NEW English Adventure

POZIOM 3

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" umożliwia 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 rozwiązanego 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 ***I'm happy*** (Jestem wesoły/wesoła) 5

Rozdział 2 ***It's snowing*** (Pada śnieg) 6

Rozdział 3 ***I'm dancing*** (Ja tańczę) 7

Rozdział 4 ***There's a park*** (Tam jest park) 8

Rozdział 5 ***My day*** (Mój dzień) 9

Rozdział 6 ***My hobbies*** (Moje hobby) 10

Rozdział 7 ***Lions eat meat*** (Lwy jedzą mięso) 11

Rozdział 8 ***I like surfing*** (Lubię surfować) 12

Harvest Festival (Święto Zbiorów) 13

Bonfire Night (Noc Ognisk) 13

New Year's Eve (Sylwester) 14

Valentine's Day (Dzień Świętego Walentego) 14

Mother's Day (Dzień Matki) 15

Dodatkowe gry i zabawy do każdego rozdziału 16

New English Adventure 3

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

Podejście 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, wyrażeń, 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, bezgłośne 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 wyrażeń 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 wyrażeń, 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 Myszką 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, utrwala 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 tremę, 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 (strony 16–26):

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 drugiej 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 wyrażeń 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 zatytułowana jest *Hello!* i stanowi miłe powitanie, które wprowadza dzieci w świat języka angielskiego. Kolejna rymowanka – zatytułowana *Goodbye!* – to pożegnanie i zaproszenie na kolejne spotkanie. Nagrania są dostępne w dwóch wersjach: z tekstem i karaoke.

NAGRANIA

Zachęć dziecko do wspólnego powiedzenia rymowanki *Hello!* z nagraniem w wersji z tekstem (ścieżka 1.2) lub w wersji karaoke (ścieżka 1.3). Następnie zapytajcie się nawzajem: *How are you*? i udzielcie odpowiedzi.

Rozdział *Hello!*: Rymowanka 1 (ścieżka 1.2/1.3)

Hi, Hello, How are you?
I'm fine, thanks, and you, and you?
I'm fine, too. I'm fine, too! (x2)

Rozdział *Hello!*: Rymowanka 2 (ścieżka 1.4/1.5)

Goodbye, goodbye, time to say goodbye!
Goodbye, goodbye, see you next time! (x2)
Goodbye!

SŁOWNICTWO

Powtórzenie:

Zwroty i wyrażenia: *Hello!* (Witaj!/Witajcie!). *What's your name?* (Jak masz na imię?). *My name is… / I'm…* (Nazywam się…). *This is my/your (rubber).* (To jest moja/twoja (gumka)). *It's (yellow).* (To jest (żółte)). *I've got… / I haven't got…* (Mam… / Nie mam…). *There's a (pencil).* (Tam jest (ołówek)). *There are (ten) pencils.* (Tam jest (dziesięć) ołówków). *I can / can't (climb).* (Umiem / Nie umiem (wspinać się)). *I like / I don't like (fish).* (Lubię (ryby) / Nie lubię (ryb)). *He/She likes / doesn't like (onions).* (On/Ona lubi (cebulę) / nie lubi (cebuli)). *What's your favourite (colour)?* (Jaki jest twój ulubiony (kolor))? *My favourite colour is…* (Mój ulubiony kolor to…).
Nazwy przedmiotów używanych w klasie: *crayon* (kredka), *pen* (długopis), *pencil* (ołówek), *pencil case* (piórnik), *rubber* (gumka), *ruler* (linijka); *bag* (plecak), *board* (tablica), *book* (książka), *chair* (krzesło).
Nazwy ubrań: *belt* (pasek), *boots* (botki), *coat* (płaszcz/kurtka), *dress* (sukienka), *hat* (kapelusz), *jacket* (kurtka/marynarka), *jeans* (dżinsy), *raincoat* (płaszcz przeciwdeszczowy), *scarf* (szalik), *shirt* (koszula), *shoes* (buty), *shorts* (krótkie spodenki), *skirt* (spódnica), *socks* (skarpety), *sun hat* (kapelusz od słońca), *sweater* (sweter), *trainers* (buty sportowe), *trousers* (spodnie), *T-shirt* (koszulka z krótkim rękawem), *wellies* (kalosze).
Kolory: *black* (czarny), *blue* (niebieski), *brown* (brązowy), *green* (zielony), *grey* (szary), *orange* (pomarańczowy), *pink* (różowy), *purple* (fioletowy), *red* (czerwony), *white* (biały), *yellow* (żółty).
Liczby 1–20: *one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten, eleven, twelve, thirteen, fourteen, fifteen, sixteen, seventeen, eighteen, nineteen, twenty.*
Czynności: *dance* (tańczyć), *jump* (skakać), *climb* (wspinać się), *run* (biegać), *swim* (pływać), *walk* (chodzić), *fly* (latać), *sing* (śpiewać), *ride a bike* (jeździć na rowerze), *ride a horse* (jeździć konno).
Produkty spożywcze: *cake* (ciasto), *carrot* (marchewka), *chocolate* (czekolada), *fish* (ryba), *grapes* (winogrona), *ice cream* (lody), *mushrooms* (grzyby), *onion* (cebula), *peas* (groszek), *salad* (sałatka), *strawberries* (truskawki), *tomatoes (pomidory).*
Nazwy członków rodziny i znajomych: *aunt* (ciocia), *brother* (brat), *dad* (tata), *friend* (przyjaciel), *granddad* (dziadek), *grandma* (babcia), *mum* (mama), *sister* (siostra), *uncle* (wujek).

Nowe słowa/wyrażenia prezentowane i ćwiczone na lekcjach:

Alfabet		
Wyrażenia i zwroty	*How are you?* *I'm fine thanks, and you?* *Are you (Marta)?* *Yes, I'm (Marta). / No, I'm (Anna).* *What's your lucky number / favourite colour?*	Jak się masz? Dziękuję, mam się dobrze, a ty? Jesteś (Marta)? / Nazywasz się (Marta)? Tak, jestem Marta. / Nie, jestem (Anna). Jaki jest twój szczęśliwy numer / ulubiony kolor?

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Zgadnij, jaki to wyraz

Wybierzcie z okresu bezpodręcznikowego (patrz: Słownictwo. Powtórzenie powyżej) osiem wyrazów i napiszcie je na karteczkach. Następnie połóżcie kartki na stole. Wybierz w myślach jeden z zapisanych wyrazów i przeliteruj go dość wolno, zachowując angielską wymowę. Zadaniem dziecka jest odgadnąć, który wyraz literujesz i podać jego polskie znaczenie. Zamieńcie się rolami i kontynuujcie zabawę.

Pisanie na plecach

Wybierz jedną literę alfabetu. Narysuj ją dziecku palcem na plecach, w podobny sposób, jak pisze się piórem na papierze. Poproś dziecko, aby odgadło, jaka to litera. Po napisaniu kilku liter możesz pisać krótkie wyrazy, np.: *cat, dog, car, bike*.

Układanki wyrazowe

Wybierz z okresu bezpodręcznikowego (patrz: Słownictwo. Powtórzenie powyżej) oraz z rozdziału *Hello!* (strony 2–3 w podręczniku) kilka dowolnych wyrazów i przepisz na osobne karteczki. Zrób z nich puzzle wyrazowe, przecinając karteczki wzdłuż, w poprzek lub w dwóch różnych miejscach. Poproś dziecko, aby ułożyło prawidłowe wyrazy, a następnie je przeczytało.

Domowy teatrzyk

Rozdzielcie między siebie kilka ulubionych misiów/lalek/robotów dziecka. Wyobraźcie sobie, że te zabawki są nowymi uczniami w szkole. Wcielcie się w ich role i pytajcie się nawzajem o: imiona (*What's your name?),* samopoczucie (*How are you?*), wiek (*How old are you?*), szczęśliwy numer (*What's your lucky number?*) i ulubiony kolor / ulubioną zabawkę / ulubione zwierzę (*What's your favourite colour/toy/animal?*) i odpowiadajcie na zadane pytania: *My name is…, I'm fine, thanks. I'm (eight). (Four), It's (blue / my teddy / a dog).*

ROZDZIAŁ

1 I'm happy (Jestem wesoły/wesoła)

FILM I BOHATEROWIE

Rozdział 1 jest oparty na filmie „Iniemamocni" (*The Incredibles*). Jego bohaterami są: Helen Parr (*Mrs Incredible*), Bob Parr (*Mr Incredible*), Wiola (*Violett*), Maks (*Dash*), Jack-Jack, Buddy (*Syndrome*) i inni.

Bob Parr i jego żona Helen prowadzą nudne życie na przedmieściach, choć 15 lat wcześniej znani byli jako Elastyna i Iniemamocny – superbohaterowie dbający o dobro świata. Po tym, jak ludzie odwrócili się od herosów, Bob i Helen otrzymali nową tożsamość i musieli zaprzestać używania swoich niezwykłych mocy. Pan Iniemamocny nie może jednak zapomnieć o dniach swojej chwały i przyjmuje zlecenie od tajemniczej Miraż. Ostatecznie cała rodzina musi połączyć swoje moce, by ocalić świat przed zagładą.

PIOSENKA

Piosenka w tym rozdziale związana jest z obrazkami na stronie 5 podręcznika, które przedstawiają dzieci okazujące różne uczucia. Jej bohater, w odpowiedzi na zadane pytania, opisuje, jak się czuje: raz jest wesoły (*happy*), raz zły (*angry*), raz głodny (*hungry*) i spragniony (*thirsty*), a innym razem zmęczony (*tired*). Na końcu piosenki bohater stwierdza, że jest zmartwiony (*worried*) i przestraszony (*scared*) z powodu obecności potwora w jego łóżku.

HISTORYJKA

Opis wydarzeń: Myszki Miki i Minnie spacerują z psem Pluto przez las o zmierzchu. Słyszą różne odgłosy i widzą straszne sylwetki. Myszki są przerażone, ale okazuje się, że odgłosy wydaje sowa, a „potwór" w krzakach to Pluto z kością w pysku. Bohaterowie czują ulgę i śmieją się.

NAGRANIA

Razem zaśpiewajcie piosenkę z tego rozdziału z nagraniem w wersji z tekstem (ścieżka 1.16) lub w wersji karaoke (ścieżka 1.17). Zachęć dziecko do wspólnego słuchania i odegrania historyjki. Nagranie jest dostępne w dwóch wersjach: aktorskiej (ścieżka 1.21) i lektorskiej (ścieżka 1.22).

Rozdział 1: Piosenka (strona 5, ścieżka 1.16/1.17)

Rozdział 1: Historyjka (strona 8, ścieżka 1.21/1.22)

SŁOWNICTWO

Powtórzenie: *happy* (wesoły/wesoła), *sad* (smutny/smutna).
Nowe słowa/wyrażenia prezentowane i ćwiczone na lekcjach:

Nazwy uczuć	*angry*	rozzłoszczony/rozzłoszczona
	scared	przestraszony/przestraszona
	tired	zmęczony/zmęczona
	worried	zmartwiony/zmartwiona
	hungry	głodny/głodna
	thirsty	spragniony/spragniona
	bored	znudzony/znudzona
	excited	podekscytowany/podekscytowana
	surprised	zaskoczony/zaskoczona
	bad	zły/zła
	good	dobry/dobra
Słowo	*owl*	sowa
Wyrażenia i zwroty	*I'm happy.*	Jestem wesoły/wesoła.
	I'm not (sad).	Nie jestem smutny/smutna.
	Are you (thirsty)?	Jesteś spragniony/spragniona?
	He's / She's (happy).	On/Ona jest wesoły/wesoła.
	Is he/she (happy)?	Czy on/ona jest wesoły/wesoła?
	I'm scared of (ghosts).	Boję się (duchów).

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Odgadnij moje uczucia

Przygotujcie 11 pustych karteczek. Napiszcie na każdej z nich zdanie z nazwą uczucia wprowadzonego w tym rozdziale, np. *I'm (hungry).* Następnie połóżcie karteczki na stole odwrócone zdaniami do dołu. Poproś dziecko, by wybrało jedną karteczkę i przedstawiło za pomocą min i gestów zdanie z karteczki. Ty będziesz zgadywać, jakie to zdanie: *Are you (sad)?* Możesz próbować cztery razy. Gdy odgadniesz, zdobywasz punkt. Zamieńcie się rolami i kontynuujcie zabawę. Wygrywa osoba z największą liczbą punktów. Osoba przegrana musi wykonać jakieś zadanie wskazane przez zwycięzcę, np. powiedzieć alfabet w języku angielskim.

Osoby i ich uczucia

Wykorzystajcie karty obrazkowe użyte na lekcji 6 w ćwiczeniu 13 w podręczniku (strona 9). Dodatkowo wspólnie z dzieckiem przygotujcie osiem karteczek i napiszcie na nich angielskie nazwy ośmiu członków rodziny, np. *mum, dad, grandma, granddad, sister, brother, aunt, uncle.* Połóż karty obrazkowe i karty z nazwami członków rodziny na stole w dwóch grupach, odwrócone obrazkami/wyrazami do dołu. Poproś dziecko, aby na zmianę odsłaniało po jednej karcie z każdej grupy i mówiło zdania o uczuciach osób, np. *Mum. She's (sad).*

Opisanie obrazka

Otwórz podręcznik na stronie 6. Wybierz w myślach dowolną postać na obrazku i poproś dziecko, by odgadło, kogo masz na myśli, zadając pytania: *Is (she) (hungry)?* Odpowiadaj *Yes/No.* Gdy dziecko odgadnie, mówi: *Number (one).*

Angielski wokół nas

Aby przybliżyć dziecku kontekst poznanych w tym rozdziale wyrażeń i zwrotów, wykorzystaj je w życiu codziennym. Przed przyrządzeniem posiłku pytaj: *(Ola), are you (hungry)?* Po odebraniu dziecka ze szkoły lub innych dodatkowych zajęć, możesz zapytać: *Are you tired/worried/happy/sad?* Podczas oglądania telewizji / przeglądania prasy / spaceru wskazuj na aktorów w telewizji / zdjęcia ludzi / przechodniów i pytaj: *Is (she) sad?* Dziecko odpowiada: *No, (she's) happy.*

Gra: Trochę inne kółko i krzyżyk (strona 16)

1 Wydrukujcie arkusz i wytnijcie karty.
2 Zapoznajcie się z zasadami gry.

- Połóżcie na środku stołu karty ułożone po trzy w trzech rzędach i odwrócone obrazkami do dołu.
- Przygotujcie po trzy pionki dla każdego gracza. Rzućcie monetą, by rozstrzygnąć, kto rozpoczyna grę.
- Gracz rozpoczynający odsłania wybraną kartę i opisuje uczucie przedstawione na obrazku, mówiąc: *(He's) (scared).* Jeśli opis jest prawidłowy, gracz zabiera kartę, a w jej miejsce stawia swój pionek. Jeśli opis jest nieprawidłowy, gracz odkłada kartę na miejsce. Następnie, drugi gracz wykonuje takie same czynności. Wygrywa gracz, któremu uda się ustawić trzy swoje pionki w jednym rzędzie poziomo, pionowo lub na skos.

ROZDZIAŁ

2 It's snowing (Pada śnieg)

FILM I BOHATEROWIE

Rozdział 2 jest oparty na filmie „Kraina lodu" (*Frozen*). Jego bohaterami są: księżniczki Arendelle: Anna i Elsa, Kristoff i jego renifer Sven, bałwan Olaf, książę Hans i inni.

Anna wyrusza w wielką podróż, by odnaleźć swoją zaginioną siostrę Elsę, która wcześniej rzuciła czar na królestwo Arendelle i uwięziła je w świecie niekończącej się zimy. W tej wyprawie Annie towarzyszą Kristoff i jego wierny renifer Sven. Aby uratować królestwo, Anna i Kristoff muszą się zmierzyć z groźnymi siłami natury. Na swojej drodze spotykają też pewnego przezabawnego bałwana o imieniu Olaf.

PIOSENKA

Piosenka w tym rozdziale związana jest z obrazkami na stronie 13 podręcznika, przedstawiającymi różne rodzaje pogody. Piosenka opowiada o zmiennej pogodzie i o ubraniach, jakie są najwłaściwsze na daną pogodę, np. „Jest pochmurno, pada śnieg, jest zimno – gdzie jest mój sweter?"(zwrotka 1).

HISTORYJKA

Opis wydarzeń: Goofy odpoczywa w ogrodzie. Nagle pogoda się załamuje i silny wiatr porywa mu kapelusz, więc Goofy udaje się za nim w pogoń. Burza mija, a Goofy przemoczony, ale szczęśliwy, odzyskuje kapelusz. Myszka Miki śmieje się z jego wyglądu.

NAGRANIA

Razem zaśpiewajcie piosenkę z tego rozdziału z nagraniem w wersji z tekstem (ścieżka 1.32) lub w wersji karaoke (ścieżka 1.33). Zachęć dziecko do wspólnego słuchania i odegrania historyjki. Nagranie jest dostępne w dwóch wersjach: aktorskiej (ścieżka 1.38) i lektorskiej (ścieżka 1.39).

Rozdział 2: Piosenka (strona 13, ścieżka 1.32/1.33)

Rozdział 2: Historyjka (strona 16, ścieżka 1.38/1.39)

SŁOWNICTWO

Nowe słowa/wyrażenia prezentowane i ćwiczone na lekcjach:

Nazwy pór roku	*spring* *summer* *autumn* *winter*	wiosna lato jesień zima
Nazwy zjawisk pogodowych	*cloudy* *cold* *hot* *raining* *snowing* *sunny* *stormy* *wet* *windy*	pochmurno zimno gorąco pada deszcz pada śnieg słonecznie burzowo mokro wietrznie
Nazwy miesięcy	*January* *February* *March* *April* *May* *June* *July*	styczeń luty marzec kwiecień maj czerwiec lipiec
	August *September* *October* *November* *December*	sierpień wrzesień październik listopad grudzień
Wyrażenia i zwroty	*It's (raining).* *It isn't (snowing).* *What's the weather like?*	Pada (deszcz). Nie pada (śnieg). Jaką mamy pogodę?

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Miesiące i pory roku

Przygotuj małe karteczki z nazwami miesięcy, nie wpisuj jednak wszystkich liter – w ich miejsce wpisz kreseczki, np. _ U _ E (*June*). Poproś dziecko, by uzupełniło brakujące litery. Gdy wszystkie nazwy miesięcy zostaną uzupełnione, poproś dziecko, by przyporządkowało je do czterech pór roku. Na koniec dziecko opowiada o tym, co ułożyło, mówiąc np. *June, July, August – It's summer.*

Na zakończenie zabawy, porozmawiaj z dzieckiem o jego ulubionych miesiącach i porach roku. Pytaj: *What's your favourite month? Do you like (winter)?*

Skojarzenia

Powiedz dziecku po angielsku dowolną nazwę miesiąca, np. *January*. Zadaniem dziecka jest podać jak najwięcej wyrazów, które kojarzą mu się z tym miesiącem, np. *cold, snowing, windy, winter, sweater, coat, hat, snowman*. Liczcie podane wyrazy i zapiszcie ich liczbę na kartce. Następnie zamieńcie się rolami i kontynuujcie grę, aż wymienicie wszystkie nazwy miesięcy. Na zakończenie podliczcie liczbę skojarzeń podanych przez każde z was. Wygrywa osoba z największą liczbą.

Prognoza pogody

W zabawie wykorzystaj karty obrazkowe z ćwiczenia 13 w lekcji 6 w podręczniku (strona 17) lub poproś dziecko, by narysowało na oddzielnych kartkach obrazki ilustrujące zjawiska pogodowe z tego rozdziału (patrz tabelka powyżej). Pytaj: *What's the weather like?* i poproś dziecko, by nazwało po angielsku zilustrowane zjawiska pogodowe. Następnie wspólnie z dzieckiem wymieńcie nazwy kilku miast na świecie i zapiszcie je w rzędzie na dużym arkuszu papieru. Powiedz dziecku, by wyobraziło sobie, że jest prezenterem/prezenterką pogody i musi przygotować i zaprezentować prognozę pogody dla tych miast. Poproś dziecko, by przymocowało do arkusza papieru pod nazwami miast wybrane obrazki ilustrujące zjawiska pogodowe. Następnie poproś dziecko, by opisało swoją prognozę pogody, mówiąc: *It's (sunny and hot) in (London). It's (cloudy and windy) in (Paris)* itp. Na zakończenie przymocujcie arkusz w widocznym miejscu. Przez kolejne dni powracajcie do niego. Prowadźcie dialogi: R: *What's the weather like in (London)?* Dz: *It's (sunny).* R: *Is it (sunny) (in Warsaw) today?* Dz: *Yes / No, it's (raining).*

Gra: Labirynt (strona 17)

1 Wydrukujcie arkusz.

2 Zapoznajcie się z zasadami gry.

- Połóżcie arkusz z grą na stole. Zadaniem gracza jest odszukać właściwą ścieżkę prowadzącą od pola „Start" do środka labiryntu, gdzie znajduje się ukryte hasło. Gdy dziecko rysuje ścieżkę, pytaj o pogodę przedstawioną na napotkanych po drodze obrazkach: *What's the weather like?* Dziecko mówi: *It's (cold),* a następnie wpisuje literę znajdującą się obok obrazka w oznaczone cyfrą miejsce w haśle.
- Kiedy gracz wpisze wszystkie litery do diagramu, czyta na głos utworzony wyraz i mówi, co on oznacza w języku angielskim (*November* – Listopad). Zapytaj, jaka to pora roku: *Is it in (spring)?* Dziecko odpowiada: *No, it's in (autumn).*

ROZDZIAŁ

3 I'm dancing (Ja tańczę)

FILM I BOHATEROWIE

Rozdział 3 jest oparty na filmie „Piękna i Bestia" (*Beauty and the Beast*). Jego bohaterami są: Bella (*Belle*), Bestia (*Beast*), Gaston, Maurycy (*Maurice*), Płomyk (*Lumiere*), Trybik (*Cogsworth*), Pan Imbryk (*Mrs Potts*), Bryczek (*Chip Potts*), Szafa (*the Wardrobe*) i inni.

Bella jest córką wynalazcy Maurycego. Mieszka w małej wiosce i nie zwraca uwagi na otaczających ją zalotników, takich jak myśliwy Gaston. Pewnego dnia Maurycy gubi się w lesie i zostaje uwięziony w zamku przez okrutnego księcia, którego zaklęcie wróżki zmieniło w rogatą bestię. Aby zdjąć zły urok, Bestia musi do dnia swoich dwudziestych pierwszych urodzin zdobyć czyjąś miłość. Proponuje więc gościowi wymianę: wolność Maurycego za wolność jego córki. W ten sposób Bella trafia do zamku, gdzie jej początkowa niechęć do Bestii z czasem przeradza się w miłość.

PIOSENKA

Piosenka w tym rozdziale związana jest z obrazkiem na stronie 21 podręcznika. W pierwszej zwrotce bohater piosenki wymienia czynności, które wykonuje w chwili śpiewania: tańczy *(dancing)*, śpiewa *(singing)*, biega *(running)*, skacze *(jumping)*, czyta *(reading)*, pisze *(writing)*, spaceruje *(walking)* i rozmawia z kimś *(talking)*. W drugiej zwrotce bohater podaje, że te same czynności wykonuje inny chłopiec i inna dziewczynka.

HISTORYJKA

Opis wydarzeń: Myszki Miki i Minnie odpoczywają w parku. Pluto chce się pobawić, ale Miki jest zmęczony. Pluto zaczyna gonić ptaszka i wbiega na Mikiego.

NAGRANIA

Razem zaśpiewajcie piosenkę z tego rozdziału z nagraniem w wersji z tekstem (ścieżka 1.47) lub w wersji karaoke (ścieżka 1.48). Zachęć dziecko do wspólnego słuchania i odegrania historyjki. Nagranie jest dostępne w dwóch wersjach: aktorskiej (ścieżka 1.53) i lektorskiej (ścieżka 1.54).

Rozdział 3: Piosenka (strona 21, ścieżka 1.47/1.48)
Rozdział 3: Historyjka (strona 24, ścieżka 1.53/1.54)

SŁOWNICTWO

Nowe słowa/wyrażenia prezentowane i ćwiczone na lekcjach:

Nazwy czynności	*dancing*	tańczenie
	drawing	rysowanie
	juggling	żonglowanie
	jumping	skakanie
	reading	czytanie
	running	bieganie
	singing	śpiewanie
	swimming	pływanie
	talking	mówienie
	walking	spacerowanie
	writing	pisanie
Nazwy przedmiotów domowych	*bowl*	miska
	cup	filiżanka
	plate	talerz
	sofa	kanapa
	spoon	łyżka
	wardrobe	szafa
Słowa	*gold medal*	złoty medal
	Olympic/world champion	mistrz olimpijski/ świata
	throw	rzucać
Wyrażenia i zwroty	*I'm (dancing).*	Tańczę (w tej chwili).
	He's / She's (drawing).	On/Ona (rysuje).
	Is (the sofa) (dancing)?	Czy (kanapa) (tańczy)?
	Yes, it's (dancing).	Tak, to (tańczy).

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Kalambury

Przygotujcie czyste karteczki i napiszcie na nich zdania z nazwami czynności wprowadzonymi w tym rozdziale, np. *I'm (running)*. Następnie rozłóżcie karteczki na stole odwrócone zdaniami do dołu. Losujecie na zmianę zdania i przedstawcie je za pomocą gestów. Druga osoba odgaduje zdanie i jeśli odpowie poprawnie, zdobywa punkt. Wygrywa osoba z największą liczbą punktów.

Zaczarowany świat domowych przedmiotów

Poproś dziecko, by narysowało na karteczkach przedmioty domowe z tego rozdziału (patrz tabelka powyżej) lub napisało ich nazwy. Przygotuj kostkę do gry, kartkę papieru i długi pasek papieru. Wspólnie z dzieckiem wybierz sześć czynności z tabelki powyżej i zapisz je na kartce jedna pod drugą, np. *1 – dancing, 2 – singing* itd. Następnie ułóżcie karty obrazkami/wyrazami do dołu. Poproś dziecko, aby kolejno odwracało każdą kartę i rzucało kostką. Liczba wyrzuconych oczek odpowiada numerowi czynności, jaką dany przedmiot wykonuje. Dziecko kładzie odwrócone karteczki obok wylosowanych nazw czynności i układa zdania, np. *(2) The (teapot) is singing.* Gdy wszystkie karty zostaną wykorzystane, poproś dziecko by zapamiętało, jakie czynności znajdują się pod każdym numerem. Następnie zasłoń te czynności paskiem papieru, wskazuj karty i pytaj: *Is it (jumping)?* Dziecko odpowiada: *Yes, it's (jumping) / No. It's (running).*

Kogo masz na myśli

W tej zabawie wykorzystajcie obrazek z ćwiczenia 13 na stronie 25 podręcznika. Poproś dziecko, by uważnie przyjrzało się postaciom wykonującym różne czynności. Następnie w myślach wybierz jedną postać i poproś dziecko, by odgadło, kogo masz na myśli, zadając pytania, np. *Is (she) (swimming)? Is (she) (running)?* Jeśli dziecko odgadnie postać, zamieńcie się rolami i kontynuujcie zabawę, aż wszystkie postacie zostaną wykorzystane.

Gra: Nie tylko domino (strona 18)

1 Wydrukujcie arkusz i wytnijcie elementy domina.
2 Zapoznajcie się z zasadami gry.

- Połóżcie elementy domina na stole odwrócone obrazkami do góry.
- Zadaniem gracza jest ułożyć elementy domina, łącząc obrazki z właściwymi zdaniami opisującymi przestawione na nich czynności.
- Kiedy wszystkie elementy domina zostaną ułożone, gracz czyta na głos wszystkie zdania.
- Wykorzystajcie wycięte elementy domina w innej zabawie. Przetnijcie elementy na pół, oddzielając zdania od obrazków. Następnie odłóżcie na bok zdania, a karty z obrazkami połóżcie przed sobą odwrócone obrazkami do dołu. Na zmianę losujcie karty i opisujcie przedstawione na obrazku czynności. Za prawidłową odpowiedź gracz otrzymuje jeden punkt. Gracz, który zdobędzie mniej punktów, musi wykonać zadanie wymyślone przez zwycięzcę, np. podskoczyć 20 razy lub wymienić angielskie nazwy miesięcy.

ROZDZIAŁ

4 There's a park (Tam jest park)

FILM I BOHATEROWIE

Rozdział 4 jest oparty na filmie „Auta" (*Cars*). Jego bohaterami są: Zygzak McQueen (*Lightning McQueen*), Złomek (*Tow Mater*), Marek Marucha (*Chick Hicks*), Pan Król (*the King*), Wójt Hudson (*Doc Hudson*), Sally Carrera, Luigi, Guido i inni.

Zygzak McQueen to samochodzik wyścigowy startujący w wyścigu o Złoty Tłok. Zygzak jest typem trochę zarozumiałym i przekonanym o tym, że ze wszystkim poradzi sobie sam. Niefortunny zbieg okoliczności sprawia, że zamiast na kalifornijskim torze wyścigowym ląduje w zapadłej mieścinie, Chłodnicy Górskiej, gdzie zostaje skazany na roboty drogowe za zniszczenie asfaltu. Pobyt w miasteczku uczy go pokory i szacunku dla prawdziwych wartości. Zygzak zyskuje przyjaciół, odnajduje miłość i uczy się, że kariera sama w sobie jest niewiele warta.

PIOSENKA

Piosenka w tym rozdziale związana jest z obrazkiem w ćwiczeniu 6 na stronie 29 podręcznika. Jej bohater opisuje miejsca, które znajdują się w jego mieście: *school* (szkoła)*, museum* (muzeum)*, library* (biblioteka)*, park* (park)*, hospitals* (szpitale)*, shops* (sklepy)*, cafés* (kawiarnie)*, cinemas* (kina) oraz te, których nie ma: *hotel* (hotel)*, garage* (warsztat samochodowy)*, zoo* (ogród zoologiczny).

HISTORYJKA

Opis wydarzeń: Myszka Miki, Myszka Minnie i Goofy są w muzeum. Myszki podziwiają eksponaty z Chin, które są bardzo cenne. Goofy jest zmęczony i nieumyślnie strąca jedną z rzeczy. Na szczęście Miki łapie spadający talerz.

NAGRANIA

Razem zaśpiewajcie piosenkę z tego rozdziału z nagraniem w wersji z tekstem (ścieżka 2.6) lub w wersji karaoke (ścieżka 2.7). Zachęć dziecko do wspólnego słuchania i odegrania historyjki. Nagranie jest dostępne w dwóch wersjach: aktorskiej (ścieżka 2.12) i lektorskiej (ścieżka 2.13).

Rozdział 4: Piosenka (strona 29, ścieżka 2.6/2.7)
Rozdział 4: Historyjka (strona 32, ścieżka 2.12/2.13)

SŁOWNICTWO

Nowe słowa/wyrażenia prezentowane i ćwiczone na lekcjach:

Nazwy miejsc w mieście	*café*	kawiarnia
	cinema	kino
	garage	warsztat samochodowy
	hospital	szpital
	hotel	hotel
	library	biblioteka
	museum	muzeum
	palace	pałac
	park	park
	school	szkoła
	shop	sklep
Przyimki miejsca	*behind*	za
	in front of	przed
Słowa	*falling*	spadający
	bridge	most
	street	ulica
Wyrażenia i zwroty	*There's a (park).*	Tam jest (park).
	There isn't a (school).	Tam nie ma (szkoły).
	There are (shops).	Tam są (sklepy).
	Where's the (school)?	Gdzie jest (szkoła)?

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Słowny odbijaniec

Przygotuj miękką piłeczkę lub maskotkę. Rzuć ją do dziecka, wymieniając nazwę miejsca w mieście, którą dziecko poznało w tym rozdziale (patrz tabelka powyżej). Poproś dziecko, by wymieniło kolejną nazwę, odrzucając do ciebie piłkę/maskotkę. Kontynuujcie zabawę, wymieniając poznane nazwy miejsc do momentu, aż komuś zabraknie słowa. Wówczas przegrana osoba musi wykonać jakieś zadanie, np. wymienić pięć wyrazów poznanych w poprzednich rozdziałach lub policzyć w języku angielskim do 20, ale od końca.

Dyktando obrazkowe

Przygotuj dwie kartki papieru i podziel je ołówkiem pionowo na pół. Poproś dziecko, by narysowało na połowie swojej kartki wymarzoną ulicę w waszym lub pobliskim mieście, na której znajdą się jego ulubione miejsca. Wykonaj podobny rysunek na połowie swojej kartki. Podczas rysowania upewnij się, że nie widzicie swoich prac. Gdy rysunki będą gotowe, poproś dziecko, by dokładnie opisało swoją ulicę, używając struktury *There is a… / There are…* oraz znanych dziecku przyimków miejsca. W tym czasie ty spróbujesz odtworzyć rysunek dziecka na pustej połowie swojej kartki. Gdy zakończysz rysowanie, porównajcie swoje rysunki i omówcie ewentualne różnice. Następnie zamieńcie się rolami i kontynuujcie zabawę.

Wirtualna wycieczka

Wybierzcie kilka miast w Polsce, Europie lub na świecie i zapiszcie ich nazwy na kartce. Powiedz dziecku, że odbędziecie wirtualną wycieczkę i poznacie główne ulice tych miast. Odszukaj w Internecie *Street View* dowolnej ulicy lub jakiegoś miejsca w wybranym mieście. Podążając wybraną ulicą i obserwując różne obiekty, poproś dziecko, by nazwało je i opisało ich położenie względem innych obiektów, np. *There's a shop behind the café. There are three cars.* Na zakończenie „wycieczki" poproś dziecko, by podało angielskie nazwy obiektów, których nie widziało. Następnie wybierzcie się do innego miasta. Gdy obejrzycie wszystkie wybrane miejsca, zapytaj dziecko, które z nich najbardziej mu się podobało i które chciałoby w przyszłości odwiedzić.

Angielski wokół nas

Jeśli masz możliwość, zabierz dziecko na wycieczkę do miasta. Podczas spaceru poproś dziecko, by podawało ci zdania opisujące obiekty, które znajdują się na danej ulicy oraz ich położenie względem innych obiektów np. *There's a café next to the shop. There are three cars.* Zdania mogą być prawdziwe lub fałszywe. Twoim zadaniem jest uważnie słuchać i powiedzieć, czy zdania są prawdziwe (*True*), czy fałszywe (*False*).

Gra: Moje miasto (strony 19–20)

1 Wydrukujcie mapkę i zestaw sześciu kart dla każdego gracza.
2 Wytnijcie karty z miejscami.
3 Zapoznajcie się z zasadami gry.

- Wspólnie nazwijcie po angielsku miejsca oznaczone na mapkach oraz widoczne na kartach obrazkowych. Następnie odwróćcie się tak, by nie widzieć nawzajem swoich map oraz kart.
- Gracz rozpoczynający układa karty z budynkami w dowolnych miejscach na swoim arkuszu z ulicami miasta.
- Gdy pierwszy gracz zakończy projektowanie swojego miasta, druga osoba zadaje mu pytania o położenie budynków, np. *Where's the (cinema)?,* odszukuje odpowiednie karty i układa je we właściwych miejscach na swoim arkuszu z miastem zgodnie z opisem podanym przez pierwszego gracza, np. *It's (next to) the (park).*
- Porównajcie swoje mapki i opiszcie ewentualne różnice.
- Następnie zamieńcie się rolami i kontynuujcie grę.

ROZDZIAŁ

5 My day (Mój dzień)

FILM I BOHATEROWIE

Rozdział 5 jest oparty na filmie „Zaplątani" (*Tangled*). Jego bohaterami są: Roszpunka (*Rapunzel*), Flynn Rajtar (*Flynn Rider*), Gertruda (*Mother Gothel*), kameleon Pascal, bracia Karczybykowie (*the Stabbington Brothers*) i inni.

Poszukiwany, a jednocześnie najbardziej czarujący bandyta w całym królestwie ukrywa się w tajemniczej wieży. Tam spotyka Roszpunkę, uwięzioną w wieży dziewczynę o 20-metrowych, magicznych, złotych włosach. Roszpunka szuka sposobu, aby wydostać się z więzienia, w którym była zamknięta przez całe lata. Ubija więc interes z przystojnym łotrzykiem i we dwoje rozpoczynają pełną przygód i zwrotów akcji podróż, w której towarzyszą im pewien wojskowy koń, nadopiekuńczy kameleon i gang niezbyt przyjemnych zbirów.

PIOSENKA

Piosenka w tym rozdziale związana jest z obrazkami na stronie 37 podręcznika i opowiada o codziennych czynnościach: wstawaniu *(get up)*, braniu prysznica *(have a shower)*, jedzeniu śniadania *(have breakfast)*, wychodzeniu do szkoły *(go to school)*, pracy *(work)*, jedzeniu obiadu *(have lunch)*, powrocie do domu *(go home)*, zabawie *(play)*, jedzeniu kolacji *(have supper)* i chodzeniu spać *(go to bed)*.

HISTORYJKA

Opis wydarzeń: Goofy budzi Myszkę Miki, a potem bierze prysznic i przygotowuje śniadanie. Bohaterowie wychodzą z domu, ale na dworze jest jeszcze ciemno. Myszka Miki pyta Goofy'ego, która jest godzina, a on odpowiada, że 9.00. Okazuje się, że Goofy trzymał zegar do góry nogami i jest dopiero 2.30.

NAGRANIA

Razem zaśpiewajcie piosenkę z tego rozdziału z nagraniem w wersji z tekstem (ścieżka 2.21) lub w wersji karaoke (ścieżka 2.22). Zachęć dziecko do wspólnego słuchania i odegrania historyjki. Nagranie jest dostępne w dwóch wersjach: aktorskiej (ścieżka 2.27) i lektorskiej (ścieżka 2.28).

Rozdział 5: Piosenka (strona 37, ścieżka 2.21/2.22)

Rozdział 5: Historyjka (strona 40, ścieżka 2.27/2.28)

SŁOWNICTWO

Nowe słowa/wyrażenia prezentowane i ćwiczone na lekcjach:

Nazwy czynności życia codziennego	*get up* *go home* *go to bed* *go to school* *have a shower* *have breakfast/lunch/ supper* *play* *work*	wstawać z łóżka iść do domu iść spać chodzić do szkoły brać prysznic jeść śniadanie/obiad/ kolację bawić się pracować
Podawanie godziny	*It's (one) o'clock.* *It's half past (five).*	Jest (pierwsza). Jest wpół do (szóstej).
Słowa	*daytime* *the Earth* *night* *sun*	dzień Ziemia noc słońce
Wyrażenia i zwroty	*It's early.* *We're late.* *I (get up) at (half past six).*	Jest wcześnie. Jesteśmy spóźnieni. (Wstaję) o (wpół do siódmej).

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Godzinowe bingo

Przygotuj kartkę papieru i narysuj na niej tabelkę do gry w bingo. Tabelka powinna składać się z sześciu pól (po trzy w dwóch rzędach). Poproś dziecko, by wpisało w każde pole dowolną godzinę – pełną lub z 30 minutami, np. 6.00 lub 4.30. Następnie wymieniaj różne godziny, np. *It's (four) o'clock. It's half past (five)*. Jeśli dziecko ma na swojej karcie wymienioną przez ciebie godzinę, skreśla ją. Kontynuuj podawanie godzin. Gdy dziecko skreśli na swojej karcie trzy godziny w jednym rzędzie, woła: *Bingo!* Wówczas poproś dziecko, by podało po angielsku wszystkie skreślone godziny. Powtórzcie grę kilkakrotnie.

Mój wymarzony dzień

Powtórz z dzieckiem wyrażenia określające czynności życia codziennego. Pokaż dziecku gestem wybraną czynność (patrz tabelka powyżej). Dziecko odgaduje, które wyrażenie masz na myśli. Następnie przygotujcie karty z ćwiczenia 14 na stronie 41 podręcznika. Jeśli nie macie tych kart, napiszcie na małych karteczkach zwroty opisujące czynności życia codziennego. Połóżcie karty na stole odwrócone obrazkami/zwrotami do góry. Poproś dziecko, aby ułożyło je w takiej kolejności, w jakiej chciałoby wykonywać czynności w ciągu dnia, tak aby dzień był łatwy i przyjemny. Gdy karty zostaną ułożone, dziecko opowiada o swoim wymarzonym dniu, dodając również godziny, w których wykonuje poszczególne czynności, np. *I (get up) at (ten o'clock). I have breakfast at (half past eleven).* Możecie zamienić się rolami.

Przypadkowy dzień bohatera

W tej zabawie wykorzystaj karty z ćwiczenia 14 na stronie 41 podręcznika i przygotuj karty wyrazowe z nazwami czynności życia codziennego. Jeśli nie macie kart obrazkowych, przygotujcie drugi zestaw kart wyrazowych. Narysujcie na dwóch kartkach po jednej dużej tarczy zegara. Następnie poproś dziecko, by wybrało swojego ulubionego bohatera lub ulubioną bohaterkę z filmów lub z podręcznika. Powiedz dziecku, by nie patrząc na obrazki/wyrazy, położyło karty na tarczy zegara odwrócone obrazkami/wyrazami do dołu, zarówno na pełnych godzinach, jak i na połówkach godzin. Następnie odwróćcie się tak, by nie widzieć nawzajem swoich zegarów i kart. Dziecko odkrywa kolejno karty i, wcielając się w wybraną na początku zabawy postać, mówi, co robi o danej godzinie, np. *I'm (Elza). I have breakfast at 11 o'clock. I go to bed at six o'clock.* Twoim zadaniem, jest ułożyć karty wyrazowe na swojej tarczy zegara według usłyszanego opisu. Na zakończenie zabawy porównajcie swoje tarcze. Zamieńcie się rolami i kontynuujcie zabawę.

Gra: Dziwny poniedziałek (strony 21–22)

1 Wydrukujcie arkusze i wytnijcie karty.
2 Zapoznajcie się z zasadami gry.
- Podzielcie karty z pierwszego arkusza pomiędzy siebie: gracz 1 (dziecko) – obrazki, gracz 2 (rodzic) – rozsypane zdania.
- Odwróćcie się tak, by nie widzieć nawzajem swoich kart.
- Gracz 1 układa ze swoich kart rozkład „dziwnego" poniedziałku, układając czynności w nietypowej kolejności i dobierając do nich nietypowe godziny ich wykonania. W tym czasie gracz 2 zapoznaje się ze zdaniami na swoich kartach.
- Gdy gracz 1 ułoży swój dzień, opisuje go, np. *I get up at 6.30*. Zadaniem gracza 2 jest odszukać właściwe fragmenty zdań i połączyć je w całość wg usłyszanego opisu.
- Porównujcie układ swoich kart i opiszcie ewentualne różnice.
- Następnie rozdzielcie pomiędzy siebie karty z drugiego arkusza, ale tym razem gracz 1 otrzymuje rozsypane zdania, gracz 2 – obrazki. Zamieńcie się rolami i powtórzcie zabawę.

ROZDZIAŁ

6 My hobbies (Moje hobby)

FILM I BOHATEROWIE

Rozdział 6 jest oparty na filmie „Odlot" (*Up*). Jego bohaterami są: Carl Fredricksen, Ela (*Ellie*), Russell, Charles Muntz, pies As (*Dug*), ptak Stefan (*Kevin*) i inni.

Pewnego dnia Carl Fredricksen postanawia zrealizować marzenie swojego życia i wyrusza w podróż do tajemniczej krainy w Ameryce Południowej. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że Carl podróżuje we własnym domu unoszonym przez setki balonów, a w wyprawie przypadkowo towarzyszy mu pewien ośmiolatek. Jednak prawdziwe przygody zaczynają się dopiero po dotarciu na miejsce, gdzie dwóch podróżników spotyka dziwacznego ptaka i mówiącego ludzkim głosem psa.

PIOSENKA

Piosenka w tym rozdziale związana jest z obrazkami z ćwiczenia 5 na stronie 45 podręcznika. Bohater piosenki opowiada o wielu czynnościach, które wykonuje podczas weekendu: *I go swimming, cycling, fishing* (Idę na basen, rower, ryby); *I do ballet, gymnastics, karate* (Tańczę balet, ćwiczę gimnastykę, karate); *I have art, music lessons, fun* (Chodzę na zajęcia z plastyki, muzyki, dobrze się bawię).

HISTORYJKA

Opis wydarzeń: Myszka Miki, myśląc, że jest piątek, wybiera się na zajęcia z karate. Na miejscu dowiaduje się, że jest czwartek i odbywają się zajęcia z baletu, którego Miki nie umie tańczyć, więc wraca do domu.

NAGRANIA

Razem zaśpiewajcie piosenkę z tego rozdziału z nagraniem w wersji z tekstem (ścieżka 2.36) lub w wersji karaoke (ścieżka 2.37). Zachęć dziecko do wspólnego słuchania i odegrania historyjki. Nagranie jest dostępne w dwóch wersjach: aktorskiej (ścieżka 2.42) i lektorskiej (ścieżka 2.43).

Rozdział 6: Piosenka (strona 45, ścieżka 2.36/2.37)
Rozdział 6: Historyjka (strona 48, ścieżka 2.42/2.43)

SŁOWNICTWO

Nowe słowa/wyrażenia prezentowane i ćwiczone na lekcjach:

Nazwy hobby	*archery* *climbing* *do ballet* *do gymnastics/karate* *go camping/fishing* *go cycling/hiking/ running/swimming* *have art/English/music lessons* *kayaking*	łucznictwo wspinaczka tańczyć balet ćwiczyć gimnastykę/ karate jechać na biwak/ryby iść na rower/ wędrówkę/pobiegać/ popływać chodzić na zajęcia z plastyki/ angielskiego/muzyki pływanie kajakiem
Nazwy dni tygodnia	*Monday* *Tuesday* *Wednesday* *Thursday* *Friday*	poniedziałek wtorek środa czwartek piątek
Nazwy dni tygodnia	*Saturday* *Sunday*	sobota niedziela
Wyrażenia i zwroty	*I go (swimming).* *I (have art lessons) at the weekend.* *She (goes swimming) on (Monday).* *I do / don't do (karate) on (Friday).*	Idę (popływać). Mam (plastykę) w weekend. Ona (idzie popływać) w (poniedziałek). Ćwiczę / Nie ćwiczę (karate) w (piątek).

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Zgadnij, czego brakuje

Wspólnie z dzieckiem napiszcie na małych karteczkach nazwy dni tygodnia. Następnie pomieszajcie karty i połóżcie je odwrócone wyrazami do góry. Poproś dziecko, aby zamknęło oczy, a ty w tym czasie schowaj jedną z kart za plecami. Kiedy dziecko otworzy oczy, poproś je, aby zgadło, którego dnia brakuje. Zamieńcie się rolami i powtórzcie zabawę kilkakrotnie. Na zakończenie gry poproś dziecko, by powiedziało, które dni tygodnia są jego ulubionymi i dlaczego: *What's your favourite day of the week? Why?*

Mój szalony tydzień

Wydrukuj dwie kartki z kalendarza – notatnika z rozkładem tygodniowym lub narysuj podobny układ na kartkach. Poproś dziecko, by wpisało angielskie nazwy dni tygodnia i czynności/ hobby, które wykonuje każdego dnia oraz godzinę, np. *(Monday) – (go swimming) (5.00).* Odwróć się do dziecka plecami, by nie widzieć wpisywanych czynności. Gdy dziecko ma zapełniony kalendarz, powiedz dziecku, że chciałabyś/chciałbyś zabrać je do kina, ale niestety nie wiesz, kiedy ma wolny czas. Poproś je, by opowiedziało o swoim tygodniu, mówiąc: *I (go swimming) on (Monday) at (5.00)*. Wpisz podane informacje do swojego kalendarza. Na zakończenie, porównajcie swoje kalendarze i sprawdźcie, czy macie identyczne informacje i czy jest jakiś wolny termin, kiedy możecie wybrać się do kina. Zamieńcie się rolami i powtórzcie zabawę, wpisując kolejne informacje innym kolorem lub wykorzystując nowe kartki.

Niezwykły tydzień mojego bohatera

Poproś dziecko, by wybrało jakiegoś stworka lub bohatera filmowego i narysowało go na kartce. Następnie przygotuj czystą kartkę. Powiedz dziecku, że ułożycie całotygodniowy plan dla waszego bardzo aktywnego bohatera. Napisz pierwsze zdanie, podając czynność, jaką wykonuje bohater oraz dzień i godzinę, np. *He goes cycling on Tuesday at 7.00*. Zagnij kartkę tak, by nie było widać napisanego zdania i poproś dziecko, by napisało kolejne zdanie. Powtarzaj procedurę kilkakrotnie, aż zapełnicie całą kartkę. Wówczas odwińcie kartkę i wspólnie przeczytajcie wasze zdania. Omówcie i poprawcie ewentualne błędy gramatyczne i błędy w pisowni.

Gra: Co za ciężki tydzień! (strona 23)

1 Wydrukujcie arkusz.
2 Zapoznajcie się z zasadami gry.

- Połóżcie arkusz przed sobą. Wspólnie nazwijcie po angielsku czynności przedstawione na obrazkach.
- Gracz rozpoczynający wybiera w myślach dowolną osobę z obrazka i opisuje, jakie czynności wykonuje ona każdego dnia, np.: *(She) has (art lessons) on (Monday). (She) has (English lessons) on (Tuesday). (She) (goes swimming) on (Wednesday),* etc. Zadaniem drugiego gracza jest śledzić opisane czynności w tabelce i odgadnąć, którą osobę gracz 1 ma na myśli.
- Gdy gracz 2 odgadnie właściwą osobę, zamieńcie się rolami i kontynuujcie zabawę, aż opiszecie wszystkie postacie z tabelki.

ROZDZIAŁ

7 Lions eat meat (Lwy jedzą mięso)

FILM I BOHATEROWIE

Rozdział 7 jest oparty na filmie „Król Lew" (*The Lion King*). Jego bohaterami są: Mufasa, Simba, Nala, Timon, Pumba (*Pumbaa*), Zazu, Skaza (*Scar*) i inni.

Simba jest synem Mufasy – władcy Lwiej Skały. Niestety, gdy Mufasa ginie w wyniku intrygi swojego brata Skazy, Simba zostaje skazany na wygnanie i dorasta z dala od Lwiej Ziemi. Jego towarzyszami są surykatka Timon, guziec Pumba oraz małpa Rafiki. Dopiero gdy Simba spotyka dawną przyjaciółkę Nalę i dowiaduje się od niej o okrucieństwach Skazy – nowego króla Lwiej Skały – postanawia powrócić do dawnej ojczyzny i odzyskać zabrany mu podstępem tron.

PIOSENKA

Piosenka w tym rozdziale związana jest z obrazkami na stronie 53 podręcznika i opowiada o zwierzętach i ich pożywieniu: żaby, ptaki i ryby żywią się robakami, antylopy, zebry, żyrafy, hipopotamy i nosorożce jedzą trawę, a krokodyle, węże, lwy i tygrysy jedzą mięso.

HISTORYJKA

Opis wydarzeń: Myszka Miki, Minnie i Goofy są na safari i obserwują małpy. Minnie pyta, co małpy lubią jeść, i wyciąga banana. Okazuje się, że małpy lubią także kanapki, ciasto i lody Goofy'ego.

NAGRANIA

Razem zaśpiewajcie piosenkę z tego rozdziału z nagraniem w wersji z tekstem (ścieżka 3.5) lub w wersji karaoke (ścieżka 3.6). Zachęć dziecko do wspólnego słuchania i odegrania historyjki. Nagranie jest dostępne w dwóch wersjach: aktorskiej (ścieżka 3.10) i lektorskiej (ścieżka 3.11).

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

Rozdział 7: Historyjka (strona 56, ścieżka 3.10/3.11)

SŁOWNICTWO

Nowe słowa/wyrażenia prezentowane i ćwiczone na lekcjach:

Nazwy zwierząt	*antelope* *crocodile* *frog*	antylopa krokodyl żaba
Nazwy rodzajów zwierząt	*carnivore* *herbivore* *omnivore*	mięsożerca roślinożerca wszystkożerca
Nazwy pożywienia dla zwierząt	*bugs* *fruit* *grass* *leaves* *meat* *plants* *seeds*	robaki owoce trawa liście mięso rośliny ziarna
Słowa	*flat* *sharp*	płaski ostry
Wyrażenia i zwroty	*(Crocodiles) eat (meat).* *(Lions) don't eat (grass).* *What do (lions) eat?*	(Krokodyle) jedzą (mięso). (Lwy) nie jedzą (trawy). Co jedzą (lwy)?

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Poszukiwane zwierzęta

Otwórzcie podręcznik na stronach 54–55. Wybierz dowolne zwierzę widoczne na dużym obrazku i powiedz dziecku, na jaką literę zaczyna się jego nazwa, np. *„m" (monkey),* zgodnie z zasadami wymowy angielskiego alfabetu. Zachęć dziecko, aby pytało: *Is it (a tiger)?* i odgadło, które zwierzę masz na myśli. Odpowiadaj *Yes* lub *No*. Kiedy dziecko odnajdzie wszystkie zwierzęta, zamieńcie się rolami i kontynuujcie zabawę.

Czy małpy jedzą lody?

W zabawie wykorzystaj karty obrazkowe ze zwierzętami i pożywieniem z ćwiczenia 13 na stronie 57 podręcznika. Dodatkowo dopiszcie kilka nazw zwierząt w liczbie mnogiej i produktów spożywczych na małych karteczkach. Jeśli dziecko nie posiada kart, wspólnie napiszcie wyrazy na małych karteczkach: zwierzęta niebieskim flamastrem, a pożywienie i inne produkty spożywcze – zielonym. Podzielcie karty na dwie grupy: zwierzęta i pożywienie i połóżcie je odwrócone obrazkami/wyrazami do góry. Wybierz kartę ze zwierzęciem i kartę z produktem spożywczym, np. (*Tigers) – (bugs)*. Powiedz: (*Tigers) eat (bugs).* Zadaniem dziecka jest odpowiednio zareagować, czyli powiedzieć *Yes,* jeśli zdanie jest prawdziwe, lub *No. (Tigers) don't eat (bugs)* jeśli zdanie jest nieprawdziwe i podać właściwe zdanie: *(Tigers) eat (meat).* Następnie zamieńcie się rolami i kontynuujcie grę, aż wykorzystacie wszystkie karty.

Jakie to zwierzę?

Przygotujcie karty obrazkowe/wyrazowe z nazwami zwierząt wykorzystanymi w ćwiczeniu powyżej oraz trzy puste karteczki. Napisz na nich nazwy rodzajów zwierząt: na pierwszej – *carnivore*, na drugiej – *herbivore*, a na trzeciej – *omnivore* (patrz tabelka powyżej). Poproś dziecko, by pokolorowało każdą karteczkę na inny kolor i połóż je na stole w jednym rzędzie. Połóżcie karty z nazwami zwierząt na stosiku. Poproś dziecko, by brało kolejno karty ze stosika. Za każdym razem pytaj: *What do (lions) eat?* Dziecko mówi: *(Lions) eat (meat). (They) are (carnivores)* i kładzie karty pod właściwymi kolorowymi karteczkami.

Gra – Quiz: Co jedzą małpy? (strony 24–25)

1 Wydrukujcie arkusze. Przygotujcie monetę i pionki.
2 Wytnijcie karty i zapoznajcie się z zasadami gry.

- Połóżcie arkusz z grą na stole. Wycięte karty połóżcie na stosiku na środku arkusza odwrócone obrazkami do dołu. Ustawcie swoje pionki na polu „Start". Zadaniem graczy jest podawać zdania twierdzące i pytające o nawykach żywieniowych zwierząt oraz wykonać zadania opisane na szarych polach: *Miss a turn!* (Tracisz kolejkę); *You've got one more turn!* (Zyskujesz rzut monetą); *Go back 2 squares* (Cofnij pionek o 2 pola); *Jump on one leg 15 times* (Podskocz na jednej nodze 15 razy); *Name the months of the year* (Wymień nazwy miesięcy); *Say the time: 11.30* (Nazwij podaną godzinę). Za wykonanie zadań z pól 7, 11 i 17 gracz zyskuje 2 punkty.
- Gracz rozpoczynający rzuca monetą i przesuwa swój pionek o właściwą liczbę pól: orzeł – 2 pola, reszka – 1 pole. Jeśli pionek gracza zatrzyma się na polu z obrazkiem zwierzęcia bez znaku zapytania, np. lwa, gracz wybiera ze stosiku kart jedną kartę, np. z mięsem i mówi: *Lions eat meat.* Drugi gracz odpowiada *Yes*, jeśli usłyszane zdanie jest prawdziwe, lub *No*, jeśli nie jest prawdziwe, i podaje poprawne zdanie. Jeśli pionek gracza zatrzyma się na polu ze znakiem zapytania, gracz zadaje pytanie: *What do (tigers) eat?* Jeśli druga osoba odpowie prawidłowo, zdobywa punkt. Jeśli poda błędną odpowiedź, punkt dostaje gracz zadający pytanie.
- Wygrywa gracz, który zbierze najwięcej punktów.

ROZDZIAŁ

8 I like surfing (Lubię surfować)

FILM I BOHATEROWIE

Rozdział 8 jest oparty na filmie „Lilo i Stich" (*Lilo and Stitch*). Jego bohaterami są: Lilo, Nani, Stich (*Stitch*), Jumba Jookiba, agent Plikley (*Pleakley*), kapitan Gantu, Kobra Bąbel (*Cobra Bubbles*) i inni.

Stich to przybysz z obcej planety, zaprogramowany do niszczenia i zabijania. Ukradzionym policyjnym pojazdem dolatuje na Hawaje, gdzie mieszka mała Lilo z siostrą. Dziewczynkom, radzącym sobie bez rodziców, nie bardzo się układa. W dodatku pracownik opieki społecznej chce je rozdzielić. Pewnego dnia w schronisku Lilo znajduje nieziemskiego stworka – Sticha. Mały obcy, który wnosi chaos wszędzie, gdzie się tylko pojawi, potrzebuje dziewczynek, aby chroniły go przed przybyłym w ślad za nim pościgiem z planety Turo. Stich i Lilo powoli przywiązują się do siebie i razem stawiają czoła pracownikowi opieki społecznej i groźnemu kapitanowi Gantu.

PIOSENKA

Piosenka w tym rozdziale związana jest z obrazkiem w ćwiczeniu 5 na stronie 61 podręcznika i opowiada o różnych dyscyplinach sportu i aktywnościach, które lubią bohaterowie piosenki: *surfing* (surfowanie), *swimming* (pływanie), *football* (piłka nożna), *ballet* (balet) oraz tych, których nie lubią: *riding a horse* (jazda konna), *diving* (nurkowanie), *tennis* (tenis) i *baseball* (baseball).

HISTORYJKA

Opis wydarzeń: Minnie wiesza pranie w ogrodzie, a Myszka Miki i Goofy grają w tenisa. Pluto przynosi im piłki. Goofy niechcący odbija piłkę w kierunku Minnie i Pluto, skacząc za piłką, brudzi pranie. Minnie jest zła na przyjaciół.

NAGRANIA

Razem zaśpiewajcie piosenkę z tego rozdziału z nagraniem w wersji z tekstem (ścieżka 3.20) lub w wersji karaoke (ścieżka 3.21). Zachęć dziecko do wspólnego słuchania i odegrania historyjki. Nagranie jest dostępne w dwóch wersjach: aktorskiej (ścieżka 3.25) i lektorskiej (ścieżka 3.26).

Rozdział 8: Piosenka (strona 61, ścieżka 3.20/3.21)

Rozdział 8: Historyjka (strona 64, ścieżka 3.25/3.26)

SŁOWNICTWO

Nowe słowa/wyrażenia prezentowane i ćwiczone na lekcjach:

Nazwy dyscyplin sportowych	*baseball* *basketball* *diving* *riding (a horse)* *rock climbing* *rodeo riding* *roller skating* *scuba diving* *surfing*	baseball koszykówka nurkowanie jazda (konna) wspinaczka skalna rodeo jazda na rolkach nurkowanie z akwalungiem surfing
Słowa	*racket* *surfboard* *swimsuit* *trunks*	rakieta (do tenisa) deska do surfingu kostium kąpielowy kąpielówki
Wyrażenia i zwroty	*I like (swimming).* *I don't like (diving).* *Do you like (basketball)?* *He/She likes (swimming).* *He/She doesn't like (diving).* *Does he/she like swimming)?*	Lubię (pływać). Nie lubię (nurkować). Czy lubisz (koszykówkę)? On/Ona lubi (pływać). On/Ona nie lubi (nurkować). Czy on/ona lubi (pływać)?

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Numer jeden na mojej liście to...

W zabawie wykorzystaj karty obrazkowe z dyscyplinami sportu z ćwiczenia 13 na stronie 65 podręcznika. Wspólnie z dzieckiem ułóżcie karty na stole obrazkami do góry. Poproś dziecko, aby ułożyło karty w jednym rzędzie w kolejności od najbardziej lubianej do najmniej lubianej dyscypliny i opowiedziało o lubianych i nielubianych dyscyplinach sportu, np. *I don't like tennis. I like football.* Poproś dziecko, by wybrało trzy karty przedstawiające trzy ulubione dyscypliny sportu kolegi lub koleżanki z klasy i ułożyło odpowiednie zdania, np. *(Mateusz) likes football and riding. (He) doesn't like basketball.*

Zapytaj, co lubię

W zabawie użyj kart obrazkowych/wyrazowych z dyscyplinami sportu z poprzedniego ćwiczenia. Na osobnych karteczkach narysujcie buźkę uśmiechniętą i buźkę smutną. Dziecko rozkłada przed sobą karty z dyscyplinami sportu a ponad nimi układa karty z buźkami. Poproś dziecko, by zadawało ci pytania typu: *Do you like (swimming)?* i układało karty z dyscyplinami pod właściwymi kartami z buźkami: wesołą, jeśli lubisz wymienioną dyscyplinę, a smutną – jeśli jej nie lubisz.

Kalambury

Napisz na karteczkach wskazówki do zabawy, podając w nich osobę: *she* lub *h*e, czynność z rozdziału 6 lub 8, oraz znaczek ✓ (dla zdania twierdzącego) lub ✗ (dla zdania przeczącego), np. *She/dancing* ✓ lub *He/go camping* ✗. Następnie rozłóżcie karteczki na stole odwrócone wyrazami do dołu. Na zmianę losujcie karteczki i pokazujcie gestami zdanie z karteczki. Aby pokazać, że osoba lubi daną dyscyplinę/czynność, unieście kciuk do góry, a jeśli jej nie lubi – skierujcie kciuk do dołu. Za każde odgadnięte zdanie przyznajcie sobie jeden punkt.

Gra: Rodzinny odbijaniec (strona 26)

1 Wydrukujcie arkusz i wytnijcie wszystkie karty.
2 Na kartach z członkami rodziny / znajomymi wpiszcie ich imiona, a na kartach opisanych *You* wpiszcie swoje imiona.
3 Karty z buźkami sklejcie ze sobą, buźkami na zewnątrz. Możecie też wziąć monetę i ustalić, która strona to buźka uśmiechnięta, a która – smutna.
4 Zapoznajcie się z zasadami gry.

- Połóżcie karty z członkami rodziny / znajomymi oraz z czynnościami na osobnych stosikach, odwrócone wyrazami/obrazkami do dołu.
- Pierwszy gracz wybiera ze stosików kart po jednej karcie i pyta drugiego gracza, czy osoba z karty lubi przedstawioną na obrazku czynność, np. *Does (grandma Basia) like (playing football)?* Drugi gracz rzuca kartą z buźkami / monetą i odpowiada: *Yes, (she) likes (playing football)*, jeśli wypadnie buźka uśmiechnięta, lub *No, (she) doesn't like (playing football)*, jeśli wypadnie buźka smutna. Jeśli gracz wybierze kartę z imieniem partnera/partnerki, pyta: *Do you like (roller skating)?*, a partner/partnerka odpowiada według uznania.
- Za każde prawidłowe pytanie i prawidłową odpowiedź gracze przyznają sobie jeden punkt i odkładają karty na bok. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

Poradnik dla rodziców/opiekunów *New English Adventure 3* © Pearson Education Limited 2016

Święta i inne uroczystości

Różne zwyczaje – kształtowanie świadomości kulturowej dziecka

Nauka języka angielskiego staje się stopniowo przygodą z inną kulturą. Nie dotyczy ona tylko obrzędów i zwyczajów w czasie świąt Wielkanocy lub Bożego Narodzenia, ale również codziennych zachowań ludzi. Na lekcjach dzieci poznają podstawowe słowa i rozmawiają z nauczycielem o popularnych zwyczajach w krajach anglojęzycznych. Bez względu na to, jakie zwyczaje prezentujemy, podkreślamy ich inność i różnorodność, świadomie unikając ich wartościowania, dając do zrozumienia, że „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.

Harvest Festival (Święto Zbiorów)

W Wielkiej Brytanii Święto Zbiorów obchodzone jest zazwyczaj w październiku lub listopadzie, po zakończeniu żniw. Tego dnia ludzie dziękują za pomyślne zbiory – modlą się i dekorują kościoły koszami z owocami i jedzeniem. Przygotowują także kukłę z łodyg i liści kukurydzy i innych zbóż, która ma im przynieść szczęście. Na wsiach organizowane są huczne zabawy powiązane z ucztowaniem.

SŁOWNICTWO

Powtórzenie:

Słowa: *apples* (jabłka), *bread* (chleb), *carrots* (marchewki), *pears* (gruszki), *pumpkin* (dynia), *basket* (kosz).

Nowe słowa/wyrażenia prezentowane i ćwiczone na lekcjach:

Słowa związane ze Świętem Zbiorów	*corn*	kukurydza
	corn doll	kukła z łodyg i liści kukurydzy i innych zbóż
	harvest	zbiory

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Jakie to słowo?

Napiszcie na karteczkach słowa wprowadzone i powtarzane na tej lekcji z ćwiczenia 1 na stronie 68 podręcznika. Następnie rozłóżcie karty na stole odwrócone wyrazami do góry. Wybierz w myślach słowo i powoli przeliteruj je po angielsku, np. *C-O-R-N* (*corn*). Poproś dziecko, by odgadło wyraz i podało jego polskie znaczenie. Następnie zamieńcie się rolami i kontynuujcie zabawę, aż wykorzystacie wszystkie wyrazy.

Zgadnij, co mam w koszyku

Przygotujcie dwie kartki do rysowania oraz kredki. Poproś dziecko, by wymieniło znane mu z poprzednich poziomów angielskie nazwy owoców oraz warzyw, które rosną w Polsce. Napiszcie ich nazwy na osobnej kartce: *apples* (jabłka), *carrots* (marchewki), *grapes* (winogrona), *mushrooms* (grzyby), *onions* (cebule), *pears* (gruszki), *peas* (groszek), *pumpkin* (dynia), *strawberries* (truskawki), *tomatoes* (pomidory). Następnie odwróćcie się do siebie plecami i narysujcie na kartkach koszyki z wybranymi owocami i warzywami. Po zakończeniu rysowania odwróćcie się do siebie i na zmianę zgadujcie, jakie macie produkty w koszykach, mówiąc np. *There is a (pumpkin)* lub *There are (apples)*. Osoba, która wymieni prawidłowy produkt, zdobywa punkt. Na zakończenie zabawy podliczcie punkty i w nagrodę przygotujcie owocową ucztę.

Bonfire Night (Noc Ognisk)

Święto *Bonfire Night* jest obchodzone w Wielkiej Brytanii 5 listopada, aby upamiętnić udaremnienie spisku prochowego z roku 1605, który miał obalić ówczesnego króla. Tego dnia Brytyjczycy przygotowują kukłę ze słomy, symbolizującą jednego ze spiskowców – Guya Fawkesa, którą potem palą na ognisku. Wieczorem odbywają się także wielkie pokazy sztucznych ogni.

NAGRANIA

Zachęć dziecko do wspólnego rymowania.

Lekcja *Bonfire Night*: Rymowanka (strona 69, ścieżka 3.33/3.34)

SŁOWNICTWO

Powtórzenie:

Nazwy miesięcy i ubrań.

Słowa: *hungry* (głodny), *big* (duży), *hot* (gorący).

Nowe słowa/wyrażenia prezentowane i ćwiczone na lekcjach:

Słowa związane ze świętem *Bonfire Night*	*bonfire*	ognisko
	fireworks	sztuczne ognie
	Guy	kukła ze słomy
	potatoes	ziemniaki

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Zgadnij, kogo opisuję

Otwórzcie podręcznik na stronie 69. Poproś dziecko, by wybrało dowolną postać na dużym obrazku i opisało jej ubiór, mówiąc: *(He's) wearing a green scarf, a blue sweater, brown trousers and black shoes.* Odgadnij, którą postać dziecko ma na myśli. Następnie zamieńcie się rolami i kontynuujcie grę.

Mój *Guy*

Przygotujcie dwie kartki papieru. Niech każde z was napisze na swojej kartce opis swojej wymyślonej kukły, podając jej wygląd i ubiór, np. *He's got a big yellow head. He's got big brown eyes and a big mouth. He's wearing a green hat, a blue shirt and black trousers.* Gdy opisy będą gotowe, wymieńcie się kartkami i narysujcie na nich portrety kukły wg otrzymanych opisów. Na zakończenie sprawdźcie, czy każdy z rysunków jest zgodny z wyobrażeniami osoby, która sporządziła opis.

Rebusy

Narysuj dziecku na kartce następujące rebusy do odszyfrowania wyrazów związanych z tą lekcją:

1 [obrazek – kość] + ~~x~~ + [obrazek – ogień] (słowo: *bonfire*)

2 p + ~~h~~ [obrazek – termometr wskazujący gorąco] + a + [obrazek – palce u stóp] (słowo: *potatoes*)

3 [obrazek – ogień] + work + s (słowo: *fireworks*)

New Year's Eve (Sylwester)

Sylwester jest obchodzony w Wielkiej Brytanii podobnie, jak świętuje się go na całym świecie. Dorośli i dzieci chodzą na specjalne przyjęcia, wyczekują północy i cieszą się, gdy nadejdzie nowy rok. W całym kraju urządzane są pokazy sztucznych ogni, a ludzie tańczą i śpiewają.

PIOSENKA

Piosenka w tej lekcji związana jest z obrazkiem w ćwiczeniu 1 z podręcznika na stronie 70. W piosence składane są życzenia noworoczne: spełnienia marzeń, zdrowia i szczęścia.

NAGRANIA

Razem zaśpiewajcie piosenkę z tego rozdziału z nagraniem w wersji z tekstem (ścieżka 3.36) lub w wersji karaoke (ścieżka 3.37).

Lekcja *New Year's Eve*: Piosenka (strona 70, ścieżka 3.36/3.37)

SŁOWNICTWO

Powtórzenie:
Nazwy kolorów.
Słowa: *fireworks* (sztuczne ognie), *calendar* (kalendarz).
Zwroty i wyrażenia: *It's (midnight).* (Jest (północ)). *I'm (dancing).* (Tańczę).
Nowe słowa/wyrażenia prezentowane i ćwiczone na lekcjach:

Słowa związane z sylwestrem	*clock*	zegar
	midnight	północ
	New Year's Eve	sylwester
	party	przyjęcie

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Skojarzenia

Wybierz w myślach dowolny miesiąc i powiedz dziecku po angielsku kilka słów lub nazwę wydarzenia, które dziecko z łatwością skojarzy z tym miesiącem, np. *the first month of summer holidays* lub *Christmas*. Jeśli dziecko ma problemy z podaniem właściwego miesiąca, podaj po angielsku pierwszą literę. Kontynuujcie grę, aż wymienicie wszystkie miesiące w roku. Na zakończenie gry powiedzcie: *Happy New Year!*

Zgadnij, kim jestem

Poproś dziecko, aby otworzyło podręcznik na stronie 70. Wybierz w myślach jedną osobę z obrazka i wcielając się w tę postać, opisz jej wygląd, ubranie / kolor kostiumu i powiedz, co robi, np. *I've got two small ears and a small nose. I've got a long tail. I'm brown. I'm dancing.* Dziecko zgaduje, którą postać masz na myśli, mówiąc: *Are you a (cat)?* Odpowiadaj *Yes* lub *No*. Kiedy dziecko poda właściwą postać, zamieńcie się rolami i kontynuujcie zabawę.

Happy New Year! – poszukiwanie nowych wyrazów

Poproś dziecko, aby z twoją pomocą przepisało na kartkę papieru zwrot *A Happy New Year!* Następnie wspólnie z dzieckiem postaraj się napisać jak największą liczbę angielskich wyrazów, które można ułożyć z liter tworzących ten zwrot, np. *we, her, ear, eye, are.*

Valentine's Day (Dzień Świętego Walentego)

Dzień Świętego Walentego (walentynki) obchodzony jest już niemal na całym świecie i przypada 14 lutego. Jest to dzień zakochanych. Tego dnia ludzie wysyłają ukochanym osobom anonimowe kartki z życzeniami. Ponadto zakochani obdarowują się kwiatami, czekoladkami i drobnymi prezentami.

SŁOWNICTWO

Powtórzenie:
Słowa: *cake* (ciastko), *flowers* (kwiaty).
Zwroty i wyrażenia: *I've got…* (Ja mam…), *He's/She's got…* (On/Ona ma…).
Nowe słowa/wyrażenia prezentowane i ćwiczone na lekcjach:

Słowa związane z Dniem Świętego Walentego	*card*	kartka z życzeniami
	chocolates	czekoladki
	heart	serce
	I love you!	Kocham Cię!

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Gra na spostrzegawczość

Poproś dziecko, aby otworzyło podręcznik na stronie 71 i przez krótką chwilę, np. 30 sekund, uważnie przypatrzyło się ilustracjom w ćwiczeniu 1 i 2. W tym czasie przygotuj czystą kartkę i czerwoną kredkę. Napisz na kartce w jednym rzędzie liczby od 1 do 10. Poproś dziecko, aby zamknęło podręcznik. Zadaj dziecku 10 prostych pytań o szczegóły z obrazka, np. ile dzieci znajduje się na obrazku, które dziecko trzyma kartkę z życzeniami, jakiego koloru jest walentynkowe ciasto, jaki jest na nim napis, kto nosi okulary: dziewczynka czy chłopiec, w jakim kształcie jest balonik, ile jest baloników przy sklepie, jakiego są koloru, ile jest czekoladek w sklepie, kto trzyma bukiet kwiatów. Zachęć dziecko, aby odpowiadało na twoje pytania po angielsku, np. *(Four).* Za każdą prawidłową odpowiedź narysuj dziecku na kartce pod właściwym numerem pytania czerwone serduszko, a na koniec zabawy mocno je przytul i powiedz: *I love you!*

Walentynkowe kółko i krzyżyk

Wspólnie z dzieckiem napiszcie na małych karteczkach polskie tłumaczenia wyrazów oznaczonych 1–5 w ćwiczeniu 1 na stronie 71 podręcznika. Dodatkowo wybierzcie cztery dowolne wyrazy z przerobionych rozdziałów i napiszcie ich polskie odpowiedniki na karteczkach. Następnie odwróćcie karteczki wyrazami do dołu i ponumerujcie je. Na kartce papieru narysujcie pole do gry składające się z dziewięciu kwadratów ułożonych po trzy w trzech rzędach. Ponumerujcie pola. Następnie poproś dziecko, by wybrało swój symbol: kółko lub krzyżyk i dowolne pole. Dziecko wybiera karteczkę z przypisaną do wybranego pola liczbą, czyta wyraz i podaje jego angielski odpowiednik.

Mother's Day (Dzień Matki)

Dzień Matki obchodzony jest w Wielkiej Brytanii w przedostatnią niedzielę marca. Tego dnia dzieci składają mamom życzenia oraz wręczają im kartki, kwiaty i drobne prezenty. Często kartki i prezenty przygotowywane są przez uczniów w szkole na zajęciach plastycznych.

SŁOWNICTWO

Powtórzenie:
Nazwy członków rodziny, przyimki miejsca.
Słowa: *cake* (ciastko), *card* (kartka z życzeniami), *chocolates* (czekoladki), *cup* (filiżanka), *flowers* (kwiaty).
Zwroty i wyrażenia: *I've got…* (Ja mam…). *He's / She's got…* (On/Ona ma…). *His/Her name is…* (On/Ona ma na imię…*). (Dad) is (behind) (mum).* ((Tata) jest (za) (mamą)).

POBAWMY SIĘ RAZEM!

Obrazkowe dyktando

Przygotujcie dwie kartki papieru. Poproś dziecko, by narysowało na swojej kartce członków rodziny w ogrodzie lub w salonie. Gdy dziecko rysuje, odwróć się plecami tak, by nie widzieć rysunku. Następnie poproś dziecko, aby dokładnie opisało, gdzie znajdują się na obrazku poszczególni członkowie rodziny. Dziecko podaje szczegółowy opis, używając poznanych przyimków miejsca: *on, under, next to, behind, in front of*, np. *Mum is on the sofa. She is next to my dad,* a ty rysujesz na swojej kartce rodzinę według podanego opisu. Gdy dziecko zakończy opisywanie obrazka, odwróć się i porównajcie swoje rysunki.

Opis zdjęcia

Wybierzcie kilka zdjęć rodzinnych (najlepiej trzy lub cztery), na których jest jak najwięcej członków rodziny. Poproś dziecko, by w myślach wybrało jedno ze zdjęć i opisało położenie członków rodziny, np. (*Grandma) is behind my (sister).* Spróbuj odgadnąć, które zdjęcie dziecko ma na myśli. Następnie zamieńcie się rolami i kontynuujcie zabawę. Jeśli macie tylko jedno lub dwa zdjęcia, poproś dziecko, by w myślach wybrało jednego członka rodziny ze zdjęcia i określiło jego położenie, mówiąc: *(She) is next to my (sister).* Twoim zadaniem jest odgadnąć, kogo dziecko ma na myśli. Zamieńcie się rolami i kontynuujcie zabawę.

Magiczne pudełko

Poproś dziecko, aby napisało na małych karteczkach angielskie nazwy rzeczy oraz nazwy członków rodziny, których chciałoby obdarować tymi prezentami, np. *book – dad, hat – graddad*. Połóżcie karty na stole odwrócone wyrazami do dołu. Poproś dziecko, by wybrało dowolną kartę i pokazało gestem zapisany na niej przedmiot. Gdy odgadniesz właściwe słowo, zapytaj, dla kogo jest on przeznaczony: *Is it for your (grandma)?* Kontynuujecie grę, aż wszystkie karty zostaną odgadnięte. Możecie powtórzyć grę, ale tym razem to ty wybierz przedmioty.

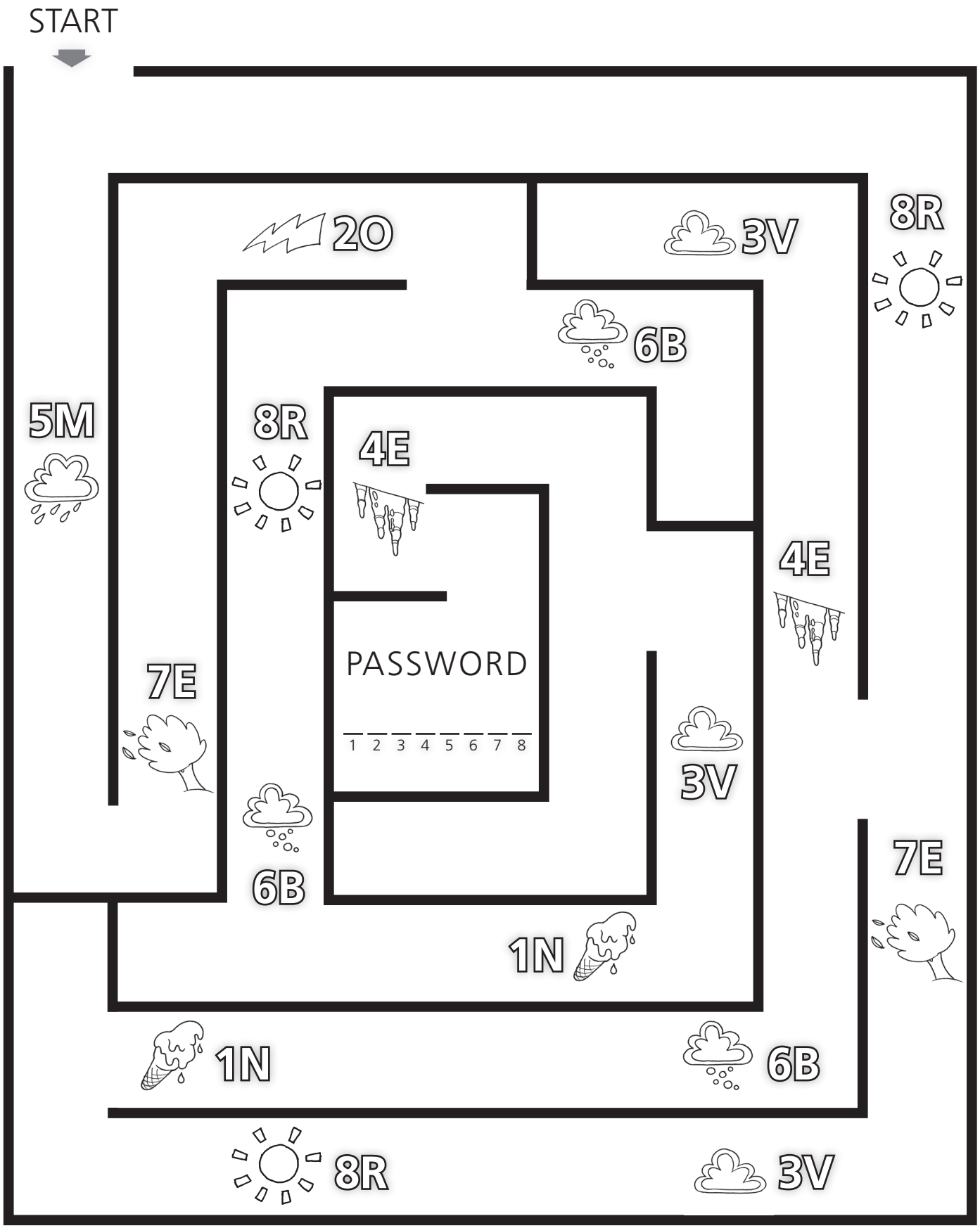
Zapisane serduszka

Poproś dziecko, aby wycięło z papieru kilka serc, po jednym dla najbliższych z rodziny, a następnie napisało na każdym z nich jak najwięcej słów i zdań o poszczególnych członkach rodziny (mamie, tacie, dziadku, babci), np. *My Mum has got (blue eyes). She likes (animals) and (flowers).* Na koniec dziecko podpisuje serduszko formułką i swoim imieniem: *Love from (Zosia).*

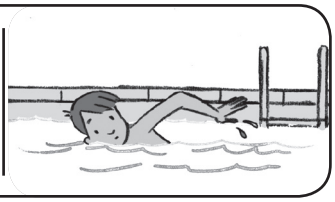
Rozdział 1 *I'm happy*
(Jestem wesoły/wesoła)

Poradnik dla rodziców/opiekunów *New English Adventure 3* © Pearson Education Limited 2016

Rozdział 2 *It's snowing*
(Pada śnieg)



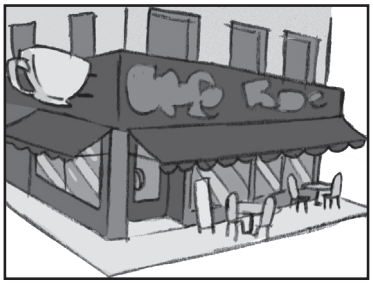
Rozdział 3 *I'm dancing*
(Ja tańczę)

He's reading.	**She's singing.**
She's drawing.	**He's swimming.**
He's singing.	**She's running.**
He's juggling.	**He's walking.**
He's running.	**She's talking.**
She's dancing.	**She's walking.**
She's swimming. 	**He's writing.**
She's jumping.	**He's throwing.**

Poradnik dla rodziców/opiekunów *New English Adventure 3* © Pearson Education Limited 2016

Rozdział 4 *There's a park*
(Tam jest park)

Arkusz 1



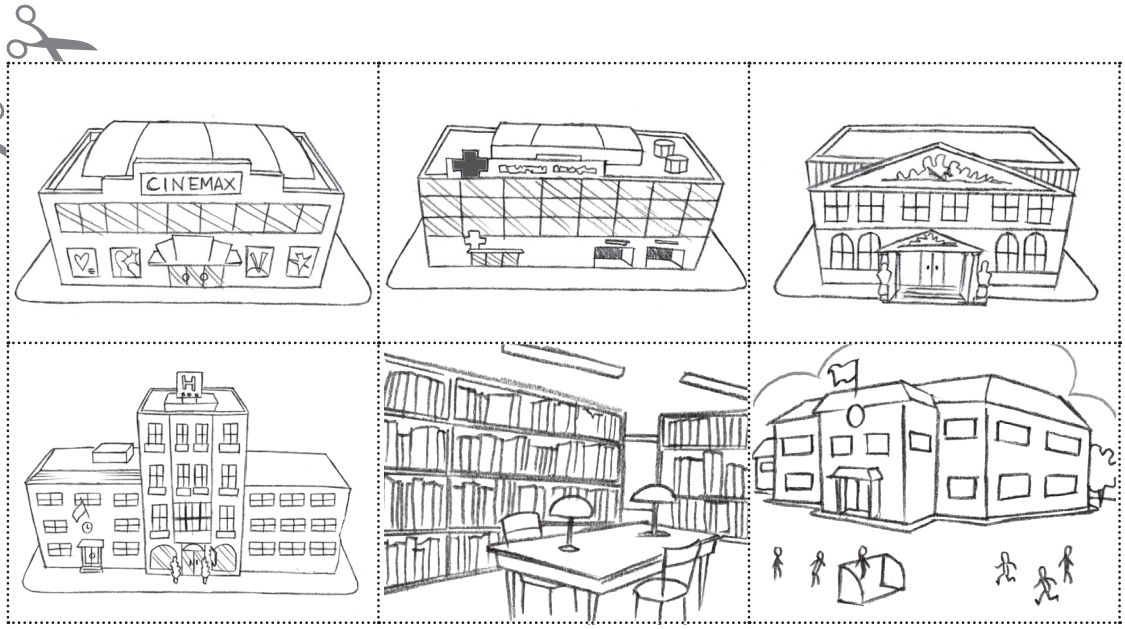
River Road

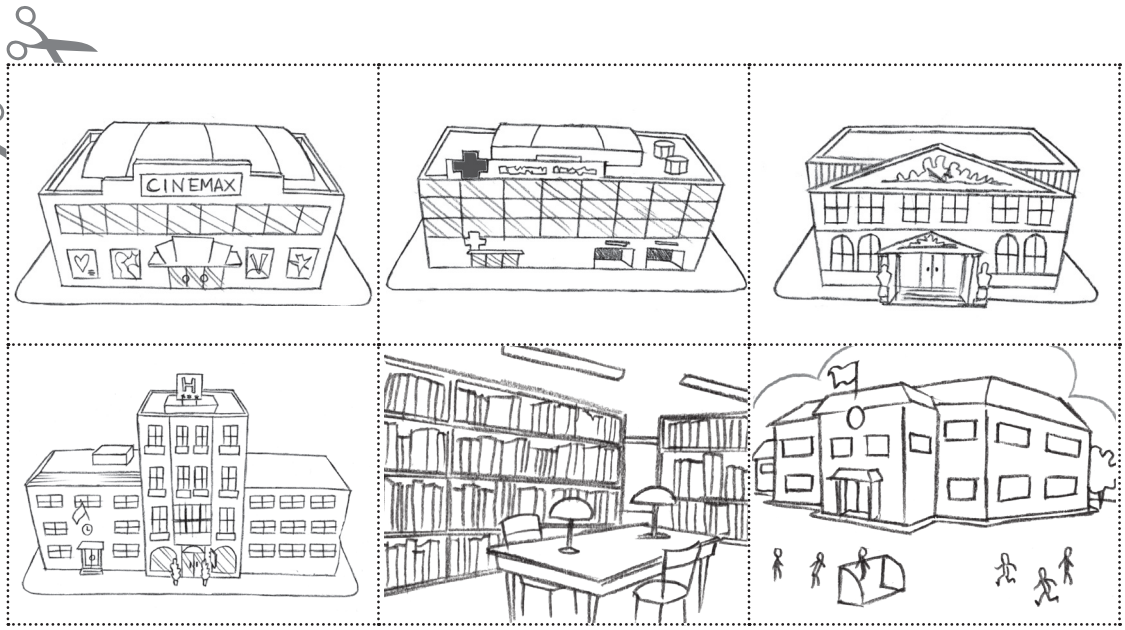
Valley Road

Blue Road

Blue Road

Arkusz 2



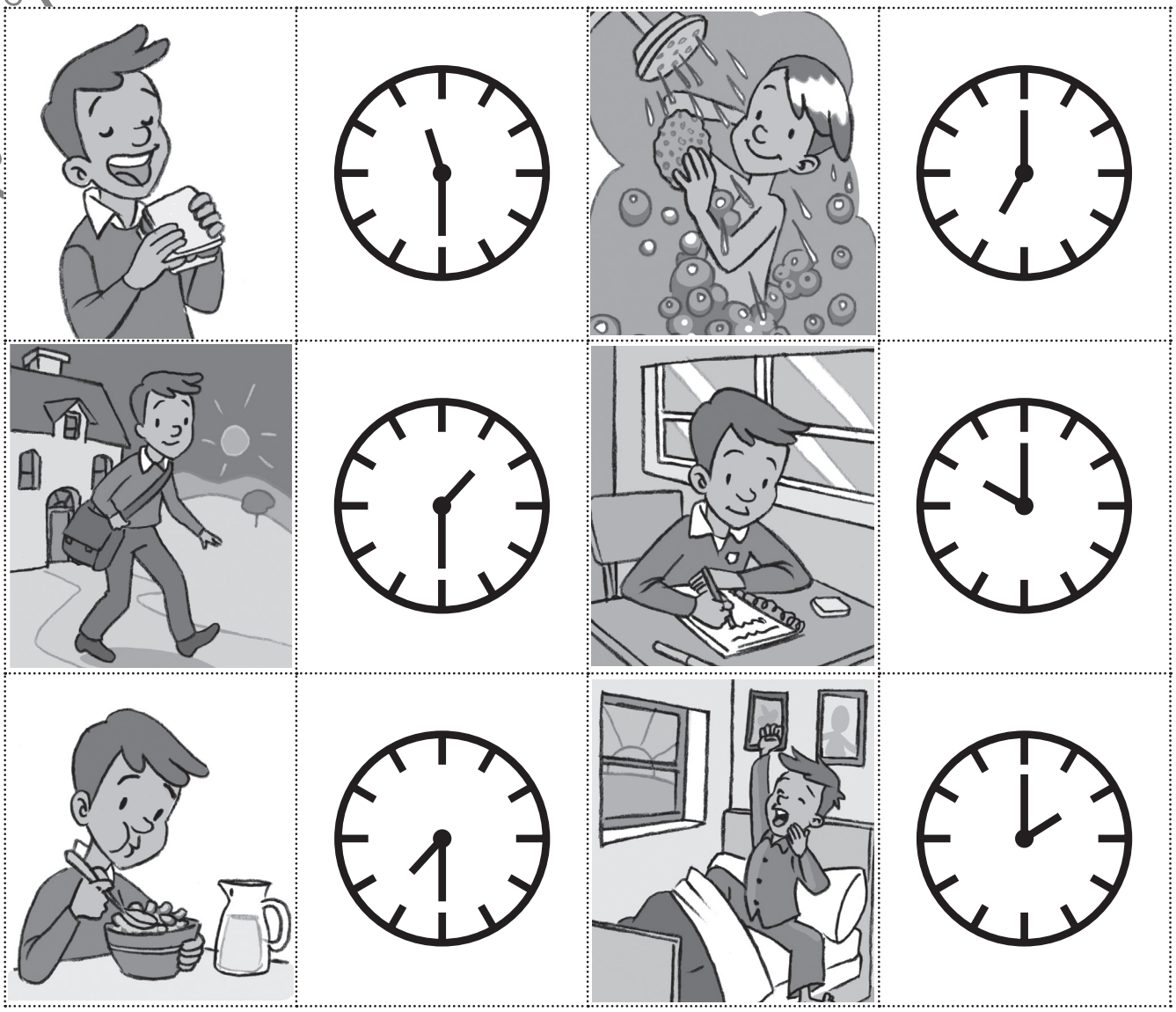


Poradnik dla rodziców/opiekunów *New English Adventure 3* © Pearson Education Limited 2016

Rozdział 5 *My day*
(Mój dzień)

Arkusz 1

A

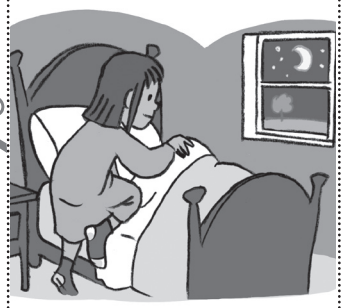


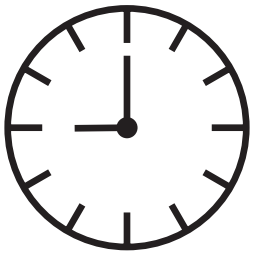
B

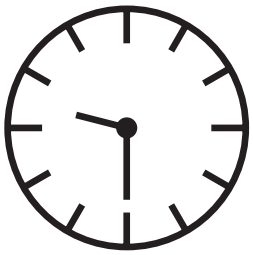
I have lunch…	at seven o'clock.
I have a shower…	at half past one.
I go home…	at half past eleven.
I work…	at half past seven.
I have breakfast…	at ten o'clock.
I get up…	at two o'clock.

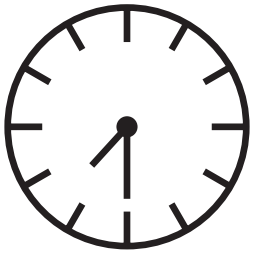
Arkusz 2

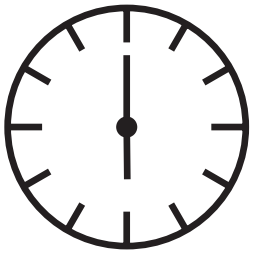
A

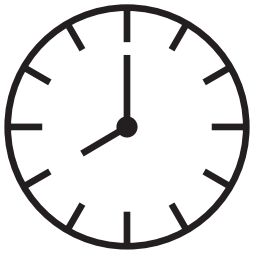


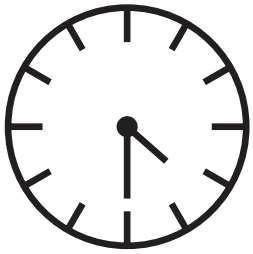












B

I go to bed…	**at half past nine.**
I go to school…	**at six o'clock.**
I have supper…	**at nine o'clock.**
I play…	**at eight o'clock.**
I have breakfast…	**at half past four.**
I go home…	**at half past seven.**

Poradnik dla rodziców/opiekunów *New English Adventure 3* © Pearson Education Limited 2016

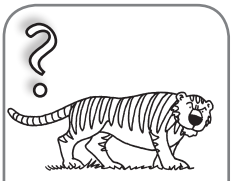
Rozdział 6 *My hobbies*
(Moje hobby)

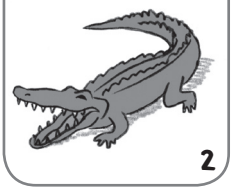
	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday	Sunday
Emma							
Tom							
Alice							
Adam							
Betty							
Colin							

Rozdział 7 *Lions eat meat*
(Lwy jedzą mięso)

Arkusz 1

START


1


2

3

Miss a turn!
4

5

6

Jump on one leg 15 times!
7

8

9

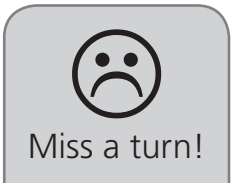
You've got one more turn!
10

Name the months of the year.
11

12

13

Miss a turn!
14


15

16

Say the time: 11.30.
17

18

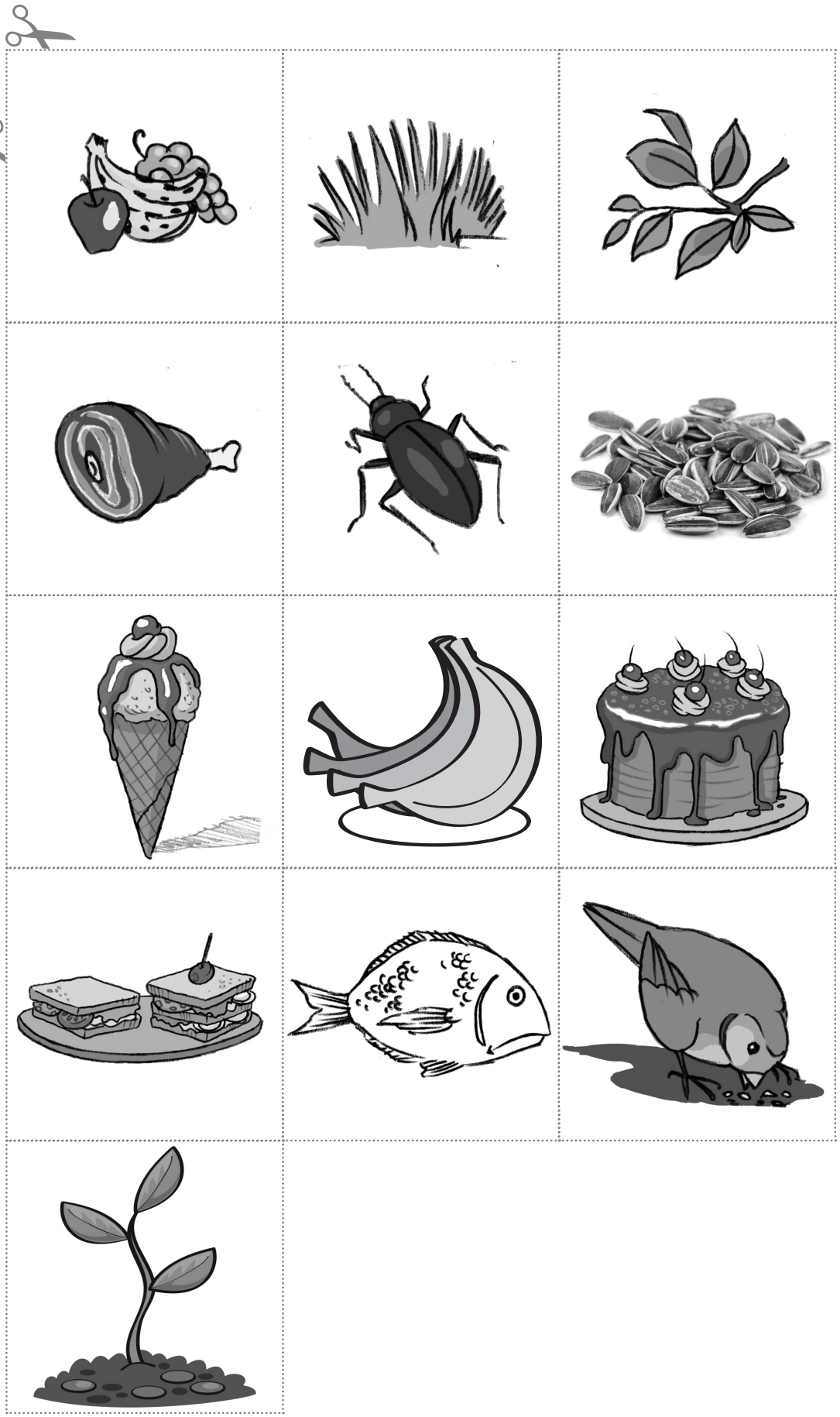
Go back 2 squares.
19

FINISH

Food cards

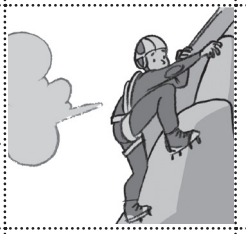
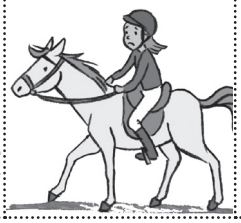
Poradnik dla rodziców/opiekunów *New English Adventure 3* © Pearson Education Limited 2016

Arkusz 2



Shutterstock: fotohunter

Rozdział 8 *I like surfing*
(Lubię surfować)

you (_____) name	you (_____) name	sister (_____) name	sister (_____) name	brother (_____) name	brother (_____) name
grandma (_____) name	grandma (_____) name	granddad (_____) name	granddad (_____) name	aunt (_____) name	aunt (_____) name
aunt (_____) name	uncle (_____) name	uncle (_____) name	uncle (_____) name	cousin (_____) name	cousin (_____) name
cousin (_____) name	friend (_____) name	friend (_____) name	friend (_____) name	☺	☹
					
					

Poradnik dla rodziców/opiekunów *New English Adventure 3* © Pearson Education Limited 2016