Wskaż obrazki i zdjęcia zamieszczone na całej stronie podręcznika. Poproś ochotnika, aby w sekrecie wybrał jedną z zabawek ukazanych na ilustracjach i opisał ją, np.: *It's small. It's blue and yellow. Guess!* Dzieci odgadują, która to zabawka, i wskazują właściwą ilustrację.

SUPPORT: Ty w sekrecie wybieraj jedną z zabawek ukazanych na ilustracjach i opisuj ją, dodatkowo mówiąc, z zestawu do którego zadania (2 lub 4) pochodzi wybrana zabawka.

CHALLENGE: W parach lub małych grupach uczniowie na zmianę opisują zabawki ukazane na ilustracjach, pozostali odgadują, co to za zabawka, i odpowiadają pełnym zdaniem, np.: *It's the ball*.



Draw a toy: long and old or new and small.

- Dzieci, które wcześniej skończą ćwiczenie, mogą wykonać dodatkowe zadanie: na kartce lub w zeszytce mogą narysować zabawkę zgodnie z poleceniem: narysuj zabawkę starą i długą albo nową i małą.

Zakończenie

- Pokazuj w klasie przedmioty, które mogą być opisane przymiotnikami: *long, short, old, new, big, small*. Uczniowie opisują przedmioty odpowiednimi przymiotnikami, np.: *It's small*.
- 1.02 Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children**.



*Poproś dzieci o przyniesienie na następną lekcję jednej zabawki.

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 2, Lekcja 5, s. 23

Lesson 6 Thinking skills

Cele lekcji:

rozwijanie umiejętności porównywania przedmiotów

NaCoBeZu:

Dziecko potrafi porównać różne przedmioty, opisując ich cechy.

Główne słownictwo i struktury:

nazwy zabawek; przymiotniki opisujące zabawki; *It's (a doll, big);* ♻️ nazwy kolorów

Materiały (*opcjonalne):

karty obrazkowe przedstawiające zabawki i przymiotniki opisujące zabawki; *karty porównawcze z *Zeszytu ćwiczeń*; *zabawki dzieci; *karty wyrazowe z nazwami zabawek i przymiotnikami opisującymi zabawki; *maskotka Gąsienica Colin; *Teacher's Resource File: materiały z pakietu Ocenianie kształtujące

Rozpoczęcie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- 🎧 1.01 Odtwórz piosenkę *Welcome*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 18).

Główna część lekcji

1 Look and say. Sing *Look at my bike.*

- Pokaż na ułamek sekundy jedną z kart obrazkowych z przymiotnikami opisującymi zabawki. Dzieci nazywają zabawkę ukazaną na ilustracji i opisują jej cechy, np.: *It's a skateboard. It's short. It's new. It's blue and yellow.* Powtórz zadanie ze wszystkimi kartami obrazkowymi.
- 🎧 1.44 Odtwórz rymowankę *Look at my bike.* Dzieci mówią rymowankę i odgrywają jej treść (patrz s. 51).

*ZADANIE Z KARTAMI WYRAZOWYMI

Umieść na tablicy karty obrazkowe przedstawiające przymiotniki opisujące zabawki. Dzieci opisują zabawki, używając poznanych przymiotników. Pokazuj po jednej karcie wyrazowej, czytaj wyraz na głos i zachęć dzieci do powtórzenia go. Ochotnik umieszcza daną kartę wyrazową pod właściwą kartą obrazkową.

2 Look and find 6 differences. Point and say.

- Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji, poprzez różne gry i zadania, dzieci będą ćwiczyć umiejętność porównywania czegoś. Pokaż pary kart obrazkowych z przymiotnikami pokazujące przeciwieństwa. Uczniowie wymieniają odpowiednie różnice: *long/short, big/small, new/old.*
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 26.
- Wskaż pierwszy obrazek i zapytaj: **What toys can you see?** Dzieci odpowiadają. Powiedz: **Look and**

Wskazany element graficzny uruchamia ćwiczenie w aplikacji AR.

Lesson 6 Thinking skills

- 1 🎧 1.44 Look and say. Sing *Look at my bike.*
- 2 Look and find 6 differences. Point and say.



- 3 ✂️ Make the comparison cards. Ask and say.
- 4 🎮 Play The comparison game. 🌟



- 5 🌟 Play Odd one out. 🌟
- 🕒 Go to page 31, exercise 3.

26

LANGUAGE: car, doll, robot, scooter, teddy bear, skateboard, ball; big, small, old, new, long, short; It's (a doll); It's (big).
Podstawa programowa: rozwiązywanie problemów, krytyczne myślenie, współpraca

find the differences. Wyjaśnij po polsku, że zadaniem dzieci jest znaleźć różnice w rozmiarach, wieku i kolorach zabawek. Poproś ochotnika o podanie jednej różnicy, reszta klasy odnajduje i wskazuje odpowiednią zabawkę, np.: *In picture a the scooter is long. In picture b the scooter is short.*

- Wyznacz czas na znalezienie różnic między zabawkami i skonsultowanie ich w parach. Następnie poproś pięcioro ochotników o podanie pozostałych różnic (odpowiedzi: *big (a) / small (b) doll, yellow (a) / green (b) ball, small (a) / big (b) car, old (a) / new (b) bike, new (a) / old (b) robot.*)

*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś dzieci, aby wyjęły przyniesione zabawki. Ochotnicy prezentują zabawki przed całą klasą i opisują ich cechy, np.: *It's my toy car. It's old. It's small. It's red and black.* Pomóż dzieciom w opisie zabawek. Następnie podziel klasę na małe grupy. Dzieci na zmianę opisują swoje zabawki w grupach. Możesz poprosić uczniów, aby wymienili się zabawkami w swojej grupie. Ochotnicy opisują otrzymaną zabawkę. Zgaduj, do której osoby w danej grupie należy ta zabawka.

3 Make the comparison cards. Ask and say.

- Pokaż gotowe karty porównawcze. Powiedz: **Let's make the comparison cards.** Poproś dzieci, aby wyjęły szablon kart z *Zeszytu ćwiczeń* i pomóż im w wycinaniu szablonu.
- Opisz zabawki ukazane na kolejnych kartach porównawczych, np.: *It's a teddy bear. It's big. It's old.* Uczniowie słuchają i unoszą odpowiednią kartę. Pokaż swoją kartę, aby uczniowie mogli sprawdzić, czy unieśli/wybrali taką samą kartę.

*Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, poproś, aby wycięły cztery karteczki i samodzielnie narysowały na każdej dowolną zabawkę z rozdziału 2. Każda zabawka powinna mieć inną z następujących cech: *big, small, long, short*. Dzieci powinny też pokolorować zabawki na te kolory, które potrafią nazwać po angielsku.

- Zaproś ochotnika z własnymi kartami na środek klasy. Wskazuj wybrane karty i zadawaj pytania: **What's this?** Uczeń odpowiada nazwą zabawki i opisuje jej cechy, np.: *It's a skateboard. It's new. It's short.*
- Uczniowie przeprowadzają podobne dialogi w parach, na zmianę pytając o zabawki ukazane na kartach i opisując ich cechy.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci wybierają jedną ze swoich kart i ustawiają się przy ławkach w grupach po pięć lub sześć osób. Wymieniaj przymiotniki, np.: *old*. Dzieci, których zabawka na karcie charakteryzuje się daną cechą, przybijają piątkę w podskoku. Jeśli tylko jedna osoba w danej grupie ma zabawkę z daną cechą, podnosi rękę, ale nie przybija z nikim piątki.

4 Play *The comparison game*.

- Wskaż dzieci ukazane na obrazku i zapytaj: **Who's this?** (*Sam and Lia*) **How old is Sam/Lia?** (7). Powiedz: **They're playing The comparison game.**
- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Wyjaśnij zasady gry, zapraszając na środek klasy ochotnika z własnymi kartami porównawczymi. Ułóżcie każdy własne karty w stos, grzbietem do góry. Na hasło: **Start!** odwróćcie górną kartę z własnego stosu i spróbujcie znaleźć podobieństwa między dwoma zabawkami ukazanymi na kartach, np.: *It's a scooter/blue/big/new/old/long/short*. Osoba, która jako pierwsza wymieni podobieństwo, zgarnia parę kart, ale zanim to zrobi, obaj gracze powinni spróbować znaleźć więcej ewentualnych podobieństw między zabawkami. Wygrywa osoba, która zdobędzie więcej par kart.

SUPPORT: Dzieci grają w małych grupach. Na zmianę, po dwie osoby z grupy odkrywają górne karty ze swoich stosów. Dzieci, jako grupa, wspólnie szukają podobieństw pomiędzy zabawkami ukazanymi na kartach.

CHALLENGE: Dzieci grają w parach. Odkrywają kolejne karty ze swoich stosów i wymieniają jak najwięcej podobieństw pomiędzy zabawkami ukazanymi na kartach. Jeśli dzieci samodzielnie wykonały karty do zadania 2., łączą się w pary i składają swoje karty wspólnie w jeden zestaw. Każda para gra swoim zestawem ośmiu kart w *The comparison game* z inną parą.

5 Play *Odd one out*.

- Zaproś parę ochotników z własnymi kartami porównawczymi na środek klasy. Wyjaśnij po polsku zasady gry: jeden gracz wybiera i układa dowolnie w rzędzie cztery karty. Trzy z czterech zabawek ukazanych na kartach muszą mieć wspólną cechę, np. są małe. Drugi gracz wskazuje kartę, która nie pasuje do zestawu i opisuje unikatową cechę zabawki: (*It's the teddy bear. It's big*). Ochotnicy demonstrują zabawkę, zamieniając się rolami.
- W parach lub małych grupach uczniowie grają w *Odd one out*, na zmianę układając cztery karty i odnajdując kartę, która nie pasuje do pozostałych. Jeśli dzieci samodzielnie wykonały karty do zadania 2, łączą się w pary i grają w *Odd one out* podwójnymi kompletami kart z drugą parą.

*DODATKOWY POMYSŁ

Dzieci grają w parach własnymi kartami w wersję gry *Memory*. Układają na ławce dwa przemieszane komplety kart i na zmianę odkrywają po dwie karty. Jeśli karty są identyczne, opisują je, np.: *It's a robot. It's small. It's new* i usuwają tę parę na jeden wspólny stos. Jeśli karty nie są takie same, dzieci próbują znaleźć podobieństwa między nimi, np.: *It's new* i usuwają tę parę. Jeśli brakuje podobieństw, gracze odwracają karty obrazkiem do dołu i kontynuują grę.

Go to page 31, exercise 3.

- Dzieci, które wcześniej skończą ćwiczenie, mogą wykonać zadanie 3 ze strony 31 w podręczniku.

Zakończenie

- Pokazuj kolejno karty obrazkowe z przymiotnikami opisującymi zabawki. Uczniowie mówią przymiotniki, np.: *It's new* i wskazują w klasie przedmioty, które mają tę samą cechę.
-  1.02 Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.**

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 2, Lekcja 6, s. 24

Lesson 7 Culture

Cele lekcji:

mówienie rymowanki w zabawie *Queenie*; odgrywanie dialogu; rozpoznawanie i nazywanie zabawek; budowanie świadomości podobieństw i różnic międzykulturowych

NaCoBeZu:

Dziecko potrafi powiedzieć rymowankę *Queenie*, *Queenie* wraz z nagraniem i opowiedzieć o swojej ulubionej zabawce.

Główne słownictwo i struktury:

boy, girl, big, small; Who's got the ball? Is the ball here? My favourite toy is my (teddy bear).

Materiały (*opcjonalne):

karty obrazkowe przedstawiające przymiotniki opisujące zabawki; *karty wyrazowe z nazwami zabawek; *miękką piłkę; *maskotka Gąsienica Colin; *Teacher's Resource File: materiały z pakietu Ocenianie kształtujące

Rozpoczęcie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: *Hello, teacher.*
- 1.01 Odtwórz piosenkę *Welcome*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 18).
- 1.39 Odtwórz piosenkę *The magic elf*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 49).

Główna część lekcji

1 Play *What's missing?*

- Umieść na tablicy w rzędzie zestaw kart z przymiotnikami opisującymi zabawki. Wskazuj kolejne karty, uczniowie wymieniają powiązane z nimi przymiotniki. Usuń jedną z kart. Uczniowie mówią, która karta zniknęła, np.: *short*. Kontynuuj zabawę, aż usuniesz wszystkie karty, a uczniowie będą w stanie powiedzieć sześć przymiotników z pamięci.

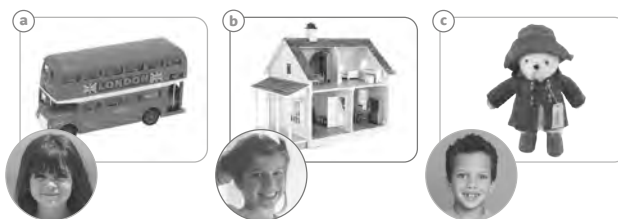
2 Listen and say the *Queenie, Queenie* rhyme.

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book*. Napisz na tablicy numer strony: 27. Wyjaśnij po polsku, że uczniowie poznają dzisiaj jedną z gier podwórkowych, w którą grają dzieci w Wielkiej Brytanii.
- Wskaż ilustrację i zapytaj: **How many children?** (5). Następnie wskaż postać po prawej stronie, powiedz: **It's Queenie. Queenie throws the ball. Queenie guesses who has the ball** i wyjaśnij znaczenie wypowiedzi.
- Powiedz: **Listen to the rhyme.** Odtwórz nagranie i odgrywaj treść rymowanki. Zachęć dzieci, aby naśladowały Twoje gesty. Sprawdź zrozumienie słów *boy* i *girl*. Powiedz: **Say the rhyme.** Odtwórz rymowankę, robiąc pauzę po każdej linijce, aby dzieci mogły rymowankę powtórzyć. Odtwórz nagranie trzeci raz. Dzieci mówią rymowankę z nagraniem i odgrywają jej treść.

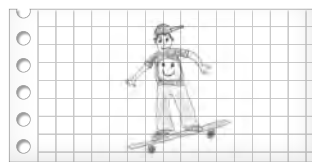
Lesson 7 Culture

1 Play *What's missing?*2 1.45 Listen and say the *Queenie, Queenie* rhyme.3 1.46 Listen and repeat the dialogue. Play *Queenie, Queenie*.

4 1.47 Listen and point. Say in Polish.



5 Draw and say.



LANGUAGE: *boy, girl, big, small; Who's got the ball? Is the ball here? My favourite toy is my (teddy bear).*
Podstawa programowa: poczucie przynależności do wspólnoty, samoregulacja

 1.45 *Queenie, Queenie*

Queenie, Queenie

Who's got the ball? (dzieci rozglądają się)

Boy or girl? (chłopcy robią krok do przodu, dziewczynki robią krok do przodu)

Big or small? (dzieci unoszą jedną rękę, potem ją opuszczają)

Is the ball here? (dzieci wyciągają lewą rękę przed siebie, następnie chowają ją za plecami)

Is the ball here? (dzieci wyciągają prawą rękę przed siebie, następnie chowają ją za plecami)

Queenie, Queenie

Who's got the ball? (jw.)

3 Listen and repeat the dialogue. Play *Queenie, Queenie*.

- Wskaż dzieci stojące w rzędzie i *Queenie* ukazane na ilustracji w zadaniu 2. Powiedz: **Listen to the dialogue.** Odtwórz nagranie.
- 1.46 Powiedz: **Listen and repeat.** Podziel klasę na trzy grupy i przydziel im role *Queenie*, Ucznia 1 i Ucznia 2. Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdej kwestii i prosząc odpowiednią grupę o jej powtórzenie. Pierwszą kwestię dialogu powtarza cała klasa oprócz *Queenie*. Powtórz zadanie dwa razy, prosząc grupy o zamienienie się rolami.
- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Zaprosz pięcioro ochotników na środek klasy, aby wyjaśnić reguły gry. Wyznacz jednemu ochotnikowi rolę *Queenie*, pozostali stają w rzędzie. *Queenie* staje plecami do osób łapiących i rzuca miękką piłkę lub zgniecioną w kulkę kartkę papieru do tyłu. Jedno z dzieci łapie piłkę i chowa za siebie, pozostali uczniowie też trzymają ręce z tyłu. Wówczas *Queenie* odwraca się. Wszyscy stojący w rzędzie mówią i odgrywają rymowankę *Queenie, Queenie*. Osoba trzymająca piłkę przekłada ją dyskretnie z ręki

do ręki, aby pokazać *Queenie* pustą dłoń. Następnie *Queenie* ma trzy szanse, aby zgadnąć, kto ma piłkę, pytając kolejnych uczniów: *Is the ball here?* Uczniowie odpowiadają: *Yes* lub: *No*.

- Podziel dzieci na grupy pięcio lub sześciuosobowe i ustaw je w różnych miejscach klasy, aby mogły zagrać w *Queenie*, *Queenie*.

*DODATKOWY POMYSŁ

Poproś ochotnika, aby stanął przy drzwiach, tyłem do klasy. Daj wybranemu uczniowi miękką piłkę do schowania. Następnie ochotnik odwraca się i szuka piłki, pytając: *Is the ball here?* Reszta klasy odpowiada: *No* lub *Yes*. Jeśli osoba szukająca piłki oddala się od niej za bardzo, uczniowie kilka razy mówią: *No*, jeśli bardzo się zbliża, kilkakrotnie mówią: *Yes!* Powtórz grę, zapraszając do poszukiwań innych ochotników. Zamiast piłki możesz wykorzystać zgniecioną w kulkę kartkę papieru.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają w kręgu, poza jednym ochotnikiem. Uczniowie rzucają do siebie piłkę. Gdy piłka jest w locie, ochotnik w pewnym momencie woła: *Hot!* – wtedy nie wolno jej złapać. Jeśli ktoś złapie piłkę po hasło *Hot*, zamienia się miejscami z uczniem znajdującym się w środku. Jeśli osoby łapiące piłkę zareagują prawidłowo, gra jest kontynuowana bez zmian.

4 Listen and point. Say in Polish.

- Wyjaśnij, że osoby ze zdjęć mieszkają w Wielkiej Brytanii i mają różne ulubione zabawki. Wprowadź wyrażenie: *favourite toy*. Wskaż zabawki ukazane na zdjęciach i zapytaj: *What's this?* Dzieci odpowiadają po polsku lub po angielsku.
- Powiedz: **Listen and point.** Dzieci słuchają nagrania lub oglądają wideo prezentujące dzieci i ich ulubione zabawki w Wielkiej Brytanii. Zadawaj uczniom pytania sprawdzające zrozumienie treści nagrania. Dzieci wskazują właściwe zdjęcia (odpowiedzi: 1 c, 2 a, 3 b). Odtwórz nagranie ponownie lub odtwórz wideo 11 i poproś uczniów, aby podnosili ręce, jeśli lubią podobne zabawki.
- Zapytaj dzieci, jakie zabawki lubią dzieci w Polsce. Uczniowie porównują w języku polskim popularne zabawki w Wielkiej Brytanii i w Polsce.

1.47 11

In the UK, children like computer games. But traditional toys are popular, too
Hello, I'm Ian. I like soft toys. My favourite toy is this small teddy bear. His name's Paddington.
Hello, I'm Naya. I like cars and buses. My favourite toy is this old London bus.
Hello, I'm Emily. I like dolls, big and small. My favourite toy is this big doll's house.
Toys are great!

5 Draw and say.

- Zapytaj: *What's your favourite toy?* Pomóż dzieciom odpowiadać po angielsku.
- Pokaż przykładowy rysunek w podręczniku i powiedz: **Draw your favourite toy in your notebook.** Wyjaśnij, że zadaniem dzieci będzie narysować ulubioną zabawkę. Mogą także narysować siebie samych, jak się bawią tą zabawką. Wyznacz czas na wykonanie zadania. Chodź po klasie i zadawaj pytania o rysunki dzieci.
- Ochotnicy pokazują swoje rysunki całej klasie i opowiadają o nich, np.: *My favourite toy is my skateboard. It's long and blue.* W dużej klasie dzieci pokazują i opisują swoje rysunki w grupach.

Zakończenie

- Unieś podręcznik i zapytaj o zabawki brytyjskich dzieci: **What is (Ian's) favourite toy?** Uczniowie odpowiadają z pamięci (*Ian* – a teddy bear, *Naya* – a red London bus, *Emily* – a doll's house).
-  1.02 Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.**

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 2, Lekcja 7, s. 25

Lesson 8 Unit review

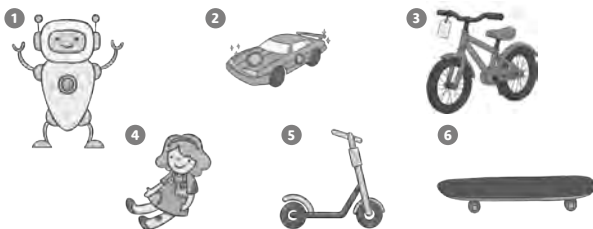
1 1.48 Listen, point and say. Listen and repeat.



2 1.49 Listen, point and say.



3 1.50 Listen, look and correct the sentences.



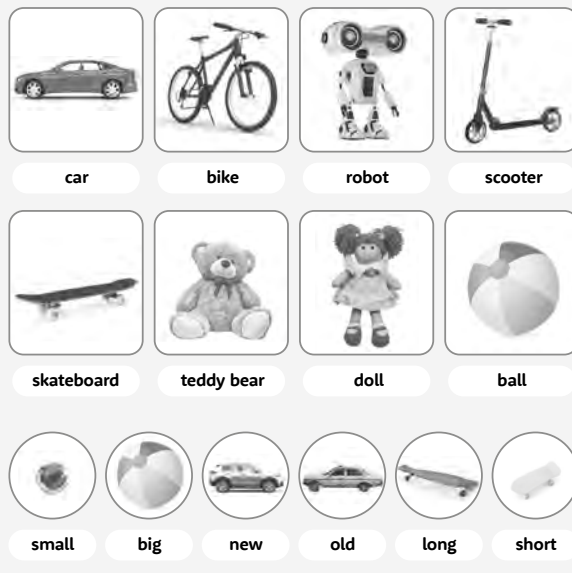
28

Podstawa programowa: kierowanie sobą, przekonanie o własnej skuteczności

4 1.51 Listen and repeat. Think and choose.



UNIT 2 Gary's dictionary



What's the mystery word?

Podstawa programowa: przekonanie o własnej skuteczności, nastawienie na rozwój

29

Lesson 8 Unit review

Cele lekcji:

powtórzenie materiału z rozdziału 2

NaCoBeZu:

Dziecko zna nazwy ośmiu zabawek i sześciu przymiotników opisujących zabawki.

Główne słownictwo i struktury:

nazwy zabawek; przymiotniki opisujące zabawki; *Can I have a (robot), please? Here you are. Thank you. It's a (car). It's (big).*

Materiały (*opcjonalne):

karty obrazkowe przedstawiające zabawki i przymiotniki opisujące zabawki; *karty wyrazowe z nazwami zabawek i przymiotnikami opisującymi zabawki; *maskotka Gąsienica Colin; *Teacher's Resource File: Unit 2 wklejka, materiały z pakietu Ocenianie kształtujące

Rozpoczęcie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: **Hello, teacher.**
- 1.01 Odtwórz piosenkę *Welcome*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywiają jej treść (patrz s. 18).
- Zapytaj: **Do you remember the British children from the last lesson? What are their favourite toys?** Dzieci przypominają zabawki (a teddy bear, a red London bus, a doll's house).
- 1.45 Odtwórz rymowaną *Queenie, Queenie*. Dzieci mówią rymowaną i odgrywiają jej treść (patrz s. 54).

Główna część lekcji

1 Listen, point and say. Listen and repeat.

- Unoś kolejno karty obrazkowe przedstawiające zabawki i pytaj: **What's this?** Uczniowie odpowiadają: *It's a ...*
- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 28.
- Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie, zatrzymując je po każdym dialogu odnoszącym się do jednego obrazka. Powiedz: **Say the number.** Dzieci odszukują i wskazują właściwy obrazek oraz podają jego numer, np.: *It's number 3* (odpowiedzi: 3, 7, 8, 6, 1, 4, 5, 2).
- Powiedz: **Listen and repeat.** Odtwórz nagranie ponownie. Dzieci powtarzają dialogi.
- W parach uczniowie na zmianę wskazują obrazki i przeprowadzają na ich temat podobne dialogi jak w nagraniu.

1.48

*Can I have a robot, please? Here you are! Thank you.
Can I have a skateboard, please? Here you are! Thank you.
Can I have a ball, please? Here you are! Thank you.
Can I have a teddy bear, please? Here you are! Thank you.
Can I have a car, please? Here you are! Thank you.
Can I have a scooter, please? Here you are! Thank you.
Can I have a bike, please? Here you are! Thank you.
Can I have a doll, please? Here you are! Thank you.*

2 Listen, point and say.

- Zapytaj: **Do you remember The magic elf story?** Wskaż postaci ukazane na obrazkach i zapytaj: **Who's this?** (Danny, magic elf). Powiedz: **Listen, point and say.** Wyjaśnij, że po usłyszeniu nagrania/zdań zadaniem dzieci

będzie wskazanie właściwej postaci oraz powiedzenie, kto w historyjce wypowiada dane zdanie. Odtwórz nagranie (odpowiedzi w zapisie nagrania).

1.49

- 1 I want a new robot. (pauza) Danny.
- 2 I can help. (pauza) Magic elf.
- 3 Can I have a new robot, please? (pauza) Danny.
- 4 It's a ball, not a robot. (pauza) Danny.
- 5 Jump. Turn around. Close your eyes. (pauza) Magic elf.
- 6 Oh, yes! Phew! Here you are! (pauza) Magic elf.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel klasę na pary i poproś, aby dzieci stanęły naprzeciw wyznaczonego im partnera. Poproś, aby w każdej parze jedna osoba powoli pokazała za pomocą gestów jedną z zabawek poznanych w rozdziale 2. Druga osoba jest lustrem, naśladuje gesty partnera i zgaduje, które słowo pokazuje kolega/koleżanka.

3 Listen, look and correct the sentences.

- Pokaż karty obrazkowe przedstawiające przymiotniki opisujące zabawki i poproś, aby dzieci przypomniały poznane przymiotniki. Wskaż zabawki ukazane na obrazkach w zadaniu 3 w podręczniku i zachęć dzieci, aby je opisały odpowiednimi przymiotnikami. Możesz następnie przeprowadzić wybraną grę z kartami wyrazowymi z Banku gier na ss. 13-14.
- Powiedz: **Listen, look and correct the sentences.** Odtwórz nagranie i zatrzymaj je po zdaniu *It's small*. Zachęć dzieci, aby poprawiły zdanie: *No, it's big*. Wznów odtwarzanie nagrania. Dzieci słuchają i sprawdzają, czy udało się im poprawić zdanie.

1.50

- 1 It's a robot. It's small. (pauza) No, it's big.
- 2 It's a car. It's big. (pauza) No, it's small.
- 3 It's a bike. It's old. (pauza) No, it's new.
- 4 It's a doll. It's new. (pauza) No, it's old.
- 5 It's a scooter. It's long. (pauza) No, it's short.
- 6 It's a skateboard. It's short. (pauza) No, it's long.

*DODATKOWY POMYSŁ

Zagraj z dziećmi we *Wskazywanie*. Opis gry w *Banku gier* na s. 15.

4 Listen and repeat. Think and choose.

- Wskaż obrazek i wyjaśnij, że uczniowie będą oceniać swoją pracę w rozdziale 2.
- Powiedz: **Listen and repeat.** Zachęć dzieci, aby podczas słuchania nagrania wskazywały kolejne liczby na termometrze. Odtwórz nagranie. Dzieci mówią liczby razem z nagraniem i powtarzają zdania. Sprawdź zrozumienie słów *good* i *excellent*.
- Poproś dzieci po polsku, aby zdecydowały, jak oceniają swoją pracę w rozdziale 2, wybierając po cichu jedno ze zdań, które przed chwilą powtórzyły. Przypomnij zdania, mówiąc je z odpowiednim natężeniem emocji: **My work is OK/good/excellent.**

1.51

One ... two ... three ... four ... five ... six ... seven ... eight ... nine ... ten! My work is OK! My work is good! My work is excellent!

Gary's dictionary

- Przeprowadź z klasą dowolne dwa ćwiczenia ze słownikiem obrazkowym z *Banku gier* ze ss. 16-17.
- Zwróć uwagę dzieci na symbol słoneczka pod słownikiem obrazkowym i przeczytaj pytanie: **What's the mystery word?** Wyjaśnij, że w każdym rozdziale przy numerze strony trzy razy pojawia się symbol słoneczka. Ten symbol oznacza, że na tej stronie ukryta jest litera. Trzy kolejne ukryte litery tworzą dodatkowe słowo, związane z tematem rozdziału.
- Dzieci szukają ukrytych liter na stronach oznaczonych symbolem słoneczka (s. 20 – litera U, s. 24 – litera F, s. 26 – litera O).
- Kiedy dzieci skończą wyszukiwanie liter, poproś, aby ochotnicy zapisali kolejne litery na tablicy (UFO). Wyjaśnij znaczenie tajemniczego słowa, jeśli to konieczne.

Zakończenie

- Unieś podręcznik i zapytaj: **How many (toys/adjectives) do you remember?** Dzieci wymieniają z pamięci słowa z danych kategorii.
- 1.02 Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.**

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 2, Lekcja 8, s. 26 i ćw. 1, s. 27

Cumulative review

Cele lekcji:

powtórzenie materiału z rozdziału *Hello, Bugs Team!* oraz rozdziałów 1–2

NaCoBeZu:

Dziecko potrafi odnaleźć na ilustracji różne jej elementy i nazwać je po angielsku.

Główne słownictwo i struktury:

materiał z rozdziału *Hello, Bugs Team!* oraz rozdziałów 1–2

Materiały (*opcjonalne):

karty obrazkowe z rozdziału *Hello, Bugs Team!* oraz rozdziałów 1–2; *karty wyrazowe z rozdziałów 1–2; *maskotka Gąsienica Colin

Sekcję *Cumulative review* można przeprowadzić na tej samej lekcji, na której uczniowie piszą test z rozdziału 2.

Rozpoczęcie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: **Hello, teacher.**
-  **1.01** Odtwórz piosenkę *Welcome*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 18).

Główna część lekcji

1 Play 10 seconds.

- Przypomnij, że na tej lekcji dzieci będą powtarzały materiał, którego uczyły się od początku roku. Z każdą taką sekcją ilość materiału będzie się zwiększała.
- Pytaj o słowa z różnych kategorii dotychczas poznanych przez dzieci: **How many (toys) can you name in (10) seconds?** Wyjaśnij znaczenie pytania po polsku. Wybieraj dowolnie wybieranych uczniów, aby wymieniali słowa z pamięci. Włącz minutnik, odliczaj podane słowa i po upływie wyliczonego czasu powiedz: **Stop!**

2 Do the class quiz.

- Przeprowadź quiz z poznanego dotychczas materiału. Podziel klasę na dwie drużyny, np.: *Robots* i *Scooters*. Na zmianę wyznaczaj drużynom różne zadania:
 - 1 Pokazuj karty obrazkowe z dotychczas poznanych zakresów słownictwa, pytając: **What's this?** lub prosząc o uzupełnienie zdań, np.: **Can I have (a scooter), please?**
 - 2 Pokazuj karty obrazkowe do historyjek i proś o ułożenie ich w odpowiedniej kolejności lub o uzupełnienie dialogu dotyczącego danej karty, np.: **Can I have my old (robot, please)?**
 - 3 Proś o znalezienie pary przeciwieństw na kartach, np. *old–new*.
 - 4 Umieść karty obrazkowe na tablicy, ponumeruj je i pokazuj karty wyrazowe. Poproś o podanie numeru pasującej karty obrazkowej.
 - 5 Odtwórz nagranie karaoke wybranej piosenki i poproś o odśpiewanie jednej zwrotki lub zacznij mówić rymowankę, a dzieci podają kolejną linijkę.

Cumulative review

Starter 1 2 3 4 5 6

1 Play 10 seconds.

2 Do the class quiz. 3 1.52 Listen, find and point.4 Play I spy with Bugs eye.

5 Look and guess.



30

Podstawa programowa: rozwiązywanie problemów, krytyczne myślenie

- Wyznaczaj do udzielania odpowiedzi różnych przedstawicieli drużyn. Możesz drużynom przyznawać punkty. Drużyny mogą też wspólnie zbierać punkty na nagrodę dla całej klasy, np. po osiągnięciu wyznaczonej liczby punktów wszyscy zagrają w ulubioną grę.

3 Listen, find and point.

- Unieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: **Open the book.** Napisz na tablicy numer strony: 30. Zapytaj: **What can you see in the picture?** Dzieci wymieniają po angielsku ukazane na obrazku postaci, przybory szkolne, zabawki i inne drobne przedmioty, przymiotniki, liczby oraz kolory.
- Powiedz: **Listen, find and point.** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdym dialogu. Uczniowie słuchają nagrania, odnajdują i wskazują właściwe elementy obrazka. Odtwórz nagranie drugi raz bez zatrzymywania nagrania i zachęć dzieci, aby oprócz słuchania i wskazywania elementów obrazka próbowali podawać odpowiedzi razem z nagraniem.

 1.52

- 1 Where's the bike? It's here!
- 2 What's this? It's a skateboard. It's long.
- 3 Can I have a robot, please? Here you are.
- 4 Where's the scooter? It's here. It's new.
- 5 What's this? It's an apple.
- 6 Can I have a car, please? Here you are.
- 7 Where's the mouse? It's here!
- 8 What's this? It's a yellow teddy bear. It's old.
- 9 Can I have a doll, please? Here you are.
- 10 Where's the schoolbag? It's here. It's big.
- 11 What's this? It's a notebook. It's small.
- 12 Can I have a pencil, please? Here you are.

ZADANIE RUCHOWE

Podziel dzieci na pary. Każda para robi jedną śnieżynkę, gniotąc w kulkę kartkę papieru (może być zapisana) formatu A4. Podaj nazwę kategorii, np.: **Toys**. Uczniowie rzucają śnieżynką do siebie, wymieniając po jednym słowie z danej kategorii. Co chwilę zmieniaj kategorię. Jeśli ktoś zbyt długo się zastanawia lub nie złapie śnieżynki, przykuca i wstaje.

*EXTRA WORDS AND SKILLS

Możesz wprowadzić dodatkowe słownictwo związane z tematyką rozdziału, wykorzystując sekcję *Extra words and skills* ze strony 97 podręcznika. Scenariusz lekcji na s. 158 *Książki nauczyciela*.

4 Play I spy with Bugs eye.

- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey**. Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podziel dzieci na pary i poproś, aby wspólnie korzystały z jednej książki.
- Powiedz: **I spy with Bugs eye ... (a skateboard)**, wspomagając się gestami. Dzieci odnajdują wymieniony przedmiot lub postać na ilustracji i go/ją wskazują. Dziecko, które w parze wskaże prawidłowy element jako pierwsze, wygrywa. Powtórz grę kilka razy.

SUPPORT: Dzieci pracują w parach – współpracują, nie rywalizują: wspólnie próbują odnaleźć wymieniony element na ilustracji.

CHALLENGE: Dzieci kontnuują grę w małych grupach. Na zmianę mówią: *I spy with Bugs eye ... (a ball)*, pozostałe dzieci pospiesznie wskazują dany element ilustracji.

5 Look and guess.

- Poproś uczniów, aby zeszytem ćwiczeń albo dłonią zakryli ilustrację w zadaniu 3.
- Wskaż lupy 1–6 i powiedz: *Look and guess*. Dzieci próbują zgadnąć, co powiększa każda lupa. Nie potwierdzaj odpowiedzi dzieci ani im nie zaprzeczaj.
- Poproś dzieci, aby odsłoniły ilustrację zamieszczoną pod zadaniem 3 i odnalazły fragmenty obrazka powiększone przez lupy. Poproś dzieci, aby nazwały elementy ilustracji widoczne w lupach (*1 pen, 2 skateboard, 3 robot, 4 ruler, 5 school bag, 6 teddy bear*).

*DODATKOWY POMYSŁ

Podziel klasę na dwie drużyny. Zaproś przedstawiciela jednej drużyny na środek klasy i pokaż mu jedną z kart obrazkowych. Uczeń samodzielnie rysuje dane słowo na tablicy, a jego drużyna próbuje je odgadnąć. Nie wolno mu pokazywać słowa za pomocą gestów. Wyznacz 90 sekund na narysowanie i odgadnięcie słowa. Jeśli drużyna odgadnie słowo w tym czasie, zdobywa 1 punkt. Następnie przedstawiciel drugiej drużyny rysuje inne słowo. Kontynuuj grę, zapraszając do rysowania innych członków drużyn. Wygrywa drużyna, która zdobędzie więcej punktów.

Zakończenie

- Rozdaj dzieciom po jednej karcie obrazkowej z dotychczas poznany słownictwem i poproś, aby nikomu nie pokazywały obrazka. Na hasło: **Start!** uczniowie kolejno wstają i pokazują swoją kartę, a cała klasa podaje odpowiednie słowo.
-  1.02 Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children**.

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Rozdział 2, ćw. 2, s. 27; Video time, s. 30

Cele lekcji:

powtórzenie materiału z rozdziałów *Hello, Bugs Team!* oraz 1–2

NaCoBeZu:

Dziecko umie rozpoznać i nazwać: kolory, liczby 1–10, przybory szkolne i zabawki, których nazwy poznało w rozdziałach *Hello, Bugs Team!* oraz 1–2

Główne słownictwo i struktury:

materiał z rozdziałów *Hello, Bugs Team!* oraz 1–2

Materiały (*opcjonalne):

karty obrazkowe z rozdziałów *Hello, Bugs Team!* oraz 1–2; kostka do gry; *pionki z *Zeszytu ćwiczeń*; *karty wyrazowe z rozdziałów 1–2; *maskotka Gąsienica Colin

Rozpoczęcie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: **Hello, teacher.**
- **1.01** Odtwórz piosenkę *Welcome*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 18).

Główna część lekcji**1 Play Categories.**

- Wyjaśnij po polsku, że na dzisiejszej lekcji uczniowie powtórzą materiał, który poznali na lekcjach od początku roku. Podawaj kategorie słów poznanych dotychczas przez dzieci, np.: **Colours.** Dzieci pojedynczo mówią słowa z danej kategorii. Pokazuj karty obrazkowe, jeśli dzieci powiedzą odpowiadające im słowa.
- **1.23** Odtwórz piosenkę *I write at school*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 33).

2 Find the answers in your book.

- Podziel klasę na sześć grup i każdej z nich przydziel liczbę 1–6. Poproś, aby uczniowie przygotowali podręczniki, gdyż na różnych stronach będą szukać odpowiedzi na Twoje pytania.
- Powiedz: **Listen and find.** Zadawaj pytania dotyczące materiału z pierwszych rozdziałów podręcznika. Zapisuj numery stron na tablicy i wspomagaj się gestami, aby wyjaśnić znaczenie pytań.
- Dawaj uczniom 30–60 sekund na znalezienie odpowiedzi i rzucaj kostką. Podawaj liczbę, która wypadła, np.: **Three.** Przedstawiciel grupy o tym numerze podaje odpowiedź. Jeśli jest prawidłowa, klasa zdobywa punkt; jeśli nie, inna grupa podaje prawidłową odpowiedź, ale Ty zdobywasz punkt. Jeśli dzieci zdobędą więcej punktów niż Ty na koniec gry, wygrywają.

Przykładowe pytania:

- 1 **How many bugs are there on pages 4 and 5?** (3 – Colin, Bella, Lucy)
- 2 **What animal is Gary?** (a glow-worm)
- 3 **What does Gary find in the story in Hello, Bugs Team?** (the ball)
- 4 **What colour is the schoolbag in Colin's room on page 8?** (green)

- 1 **Play Categories.**
- 2 **Find the answers in your book.**
- 3 **Make the Bugs counters. Play the game.**



32

- 5 **Which school object is blue and white on page 9?** (the rubber)
- 6 **What instrument has Lucy got in The school concert story?** (a ruler and pens)
- 7 **What is the bugs' teacher's name?** (Miss Beetle)
- 8 **Say the Bug twister! from page 12.** (A rabbit with a red ruler and a red rubber.)
- 9 **Who says 'I read at school' in activity 2 on page 13?** (the boy in picture 1)
- 10 **Who says 'I'm late' on page 15, the girl or the teacher?** (the girl)
- 11 **How many toys are there in The magic elf story?** (four – a robot, a ball, a car, a bike)
- 12 **What magic words does the elf say in the story?** (Jump. Turn around. Close your eyes. One, two, three. Surprise, surprise. Tripilee!)
- 13 **Which toy is old in activity 1 on page 25?** (the yellow car)
- 14 **What is the black skateboard like in activity 1 on page 25: long or short?** (It's long.)
- 15 **What game do the children play on page 27?** (Queenie)

ZADANIE RUCHOWE

Umieść wybrane karty obrazkowe z rozdziałów *Hello, Bugs Team!* oraz 1–2 w różnych miejscach klasy tak, aby wszyscy je widzieli. Podziel klasę na cztery grupy: *Caterpillars*, *Bees*, *Ladybirds*, *Glow-worms*. Wydawaj grupom różne polecenia, np.: **Caterpillars walk fast to number 4. Bees jump to the bike. Ladybirds walk slowly to the doll. Glow-worms tiptoe to the schoolbag.** Grupy odnajdują właściwą kartę i idą w jej stronę w określony sposób.

ZADANIE Z KARTAMI WYRAZOWYMI

Wykorzystaj wybraną grę z kartami wyrazowymi z *Banku gier* na ss. 13–14.

3 Make the Bug counters. Play the game.

- Pokaż gotowe pionki do gry. Powiedz: **Let's make the Bugs counters.** Poproś uczniów, aby wyjęli szablon pionków z *Zeszytu ćwiczeń*, i pomóż im w wycinaniu.
*Jeśli dzieci nie korzystają z *Zeszytu ćwiczeń*, wycinają cztery kwadraciki i na każdym rysują symbol zwierzątek z Bugs Team, np.: nogę gąsienicy, skrzydełka biedronki, paski pszczołki, światełko świetlika.
- Podczas gdy dzieci wycinają pionki, odtwórz w tle jedną z piosenek poznanych w rozdziałach 1–2.
- Kłaśnij i powiedz: **Hey, hey, hey.** Uczniowie kończą hasło: *Let's play a game!* Podziel dzieci na cztery grupy nazwane imionami bohaterów podręcznika: *Colin, Lucy, Bella, Gary.* Powiedz: **Open your books on page 32** i zapisz numer strony na tablicy.
- Wyjaśnij zasady gry po polsku: każdy uczeń kładzie na planszy w swoim podręczniku pionek z odpowiednią postacią przydzieloną jego grupie. Rzucaj kostką kolejno dla każdej grupy i mów, o ile pól członkowie grupy powinni się przemieścić, np.: **Colin – six.** Kiedy dana grupa stanie na odpowiednim polu, wybierz jej przedstawiciela, aby nazwał przedmiot na obrazku. Wyjaśnij, że jeśli gracz stanie na polu z kwiatkiem, przesuwają się wzdłuż łodygi do góry na wskazane pole, jeśli zaś staną na żdźble trawy, zsuwają się w dół na odpowiednie pole. Gra kończy się, gdy pierwsza grupa stanie na polu końcowym i wygrywa.
- Możesz przeprowadzić drugą kolejkę gry, utrudniając zadania, np. prosząc o odpowiedź na temat przedmiotu na obrazku pełnym zdaniem: **What's this? (It's a (bike).)** lub mówiąc: **Ask me for this!**, a uczeń prosi pełnym zdaniem: *Can I have a (ball)?*

SUPPORT: Uczniowie siadają razem w swoich grupach. Każdy przesuwają pionek na swojej planszy. Kiedy wszyscy staną na odpowiednim polu, dzieci konsultują odpowiedź między sobą i ochotnik nazywa przedmiot na obrazku.

CHALLENGE: Dzieci grają w małych grupach. Podają informacje na temat przedmiotu na obrazku pełnym zdaniem.

4 Sing a song from Unit 1 or Unit 2.

- Unieś książkę i pokaż pierwsze strony rozdziałów 1 i 2. Zapytaj: **What songs do you know from Units 1 and 2?**
- Poproś uczniów, aby wybrali, którą piosenkę chcą zaśpiewać, głosując poprzez podniesienie ręki. Policz głosy i odtwórz nagranie piosenki wybranej przez większość klasy. Powiedz: **Sing and act out the song.** Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść.

 1.13  1.18  1.23  1.34  1.39  1.44

*DODATKOWY POMYSŁ

Zagraj z dziećmi w *Test pamięci*. Opis gry w *Banku gier* na s. 13.

Zakończenie

- Zaczynij rysować wybrany przedmiot poznany przez dzieci w początkowych rozdziałach podręcznika, np. rower. Dzieci zgadują, co rysujesz. Powtórz zadanie z kilkoma różnymi przedmiotami.
-  1.02 Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.**

*ZESZYT ĆWICZEŃ

Review 1 – rozdziały 1 i 2, s. 31

Cele lekcji:

rozpoznawanie i nazywanie kolorów, mieszanie kolorów

NaCoBeZu:

Dziecko umie nazwać jedenaście kolorów i powiedzieć, jaki kolor powstaje z wymieszania kolorów.

Główne słownictwo i struktury:

black, brown, grey; (Red) and (blue) make (purple); mix; light, dark; red, blue, yellow, orange, green, pink, white, purple

Materiały (*opcjonalne):

karty obrazkowe przedstawiające kolory; farbki lub kredki; *sześć kartek formatu A4; *maskotka Gąsienica Colin

Rozpoczęcie

- Przywitaj dzieci, mówiąc: **Hello, children.** Uczniowie odpowiadają: **Hello, teacher.**
-  **1.01** Odtwórz piosenkę *Welcome*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 18).

Główna część lekcji**1 Play Touch something blue!**

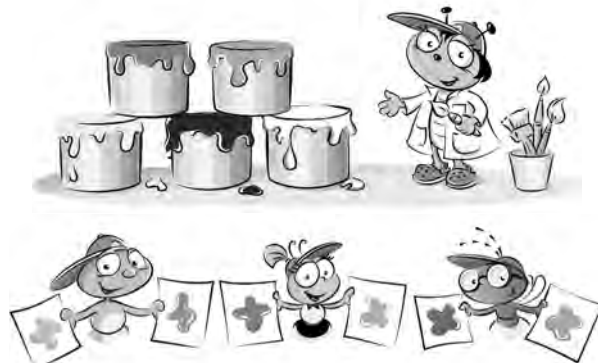
- Unieś karty obrazkowe przedstawiające kolory z rodzaju *Hello, Bugs Team!* Dzieci nazywają kolory. Powiedz: **Touch something (yellow),** a uczniowie dotykają dowolnych przedmiotów o danym kolorze.

2 Listen, point and repeat.

- Podnieś książkę i powiedz: **Look, look, look.** Uczniowie kończą hasło: *Open the book.* Napisz na tablicy numer strony: 33. Wskaż obrazek w zad. 3 i zapytaj: **Which colours can you name in English?** Dzieci odpowiadają.
- Wprowadź nazwy nowych kolorów: *black, brown, grey,* wykorzystując przedmioty o danych kolorach w klasie, np. kredki. Następnie mów nazwy kolorów, a dzieci wskazują właściwe plamki w podręczniku.
- Wskaż kolory w puszkach na obrazku. Wyjaśnij po polsku lub po angielsku, że mieszając te kolory, możemy stworzyć nowe, takie jak na kartkach trzymanyh przez zwierzątka na obrazku.
*Uwaga: czerwony, niebieski i żółty są kolorami podstawowymi. Białe i czarne, które pojmowane są także jako brak koloru, nie są wykorzystywane do tworzenia nowych barw, ale można nimi rozjaśniać lub przyciemniać inne kolory.
- Powiedz: **Listen and point.** Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania i wskazują kolejne kolory na obrazku. Powiedz: **Listen and repeat.** Odtwórz nagranie, robiąc pauzę po każdej linijce. Dzieci powtarzają tekst rymowanki.
- Możesz odtworzyć nagranie po raz trzeci, zachęcając uczniów, aby mówili rymowankę razem z nagraniem.

**Colours**

- 1  **Play Touch something blue!**
- 2  **1.53 Listen, point and repeat.**
- 3  **1.54 Listen and guess. Point and say.**



- 4  **Play Colour groups.**
- 5 **Do a class experiment and find out about mixing colours.**



Lucy's Lab

LANGUAGE: *black, brown, grey; (Red) and (blue) make (purple); mix; light, dark*
Podstawa programowa: rozwiązywanie problemów, kreatywne myślenie, współpraca

33

 1.53 Make new colours!

*Red, blue, yellow,
Black and white.
Mix the colours!
Hurray! Hurray!*

*Green, pink, purple
Orange, brown, grey.
Make new colours!
Hurray! Hurray!*

3 Listen and guess. Point and say.

- Pokaż karty obrazkowe z kolorami niebieskim i żółtym. Nałóż je na siebie, mówiąc: **Blue and yellow make ...** Wyjaśnij znaczenie zdania po polsku, jeśli to konieczne. Powiedz: **Guess** i zachęć uczniów, aby odgadli, jaki kolor powstanie po zmieszaniu tych kolorów. Podpowiedz, że będzie to jeden z kolorów na kartach trzymanyh przez postaci na obrazku w podręczniku. Kiedy uczniowie podadzą właściwy kolor, powiedz: **Very good. Green.**
- Powiedz: **Listen and guess.** Odtwórz nagranie. Uczniowie zgadują, jaki kolor powstanie ze zmieszania danych kolorów, a następnie słuchają prawidłowej odpowiedzi.
- Następnie powiedz: **Point and say.** Odtwórz nagranie ponownie, zatrzymując je po słowie *make* w pierwszym dialogu. Zachęć uczniów, aby powtórzyli zdanie, wskazując właściwe kolory, i dokończyli je, podając nazwę utworzonego koloru. Wznów odtwarzanie, aby uczniowie sprawdzili swoje odpowiedzi. Kontynuuj zadanie z pozostałymi dialogami.
- Podziel klasę na sześć grup i każdej z nich przydziel inny kolor z nagrania, np.: **green.** Każda grupa decyduje, jakie kolory po zmieszaniu tworzą dany kolor i udziela odpowiedzi, np.: **Blue and**

yellow make green. Jeśli dzieci się pomylą, daj im dwie szanse na poprawienie odpowiedzi, a następnie poproś pozostałe grupy o pomoc.

1.54

- 1 **Lucy:** *Blue and yellow make ...*
Colin: *Green!*
- 2 **Lucy:** *Red and blue make ...*
Gary: *Purple!*
- 3 **Lucy:** *Black and white make ...*
Bella: *Grey!*
- 4 **Lucy:** *Red and white make ...*
Gary: *Pink!*
- 5 **Lucy:** *Red and yellow make ...*
Colin: *Orange!*
- 6 **Lucy:** *Red, blue and yellow make ...*
Bella: *Brown!*

4 Play Colour groups.

- Podziel uczniów na pięć grup: *red, blue, yellow, black, white*, i poproś, aby każda stanęła w innym miejscu klasy.
- Mów zdania z nagrania, np.: **Red and yellow make ...** Wymienione grupy (tutaj *red* i *yellow*) podchodzą do siebie i podają sobie ręce, tworząc koło, a cała klasa kończy zdanie, np.: *orange*. Następnie grupy wracają na swoje miejsca. Podawaj różne mieszanki kolorów jak w nagraniu, a grupy odpowiednio reagują. Następnie utrudnij zadanie: mów nazwy kolorów, które powstają ze zmieszania dwóch farb, np. *green*, a uczniowie mówią, jakie kolory tworzą daną barwę i dzieci z danych grup podchodzą do siebie.

SUPPORT: Nie utrudniaj zabawy. Mów nazwy kolorów, które są potrzebne aby utworzyć nową barwę. Pomagaj dzieciom, jeśli mają trudność z dokończeniem zdań.

CHALLENGE: Podziel dzieci na grupy pięcioosobowe. Przydziel każdemu dziecku jeden z kolorów: *red, blue, yellow, black, white*. Dzieci na zmianę mówią początki zdań z nagrania, np. *Blue and yellow make ...* Uczniowie, którym przypisane są dane kolory podają sobie ręce, a pozostałe dzieci z grupy kończą zdania, np. *green*.

ZADANIE RUCHOWE

Dzieci stają w kole. Poproś, żeby przyjrzały się swoim ubraniom i dodatkom (np. gumki do włosów). Mów początki zdań, np. **Blue and yellow make ...** Dzieci kończą zdanie nazwą właściwego koloru (tu *green*) a następnie dzieci, które mają na sobie coś w danym kolorze (tu zielonym) wbiegają do środka. Ochotnicy mogą przejąć Twoją rolę. Dzieci mogą też bawić się w dwóch mniejszych grupach.

5 Do a class experiment and find out about mixing colours.

- Wskaż Biedronkę Lucy oraz zdjęcie dzieci mieszających kolory i przeczytaj na głos nagłówek *Lucy's Lab*. Wyjaśnij, że w tej sekcji podręcznika uczniowie będą wykonywać proste eksperymenty lub kreatywne ćwiczenia, ucząc się nowych rzeczy z różnych dziedzin poprzez doświadczenia.
- Podziel klasę na pary lub małe grupy. Poproś dzieci, aby przygotowały farby lub kredki. Wyjaśnij, że będą eksperymentować z mieszaniem kolorów. Poproś, aby na kartkach zrobiły w rzędzie plamki każdego koloru, który mają zamiar wykorzystać w eksperymencie, a następnie obok mieszały te kolory, nakładając je na siebie.
- Wprowadź słowa *light* i *dark*, wykorzystując przedmioty w klasie, ubrania lub obrazki w książce, aby dzieci mogły opisywać natężenie koloru, prezentując swoje prace.

- 1.53 Możesz w tle odtworzyć rymowaną *Make new colours!*
- Chodź po klasie i zadawaj dzieciom pytania o ich prace, np.: **What colour is it? Blue and red make ...** Możesz wprowadzić słowa *light* i *dark*, aby dzieci mogły opisać natężenie koloru.
- Ochotnicy pokazują swoje prace całej klasie i opisują je, np.: *Red and blue make purple. Red and white make light red.*
- W parach lub małych grupach uczniowie pokazują i omawiają wyniki swoich eksperymentów z kolorami.

*DODATKOWY POMYSŁ

Przyczep w różnych miejscach klasy sześć białych kartek formatu A4. Róg każdej kartki zamaluj innym kolorem: zielonym, różowym, fioletowym, pomarańczowym, brązowym lub szarym. Poproś dzieci o przygotowanie kredek w tych samych kolorach lub kredek, które po zmieszaniu kolorów, dadzą kolory z kartek. Wywołuj różne dzieci, przydzielając każdemu kolor, np.: **Borys – grey. Monika – brown** itp. Uczniowie idą do właściwej kartki i zamalowują jej mały fragment danym kolorem. Wydawaj polecenia jednocześnie kilkorgu uczniom, także tym, którzy już wcześniej kolorowali, aby utrzymać szybkie tempo zabawy.

Zakończenie

- Wymieniaj następujące kolory: **green, orange, brown, grey, pink, purple**. Uczniowie odpowiadają, jak się je tworzy, np.: *Blue and yellow make green*.
- 1.02 Odtwórz piosenkę *Goodbye, Bugs Team*. Dzieci śpiewają piosenkę i odgrywają jej treść (patrz s. 19).
- Pożegnaj się z dziećmi, mówiąc: **Goodbye, children.**

*ZESZYT ĆWICZEŃ

CLIL – Colours, s. 32