

Poradnik dla rodziców/opiekunów

Drodzy Rodzice/Opiekunowie!

Wszyscy jesteśmy świadomi tego, jak ważną rolę odgrywamy w życiu naszych dzieci – otwieramy przed nimi świat i jesteśmy ich pierwszymi nauczycielami. Nawet wtedy, gdy rozpoczną naukę w przedszkolu i będą kontynuować ją w szkole, nasza rola nie musi ograniczać się do odpytywania ich z przerabianego na lekcjach materiału czy do sprawdzania zadań domowych. Okazując zainteresowanie tym, czego dzieci uczą się w szkole, i odnosząc ich nowo nabytą wiedzę do tego, co robią w domu, motywujemy je do dalszej nauki i wspieramy je w ich staraniach. Ogromnie ważne jest bowiem wykształcenie w dzieciach pozytywnego nastawienia do nauki oraz budowanie ich wiary we własne możliwości.

„Poradnik dla rodziców/opiekunów” umożliwi rodzicom i opiekunom pomaganie dziecku w nauce języka angielskiego w domu i angażuje ich w motywowanie dziecka do dalszej pracy.

Zawarte w „Poradniku dla rodziców/opiekunów” gry i zabawy zostały tak skonstruowane, aby nie zabierały wiele czasu i nie wymagały od rodziców/opiekunów znajomości języka angielskiego lub posiadania specjalistycznej wiedzy. Większość ćwiczeń można wykonywać kilkakrotnie, tak aby wydłużyć czas kontaktu dziecka z językiem angielskim. Ważne, by zawsze pochwalić dziecko po wspólnej zabawie. Nic bowiem bardziej nie motywuje małych uczniów do dalszych starań niż poczucie odniesionego sukcesu, radość z dobrze rozwiązanej zadania i docenienie ich wysiłku. Po zakończeniu ćwiczenia dobrze jest porozmawiać z dzieckiem o tym, co było dla niego interesujące, co sprawiało mu trudność, co było łatwe lub co warto jeszcze poćwiczyć.

Mamy nadzieję, że wspólna nauka języka angielskiego poprzez gry i zabawy zawarte w „Poradniku dla rodziców/opiekunów” dostarczy zarówno Państwu, jak i Państwa dzieciom wiele radości, tak jak wiele radości przyniosło nam pisanie ćwiczeń i wspólne ich testowanie z naszymi dziećmi. Wierzymy, że będzie to dla wszystkich niezwykle cenne i miłe doświadczenie.

Autorki

Wioleta Laskowska i Mariola Bogucka

Spis treści

Zaproszenie do współpracy dla rodziców i opiekunów	2
Struktura „Poradnika dla rodziców/opiekunów”	3
Okres bezpodręcznikowy i rozdział Hello! (Witaj/Witajcie!)	4
Rozdział 1 My favourite things (Moje ulubione rzeczy)	5
Rozdział 2 My family (Moja rodzina)	6
Rozdział 3 My body and face (Moje ciało i twarz)	7
Rozdział 4 My room (Mój pokój)	8
Rozdział 5 I can jump! (Potrafię skakać!)	9
Rozdział 6 He likes cheese! (On lubi ser!)	10
Rozdział 7 Our world (Nasz świat)	11
Rozdział 8 What's he wearing? (W co on jest ubrany?)	12
Halloween (Święto Halloween)	13
Christmas (Boże Narodzenie)	14
Pancake Day (Dzień Naleśnika)	14
Easter (Wielkanoc)	14
May Day (Święto May Day)	14
Dodatkowe gry i zabawy do każdego rozdziału	17

New English Adventure 2

Zaproszenie do współpracy dla rodziców i opiekunów

Zapraszamy do współpracy rodziców i opiekunów małych uczniów, aby:

- zmaksymalizować kontakt dziecka z językiem angielskim,
- wyrobić i utrwalić w dzieciach nawyk systematycznej nauki w domu,
- przybliżyć rodzicom i opiekunom zasady nowoczesnego nauczania języka angielskiego,
- przestrzec przed zadawaniem niezwykle frustrujących dzieci pytań: „Czego się dzisiaj nauczyłeś/nauczyłaś?”, „Co było na lekcji?”.

W dzisiejszych czasach nie wątpimy już w konieczność uczenia się języków obcych. Nie dziwi więc fakt, że coraz więcej polskich dzieci rozpoczyna naukę języka angielskiego w bardzo wczesnym wieku. Nie wystarczy jednak tylko zagwarantowanie dzieciom wczesnego startu, aby być pewnym ich sukcesów w przyszłości – aby nauczanie było efektywne, należy sprostać naturalnym potrzebom dzieci wynikającym z etapu rozwoju intelektualnego, emocjonalnego oraz społecznego, na którym się znajdują. Obecnie wiemy, że dzieci uczą się inaczej niż młodzież i dorośli. Aby przybliżyć rodzicom i opiekunom małych uczniów nowoczesne zasady nauczania języka angielskiego, poniżej przedstawiono najważniejsze elementy nauczania skoncentrowanego na dziecku i jego rozwoju, które wykorzystywane są w kursie *New English Adventure*.

Nauka przez doświadczanie wiedzy całym sobą

Podjęcie holistyczne, czyli nauka poprzez doświadczanie nowej wiedzy całym sobą, wymaga zaangażowania wszystkich zmysłów: wzroku, słuchu, dotyku, a nawet węchu czy smaku. Dziecko jednocześnie poznaje siebie i świat wokół, a więc ucząc się nowego języka, wszechstronnie się rozwija. Specjalne techniki pracy z dziećmi umożliwiają ćwiczenie nowych umiejętności: np. kreślenie obrazków lub cyfr w powietrzu pozwala na ćwiczenie wyobraźni i myślenia przestrzennego oraz wspomaga rozwój motoryki małej.

Wielokrotność i różnorodność powtórzeń

W każdym rozdziale pierwsze lekcje poświęcone są wprowadzeniu nowych słów, a kolejne – aktywnemu ćwiczeniu i utrwalaniu poznanego materiału w różnym kontekście i w rozmaitych sytuacjach. Częste powtarzanie nowych słów, wyrażań, piosenek i rymowanek ma pomóc dzieciom w zapamiętywaniu poprzez aktywne używanie nowego materiału językowego w różnych sytuacjach. Istotne jest, by powtórki oparte były na wszechstronnym wykorzystaniu zmysłów: wzroku (obrazki lub przedmioty, bezgłośnie mówienie i czytanie z ust), słuchu (piosenki, nagrania, rozmowa z nauczycielem oraz innymi uczniami, gra w „głuchy telefon”), dotyku (dotykanie i nazywanie przedmiotów ukrytych w worku) oraz na ćwiczeniu ekspresji ciała (odgrywanie scenek).

Ponieważ dzieci nie są w stanie skoncentrować uwagi na jednej rzeczy przez długi czas, istotne są częste zmiany typu i charakteru ćwiczeń. Nauczanie z *New English Adventure* odbywa się poprzez gry i zabawy językowe, których uzasadnieniem jest nie tylko element rozrywki oraz dostarczenie pozytywnych przeżyć, lecz przede wszystkim walory edukacyjne.

Język czynny i bierny

Wybór tematów oraz liczba słów i wyrażań prezentowanych i ćwiczonych w czasie lekcji są efektem długotrwałych obserwacji zachowań dzieci. Aby nie zniechęcić małych uczniów, należy dopasować wymagania do możliwości dzieci. Liczba słów i wyrażań, które poznają i których znaczenie rozumieją, w ogromnym stopniu przewyższa zasób słownictwa, którego potrafią używać. Taki proces odzwierciedla naturalną tendencję poznawania języków, zarówno ojczystego, jak i obcych.

Karty obrazkowe

Lekcja 6 każdego rozdziału zawiera ćwiczenie wymagające użycia kart obrazkowych. Proponujemy zbieranie i przechowywanie kart ze wszystkich rozdziałów w specjalnej kopercie lub koszulce, ponieważ wiele z proponowanych w poradniku gier i zabaw zakłada ich wykorzystanie.

Użycie języka polskiego na lekcjach języka angielskiego

W czasie lekcji bardzo ważne jest stwarzanie dzieciom warunków zbliżonych do naturalnego sposobu uczenia się języka, czyli bazowanie na budowaniu kontekstu, w którym dziecko nieustannie próbuje odgadywać znaczenia. Nie uczymy tłumaczenia i nie sprawdzamy zrozumienia za pomocą języka polskiego. W początkowej fazie służy on tylko do odnoszenia się do doświadczeń dzieci oraz do wymiany opinii czy refleksji dotyczących uczenia się.

Piosenki i rymowanki

Piosenki, rytmiczne powtarzanie oraz rymowane teksty pomagają w zapamiętaniu nowego materiału z lekcji nie tylko dzieciom uzdolnionym muzycznie. Przyjemne muzyczne skojarzenia wzmacniają połączenia bodźców językowych z pamięcią.

Historyjki

W nauczaniu od dawna stosuje się metody związane z narracją, czyli tworzeniem opowiadań, w które wplecione są nowe elementy języka. Im bardziej fascynująca, niesamowita lub śmieszna historia, tym łatwiej i na dłużej jest ona zapamiętywana. Przedstawiane w książce sceny z Myszka Miki i jego przyjaciółmi są tak sugestywne, że dzieci z łatwością rozumieją kontekst sytuacji, pomimo że słuchają historyjki po angielsku.

Świadomość oraz tolerancja

Komunikacja językowa w klasie wymaga ciągłego kształtowania umiejętności współpracy w grupie, a więc poznawania siebie oraz wyznaczania granic „ja – inni”. Uczniowie zdobywają nowe doświadczenia społeczne, które na pierwszym etapie możemy nazwać „ja i mój świat”. Powoli otwieramy dzieci na poznawanie kultury krajów anglojęzycznych, np. poprzez tradycyjne gry, zabawy oraz zwyczaje świąteczne. Jednocześnie poprzez świadome uczenie się języka angielskiego dzieci budują poczucie tożsamości z rodzimą kulturą i językiem ojczystym.

Zaangażowanie dzieci

Nauka języka obcego jest dużym wyzwaniem, a im większe jest zaangażowanie uczniów w lekcje, tym lepsze są rezultaty. Dzieci uczestniczą w przygotowaniu materiałów dydaktycznych, np. plakatów, którymi następnie dekorują klasę. W ten sposób rozwijamy twórcze myślenie oraz wiarę dzieci we własne możliwości i ich poczucie dumy ze swoich osiągnięć.

Samoocena

Nauczyciel nie ocenia uczniów, ale pokazuje ich mocne strony i podkreśla zakres zdobytej przez nich wiedzy. Odpowiadając na pytania nauczyciela: „Co podobało ci się najbardziej?” lub „Jaka jest twoja ulubiona piosenka lub zabawa?”, dziecko poznaje siebie oraz nabiera odwagi w wyrażaniu swoich opinii. Dzięki samoocenie (na zakończenie każdego rozdziału) oraz prostym pytaniom o to, co dzieci już potrafią, wprowadzamy element świadomego uczenia się oraz umiejętność krytycznego spojrzenia na własne zaangażowanie w lekcje i na jakość wykonywanych prac.

Tematyka rozdziałów

Zakres tematyczny prezentowanych słów jest najczęściej ustalany na podstawie opisu świata dzieci, czyli przedmiotów znajdujących się bezpośrednio wokół nich. Daje to możliwość zastosowania efektywnej metody reagowania całym ciałem, w której uczniowie reagują odpowiednim zachowaniem na polecenia lub usłyszane słowa, np.: „Znajdź książkę” – *Find a book*. Umiejętne obserwowanie dziecka pozwala na stopniowe zwiększanie trudności poleceń. W początkowej fazie uczniowie tylko wykonują polecenia, aby z czasem bawić się w nauczyciela i samemu je wydawać. Ten proces jest dość długi i można go przyspieszyć tylko przez częste powtarzanie poleceń i słów w formie różnorodnych gier językowych.

Motywowanie uczniów

Komunikacja w klasie wymaga konstruowania zadań z tzw. luką informacyjną – dzieci dowiadują się nowych rzeczy, wymieniając informacje. Praca w klasie odzwierciedla autentyczną komunikację w realnym świecie. W każdym rozdziale książki uczniowie poznają brytyjskie dzieci i słuchają ich, kiedy te wymieniają informacje na tematy będące w sferze zainteresowań ich polskich rówieśników. Motywowanie uczniów odbywa się poprzez zadania, które wymagają od nich nie tylko uważnego słuchania, lecz także przetwarzania informacji. W ten sposób ćwiczone są umiejętności kojarzenia, wyciągania wniosków lub nawet inteligentnego zgadywania.

Struktura „Poradnika dla rodziców/opiekunów”

Każdy rozdział „Poradnika” zawiera następujące elementy:

• FILM I BOHATEROWIE

W kursie *New English Adventure* pojawiają się znane i lubiane przez najmłodszych postacie z animowanych filmów studia Disney•Pixar. Oprócz bohaterów filmów pełnometrażowych, w każdym rozdziale uczniowie spotkają także Myszkę Miki i jego przyjaciół, których zabawne przygody będą mogli śledzić w historyjkach w każdej lekcji 5. Postacie te mają niezwykle motywujący wpływ na dzieci w młodszym wieku szkolnym. Dzieje się tak, ponieważ dzieci znają tych bohaterów i ich otoczenie, a poza tym filmy animowane kojarzą im się z przyjemnością i zabawą. Krótkie opisy filmów oraz ich bohaterów znajdują się w notatkach do poszczególnych rozdziałów.

• PIOSENKI, RYMOWANKI I HISTORYJKI

Wspólne słuchanie i śpiewanie to nie tylko wspaniała zabawa, lecz przede wszystkim wydłużenie czasu kontaktu z językiem angielskim. Płyta MP3 dołączona do podręcznika stanowi część kursu, a piosenki, rymowanki i historyjki mogą być wykorzystywane przez rodziców/opiekunów do wspólnej zabawy z dzieckiem i utrwalania nowego materiału językowego. Odniesienia to tych treści znajdują się w notatkach do poszczególnych rozdziałów.

• FILMY NA DVD

Zachęcamy Państwa również do oglądania wspólnie z dzieckiem specjalnie przygotowanych filmów na płycie DVD dołączonej do zeszytu ćwiczeń, które stanowią część kursu. Każdy z czterech odcinków filmu, w których występują lubiane przez dzieci postacie z filmów Disneya, utrwała słowa i zwroty poznane na lekcjach. To kolejna wspaniała okazja do wydłużenia czasu kontaktu z językiem angielskim, a także świetna zabawa, zarówno dla dziecka, jak i dla rodzica/opiekuna.

• SŁOWNICTWO

W każdym rozdziale przedstawiona została lista nowych słów i struktur, które uczniowie poznają i ćwiczą w sytuacjach komunikacyjnych. Lista obejmuje jedynie te słowa i struktury, które dzieci poznają czynnie, a nie te, które wymagają tylko rozpoznania i rozumienia ze słuchu.

• POBAWMY SIĘ RAZEM!

To część zawierająca propozycje gier i zabaw, których celem jest zwielokrotnienie powtórzeń materiału i oswojenie dziecka z komunikacją w języku angielskim. Chcemy w ten sposób zminimalizować treść, która tak często blokuje naturalność i spontaniczność wypowiedzi.

Uwaga! Wspólne zabawy nie wymagają specjalistycznej wiedzy ani przygotowywania skomplikowanych materiałów. Gry i zabawy nie wykraczają poza materiał przerobiony na lekcji przez nauczyciela i nie są obowiązkowe.

Dodatkowe gry i zabawy (str. 17–29):

Każda z zabaw przeznaczona jest dla dwóch graczy, ale nie musisz podawać słów po angielsku. Jeżeli nie chcesz aktywnie brać udziału w zabawie, zachęć dziecko, by samo wykonywało wszystkie opisane czynności i podawało angielskie słowa. Dla dziecka najważniejszy jest spędzony z rodzicem czas.

Okres bezpodręcznikowy i rozdział Hello! (Witaj/Witajcie!)

Współczesne nauczanie języków obcych jest oparte na komunikacji oraz na możliwości wyrażania siebie, swoich uczuć i zainteresowań, a także dzielenia się z innymi swoimi przemyśleniami. Współpraca w grupie jest więc podstawą efektywnej nauki języka angielskiego. Dlatego też cykl czterech pierwszych lekcji (tzw. okres bezpodręcznikowy) ma na celu głównie integrowanie grupy rówieśniczej i powtórzenie materiału zrealizowanego w pierwszej klasie. Na pierwszych zajęciach celowo nie używa się podręcznika, by dzieci nie były rozkojarzone i skoncentrowały uwagę na pozostałych uczestnikach zajęć. Liczba wprowadzanych słów i wyrażen jest bardzo ograniczona, by dzieci nie odniosły wrażenia, że obcy język to dla nich zbyt trudne wyzwanie. Najważniejsze jest to, by czuły się bezpieczne i akceptowane w grupie oraz kojarzyły naukę języka angielskiego z przyjemnymi chwilami.

RYMOWANKI

Pierwsza rymowanka w tym rozdziale jest zatytułowana *Hello!* i stanowi miłe powitanie, które wprowadza dzieci w świat języka angielskiego i zaznajamia je z kursem i jego bohaterami. Kolejna rymowanka zatytułowana *Goodbye!* to pożegnanie – możecie ją śpiewać np. podczas odprowadzania dziecka do szkoły.

NAGRANIA

Zachęć dziecko do wspólnego powiedzenia rymowanki z tego rozdziału z wersją z tekstem (ścieżka 1.2) lub wersją karaoke (ścieżka 1.3). Poproś dziecko, by odpowiedziało na ostatnie pytanie w rymowance: *What's your name?*, podając swoje imię.

Rozdział Hello!: Rymowanka 1 (strona 2, ścieżka 1.2/1.3)

Rozdział Hello!: Rymowanka 2 (ścieżka 1.7/1.8)

Goodbye, say goodbye,
Goodbye, thank you!
Goodbye, say goodbye,
Goodbye, see you!

SŁOWNICTWO

Powtórzenie:

Liczby od 1 do 10: *one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten.*

Nazwy części twarzy i ciała: *ears* (uszys), *eyes* (oczy), *face* (twarz), *hair* (włosy), *mouth* (usta), *nose* (nos); *arms* (ramiona), *body* (ciało), *feet* (stopy), *fingers* (palce u rąk), *hands* (ręce), *head* (głowa), *legs* (nogi), *toes* (palce u stóp), *tummy* (brzuch).

Kolory: *black* (czarny), *blue* (niebieski), *brown* (brązowy), *green* (zielony), *grey* (szary), *orange* (pomarańczowy), *pink* (różowy), *purple* (fioletowy), *red* (czerwony), *white* (biały), *yellow* (żółty).

Nazwy zwierząt: *elephant* (słoń), *giraffe* (żyrafa), *hippo* (hipopotam), *leopard* (gepard), *lion* (lew), *rhino* (nosorożec), *tiger* (tygrys), *zebra* (zebra); *bird* (ptak), *cat* (kot), *dog* (pies), *duck* (kaczka), *fish* (ryba), *hamster* (chomik), *horse* (koń), *mouse* (mysz), *rabbit* (królik), *tortoise* (żółw).

Nazwy zabawek: *ball* (piłka), *boat* (łódka), *car* (samochód), *doll* (lalka), *kite* (latawiec), *teddy bear* (miś), *train* (pociąg), *yo-yo* (jo-jo).

Nazwy kształtów: *circle* (koło), *rectangle* (prostokąt), *square* (kwadrat), *triangle* (trójkąt).

Słowa: *big/small* (duży/mali), *happy/sad* (wesoły/smutny), *long/short* (długi/krótki); *yes/no* (tak/nie).

Nowe wyrażenia i zwroty prezentowane oraz ćwiczone na lekcjach:

Wyrażenia i zwroty	<i>I'm (Anna).</i> <i>This is (Tomek).</i> <i>How old are you?</i> <i>I'm (eight).</i> <i>What's your name?</i>	Jestem (Anna). To jest (Tomek). Ile masz lat? Mam (osiem) lat. Jak masz na imię?
--------------------	---	--

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Wielkie umysły myślą podobnie

Na dwóch osobnych kartkach narysujcie, nie pokazując sobie nawzajem rysunków, figury geometryczne: koło (*circle*), trójkąt (*triangle*), kwadrat (*square*) i prostokąt (*rectangle*). Do każdej z figur wpiszcie po pięć słów lub wysujcie odpowiednie obrazki z następujących grup tematycznych: kolory, części twarzy i ciała, zabawki i zwierzęta. Ustalcie, jakim figurom będą odpowiadać poszczególne grupy tematyczne, np. koło – kolory, trójkąt – części twarzy i ciała, kwadrat – zabawki, prostokąt – zwierzęta. Ogranicz się do wyrazów, które dziecko poznało na poprzednim etapie nauki (patrz *Słownictwo* powyżej). Kiedy będziecie już gotowi, poproś dziecko, aby zaczęło zabawę, tj. po kolei wymieniło wyrazy, które wpisało w jedną ze swoich figur. Jeśli masz taki sam wyraz na swojej kartce, skreśl go. Jeśli dziecko poda słowo, którego nie posiadasz, otrzymuje punkt. Za każde nieskreślone przez ciebie w ostatecznym rozrachunku słowo ty otrzymujesz punkt. Zamieniajcie się rolami przy wymienianiu wyrazów z kolejnych figur. Wygrywa osoba, która zbierze najwięcej punktów. Możesz również poprosić dziecko, aby opisało w formie zagadki wyrazy, za które uzyskało punkty, np.: *It's a (big) (cat). It's (yellow). (A lion.)*

Szukanie przedmiotów

Przygotujcie kredki w kolorach, które dziecko potrafi nazwać po angielsku, oraz puste karteczki. Poproś dziecko, by zapisało na nich słownie liczby od 1 do 10. Włóżcie kredki i karteczki z liczbami do osobnych pudełeczek lub torebek. Następnie poproś dziecko, by zamknęło oczy i wybrało z pudełeczek/ torebek jedną kredkę i jedną karteczkę. Zadaniem dziecka jest podać angielską nazwę wybranego koloru oraz liczbę i wskazać tyle przedmiotów w tym kolorze, ile wskazuje wylosowana liczba. Następnie zamieńcie się rolami i kontynuujcie grę.

Domowy teatrzyk

Poproś dziecko, by wybrało kilka ulubionych misiów/lalek/robotów. Rozdzielcie je pomiędzy siebie. Powiedz dziecku, aby wyobraziło sobie, że wasze zabawki są nowymi uczniami w szkole. Wcielcie się w ich role i odgrywajcie dialogi, w których będziecie się pytać o imiona: *What's your name?* oraz wiek: *How old are you?* i odpowiadać na zadane pytania: *I'm (Kuba), I'm (eight).*

1 My favourite things

(Moje ulubione rzeczy)

FILM I BOHATEROWIE

Rozdział 1 jest oparty na filmie „WALL-E” (WALL-E). Jego bohaterami są: WALL-E (Wysypiskowy Automat Likwidujący-Lewarujący E-klasy), sonda EWA, karaluch Hal i inni.

WALL-E przez siedemset lat segreguje i usuwa śmieci pozostawione na Ziemi przez ludzi, kolekcjonując przy okazji co ciekawsze przedmioty. Jego samotne życie zmienia się, gdy na planetę przybywa EWA, która ma sprawdzić, czy możliwy jest powrót ludzi na Ziemię. Roboty zostają przyjaciółmi. Gdy EWA wraca na swój statek, zabierając ze sobą roślinkę znalezioną przez WALL-E'ego, ten, nie chcąc się rozstać z przyjaciółką, wyrusza jej śladem i rozpoczyna ekscytującą przygodę we wszechświecie.

PIOSENKA

Piosenka w tym rozdziale jest wprowadzona na stronie 5 podręcznika i dotyczy obrazka w ćwiczeniu 5. Bohaterka wymienia zabawki, które nie są jej ulubionymi: rower (*bike*), lalka (*doll*), komputer (*computer*), rakieta do tenisa (*bat*), piłka (*ball*), łódka (*boat*), latawiec (*kite*), statek kosmiczny (*spaceship*), pociąg (*train*), i podaje nazwę tylko jednej ulubionej zabawki – czerwonej hulajnogi (*red scooter*). Dzieci powtarzają w piosence poznane nazwy zabawek oraz struktury *It's a.../It isn't a...* Podczas śpiewania piosenki drugi raz dzieci bawią się w „Zaśpiewaj i zareaguj”. Każde z nich ma przydzieloną nazwę rzeczy pojawiającej się w piosence. Dzieci, śpiewając, wstają i siadają, gdy tylko usłyszą przydzielone im słowo.

HISTORYJKA

Opis wydarzeń: Pluto dostaje hulajnogę na urodziny. Kiedy ciągnie na niej myszki, te zeskakują, a Pluto wjeżdża w Myszkę Minnie, niosącą tort urodzinowy.

NAGRANIA

Razem zaśpiewajcie piosenkę z tego rozdziału w wersji z tekstem (ścieżka 1.13) lub wersji karaoke (ścieżka 1.14). Zachęć dziecko do wspólnego słuchania i odegrania historyjki. Nagranie jest dostępne w dwóch wersjach: aktorskiej (ścieżka 1.18) i lektorskiej (ścieżka 1.19).

Rozdział 1: Piosenka (strona 5, ścieżka 1.13/1.14)

Rozdział 1: Historyjka (strona 8, ścieżka 1.18/1.19)

SŁOWNICTWO

Nowe słowa i wyrażenia prezentowane oraz ćwiczone na lekcjach:

Nazwy ulubionych rzeczy	<i>bat</i> <i>bike</i> <i>computer</i> <i>computer game</i> <i>scooter</i> <i>spaceship</i> <i>robot</i> <i>TV</i> <i>watch</i>	rakieta do tenisa stołowego rower komputer gra komputerowa hulajnoga statek kosmiczny robot telewizja zegarek
Liczby od 11 do 15	<i>eleven</i> <i>twelve</i> <i>thirteen</i> <i>fourteen</i> <i>fifteen</i>	jedenaste dwanaście trzydzieści czternaście piętnaście

Wyrażenia i zwroty	<i>It's/It isn't a (scooter).</i> <i>Is it a (scooter)?</i> <i>Go, Pluto!</i> <i>Happy birthday!</i>	To jest/To nie jest (hulajnoga). Czy to jest (hulajnoga)? Biegnij, Pluto! Wszystkiego najlepszego z okazji urodzin! Popatrz! Co jest Twoją ulubioną rzeczą? Moją ulubioną rzeczą jest...
	<i>Look!</i> <i>What's (your) favourite thing?</i> <i>My favourite thing is...</i>	

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Zabawkowe zgadywanki

Dyskretnie wybierz jedną z zabawek dziecka, schowaj ją za plecami i poproś dziecko o odgadnięcie, jaka to zabawka. Zachęć je do zadawania prostych pytań, np.: *Is it (big)? Is it (brown)? Is it a (teddy bear)?*

Rysowanie – zgadywanie

Przygotujcie kilka czystych kartek oraz małe karteczki. Poproś dziecko, by napisało na karteczkach nazwy zabawek ze strony 4 i 5 podręcznika. Rozłóż je na stole wyrazami w dół. Wybierz dowolną karteczkę, ale nie pokazuj jej dziecku. Przeczytaj w myślach nazwę zabawki i rysuj na czystej kartce obrazek ją przedstawiający. Dziecko próbuje odgadnąć nazwę zabawki, pytając: *Is it a (boat)?* Gdy poda właściwą nazwę, zdobywa punkt i kontynuuje zabawę.

Gimnastyka umysłu

Przygotujcie kartoniki z kolorowymi cyframi od 1 do 15. Następnie, wykorzystując kartoniki, zadaj dziecku proste działania matematyczne, którego suma nie przekroczy liczby 15. Wybierz dwa dowolne kartoniki z cyframi, np. 3 i 10, i połóż je obok siebie na środku stołu. Poproś dziecko, by powiedział po angielsku działanie, podało jego wynik, np. *(Three) plus (ten) is (thirteen)*, i wybrało właściwą kartę. Jeśli dziecko poda prawidłowy wynik, dostaje punkt; jeśli nie, oddaje jakąś rzecz jako fant, który po zakończeniu zabawy musi „odkupić”, wykonując wymyślone przez siebie zadanie, np. podać angielską nazwę zabawki zaczynając się na literę „s”. Zamieńcie się rolami i kontynuujcie zabawę. Aby gra była jeszcze bardziej atrakcyjna dla dziecka, od czasu do czasu celowo popełniaj błędy.

Gra Zgadywanka (str. 17)

- 1 Wydrukujcie arkusz.
- 2 Wytnijcie karty obrazkowe.
- 3 Zapoznajcie się z zasadami gry.
 - Połóżcie karty na stole obrazkami do dołu i pomieszajcie je. Następnie jedno z was odkrywa wybraną kartę tak, by współgracz jej nie widział, i podaje zagadkę opisującą rzecz z karty, mówiąc: *It's my favourite thing. It isn't a (bike). It isn't a (ball). It's a (s...)*. Drugi gracz próbuje odgadnąć nazwę rzeczy: *It's a (scooter)*.
 - Gdy współgracz poda właściwą nazwę, zdobywa punkt. Następnie zamieńcie się rolami i kontynuujcie grę.
 - Wygrywa osoba z największą liczbą punktów.

2 My family (Moja rodzina)

FILM I BOHATEROWIE

Rozdział 2 jest oparty na filmie „Merida Waleczna” (*Brave*). Jego bohaterami są: królowa Merida, jej rodzice – królowa Elinor i król Fergus oraz młodsi bracia Meridy, trojaczki Hamish, Hubert i Harry.

Merida jest doskonałą łuczniczką. Jest niezależna i zdecydowana iść własną drogą. Buntuje się przeciwko woli rodziców, którzy chcą ją wydać za mąż i zrobić z niej prawdziwą damę. Jej czyny niechcący wywołują chaos w królestwie, a kiedy dziewczyna szuka pomocy u tajemniczej staruszki, ta spełnia jej niefortunne życzenie, wskutek czego królowa Elinor zamienia się w niedźwiedzia. Niebezpieczeństwo zmusza Meridę do odkrycia, czym jest prawdziwa odwaga, by cofnąć straszliwą klątwę, zanim będzie za późno.

PIOSENKA

Piosenka w tym rozdziale jest wprowadzona na stronie 13 podręcznika i dotyczy obrazka w ćwiczeniu 5. Jej bohater ze smutkiem opowiada o swojej rodzinie, gdyż nie ma brata. Smutek jednak mija, gdy chłopiec spotyka kuzyna, z którym może się bawić. Dzieci, słuchając piosenki pierwszy raz, starają się znaleźć odpowiedź na pytanie: Jakie rodzeństwo chciałby mieć chłopiec? (Brata.) Podczas śpiewania piosenki kolejny raz, uczniowie odgrywają uczucia chłopca, robiąc minę smutną (pierwsze dwie zwrotki) i wesołą (ostatnia zwrotka).

HISTORYJKA

Opis wydarzeń: Myszka Miki przybywa z psem Pluto do rodziny, aby zrobić wspólne zdjęcie. Kiedy cała rodzina pozuje i mówi: *Cheese*, Pluto oraz jego psi przyjaciel myślą, że mowa o prawdziwym serze. W biegu wskakują na członków rodziny i przewracają ich, więc na zdjęciu widać chaos.

NAGRANIA

Razem zaśpiewajcie piosenkę z tego rozdziału w wersji z tekstem (ścieżka 1.30) lub wersji karaoke (ścieżka 1.31). Zachęć dziecko do wspólnego słuchania i odegrania historyjki. Nagranie jest dostępne w dwóch wersjach: aktorskiej (ścieżka 1.36) i lektorskiej (ścieżka 1.37).

Rozdział 2: Piosenka (strona 13, ścieżka 1.30/1.31)

Rozdział 2: Historyjka (strona 16, ścieżka 1.36/1.37)

SŁOWNICTWO

Nowe słowa i wyrażenia prezentowane oraz ćwiczone na lekcjach:

Nazwy członków rodziny	<i>aunt</i> <i>baby (sister)</i> <i>big (brother)</i> <i>brother</i> <i>cousin</i> <i>dad</i> <i>granddad</i> <i>grandma</i> <i>mum</i> <i>sister</i> <i>uncle</i>	ciocia niemowlę (siostra) starszy (brat) brat kuzyn/kuzynka tata dziadek babcia mama siostra wujek
Słowa	<i>family tree</i> <i>twins</i>	drzewo genealogiczne bliźnięta

Wyrażenia i zwroty	<i>Have you got a (sister)?</i> <i>I haven't got a (brother).</i> <i>I've got (two) (sisters).</i> <i>Say 'cheese'.</i> <i>Sit down, please.</i>	Masz (siostrę)? Nie mam (brata). Mam (dwie) (siostry). „Uśmiech!” (zwrot używany podczas robienia komuś zdjęć) Usiądź, proszę.
--------------------	--	--

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Rodzinny odbijaniec

Przygotuj miękką piłeczkę lub maskotkę. Rzuć ją do dziecka, podając angielską nazwę wybranego członka rodziny, np. *sister*. Zadaniem dziecka jest złapać piłkę i podać angielską nazwę członka rodziny przeciwnej płci, np. *brother*. Piłki/maskotki nie wolno łapać, gdy powiesz: *Family!* Jeśli dziecko poda prawidłowe słowo, kontynuuje zabawę w podobny sposób; jeśli nie lub jeśli złapie piłkę po słowie *Family!*, dostaje minus. Na zakończenie gry każdy podlicza swoje minusy i robi odpowiednią liczbę przysiadów.

Opis zdjęcia

Przygotuj kilka zdjęć przedstawiających różnych członków waszej rodziny. Wskazuj poszczególne osoby i proś dziecko, by nazwało je po angielsku, mówiąc: *This is my (mum) and (dad). This is my (grandma) (Ela)* itp.

Zagadka genealogiczna

Przygotuj dwie czyste kartki papieru. Każde z was rysuje drzewo genealogiczne wymyślonej rodziny, podając imiona jej członków. Następnie pokaż swój rysunek dziecku i opisz członków rodziny, wcielając się w rolę jednego z nich, np.: *This is my family. I've got a mum. I've got a sister. I haven't got a grandma*. Na koniec opisu zapytaj: *Who am I?* Dziecko podaje imię wybranej przez ciebie osoby. Następnie poproś dziecko, by w podobny sposób opisało narysowaną przez siebie rodzinę. Powtórzcie zabawę kilkakrotnie, wcielając się w różnych członków rodziny.

Wywiad z gwiazdą

Przygotuj po czystej kartce dla siebie i dziecka oraz mikrofon – zabawkę (jeśli go nie masz, zastąp go szcztoką do włosów lub końcem skakanki). Wybierzcie 10 nazw spośród różnych kategorii, które dziecko potrafi nazwać po angielsku (np. zwierzęta domowe/dzkie, zabawki, nazwy członków rodziny), i napiszcie je w kolumnie po lewej stronie swojej kartki lub zilustrujcie obrazkiem. Poproś dziecko, by wcieliło się w rolę ulubionej gwiazdy kina/muzyki. Powiedz, że jesteś wielkim fanem/fanką danej osoby i chciałbyś/chciałabyś przeprowadzić z nią wywiad. Zadawaj pytania typu: *Have you got a...?* ze słowami z kartki. Dziecko odpowiada *Yes/No*. Kiedy skończysz wywiad, zamieńcie się rolami i kontynuujcie zabawę.

Gra Zakręć i zapytaj! (str. 18–19)

- 1 Wydrukujcie arkusze.
- 2 Wytnijcie bączka i karty obrazkowe i pokolorujcie je.
- 3 Włóżcie w środek bączka zatemperowany ołówek.
- 4 Zapoznajcie się z zasadami gry.
 - Połóżcie na stole karty z obrazkami zwróconymi do dołu na trzech stosikach zgodnie z trzema kategoriami zapisanymi na bączku: *Family* (Rodzina), *Favourite things* (Ulubione rzeczy), *Animals* (Zwierzęta).
 - Następnie jedno z was kręci bączkiem, by wybrać kategorię, z której zada współgraczowi pytanie. Gdy bączek się zatrzyma, wskazując np. *Family* (Rodzina), gracz wybiera kartę z odpowiedniego stosika i zadaje współgraczowi pytanie, wykorzystując nazwę osoby/rzeczy z karty, np.: *Have you got a (brother)?* Druga osoba odpowiada, mówiąc: *Yes. I've got (two) (brothers)* lub *No*.
 - Zamieńcie się rolami i kontynuujcie grę.

3 My body and face

(Moje ciało i twarz)

FILM I BOHATEROWIE

Rozdział 3 jest oparty na filmie „Ralph Demolka” (*Wreck-it Ralph*). Jego bohaterami są postacie z gier komputerowych: Ralph, Wandelopa (*Vanellope*), Felix, Sierżant Rurecka (*Tammy Calhoun*), Król Karmel (*King Candy*), Bajadera Melba (*Taffyta*) i inni.

Ralph to osiłek o wielkim sercu, który na co dzień odgrywa rolę czarnego charakteru w grze komputerowej, dlatego nie jest lubiany w swoim środowisku. W trzydziestą rocznicę powstania gry wyrusza w misję po grach wideo, by zdobyć Medal Bohatera, a tym samym odmienić swój los i zdobyć uznanie innych. W grze wyścigowej „Mistrz Cukiernicy” spotyka Wandelopę, która także jest odrzucona przez społeczność swojej gry. Ralph i Wandelopa, zmuszeni do współpracy, odkrywają prawdziwą przyjaźń.

PIOSENKA

Piosenka w tym rozdziale jest wprowadzona na stronie 21 podręcznika i dotyczy obrazka w ćwiczeniu 6. Opisuje wygląd zewnętrzny trzech zwierząt: słonia (*elephant*), żyrafy (*giraffe*) i lwa (*lion*). Wymienione są w niej części ciała zwierząt: palce u stóp (*toes*), nos (*nose*), uszy (*ears*), nogi (*legs*), szyja (*neck*), ogon (*tail*), stopy (*feet*), zęby (*teeth*) oraz przymiotniki je opisujące: szare (*grey*), duże (*big*) oraz długie (*long*).

HISTORYJKA

Opis wydarzeń: Podczas przechadzki obok domu Goofy'ego Myszka Miki i Myszka Minnie widzą w oknie dziwny cień. Obawiają się, że to jakaś kobieta lub dziwny stwór, ale okazuje się, że to Goofy i jego szczotka do zamiatania podłogi.

FILM NA DVD

Wspólnie z dzieckiem obejrzyj nagranie na płycie DVD *New English Adventure 2* – odcinek 1.

NAGRANIA

Razem zaśpiewajcie piosenkę z tego rozdziału w wersji z tekstem (ścieżka 1.44) lub wersji karaoke (ścieżka 1.45). Poproś dziecko, by wskazywało na obrazku w podręczniku na stronie 21 wymienione w piosence części ciała zwierząt. Zachęć dziecko do wspólnego słuchania i odegrania historyjki. Nagranie jest dostępne w dwóch wersjach: aktorskiej (ścieżka 1.49) i lektorskiej (ścieżka 1.50).

Rozdział 3: Piosenka (strona 21, ścieżka 1.44/1.45)

Rozdział 3: Historyjka (strona 24, ścieżka 1.49/1.50)

SŁOWNICTWO

Nowe słowa i wyrażenia prezentowane oraz ćwiczone na lekcjach:

Nazwy części twarzy i ciała	<i>blond/dark hair</i> <i>chin</i> <i>neck</i> <i>tail</i> <i>teeth</i>	jasne/ciemne włosy broda szyja ogon zęby
Słowa	<i>glasses</i> <i>please</i> <i>strong</i>	okulary proszę silny/silna

Wyrażenia i zwroty	<i>brush your hair/teeth</i> <i>wash your hands/face</i> <i>Has he/she got (long legs)?</i> <i>He's/She's got (brown) (eyes).</i> <i>He/She hasn't got a (long) (tail).</i> <i>This is Goofy's house.</i> <i>Who's in the kitchen?</i> <i>Yes, Mum/Dad.</i> <i>You've got a grey face!</i>	szczotkować włosy/zęby umyć ręce/twarz Czy on/ona ma (długie nogi)? On/Ona ma (brązowe) (oczy). On/Ona nie ma (długiego) (ogona). To jest dom Goofy'ego. Kto jest w kuchni? Tak, mam/tato. Masz szarą twarz! / Twoja twarz jest szara!
--------------------	--	---

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Postacie z podręcznika

Poproś dziecko, aby wybrało z całego podręcznika swoich ulubionych bohaterów. Dziecko wskazuje postaci i opisuje ją, podając zarówno prawdziwe, jak i fałszywe informacje, np.: *(She's) got (long) (hair)*. *(He) hasn't got (short) (hair)*. Zadaniem rodzica/opiekuna jest powiedzenie *Yes*, jeśli zdanie jest prawdziwe, lub *No*, jeśli nie jest.

Zgadnij, o kim mówię

Razem z dzieckiem wypiszcie imiona znanych wam osób (rodzina, przyjaciele, sławni ludzie). Zadaniem dziecka jest opisanie wyglądu jednej z tych osób, natomiast rodzic/opiekun ma odgadnąć, o kim mowa.

Kąpiel ufoludka

Powiedz dziecku, że jesteś ufoludkiem z innej planety i chciałbyś/ chciałybyś się nauczyć, jak ludzkie dzieci myją swoje ciało. Poproś dziecko, by wydawało ci polecenia, np. *wash your face/brush your teeth*, a ty postarasz się je powtórzyć i wykonać. Celowo popełniaj błędy i myj/szczotkuj inną część ciała. Dziecko reaguje, mówiąc: *No*, i powtarza polecenie, pokazując właściwy gest. Aby zabawa była atrakcyjniejsza, popełniaj jak najwięcej błędów.

Gra Dziwne stworki (str. 20–21)

- 1 Wydrukujcie arkusze.
- 2 Wytnijcie i złóżcie kostki do gry.
- 3 Przygotujcie dwie czyste kartki papieru oraz kredki.
- 4 Zapoznajcie się z zasadami gry.
 - Gracz rozpoczynający grę rzuca najpierw kostką do gry z częściami ciała, a następnie kostką z przymiotnikami i kolorami. Jego zadaniem jest podać zdanie z wylosowanymi słowami, opisujące wygląd potworka, np. *head, long – He's got a long head*. Następnie gracz rysuje na kartce potworka według swojego opisu. Jeśli gracz wylosuje obrazek z głową, może dorysować wszystkie elementy twarzy potworka według własnego uznania.
 - Jeśli gracz wylosuje część ciała, którą jego stworek już posiada, wówczas mówi zdanie: *(He's) got (legs)* i ponownie rzuca kostką.
 - Na zakończenie gry porównajcie swoje prace i omówcie różnice.

4 My room (Mój pokój)

FILM I BOHATEROWIE

Rozdział 4 jest oparty na filmie „Aladyn” (*Aladdin*). Jego bohaterami są: ubogi chłopiec Aladyn, księżniczka Dżasmina (*Jasmine*), Dżin (*Genie*), wezyr Dżafar (*Jafar*), małpka Abu i inni.

Córka sułtana, Dżasmina, marzy o prawdziwej miłości, ale ojciec chce zmusić ją do zamążpójścia. Dziewczyna ucieka z domu w przebraniu wieśniaczki. Na bazarze poznaje Aladyna i młodzi zakochują się w sobie. Chłopiec ścigany przez Dżafara, który także pretenduje do ręki Dżasminy, odnajduje cudowną lampę z Dżinem, za pomocą której próbuje zdobyć księżniczkę. Po wielu perypetiach Aladyn ratuje królestwo przed Dżafarem i otrzymuje zgodę sułtana na poślubienie jego córki.

PIOSENKA

Piosenka w tym rozdziale jest wprowadzona na stronie 29 podręcznika i dotyczy obrazka w ćwiczeniu 6. Jej bohater Harry szuka w swoim pokoju czerwonego samochodzika. Opisuje miejsca, w których go nie ma, i w końcu zauważa go na czerwonym dywanie. Podczas słuchania piosenki dzieci próbują znaleźć odpowiedź na pytanie: *Where's the red car?* (Gdzie jest czerwony samochód?). (*It's on the carpet.*) (Jest na dywanie.)

HISTORYJKA

Opis wydarzeń: Myszka Miki i Myszka Minnie mają zamiar wykąpać psa Pluto. Niestety, Pluto nie lubi kąpiele, dlatego ucieka przed myszkami i chowa się w różnych miejscach. Sprytna Myszka Miki przewiduje jego reakcję i wstawia wannę do psiej budy. Pluto wpada w nią i z niechęcią poddaje się zabiegom pielęgnacyjnym.

FILM NA DVD

Wspólnie z dzieckiem obejrzyj nagranie na płycie DVD *New English Adventure 2* – odcinek 2.

NAGRANIA

Razem zaśpiewajcie piosenkę z tego rozdziału w wersji z tekstem (ścieżka 2.5) lub wersji karaoke (ścieżka 2.6). Poproś dziecko, by wskazywało na obrazku w podręczniku na stronie 29 wymienione w piosence miejsca i potrząsało przecząco głową, śpiewając zdania *It isn't...* Zachęć je do wspólnego słuchania i odegrania historyjki. Nagranie jest dostępne w dwóch wersjach: aktorskiej (ścieżka 2.13) i lektorskiej (ścieżka 2.14).

Rozdział 4: Piosenka (strona 29, ścieżka 2.5/2.6)

Rozdział 4: Historyjka (strona 32, ścieżka 2.13/2.14)

SŁOWNICTWO

Nowe słowa i wyrażenia prezentowane oraz ćwiczone na lekcjach:

Nazwy przedmiotów w domu	<i>armchair</i> <i>bath</i> <i>bed</i> <i>box</i> <i>carpet</i> <i>cupboard</i> <i>curtain</i> <i>floor</i> <i>lamp</i> <i>mirror</i>	fotel wanna łóżko pudełko dywan szafka zasłona podłoga lampa lustro
--------------------------	--	--

Przymyki miejsca	<i>next to</i> <i>on</i> <i>under</i>	obok na pod
Liczby od 16 do 20	<i>sixteen</i> <i>seventeen</i> <i>eighteen</i> <i>nineteen</i> <i>twenty</i>	szesnaście siedemnaście osiemnaście dziewiętnaście dwadzieścia
Wyrażenia i zwroty	<i>Is the (cupboard) (next to) the (chair)?</i> <i>The (box) is in the (bedroom).</i> <i>Come here!</i> <i>Good boy.</i> <i>Pluto, bath time!</i> <i>Where's Pluto?</i>	Czy (szafka) jest (obok) (krzesła)? (Pudełko) jest w (sypialni). Chodź tutaj! Dobry chłopiec. Pluto, czas na kąpiel! Gdzie jest Pluto?

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Psoty złego wezyra Dżafara

Przygotuj razem z dzieckiem karty z wprowadzonymi w tym rozdziale nazwami mebli. Poproś dziecko o umieszczenie kart w odpowiednich miejscach, np. *bed* na łóżku. Razem sprawdzicie poprawność wykonanego zadania. Poproś dziecko, by na chwilę opuściło pomieszczenie, i ułóż część kart w innych miejscach – to oczywiście psoty złego wezyra. Poproś dziecko o znalezienie błędów. Powtórzcie zabawę w innych pomieszczeniach.

Bądź spostrzegawczy

Wybierz kilka przedmiotów, które dziecko potrafi nazwać po angielsku, np. zabawki, przybory szkolne, lusterko, zegarek itp., i rozłóż je samodzielnie lub wspólnie z dzieckiem w różnych miejscach w pokoju. Poproś dziecko, aby uważnie przyjrzało się ich położeniu, a następnie opuściło na chwilę pokój. W tym czasie zmień ustawienie kilku przedmiotów. Po powrocie dziecko wymienia różnice, np.: *The (car) is (under) the (table)*. Powtórz zabawę kilkakrotnie.

Układanka liczbowa

Przygotuj z dzieckiem karty wyrazowe z liczbami od 10 do 20 zapisanymi słownie. Pomieszaj karty i poproś dziecko, by ułożyło je we właściwej kolejności. Następnie poproś, by zamknęło oczy, i zabierz dwie dowolne karty. Dziecko przygląda się uważnie i podaje angielskie nazwy brakujących liczb. Powtórz zabawę kilkakrotnie.

Gra Projektanci (str. 22–23)

- 1 Wydrukujcie zestaw arkuszy dla każdego gracza.
- 2 Wytnijcie i pokolorujcie karty obrazkowe.
- 3 Zapoznajcie się z zasadami gry.
 - Wspólnie nazwijcie po angielsku pomieszczenia domu oraz meble/przedmioty widoczne na kartach obrazkowych. Następnie odwróćcie się tak, by nie widzieć arkuszy oraz kart współgracza.
 - Gracz rozpoczynający układa karty z meblami/przedmiotami w dowolnych miejscach na swoim arkuszu z domem.
 - Gdy gracz zakończy projektowanie swojego domu, druga osoba zadaje mu pytania o położenie mebli/przedmiotów, np.: *Where's the (lamp)?*, odszukuje właściwe karty i układa je we właściwych miejscach na swoim arkuszu z domem zgodnie z opisem podanym przez pierwszego gracza, np.: *It's (on the table) in the (kitchen)*.
 - Porównajcie swoje domy i opiszcie ewentualne różnice.
 - Następnie zamieńcie się rolami i kontynuujcie grę.

5 I can jump! (Potrafię skakać!)

FILM I BOHATEROWIE

Rozdział 5 jest oparty na filmie „Księga dżungli” (*Jungle Book*). Jego bohaterami są: Mowgli, niedźwiedź Balu (*Baloo*), czarna pantera Bagheera, tygrys Shere Khan, pyton Kaa i inni.

Mowgli jako niemowlę trafia do dżungli i zostaje przygarnięty, a następnie wychowany przez zwierzęta. Jego przybrani rodzice, Balu i Bagheera, uczą go praw dżungli. Gdy Mowgli dorasta i jego bezpieczeństwu zagraża tygrys Shere Khan, wilki wysyłają chłopca w towarzystwie Balu i Bagheery do ludzkiej osady. Mowgli jednak za wszelką cenę chce pozostać w dżungli i zanim przeniesie się do osady, przeżywa wiele przygód i poznaje wielu zwierzęcych przyjaciół.

PIOSENKA

Piosenka w tym rozdziale jest wprowadzona na stronie 37 podręcznika i dotyczy obrazka w ćwiczeniu 5. Jej bohater wymienia czynności, które potrafi wykonywać: wspinąć się (*climb*), skakać (*jump*), śpiewać (*sing*), oraz te, których nie potrafi: pływać (*swim*), latać (*fly*), jeździć konno (*ride a horse*), jeździć na rowerze (*ride a bike*).

HISTORYJKA

Opis wydarzeń: Goofy skonstruował samolot i prezentuje Myszcze Miki i Myszcze Minnie różne czynności, które potrafi w nim wykonać. Niestety, jednej nie umie – pływać.

FILM NA DVD

Wspólnie z dzieckiem obejrzyj nagranie na płycie DVD *New English Adventure 2* – odcinek 3.

NAGRANIA

Razem zaśpiewajcie piosenkę z tego rozdziału w wersji z tekstem (ścieżka 2.24) lub wersji karaoke (ścieżka 2.25). Poproś dziecko, by powiedziało i wskazało na obrazku na stronie 37 podręcznika, które z przedstawionych czynności potrafi wykonać, a których nie potrafi. Zachęć dziecko do wspólnego słuchania i odgrywania historyjki. Nagranie jest dostępne w dwóch wersjach: aktorskiej (ścieżka 2.31) i lektorskiej (ścieżka 2.32).

Rozdział 5: Piosenka (strona 37, ścieżka 2.24/2.25)

Rozdział 5: Historyjka (strona 40, ścieżka 2.31/2.32)

SŁOWNICTWO

Nowe słowa i wyrażenia prezentowane oraz ćwiczone na lekcjach:

Nazwy czynności	<i>climb</i> <i>dance</i> <i>fly</i> <i>jump</i> <i>ride a bike/horse</i> <i>run</i> <i>sing</i> <i>swim</i> <i>walk</i>	wspinać się tańczyć latać skakać jeździć na rowerze / konno biegać śpiewać pływać chodzić
Nazwy dzikich zwierząt	<i>bear</i> <i>emu</i> <i>kangaroo</i> <i>monkey</i> <i>platypus</i>	niedźwiedź emu kangur małpa dziobak

	<i>shark</i> <i>snake</i> <i>tiger</i>	rekin wąż tygrys
Słowa	<i>airplane</i> <i>beak</i> <i>boy</i> <i>fins</i> <i>wings</i>	samolot dziób chłopiec płetwy skrzydła
Wyrażenia i zwroty	<i>I can (jump).</i> <i>I can't (ride a horse).</i> <i>Can you (fly)?</i> <i>Watch out!</i>	Potrafię (skakać). Nie potrafię (jeździć konno). Umiesz (latać)? Uważaj!

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Kalambury

Przygotujcie 10 karteczek i napiszcie na nich zdania twierdzące *I can...* oraz przeczące *I can't...*, używając nazw czynności wprowadzonych w tym rozdziale (patrz: *Słownictwo* powyżej), np.: *I can (walk)*. *I can't (fly)*. Rozłóżcie je na stole odwrócone wyrazami do dołu. Wylosuj pierwszą karteczkę i przedstaw gestem napisane na niej zdanie. Dziecko odgaduje, o jaką czynność chodzi, i podaje pełną wersję zdania. Następnie zamieńcie się rolami i kontynuujcie zabawę.

Co to za zwierzę?

Napiszcie na karteczkach nazwy zwierząt wprowadzone w tym rozdziale i rozłóżcie karteczki na stole odwrócone wyrazami do dołu. Poproś dziecko, by wybrało dowolną karteczkę. Zadawaj pytania *Can you...?*, używając nazw czynności wprowadzonych w tym rozdziale, np.: *Can you (swim)?*, by odgadnąć nazwę zwierzęcia z karteczki. Dziecko odpowiada *Yes/No*. Jeśli podasz prawidłową nazwę zwierzęcia, zdobywasz punkt; jeśli nie, oddajesz fant, który musisz „odkupić” po zakończeniu zabawy, wykonując wymyślone przez dziecko zadanie, np. zatańczyć lub podskoczyć 5 razy. Następnie zamieńcie się rolami i kontynuujcie zabawę.

Niesamowite zwierzęta

Poproś dziecko o przeczytanie zdań o niezwykłych zwierzętach, opisanych w ćwiczeniu 15 na stronie 42 podręcznika. Następnie wyszukajcie w internecie lub książkach przyrodniczych zdjęcia innych niesamowitych zwierząt morskich i lądowych i wspólnie opiszcie po angielsku ich wygląd i umiejętności. Na koniec poproś dziecko, by wybrało w myślach jedno ulubione zwierzę spośród tych, które obejrzelście, i opisało je. Twoim zadaniem jest zgadnąć, które zwierzę dziecko ma na myśli.

Gra Pytanie lub zdanie (str. 24–25)

1 Wydrukujcie arkusze. **2** Wytnijcie karty obrazkowe.

3 Przygotujcie pionki do gry i monety.

4 Zapoznajcie się z zasadami gry.

- Połóżcie arkusz z grą na stole, a wycięte karty ułóżcie w stosik na środku gry. Postawcie swoje pionki na polu **Start**.
- Gracz rozpoczynający grę rzuca monetą i przesuwa swój pionek o taką liczbę pól, jaką ona wskaże: orzeł – 2 pola, reszka – 1 pole. Następnie bierze pierwszą kartę ze stosika i podaje zdanie z czynnością z karty, zgodne z oznaczeniem na polu. Pole z ☺ – zdanie twierdzące, np. *I can (walk)*. Pole z ☹ – zdanie przeczące, np. *I can't (dance)*. Pole z ? – pytanie, np. *Can you (sing)?* Pole ze zwierzęciem – gracz nie bierze karty obrazkowej, tylko opisuje zwierzę: czynności, które potrafi i których nie potrafi ono robić, oraz jego wygląd.
- Po wykonaniu zadania gracz odkłada kartę z czynnością na spód stosika.
- Za każde prawidłowe zdanie/pytanie gracz zdobywa punkt, za opisanie czynności, które zwierzę umie / których nie umie – dwa punkty, a za opisanie wyglądu zwierzęcia – dodatkowy punkt. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

6 He likes cheese!

(On lubi ser!)

FILM I BOHATEROWIE

Rozdział 6 jest oparty na filmie „Ratatuj” (*Ratatouille*). Jego bohaterami są: szczur Remy, pracownicy restauracji – Linguini i Colette, szef kuchni Szponder (*Skinner*) i inni.

Remy, wbrew woli swojej rodziny, marzy o karierze kucharza. Gdy trafia do kanałów znajdujących się pod ekskluzywną restauracją swojego zmarłego idola kulinarnego Gusteau, wykorzystuje swój talent kucharski, by pomóc nowo zatrudnionemu w restauracji Linguiniemu. Chłopak nie ma pojęcia o gotowaniu, ale dzięki Remy'emu zostaje kucharzem. Wysiłki tej pary próbuje udaremnić Szponder, który chce przejąć restaurację. Ostatecznie Linguini okazuje się synem Gusteau. Remy, który zyskuje uznanie znanego krytyka kulinarnego po przygotowaniu potrawy ratatuj, zostaje szefem kuchni w restauracji Linguiniego.

PIOSENKA

Piosenka w tym rozdziale jest wprowadzona w ćwiczeniu 5 na stronie 45 podręcznika i opowiada o tym, które produkty lubi chłopiec (*he*): ciasto (*cake*) i truskawki (*strawberries*), a które dziewczynka (*she*): czekoladę (*chocolate*), pizzę (*pizza*), ser (*cheese*) i winogrona (*grapes*). Na końcu piosenki wymienione są lody (*ice cream*) – uwielbiane przez wszystkie dzieci.

HISTORYJKA

Opis wydarzeń: Minnie zaprosiła przyjaciół na obiad. Ugotowała dla nich zupę. W momencie jej podawania stawia ją na krawędzi stołu tak niefortunnie, że łamie się noga stołu, a wszystkie nakrycia niemal spadają na ziemię. Na szczęście zjawia się Goofy, który ratuje naczynia z zupą.

NAGRANIA

Przed wspólnym zaśpiewaniem piosenki poproś dziecko, by przeczytało na głos jej tekst zamieszczony na stronie 45 podręcznika, podając nazwy zilustrowanych produktów spożywczych. Następnie zaśpiewajcie piosenkę w wersji z tekstem (ścieżka 2.40) lub wersji karaoke (ścieżka 2.41). Zachęć dziecko do wspólnego słuchania i odgrywania historyjki. Nagranie jest dostępne w dwóch wersjach: aktorskiej (ścieżka 2.47) i lektorskiej (ścieżka 2.48).

Rozdział 6: Piosenka (strona 45, ścieżka 2.40/2.41)

Rozdział 6: Historyjka (strona 48, ścieżka 2.47/2.48)

SŁOWNICTWO

Nowe słowa i wyrażenia prezentowane oraz ćwiczone na lekcjach:

Nazwy produktów spożywczych	<i>bread</i> <i>cake</i> <i>carrots</i> <i>cereal</i> <i>cheese</i> <i>chocolate</i> <i>fish</i> <i>grapes</i> <i>ice cream</i> <i>mushrooms</i> <i>onions</i> <i>peas</i> <i>salad</i> <i>soup</i> <i>strawberries</i>	chleb ciasto marchewki płatki zbożowe ser czekolada ryba winogrona lody grzyby cebule groszki sałatka zupa truskawki
-----------------------------	---	--

	<i>tomatoes</i>	pomidory
Słowa	<i>breakfast</i> <i>dinner</i> <i>lunch</i>	śniadanie obiad drugie śniadanie
Wyrażenia i zwroty	<i>Can I have (onions), please?</i> <i>He/She likes (ice cream).</i> <i>He/She doesn't like (salad).</i> <i>Here you are.</i> <i>Soup's ready.</i> <i>Where's Goofy?</i>	Czy mogę prosić (cebule)? On/Ona lubi lody. On/Ona nie lubi (sałatki). Proszę bardzo. Zupa jest gotowa. Gdzie jest Goofy?

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Język angielski wokół nas!

Podczas zakupów przyjrzyjcie się uważnie etykietkom na produktach spożywczych, reklamom lub ewentualnie różnym napisom w sklepach i wytnijcie znane wam wyrazy w języku angielskim, np. *ice cream*, *sandwich*, *meat* itd.

Język angielski w domu!

Zachęć dziecko do używania języka angielskiego w domu. Za każde zadane ci pytanie typu *What's for breakfast/lunch/dinner?* lub odpowiedź na takie pytanie zadane przez ciebie dziecko dostaje punkt w formie makaronu, grosika lub kulki z płatków zbożowych, które będzie zbierać w słoiczku/pudełeczku. Jeśli uzbiera 10 punktów, dostanie od ciebie nagrodę w formie przysmaku, naklejki lub innej rzeczy, którą lubi.

Bingo!

Przygotujcie karty obrazkowe z produktami spożywczymi w postaci wycinków z gazet lub rysunków na karteczkach. Poproś dziecko, by wybrało dziewięć dowolnych kart i ułożyło je obrazkami do góry w trzech rzędach po trzy karty. Wymieniaj nazwy produktów spożywczych z tego rozdziału (patrz: *Słownictwo* powyżej). Jeśli dziecko posiada obrazek z wymienionym przez ciebie słowem, odwraca go w stronę stołu. Gdy odwróci trzy obrazki w jednej linii w poziomie, pionie lub po skosie, woła *Bingo!* Poproś dziecko, by odstłoniło karty i nazwało przedstawione na nich produkty spożywcze.

Makaronowa układanka

Do tej zabawy wykorzystaj makaron w kształcie literek. Rozsypcie go na stole i ułóżcie jak najwięcej angielskich nazw produktów spożywczych. Następnie dopasujcie do ułożonych wyrazów karty wykorzystane w ćwiczeniu 13 na stronie 49 podręcznika lub samodzielnie przygotowane karty w postaci wycinków z gazet.

Zabawa w sklep

Przygotuj jak najwięcej prawdziwych artykułów spożywczych, które dziecko potrafi nazwać po angielsku. Te, których nie masz, zastąp samodzielnie przygotowanymi kartami w postaci wycinków z gazet. Następnie pobawcie się w kupowanie artykułów w sklepie: dziecko wciela się w rolę kupującego, mówiąc: *Can I have (three) (apples), please?*, a ty – w rolę sprzedawcy. Podczas zabawy zachęcaj dziecko do kupowania, pytając: *Do you like (cheese)?*

Gra Rwąca rzeka (str. 26)

1 Wydrukujcie arkusz.

2 Przygotujcie monetę oraz pionki.

3 Zapoznajcie się z zasadami gry i wybierzcie dogodny dla was wariant.

Sposób 1: Gra przy stole

- Połóżcie arkusz z grą na stole i ustawcie pionki na polu **Start**. Zadaniem graczy jest przedostać się po kamieniach na drugi koniec rzeki tak, by nie wpaść do wody.
- Gracz rozpoczynający grę rzuca monetą i przesuwając swój pionek o taką liczbę pól (kamieni), jaką ona wskaże: orzeł – 2 pola, reszka – 1 pole. Następnie podaje wyraz lub zdanie opisane na polu. Jeśli poda właściwy wyraz / właściwe zdanie, przekazuje monetę współgraczowi i czeka na swoją kolej. Jeśli odpowie nieprawidłowo, wpada do rzeki i powraca na **Start**.
- Pole **Go back 1 stone** oznacza cofnięcie się o jedno pole i czekanie na swoją kolej. Pole **Go forward 2 stones** oznacza przesunięcie się do przodu o dwa pola i podanie wyrazu/zdania.
- Wygrywa osoba, która jako pierwsza dotrze na drugi brzeg rzeki.

Sposób 2: Gra w dużym pomieszczeniu

- Wytnijcie z papieru/gazety tyle pól, ile znajduje się na arkuszu, i oznaczcie je odpowiednimi numerami. Rozłóżcie pola (kamienie) na podłodze, tworząc ścieżkę.
- Stańcie na polu **Start**. Zasady gry są takie same jak w sposobie 1. Gracz rozpoczynający grę rzuca monetą, porusza się po leżących na podłodze polach, odnajduje odpowiedni numer pola na arkuszu i podaje wyraz/zdanie. Jeśli odpowie nieprawidłowo, wpada do rzeki i powraca na **Start**.
- Wygrywa osoba, która jako pierwsza dotrze na drugi brzeg rzeki.

Klucz: 1 carrots 2 fish 3 She likes strawberries. 4 tomatoes
5 grapes 6 bananas 7 chocolate 8 He doesn't like soup. 9 peas
10 milk 11 onions 12 cereal 13 pizza 14 mushrooms 15 She
doesn't like meat. 16 chicken and peas 17 sandwich 18 He likes
cake. 19 eggs 20 ice cream

7 Our world (Nasz świat)

FILM I BOHATEROWIE

Rozdział 7 jest oparty na filmie „Samoloty” (*Planes*). Jego bohaterami są: samolot rolniczy Dusty, jego przyjaciel cysterna Beka (*Chug*), unieruchomiony samolot wojenny Kapitan Wolant (*Skipper Riley*), samoloty wyścigowe: Ripslinger, Ishani, El Chupacabra i inni.

Dusty, który ma lęk wysokości, marzy o wzięciu udziału w wyścigu powietrznym dookoła świata. Dzięki wsparciu Beki zostaje zakwalifikowany do wyścigu. Jego mentorem staje się Kapitan Wolant. Podczas wyścigu Dusty musi pokonać wiele przeciwności losu. Jego największym rywalem jest Ripslinger, który spiskuje przeciwko niemu i usiłuje wyeliminować go z wyścigu. Mimo to Dusty pokonuje własne słabości i wygrywa wyścig, zyskując po drodze kilkoro nowych przyjaciół.

PIOSENKA

Piosenka w tym rozdziale jest wprowadzona na stronie 53 podręcznika i dotyczy obrazka w ćwiczeniu 5. Jej bohater wymienia elementy krajobrazu, które widzi podczas przejażdżki pociągiem (pierwsza zwrotka): pola (*fields*), rzeki (*rivers*), lasy (*forests*), jeziora (*lakes*), górę (*mountain*), oraz elementy typowe dla miasta (druga zwrotka): domy (*houses*) i samochody (*cars*).

HISTORYJKA

Opis wydarzeń: Goofy zaprasza Myszkę Miki i Myszkę Minnie na przejażdżkę pociągiem, podczas której bohaterowie podziwiają elementy krajobrazu. Niestety, wycieczka zostaje przerwana przez stojącą na torach krowę.

FILM NA DVD

Wspólnie z dzieckiem obejrzyj nagranie na płycie DVD *New English Adventure 2* – odcinek 4.

NAGRANIA

Razem zaśpiewajcie piosenkę z tego rozdziału w wersji z tekstem (ścieżka 3.5) lub wersji karaoke (ścieżka 3.6). Poproś dziecko, by wskazywało na obrazku w podręczniku na stronie 53 wymienione w piosence miejsca. Zachęć je do wspólnego słuchania i odgrywania historyjki. Nagranie jest dostępne w dwóch wersjach: aktorskiej (ścieżka 3.12) i lektorskiej (ścieżka 3.13).

Rozdział 7: Piosenka (strona 53, ścieżka 3.5/3.6)

Rozdział 7: Historyjka (strona 56, ścieżka 3.12/3.13)

SŁOWNICTWO

Nowe słowa i wyrażenia prezentowane oraz ćwiczone na lekcjach:

Nazwy elementów krajobrazu	<i>field</i> <i>forest</i> <i>island</i> <i>lake</i> <i>mountain</i> <i>rainforest</i> <i>river</i> <i>sky</i> <i>town</i>	pole las wyspa jezioro góra las tropikalny rzeka niebo miasto
Nazwy środków transportu	<i>boat</i> <i>bus</i> <i>car</i> <i>lorry</i>	łódka autobus samochód ciężarówka

	<i>plane</i> <i>tractor</i> <i>train</i> <i>van</i>	samolot traktor pociąg furgonetka
Wyrażenia i zwroty	<i>There's a (river).</i> <i>There are (three) (mountains).</i> <i>Jump on!</i> <i>Look out!</i> <i>Stop the train!</i> <i>This is fun!</i>	Tam jest (rzeka). Tam są (trzy) (góry). Wskakuj! Uważaj! Zatrzymaj pociąg! Ale zabawa!

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Wypatrywanie literek

Przygotujcie karty obrazkowe przedstawiające środki transportu oraz napiszcie nazwy tych środków na karteczkach. Rozłóżcie przed sobą karty wyrazowe odwrócone wyrazami do góry, a nad nimi ułóżcie w jednej linii karty obrazkowe. Pokaż na migi, że patrzysz przez lornetkę, i powiedz dziecku, że wypatrujesz wyrazu, który zawiera jakąś literkę, np. „o”. Zadaniem dziecka jest podać wyraz, który masz na myśli, pytając: *Is it a (boat)?* Jeśli dziecko odgadnie wyraz, wybiera spośród kart obrazkowych właściwą kartę przedstawiającą to słowo. Każde z was ma tylko dwie szanse na odgadnięcie wyrazu. Jeśli za drugim razem osobie zgadującej nie uda się podać właściwego słowa, musi policzyć po angielsku do 20, podskakując przy tym.

Język angielski wokół nas!

Wyrzyj z dzieckiem przez okno na okolicę wokół waszego mieszkania/domu lub wybierzcie się na spacer. Poproś dziecko, by opisało widoczne elementy krajobrazu, używając struktur *There's a ... / There are ...* Podane informacje mogą być zarówno prawdziwe, jak i fałszywe. Twoim zadaniem jest powiedzenie odpowiednio *Yes* lub *No* i podanie prawdziwego zdania.

Podróż dookoła świata

Zaproś dziecko w fikcyjną podróż dookoła świata z wykorzystaniem internetu lub atlasu geograficznego. Zapytaj dziecko, które kraje/miejsca chciałoby zobaczyć w tej podróży. Odszukajcie je w internecie lub atlasie geograficznym i wspólnie napiszcie zdania opisujące te miejsca, używając znanych dziecku struktur *There's a ... / There are ...* oraz nazw elementów krajobrazu. Po podróży poproś dziecko, by wybrało miejsce, które najbardziej mu się podobało, i wykonało pocztówkę do rodziny/kolegi/koleżanki.

Gra Zwiedzanie wyspy (str. 27)

- 1 Wydrukujcie arkusz.
 - 2 Przygotujcie monetę i pionki.
 - 3 Zapoznajcie się z zasadami gry.
- Połóżcie arkusz z grą na stole i ustawcie swoje pionki na polu **Start**. Zadaniem graczy jest zwiedzać wyspę, opisując obrazki przedstawione na białych polach za pomocą struktur *There's a ... / There are ...*, oraz wykonać zadania opisane na szarych polach.
 - Gracz rozpoczynający grę rzuca monetą i przesuwa swój pionek o taką liczbę pól, jaką ona wskaże: orzeł – 2 pola, reszka – 1 pole. Jeśli pionek gracza zatrzyma się na polu z drabiną, gracz może po wykonaniu zadania przesunąć się na pole, do którego prowadzi drabina. Jeśli na polu gracza jest głowa węża, gracz cofa się do pola, na którym znajduje się ogon węża.
 - Wygrywa gracz, który jako pierwszy dotrze do końca planszy.
- Klucz:** 1 *There are (two) mountains.* 2 *There's a train.* 3 *There's a forest.* 5 *There's a town.* 6 *There's a river.* 7 *There's a field.* 9 *There are (two) planes.* 10 *There are (three) tractors.* 11 *There's an island.* 12 *There are (two) houses.* 14 *There's a lake.* 15 *There's a plane.* 16 *There's a tree.* 17 *There are (two) boats.* 18 *There are (four) cars.* 20 *There are (two) lorries.* 21 *There's a boy (on the train).* 23 *There's a bus.*

8 What's he wearing?

(W co on jest ubrany?)

FILM I BOHATEROWIE

Rozdział 8 jest oparty na filmie „Toy Story 2” (*Toy Story 2*). Jego bohaterami są zabawki Andy'ego: szeryf Chudy (*Woody*), strażnik kosmosu Buzz Astral (*Buzz Lightyear*), kowbojka Jessie, porcelanowa lalka Bou (*Bo Peep*), kolekcjoner zabawek Al McWhiggin i inni.

Andy wyjeżdża na obóz kowbojski, zostawiając Chudego w domu. W trakcie ratowania przyjaciela z garażowej wyprzedaży Chudy zostaje porwany przez chciwego Ala McWhiggina, który zamierza sprzedać go wraz ze swoją kolekcją do muzeum zabawek w Japonii. Na ratunek kowbojowi wyrusza Buzz Astral i inni przyjaciele. Chudy musi zdecydować, czy woli wrócić z przyjaciółmi do domu, czy też chce spróbować wygodnego życia jako eksponat muzealny.

PIOSENKA

Piosenka w tym rozdziale jest wprowadzona w ćwiczeniu 6 na stronie 61 podręcznika. W pierwszej zwrotce pojawiają się pytania dotyczące ubioru dziewczynki: czy ma na sobie płaszcz przeciwdeszczowy (*raincoat*), kapelusz od słońca (*sun hat*), spodnie dżinsowe (*jeans*), czy krótkie spodenki (*shorts*). W drugiej zwrotce bohaterka odpowiada na zadane pytania, opisując swój ubiór: ma na sobie czerwony płaszcz przeciwdeszczowy (*a red raincoat*), biały kapelusz od słońca (*a white sun hat*), czerwone kalosze (*red wellies*) i żółte krótkie spodenki (*yellow shorts*).

HISTORYJKA

Opis wydarzeń: Myszka Miki wychodzi na spacer w deszczu z psem Pluto. Pluto niestety nie ma płaszcza przeciwdeszczowego i niechętnie podąża za Mikim. Kiedy docierają do domu Minnie, Pluto chowa się pod stołem i robi sobie z obrusu płaszcz przeciwdeszczowy, w którym wychodzi z przyjaciółmi na spacer.

NAGRANIA

Razem zaśpiewajcie piosenkę z tego rozdziału w wersji z tekstem (ścieżka 3.22) lub wersji karaoke (ścieżka 3.23). Poproś dziecko, by podczas śpiewania wskazywało na obrazku w podręczniku na stronie 61 wymienione w piosence części garderoby. Zachęć dziecko do zaśpiewania pierwszej zwrotki kolejny raz. Zatrzymaj po niej nagranie i poproś dziecko, by opisało swój ubiór. Zachęć je do wspólnego słuchania i odgrywania historyjki. Nagranie jest dostępne w dwóch wersjach: aktorskiej (ścieżka 3.27) i lektorskiej (ścieżka 3.28).

Rozdział 8: Piosenka (strona 61, ścieżka 3.22/3.23)

Rozdział 8: Historyjka (strona 64, ścieżka 3.27/3.28)

SŁOWNICTWO

Nowe słowa i wyrażenia prezentowane oraz ćwiczone na lekcjach:

Nazwy ubrań	<i>belt</i> <i>cap</i> <i>jacket</i> <i>jeans</i> <i>raincoat</i> <i>scarf</i> <i>shorts</i>	pasek czapka z daszkiem kurtka/marynarka spodnie dżinsowe płaszcz przeciwdeszczowy szalik krótkie spodenki
-------------	--	---

Nazwy ubrań	<i>socks</i> <i>sun hat</i> <i>tie</i> <i>trainers</i> <i>uniform</i> <i>wellies</i>	skarpety kapelusz od słońca krawat buty sportowe mundurek kalosze
Słowa	<i>rain</i> <i>umbrella</i>	deszcz parasolka
Wyrażenia i zwroty	<i>He's / She's wearing (a jacket).</i> <i>What are you wearing?</i> <i>Come here.</i> <i>Come on, Pluto.</i>	On/Ona jest ubrany/ ubrana w (kurtkę). W co jesteś ubrany? Chodź tutaj. Chodź, Pluto.

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Projektanci

Wybierzcie wasze ulubione zwierzątko, np. kota. Narysujcie dla niego śmieszny strój (każde z was osobno). Konkurencję wygrywa osoba, która zaprojektuje więcej części garderoby oraz poda ich angielskie nazwy, np. *a yellow hat, purple shorts*. Poproś również dziecko o opisanie poszczególnych części stroju. Sprawdźcie poprawność wykonanego zadania. Dziecko może też opisać oba obrazki.

Zgadywanki na migi

Wykorzystując karty obrazkowe zebrane przez dziecko po przerobieniu wszystkich rozdziałów w podręczniku, zagrajcie w zgadywanki na migi. Ułóżcie karty w stosiku obrazkami do dołu. Kolejno bierzcie po jednej karcie i pokazujcie na migi, co się na niej znajduje. Osoba, która odgadnie przedstawioną na obrazku słowo, zdobywa punkt, a jeśli dodatkowo poprawnie je zapisze – dwa punkty. Wygrywa gracz, który zbierze najwięcej punktów. Jeśli dziecko nie posiada wszystkich kart, napiszcie nazwy brakujących obrazków na pustych karteczkach.

Gra Co on/ona ma na sobie? (str. 28–29)

- 1 Wydrukujcie arkusze.
- 2 Wytnijcie bączka i karty obrazkowe.
- 3 Pokolorujcie bączka i włóżcie w jego środek zatemperowany ołówek.
- 4 Zapoznajcie się z zasadami gry.
 - Połóżcie arkusz z grą na stole i ustawcie pionki na dowolnym polu.
 - Rozłóżcie karty z boku gry obrazkami do góry.
 - Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, który rzuca kostką do gry / monetą i przesuwa swój pionek o taką liczbę pól, jaką ona wskazuje (orzeł – 2 pola, reszka – 1 pole). Symbole na polach oznaczają pogodę: słońce – gorącą, sople – zimną, chmurka z deszczem – deszczową.
 - Następnie gracz kręci bączkiem, by wybrać osobę, którą opisać.
 - Po wybraniu pola oraz osoby ostatnim zadaniem gracza jest wybrać spośród kart obrazkowych właściwą część garderoby, pasującą do oznaczonej na polu z pionkiem pogody oraz wybranej osoby, i podać właściwe zdanie, opisujące ubiór danej postaci, np. (*He's wearing a T-shirt*). Jeśli zdanie jest poprawne, gracz zatrzymuje kartę obrazkową. Uwaga! Wśród kart obrazkowych znajdują się uniwersalne części garderoby, np. pasek, krawat, które gracz może wykorzystać do opisu ubioru pasującego do **każdego** typu pogody.
 - Wygrywa gracz, który zbierze najwięcej kart z ubraniami.

Święta i inne uroczystości

Różne zwyczaje – kształtowanie świadomości kulturowej dziecka

Nauka języka angielskiego staje się stopniowo przygodą z inną kulturą. Dotyczy ona nie tylko obrzędów i zwyczajów w czasie świąt Wielkanocy lub Bożego Narodzenia, lecz także codziennych zachowań ludzi. Na lekcjach dzieci poznają podstawowe słowa i rozmawiają z nauczycielem o zwyczajach popularnych w krajach anglojęzycznych. Bez względu na temat i zakres zwyczajów podkreślamy ich inność i różnorodność, świadomie unikając ich wartościowania – inny nie znaczy lepszy lub gorszy. Chcemy rozwijać w naszych dzieciach otwartość i szacunek dla ludzi z innych krajów, a jednocześnie kształtować świadomość naszych rodzimych zwyczajów.

Halloween (Święto Halloween)

Święto *Halloween* obchodzone jest ostatniego dnia października (31 X). Przygotowuje się wtedy dynie, zwane *jack-o'-lantern*. Są one wydrążone w środku i mają wycięte otwory przypominające oczy i usta. Do środka wstawia się świeczkę. Tego dnia dzieci przebierają się za duchy, czarownice, szkielety oraz inne stwory i chodzą od domu do domu, prosząc o słodycze. Mówią wtedy: *Trick or treat* (Psikus czy poczęstunek). Bawią się również w *Bobbing for apples* (wyławianie ustami, bez użycia rąk, jabłek z miski pełnej wody).

RYMOWANKA

Rymowanka w tym rozdziale prezentuje pytania, które dzieci zadają podczas chodzenia od domu do domu w święto Halloween. Dzieci pytają, czy dostaną coś słodkiego, czy mają zrobić komuś złośliwego psikus.

NAGRANIA

Zachęć dziecko do wspólnego powiedzenia rymowanki z tej lekcji w wersji z tekstem (ścieżka 3.35) lub wersji karaoke (ścieżka 3.36) i pokazywania tekstu gestem.

Lekcja Halloween: Rymowanka (strona 68, ścieżka 3.35/3.36)

Trick or treat? (Pokaż lewą dłoń, a potem prawą).
Treat or trick? (Pokaż prawą dłoń, a potem lewą).
Tasty treat? (Pomasuj brzuch okrężnym ruchem).
Or nasty trick? (Unieś dwie ręce w górę, udając ducha).
Boo! It's Halloween!

SŁOWNICTWO

Powtórzenie: *bat* (nietoperz), *cat* (kot), *ghost* (duch), *pumpkin* (dynia), *witch* (czarownica).

Nowe słowa i wyrażenia prezentowane oraz ćwiczone na lekcjach:

Słowa związane ze świętem Halloween	<i>broomstick</i> <i>mask</i> <i>monster</i> <i>nasty</i> <i>spider</i> <i>tasty</i> <i>wizard</i>	miotła maska potwór złośliwy pająk smaczny czarodziej
Wyrażenia i zwroty	<i>Boo!</i> <i>Happy Halloween!</i> <i>Trick or treat?</i>	(odgłos wydawany, by kogoś przestraszyć) Wesołego święta Halloween! Psikus czy poczęstunek?

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Jaka to postać?

Poproś dziecko, by opisało wybraną postać z obrazka na stronie 68: jej wygląd, ubranie oraz posiadane przedmioty. Twoim zadaniem jest wskazać opisywaną postać.

Halloweenowy wisielec – pajęczek

Przygotujcie kilka czystych kartek. Pomyśl o jakimś słowie związanym ze świętem Halloween (patrz: *Słownictwo* powyżej) i narysuj na kartce tyle kresek, ile jest w nim liter. Dziecko próbuje odgadnąć litery tworzące słowo. Za każdym razem, gdy mu się to uda, wpisz daną literę w odpowiednie miejsce, w przeciwnym wypadku narysuj element – kreskę symbolicznej szubienicy i wiszącego na niej pajęczka. Jeśli dziecko odgadnie wszystkie litery i poda polskie znaczenie wyrazu, nagródź je przysmakiem.

Christmas (Boże Narodzenie)

Święta Bożego Narodzenia w Wielkiej Brytanii są obchodzone od 24 do 26 grudnia. 24 grudnia – w *Christmas Eve* (Wigilię) – dzieci wieszają przy kominku lub przy swoich łóżkach specjalne świąteczne skarpety (*stockings*). Święty Mikołaj (*Father Christmas*) przychodzi w nocy i wkłada do skarpet prezenty, które dzieci otwierają rano 25 grudnia – w *Christmas Day*. Tego dnia cała rodzina zbiera się na świąteczny obiad, na który podaje się zazwyczaj indyka z pieczonymi ziemniakami i warzywami, a na deser świąteczny pudding (*Christmas pudding*). Przy stole rozrywa się *crackers*, czyli przedmioty w kształcie cukierka, w których znajdują się małe zabawki, krótkie żarty lub papierowe czapeczki. 26 grudnia – *Boxing Day* – jest tradycyjnym dniem wielkich, poświęconych wyprzedazy; w Wielkiej Brytanii rozgrywane są także mecze piłkarskie i rugby.

RYMOWANKA

Rymowanka w tym rozdziale dotyczy obrazka na stronie 69 podręcznika. Wymieniane są w niej elementy związane ze świętami Bożego Narodzenia: *presents* (prezenty), *Christmas tree* (choinka), *cards* (karty świąteczne), *Father Christmas* (Święty Mikołaj), *reindeer* (renifer). Wprowadzenie zwrotu *for you and me* (dla ciebie i dla mnie) zwraca uwagę dzieci na wagę obdarowywania bliskich i innych osób świątecznymi upominkami.

NAGRANIA

Zachęć dziecko do wspólnego powiedzenia rymowanki z tej lekcji w wersji z tekstem (ścieżka 3.38) lub wersji karaoke (ścieżka 3.39).

Lekcja Christmas: Rymowanka (strona 69, ścieżka 3.38/3.39)

SŁOWNICTWO

Powtórzenie: *cracker* (cukierek z niespodzianką), *present* (prezent), *pudding* (święteczny deser), *stocking* (skarpetka na prezenty), *Christmas tree* (choinka), *turkey* (indyk).

Nowe słowa i wyrażenia prezentowane oraz ćwiczone na lekcjach:

Słowa związane ze świętem Bożego Narodzenia	<i>candle</i> <i>card</i> <i>Father Christmas</i> <i>reindeer</i> <i>star</i>	świeca kartka Święty Mikołaj renifer gwiazda
Zwroty	<i>for you and me</i>	dla ciebie i dla mnie

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Boże Narodzenie – czas dawania prezentów

Razem z dzieckiem zrób listę osób, które chcielibyście obdarować prezentami. Na zmianę pokazujcie na migi prezenty i próbujcie zgadywać, jaki to prezent i dla kogo jest on przeznaczony, np. *a book (for sister)*, *a song (for Mum)*, *a tie (for Dad)*, *a scarf (for Grandad)*.

Wymarzone prezenty

Poproś dziecko, by narysowało skarpetę na prezenty, a w niej swoje wymarzone prezenty, wybrane spośród rzeczy, które potrafi nazwać po angielsku. Wskazuj poszczególne przedmioty i pytaj: *What's this?* Dziecko odpowiada, podając ich angielskie nazwy.

Choinkowe ozdoby po angielsku

Pomóż dziecku w wycięciu z kolorowego papieru (lub w narysowaniu, wycięciu i pokolorowaniu kształtu wyciętego ze zwykłego papieru) następujących ozdób choinkowych: gwiazdy (*star*), świeczki (*candle*), skarpety na prezenty (*stocking*). Następnie poproś dziecko, aby na wyciętych kształtach napisało po angielsku nazwy poszczególnych ozdób. Możecie zawiesić przygotowane ozdoby na choince lub przykleić je do choinki narysowanej na dużym arkuszu papieru i podpisać: *Christmas tree*.

Pancake Day (Dzień Naleśnika)

Pancake Day (Shrove Tuesday), czyli Dzień Naleśnika, to odpowiednik Tłustego Czwartku w Polsce. Święto to jest obchodzone w Wielkiej Brytanii we wtorek, dzień przed rozpoczęciem Wielkiego Postu. Tradycyjną potrawą są w tym dniu naleśniki z cytryną i cukrem. Oprócz zjedania słodkości organizowane są gry i zabawy. Najsympliczniejsze z nich to zawody w rzucaniu naleśnikiem i wyścigi z patelnią i naleśnikiem, który należy podrzucać, biegnąc.

SŁOWNICTWO

Nowe słowa i wyrażenia prezentowane oraz ćwiczone na lekcji:

Słowa związane z Dniem Naleśnika	<i>eat</i> <i>mix</i> <i>put in</i> <i>toss</i> <i>flour</i> <i>lemon</i> <i>pan</i> <i>pancake</i> <i>sugar</i> <i>race</i>	jeść mieszać włożyć podrzucić/ przerzucić mąka cytryna patelnia naleśnik cukier wyścig
----------------------------------	---	--

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Co to jest?

Przygotuj produkty potrzebne do zrobienia naleśników oraz kilka innych, które dziecko potrafi nazwać po angielsku. Poproś dziecko, by usiadło na krześle, i zawiąż mu oczy szalikiem lub opaską. Włóż w ręce dziecka dowolny produkt i poproś, by podało jego angielską nazwę oraz powiedziało *Yes*, jeśli produkt jest potrzebny do naleśników, lub *No*, jeśli nie jest. Kiedy dziecko odgadnie wszystkie produkty, odśroń mu oczy i pokaż mu wybrane przez nie artykuły.

Program małego szefa kuchni

Powiedz dziecku, by wcieliło się w rolę małego szefa kuchni prowadzącego swój program kulinarny, w którym przedstawi w języku angielskim, jak zrobić naleśniki na Dzień Naleśnika. Przygotujcie wszystkie niezbędne artykuły i akcesoria. By uniknąć ewentualnego bałaganu, dziecko może jedynie udawać, że wykonuje poszczególne czynności. Nagraj dziecko telefonem komórkowym lub kamerą. Po prezentacji obejrzyjcie nagranie i wspólnie zróbcie prawdziwe naleśniki.

W naleśnikarni

Wytnijcie z papieru kilka naleśników i pokolorujcie je na kolor kremowy. Przygotujcie talerze oraz różne produkty, które można wykorzystać jako dodatki do naleśników. Pobawcie się w naleśnikarnię. Odegrajcie kilka dialogów, wcielając się w rolę sprzedawcy i kupującego. Pokazujcie na migi dodawanie do naleśników waszych ulubionych składników.

Przykładowy dialog: Dz: *Can I have a pancake, please?* R: *Do you like pancakes with (chocolate)?* Dz: *Yes.* R: *OK, here you are. A pancake with (chocolate) for you.* Dz: *Thank you.*

Easter

(Wielkanoc)

Wielkanoc to w Wielkiej Brytanii święto państwowe. Jest to święto chrześcijańskie, ale również powiązane z nadejściem wiosny. Ludzie z tej okazji wysyłają sobie świąteczne kartki i wręczają czekoladowe jajka wielkanocne. Popularnym zwyczajem jest też malowanie jajek. Dzieci, zwłaszcza w Stanach Zjednoczonych, wierzą, że jajka przynosi i chowa zając wielkanocny, i w szkole lub ze swoimi rodzinami biorą udział w polowaniu na jajka wielkanocne (*Easter Egg Hunt*).

PIOSENKA

Rymowanka w tym rozdziale jest związana z obrazkiem na stronie 71 podręcznika i opowiada o wielkanocnych smakołykach (*Easter treats*): czekoladzie (*chocolate*), cukierkach (*sweets*) i jajkach czekoladowych (*chocolate eggs*). W pierwszej zwrotce padają pytania, czy ktoś lubi wielkanocne smakołyki, a w kolejnych podawane są odpowiedzi: w drugiej – pozytywne, w trzeciej – negatywne.

NAGRANIA

Zachęć dziecko do wspólnego śpiewania piosenki z tej lekcji w wersji z tekstem (ścieżka 3.44) lub wersji karaoke (ścieżka 3.45). Poproś dziecko, by śpiewało drugą zwrotkę z uśmiechem na twarzy i masując się po brzuchu, a trzecią – ze smutną miną.

Lekcja Easter: Piosenka (strona 71, ścieżka 3.44/3.45)

SŁOWNICTWO

Powtórzenie: *chick* (kurczaczek/pisklę), *flower* (kwiatek), *lamb* (baranek), *rabbit* (królik).

Nowe słowa i wyrażenia prezentowane oraz ćwiczone na lekcji:

Słowa związane ze świętami Wielkanocy	<i>basket</i> <i>bench</i> <i>chocolate egg</i> <i>nest</i> <i>sweets</i> <i>treats</i>	koszyk ławka czekoladowe jajko gniazdo cukierki smakołyki
---------------------------------------	--	--

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Polowanie na czekoladowe jajka

Wspólnie z dzieckiem przyjrzyj się obrazkowi na stronie 71 podręcznika. Poproś dziecko, aby zapamiętało jak najwięcej szczegółów. Następnie poproś dziecko o opisanie w określonym czasie (np. trzy minuty) obrazka: *The blue egg is next to the tree* itd.

Zgadnij, które zdania przepisałem/przepisałam.

Poproś dziecko o przepisanie z drugiej i trzeciej zwrotki piosenki na stronie 71 podręcznika tylko tych zdań, które wyrażają jego prawdziwe preferencje. Spróbuj odgadnąć przepisane zdania. Następnie dziecko zgaduje zdania, które przepisał rodzic/opiekun. Sprawdźcie, czy dobrze znacie swoje upodobania.

May Day

(Święto May Day)

May Day obchodzony jest w Wielkiej Brytanii w pierwszy poniedziałek maja. Jest to dzień wolny od pracy. Symbolem *May Day* jest *maypole*, czyli pozbawiony gałęzi pień drzewa (zwykle brzozy) wbity w ziemię, przyozdobiony kwiatami i wstążkami, wokół którego dziewczęta wykonują tradycyjny taniec. W tym dniu w różnych częściach Wielkiej Brytanii organizowane są festiwale i procesje, a miasta są udekorowane kwiatami.

RYMOWANKA

Rymowanka w tym rozdziale związana jest z obrazkiem na stronie 72 podręcznika. Opowiada o wyjątkowości święta *May Day* i zachęca do wspólnego tańca i zabawy, szczególnie, że jest to dzień wolny od szkoły.

NAGRANIA

Zachęć dziecko do wspólnego powiedzenia rymowanki z tej lekcji w wersji z tekstem (ścieżka 3.47) lub wersją karaoke (ścieżka 3.48).

Lekcja May Day: Piosenka (strona 72, ścieżka 3.47/3.48)

SŁOWNICTWO

Nowe słowa i wyrażenia prezentowane oraz ćwiczone na lekcji:

Słowa związane ze świętem <i>May Day</i>	<i>crown</i> <i>leaves</i> <i>maypole</i> <i>play</i> <i>ribbon</i> <i>school</i>	korona liście drzewko majowe (pień drzewa udekorowany wstążkami) bawić się wstążka szkoła
Zwrot	<i>Hooray!</i>	Hura!

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Zabawa: *May Day* w Wielkiej Brytanii

Poproś dziecko, aby na podstawie ilustracji na stronie 72 w podręczniku opowiedziało ci po polsku o obchodach święta *May Day* w Wielkiej Brytanii. Następnie poproś dziecko o wskazanie na rysunku przedmiotów związanych z tym świętem i nazwanie ich po angielsku. Aby jeszcze bardziej rozwinąć świadomość kulturową dziecka, poszukajcie w internecie więcej informacji/ciekawostek o tym dniu.

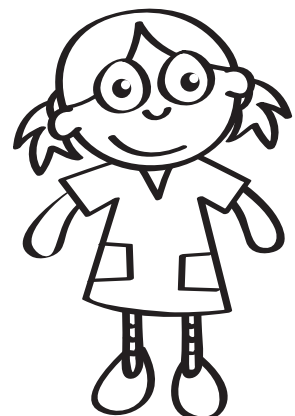
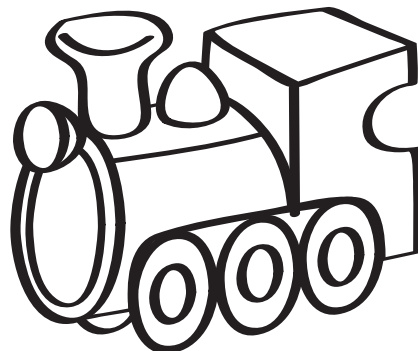
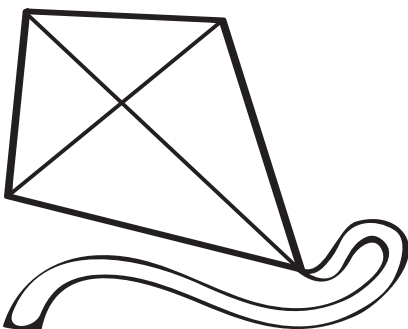
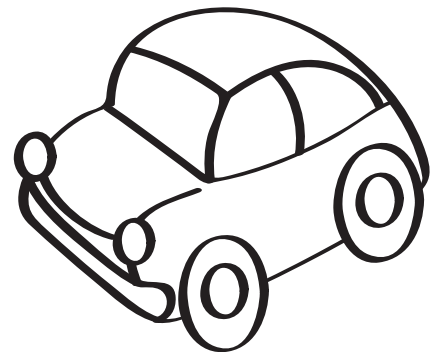
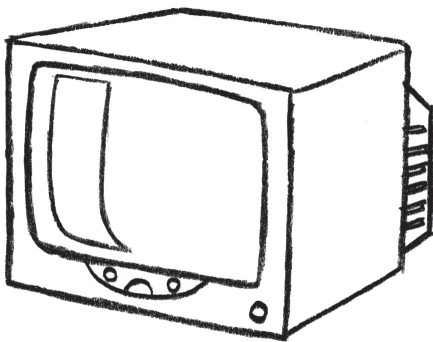
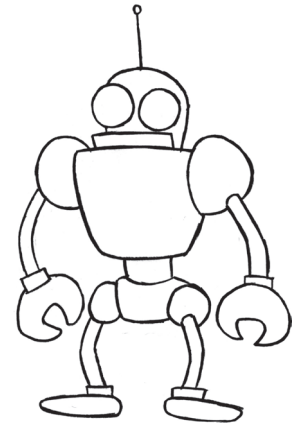
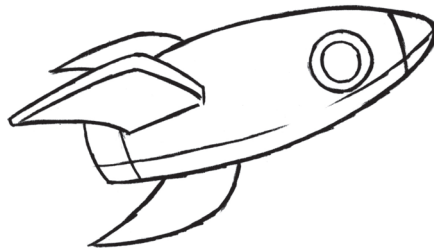
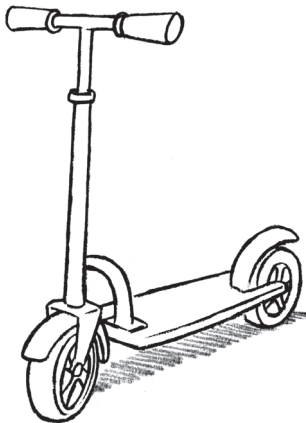
Zgaduj-zgadula

Przygotuj czystą kartkę dla dziecka. Mów zagadki dotyczące wyrazów wprowadzonych na lekcji. Zadaniem dziecka jest odgadnąć wyraz, który opisujesz, i zapisać go na kartce. Zamiast mówić zagadki, możesz napisać je na oddzielnych karteczkach. Rozłóż je na stole wyrazami do dołu. Dziecko wybiera zagadkę, czyta ją na głos i podaje odpowiedź, zapisując dane słowo również na kartce. Zagadki:

- 1 Long, blue, red, green and yellow on the maypole. (Ribbons.)
- 2 It's on the head. (Crown.)
- 3 Green on the trees. (Leaves.)
- 4 Blue, red and green in the garden. (Flowers.)
- 5 Big with ribbons. (Maypole.)
- 6 Can you ... hip hop? (Dance.)

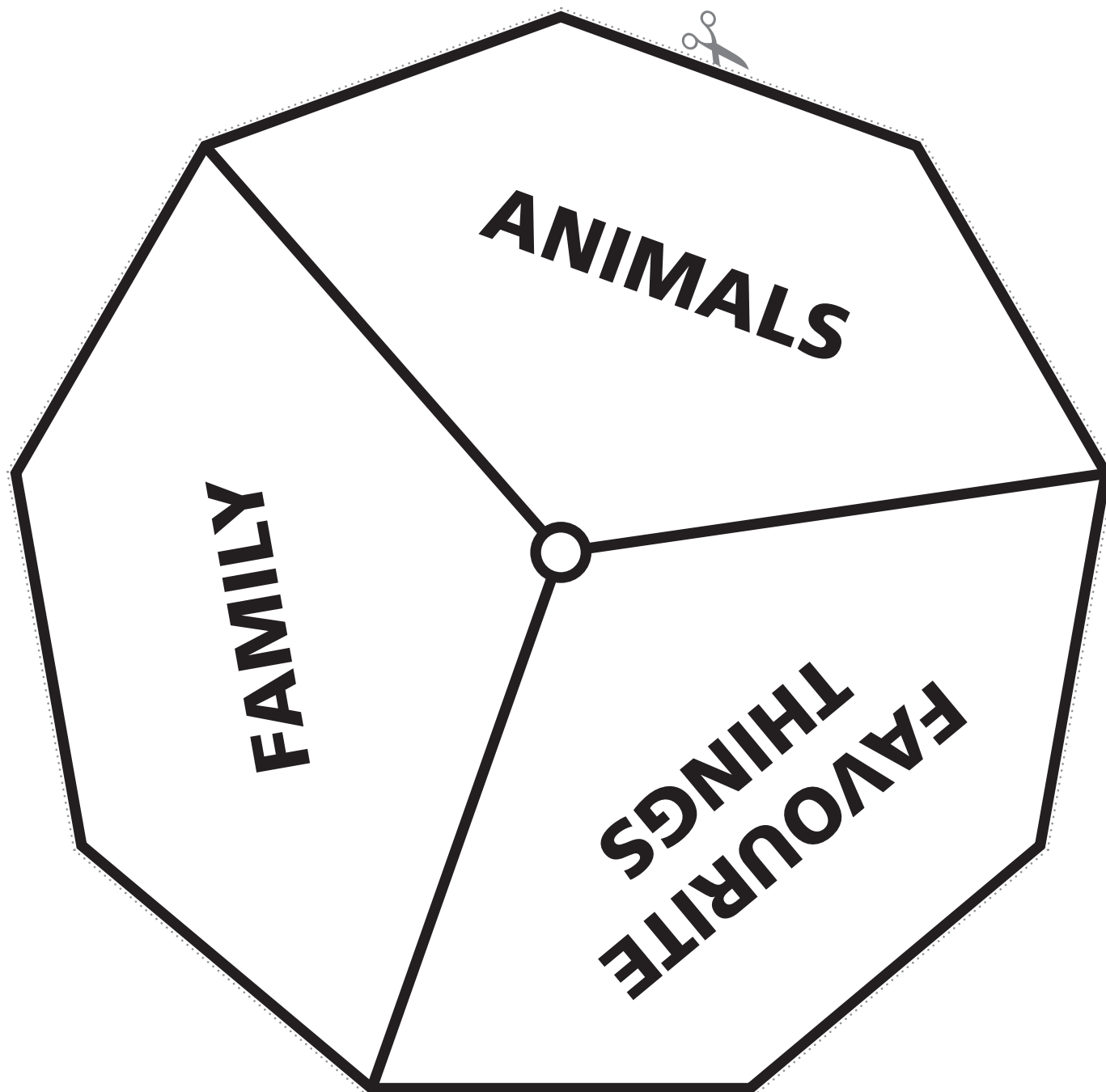
Rozdział 1 My favourite things

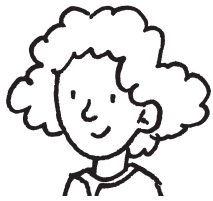
(Moje ulubione rzeczy)



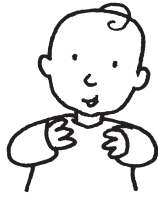
Rozdział 2 My family

(Moja rodzina)





AUNT



BABY SISTER



BROTHER



COUSIN



DAD



GRANDDAD



GRANDMA



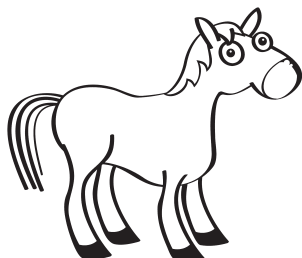
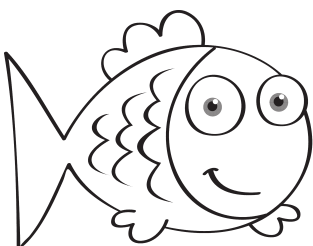
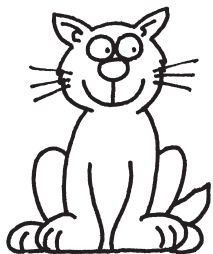
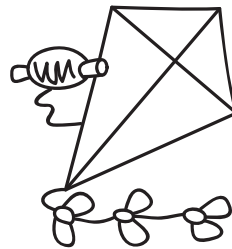
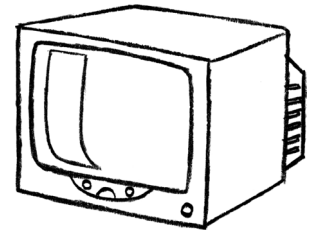
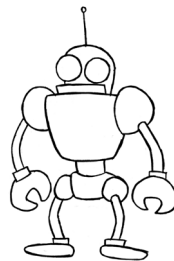
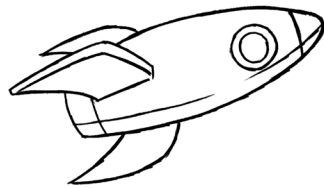
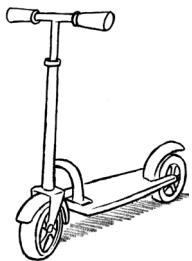
MUM



SISTER



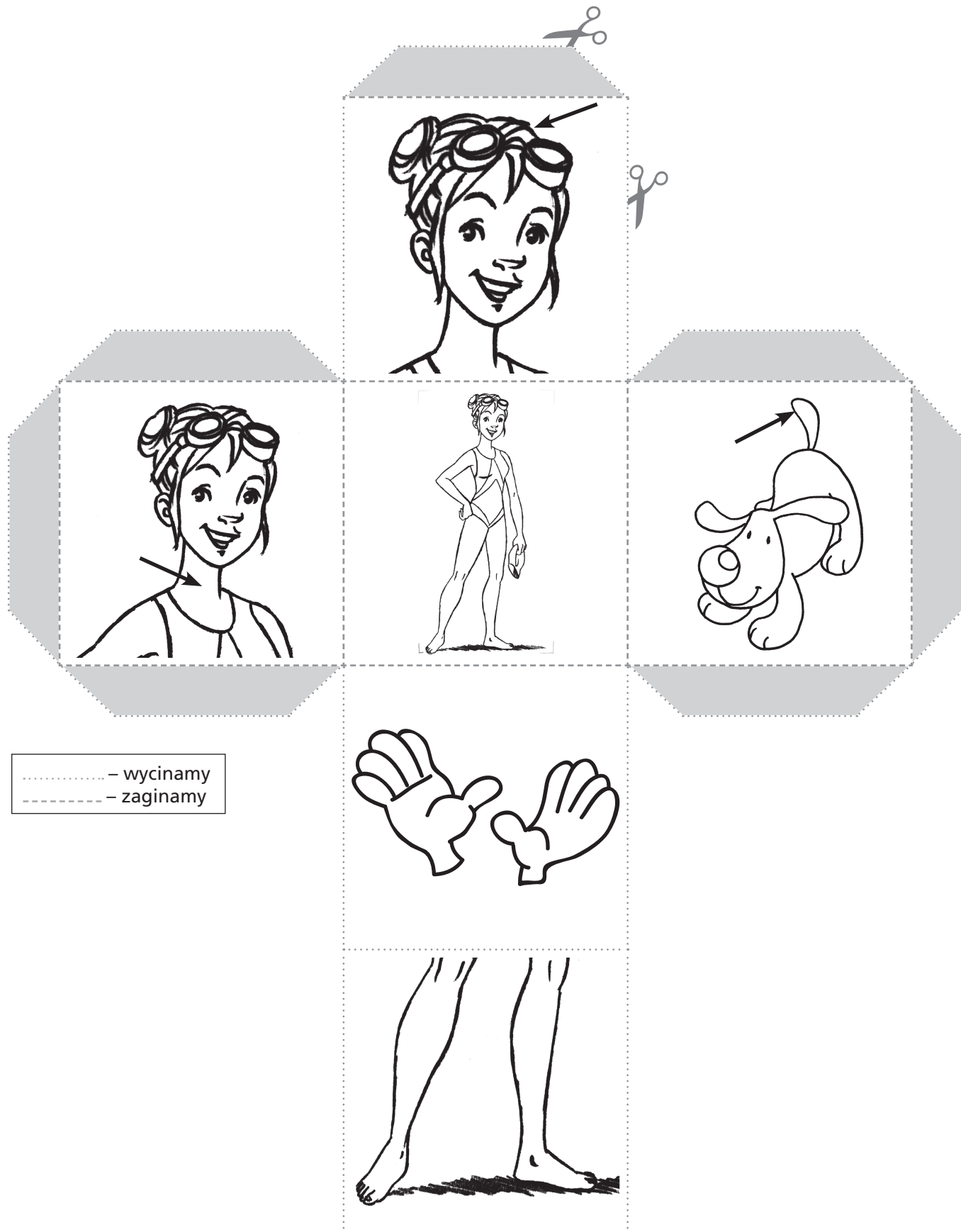
UNCLE



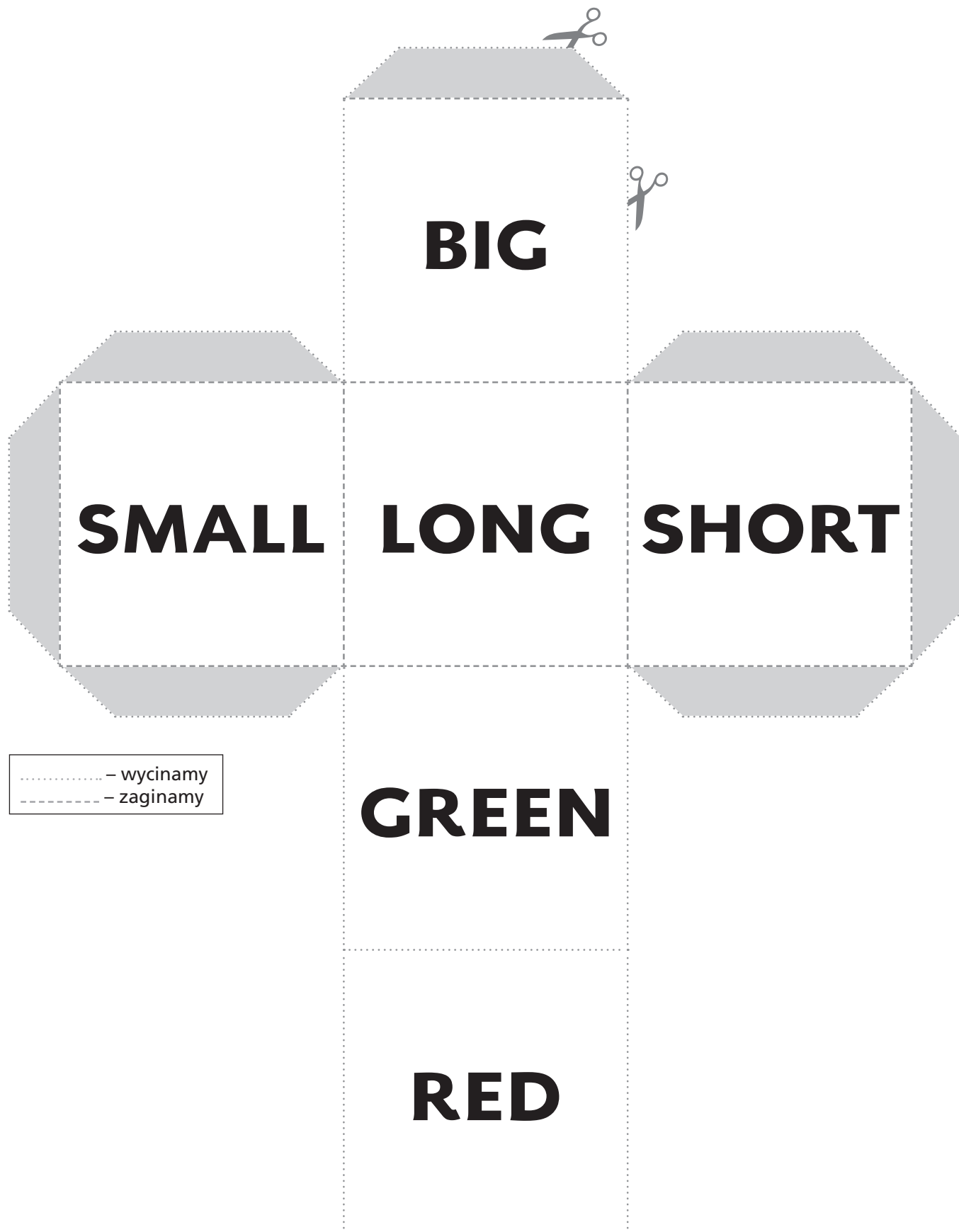
Rozdział 3 My body and face

(Moje ciało i twarz)

Arkusz 1



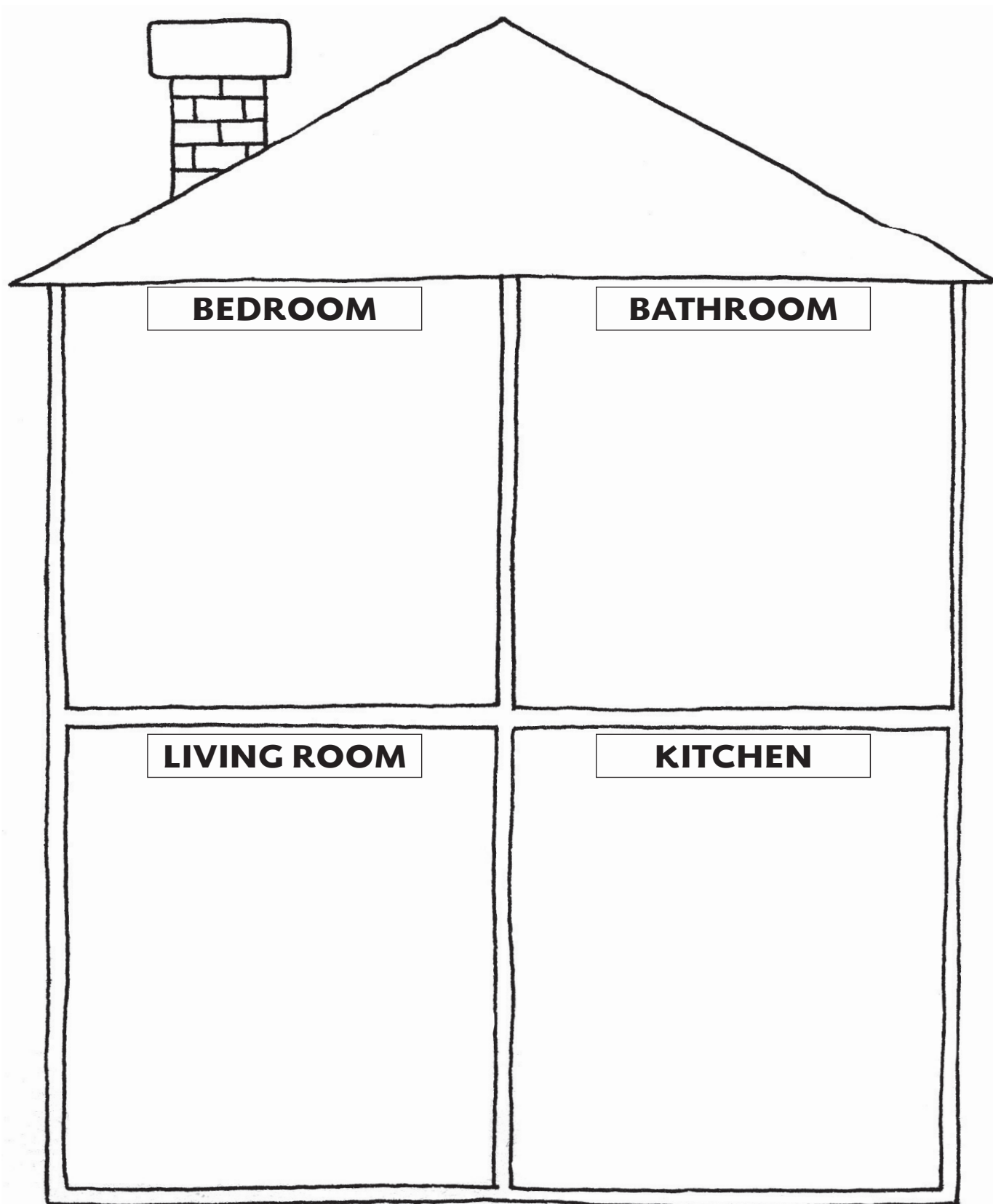
Arkusz 2



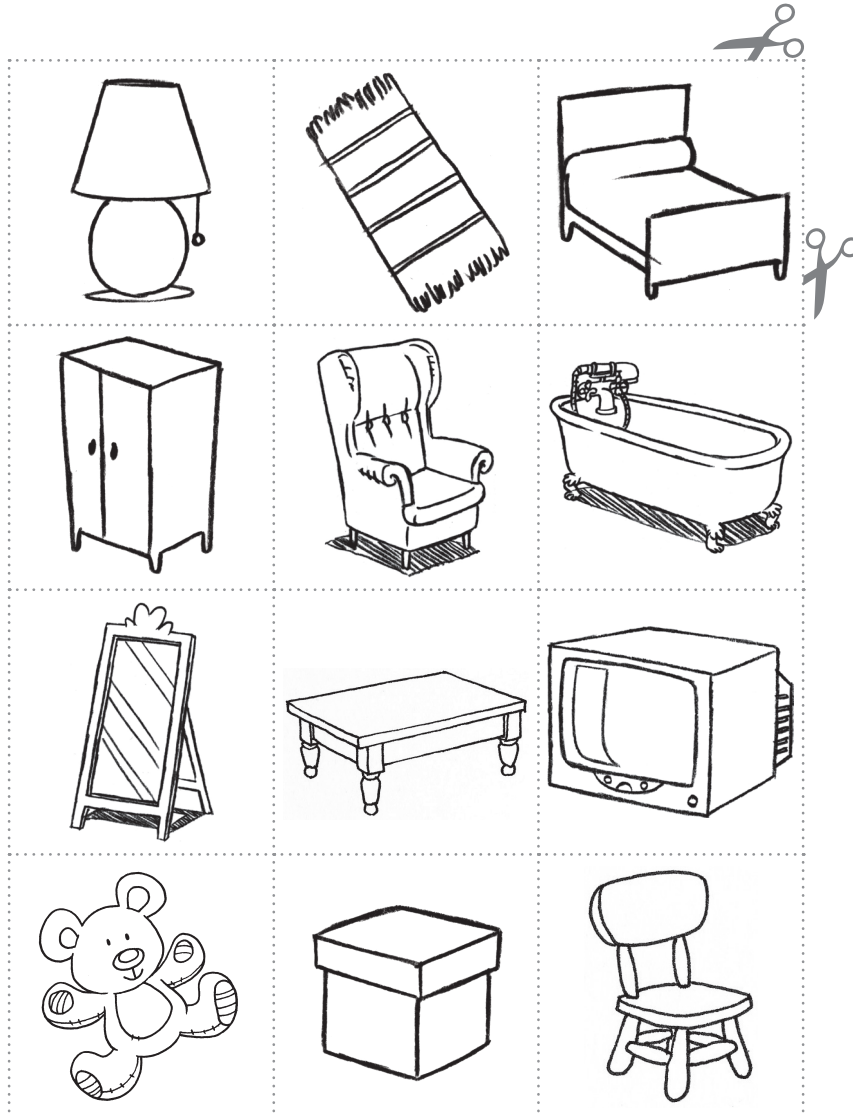
Rozdział 4 My room

(Mój pokój)

Arkusz 1



Arkusz 2



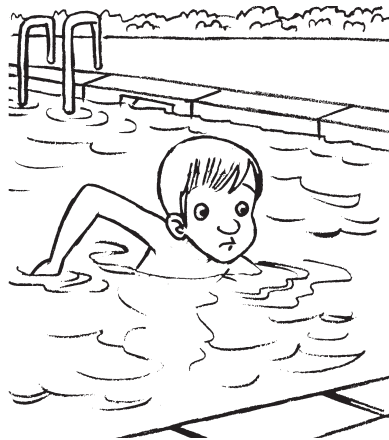
Rozdział 5 I can jump!

(Potrafię skakać!)

Arkusz 1

START				?
FINISH				
				
				
				?
				
				
				
				?
	?			

Arkusz 2



Rozdział 6 He likes cheese!

(On lubi ser!)

THE END

20.



GO FORWARD 2 STONES

17. bread with cheese

18.



19. white and yellow

16.



15.



14. Mickey doesn't like it.

GO BACK 1 STONE

13.



12.

with milk for breakfast

GO FORWARD 2 STONES

9. very small and green

10. white drink

11.



8.



7. brown and yummy

6. yellow and long

5.



GO BACK 1 STONE

4. red on a pizza

START

1. orange and long

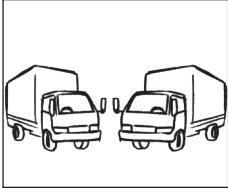
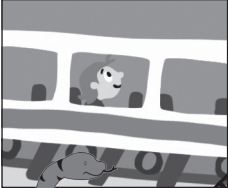

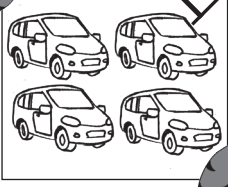
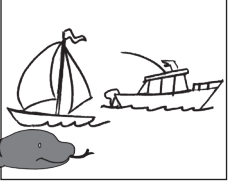
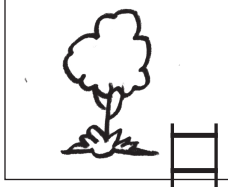
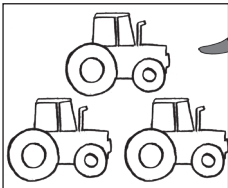
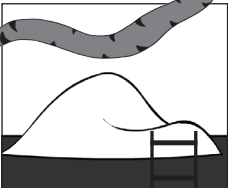
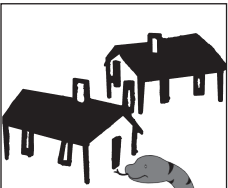
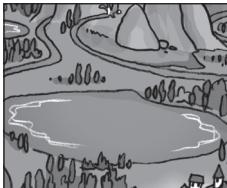
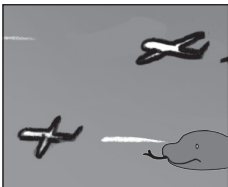

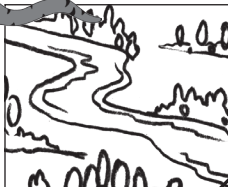
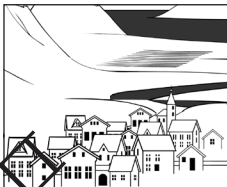
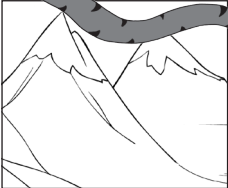
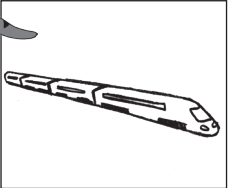

2. It's got a tail and fins.

3.



Rozdział 7 Our world

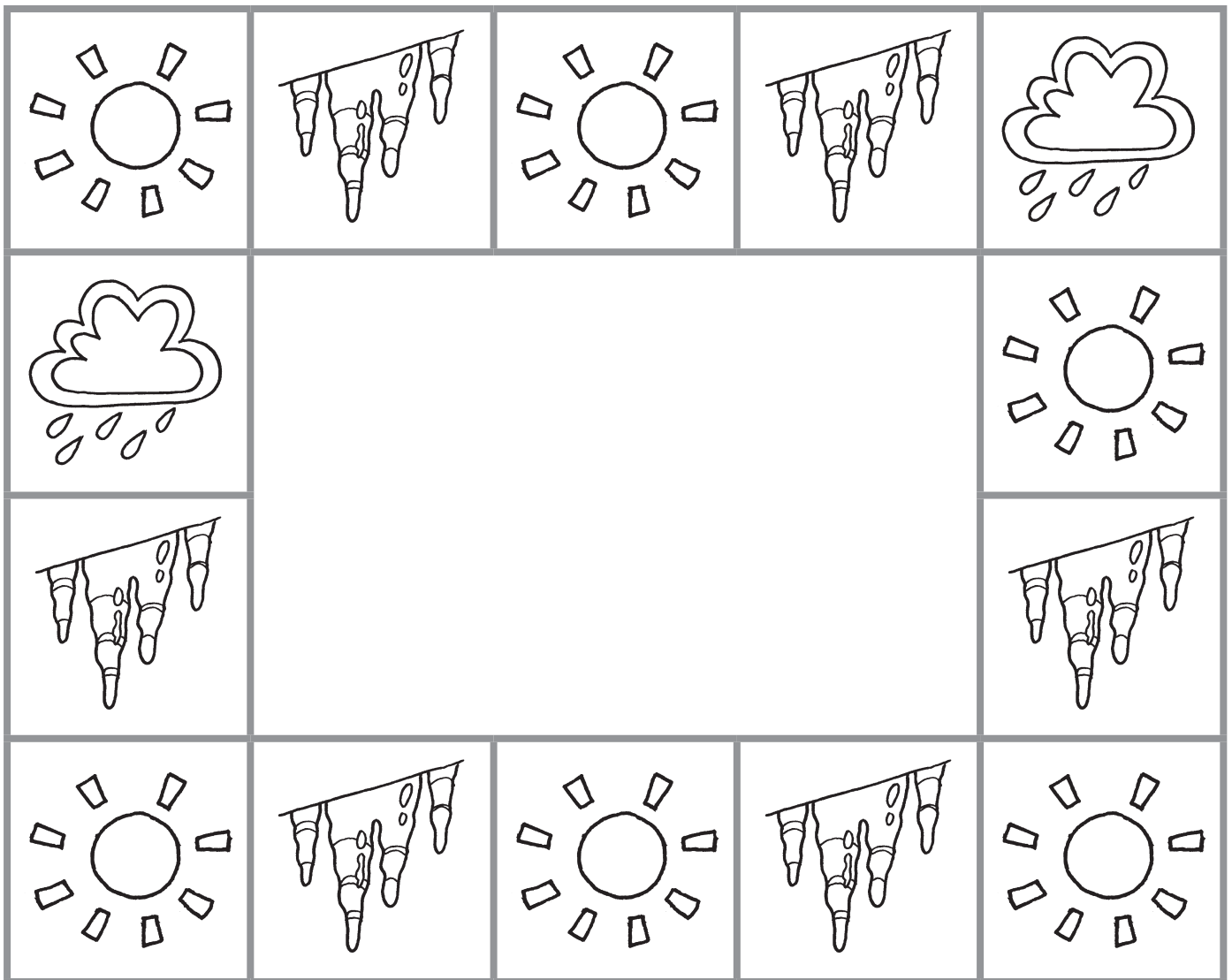
(Nasz świat)

20. 	21. 	22. Draw a monkey.	23. 	THE END
19. Jump on one leg for 20 sec.	18. 	17. 	16. 	
10. 	11. 	12. 	13. Touch your neck.	14. 
9. 	8. Count to 20.	7. 	6. 	5. 
START	1. 	2. 	3. 	4. Jump 5 times.

Rozdział 8 What's he wearing?

(W co on jest ubrany?)

Arkusz 1



Arkusz 2



1		2		3		4	
5		6		7		8	
9		10		11		12	
13		14		15		16	
17		18		19		20	
21						22	

