ELT funtronic

playground

Anna Gębka-Suska

Spis treści

Dlaczego angielski na dywanie, czyli o metodzie TPR 4

O pakiecie Playground 5

Struktura pakietu Playground 6

Gry w pakiecie 6

Poziomy, czyli LEVELS 6

Przycisk głośnika na planszy 6

Wstęp, czyli INTRO 6

Rozgrywka, czyli PLAY 6

Liczba graczy 7

Podsumowanie rozgrywki czyli TEACHER'S CORNER 7

Funkcja strzałki w dół na pilocie 7

Jak korzystać z gier pakietu PLAYGROUND podczas zajęć językowych 8

Treści językowe poszczególnych gier

Skipping Rope 9

Level 1 10

Level 2 11

Level 3 12

Riddles 13

Level 1 14

Level 2 15

Level 3 16

Merry-Go-Round 17

Level 1 18

Level 2 19

Level 3 20

Picnic Challenge 21

Level 1 22

Level 2 23

Level 3 24

Sandbox Challenge 25

Level 1 26

Level 2 27

Level 3 28

Obstacle Course 29

Level 1 30

Level 2 31

Level 3 32

Memory Game 33

Level 1 34

Level 2 35

Level 3 36

Hide-and-Seek 37

Level 1 38

Level 2 39

Level 3 40

Spis treści

Scenariusze lekcji 41

Skipping Rope, level 3 42

Do bats lay eggs?

Riddles, level 2 44

It's an animal. It has a hump. It lives in the desert.

Merry-Go-Round, level 1 54

Catch the chicken! Quick!

Picnic Challenge, level 1 58

Remember to bring the cake!

Sandbox Challenge, level 1 60

We played in the sandbox and found...

Obstacle Course, level 2 63

A is for apple, E is for eagle.

Memory Game, level 2 72

Look! She's playing football.

Hide-and-Seek, level 2 78

There's a snake in the bathroom.

Tła w grze Hide-and-Seek 82

Level 1 82

Level 2 82

Level 3 83

Dodatkowe inspiracje znajdziesz w Internecie 84

Twórcy gier Playground 85

©copyright 2020

Dlaczego angielski na Magicznym dywanie, czyli o metodzie TPR

Urządzenie Magiczny Dywan pozwala uczyć się przez ruch i dlatego fantastycznie się nadaje do prowadzenia nauki języka metodą Total Physical Response (TPR).

Metoda TPR została opracowana przez Jamesa Ashera w wyniku obserwacji sposobu, w jaki komunikują się i uczą języka małe dzieci. Asher zauważył, że typowa interakcja przebiega w taki sposób, że rodzic mówi do dziecka proste zdania i polecenia, a dziecko reaguje na nie ruchem. Na podstawie tych obserwacji Asher sformułował następujące trzy hipotezy:

- dzieci uczą się języka głównie przez słuchanie;
- nauka języka jest skuteczniejsza, gdy angażuje dzieci ruchowo;
- nauce języka nie powinien towarzyszyć stress.

Gry Playground doskonale wpisują się w te założenia, ponieważ ekspozycji na jezyk obcy towarzyszy pozbawiona stresu zabawa ruchowa.

©copyright 2020

O PAKIECIE PLAYGROUND

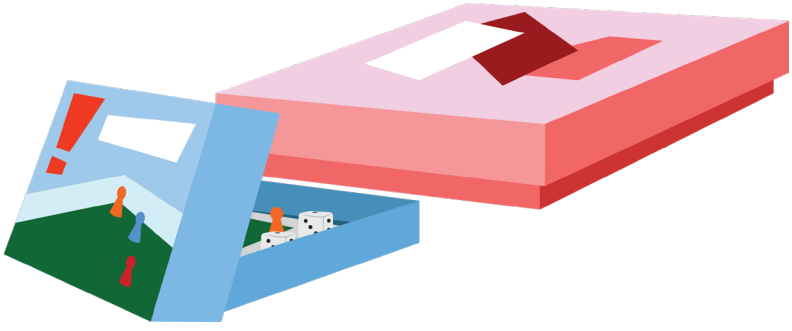
Gry pakietu Playground służą utrwalaniu i aktywizowaniu znajomości języka angielskiego, który dzieci, zgodnie z podstawą programową, poznają w klasach I-III szkoły podstawowej.

Gry Playground rozwijają u dzieci umiejętność sprawnego komunikowania się w języku angielskim (w zależności od wybranego poziomu, gra utrwala język angielski na poziomie od A1 do A2+ według skali ESOKJ). Gry mają też na celu rozwijanie współpracy uczniów i rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia. Dostarczają wielu doświadczeń językowych poprzez zabawę i aktywność fizyczną.

Pakiet Playground jest wyjątkową grą językową ponieważ:

- zawiera bogaty język, pełen kolokacji i idiomów, które zilustrowano czytelną i wesołą grafiką, przez co znaczenia nowych słów dzieci łatwo odczytają z kontekstu;
- polecenia w grze nagrane są przez dorosłych i przez dzieci, co pozwala oswoić się z akcentem brytyjskim, amerykańskim i australijskim;
- Playground świetnie rozwija u graczy tolerancję na wieloznaczność (ang. ambiguity tolerance) – wcale nie trzeba rozumieć każdego słowa by dobrze rozwiązać zadanie;
- gra zachęca dzieci do współpracy i obniża lęk przed popełnieniem błędu. Na tej lekcji można podpowiadać!
- pakiet Playground został wzbogacony o przykładowe scenariusze zajęć, demonstrujące w jaki sposób można użyć gier do ćwiczenia wszystkich czterech sprawności językowych: słuchania, mówienia, czytania i pisania po angielsku.

Właściwie wykorzystane, gry Playground rozbudzają w dzieciach motywację do nauki języka angielskiego i pomagają w kształtowaniu odpowiedzialności za kolegów i koleżanki.



Struktura pakietu Playground

Gry w pakiecie

W pakiecie znajdziesz osiem gier i aż dwadzieścia cztery fantastyczne przygody. Każda z gier rozgrywana jest w innej, często niezwykłej scenerii: na bieżni, w kosmosie, na strychu czy na dnie oceanu. Dzieci muszą między innymi uwolnić z pędzącej karuzeli... tygrysa, przepłynąć bezpiecznie kajakiem w górę rzeki lub rozwiązać trudną zagadkę, żeby otworzyć bramę średniowiecznego zamku. I to wszystko po angielsku!

Poziomy czyli LEVELS

Każda gra ma 3 poziomy zaawansowania, uwzględniające odpowiednio materiał leksykalny z klas 1, 2 i 3 oraz poziom MIXED – wykorzystujący polecenia wszystkich 3 poziomów.

Przycisk głośnika na planszy

Przycisk głośnika służy do wyłączenia muzyki w tle gry.

Wstęp czyli INTRO

Każdy poziom rozgrywa się w innej scenerii i jest poprzedzony odpowiednim wprowadzeniem, tzw. INTRO. Tekst INTRO ilustruje przygodę i wyjaśnia, co w grze trzeba zrobić. (Ważne – dzieci nie muszą rozumieć każdego słowa padającego w INTRO. Towarzysząca mu animacja wszystko wyjaśnia). Natomiast tekst INTRO warto odtwarzać, ponieważ jego wielokrotne odsłuchanie pomoże dzieciom oswoić się z bogatym językiem, wypowiadanym w naturalnym tempie przez native speaker'ów.

Jednakże każdorazowo to nauczyciel decyduje czy odtworzy dzieciom nagranie (INTRO), czy od razu uruchomi rozgrywkę (PLAY).

Rozgrywka czyli PLAY

Na każdym poziomie wykorzystano pulę minimum 50 różnych obiektów do wyboru. Postaci, przedmioty, zwierzęta i inne obiekty pojawiają się w rozgrywce losowo, za każdym razem w innej kolejności. Każda gra to minimum 150 różnych zdań..

Poprawne (i niepoprawne) działania dzieci są komentowane przez lektora, który wypowiada tzw. feedback słowny (Well done! Yes, it's a giraffe. Try again! Are you sure?). To sprawia wrażenie, że urządzenie komunikuje się z dziećmi.

Na stronie Facebook znajdziesz filmiki demonstrujące przebieg rozgrywek w poszczególnych grach

©copyright 2020

Struktura gier pakietu Playground

Liczba graczy

Ze względu na zróżnicowaną mechanikę, w poszczególnych grach jednocześnie udział może brać różna liczba graczy.

Skipping Rope: od 1 do 4 graczy

Riddles: od 1 do 4 graczy (a po modyfikacji cała klasa)

Merry-Go-Round: cała klasa

Picnic Challenge: 2 graczy (a po modyfikacji cała klasa)

Sandbox Challenge: cała klasa

Obstacle Course: od 1 do 4 graczy

(z wyjątkiem poziomu 2, który przeznaczony jest tylko dla 1 gracza)

Memory Game: 2 graczy

Hide-and-Seek: od 1 do 4 graczy

Podsumowanie rozgrywki czyli TEACHER'S CORNER

Po zakończeniu rozgrywki nauczyciel może uruchomić tzw. Teacher's Corner, aby wyświetlić i omówić te przedmioty i postaci, które dzieci wybrały poprawnie, lub te z którymi miały problem. To stwarza możliwość „przerobienia" czy dalszego utrwalenia tych wyrazów/ pytań/ struktur.

Teacher's Corner

Funkcja strzałki w dół na pilocie

W podobnym celu można wykorzystać dolną strzałkę na pilocie Magicznego Dywanu. Jej przyciśnięcie zamraża grę w dowolnym momencie. To pozwala omówić, co dzieje się na planszy, zadać dzieciom dodatkowe pytania lub wyjaśnić niezrozumiałe słowo czy polecenie.

Jak korzystać z gier pakietu PLAYGROUND podczas zajęć językowych

Gry Playground wymagają skupienia i uważnego słuchania. Można je wykorzystywać w różny sposób na każdym etapie lekcji: np. do rozgrzewki językowej, do podniesienia energii w grupie, do przedstawienia nowego tematu lub do wprowadzania nowego słownictwa. Można je także wykorzystać do powtórki i utrwalania znanych już dzieciom wyrażeń.

Niektóre plansze stanowią świetny materiał wizualny, natomiast teksty INTRO, polecenia w rozgrywce jak również feedback słowny są niezwykle bogatym materiałem do odsłuchu. W przykładowych scenariuszach zajęć przedstawiono różne sposoby wykorzystania poszczególnych komponentów gier, jednak każdorazowo to nauczyciel decyduje kiedy i w jaki sposób zastosuje je podczas lekcji.

Natomiast podczas rozgrywki rola nauczyciela jest już niewielka. Urządzenie samo nalicza punkty i daje dzieciom feedback słowny, a ponieważ czas (zaledwie 1,5 minuty) biegnie nieubłaganie, to rozgrywka staje się niezwykle emocjonująca i działa na dzieci pobudzająco. Z tego powodu sugerujemy, aby rozgrywkę uruchamiać dopiero pod koniec lekcji lub nawet na przerwie, jako zwieńczenie zajęć czy nagrodę za wytrwałą pracę.

Wielokrotne rozgrywanie gier Playground na lekcji i na przerwie może prowadzić do tzw. uczenia incydentalnego (ang. incidental learning), czyli uczenia niezamierzonego, ale przede wszystkim pozwala dzieciom osłuchać się z melodią i brzmieniem języka angielskiego. Dlatego warto korzystać z gier Playground jak najczęściej.

©copyright 2020

Skipping Rope

W grze Skipping Rope zadanie dzieci jest pozornie proste – muszą, patrząc na obrazek, decydować czy zdanie, które słyszą jest prawdziwe czy nie. W tej grze najważniejsze jest, aby dzieci działały w grupie i podejmowały wspólne decyzje! Prawda czy fałsz? Decyduje drużyna!

©copyright 2020

Skipping Rope

Treści językowe
Level 1

Intro

Stand over the skipping rope. Look at the picture and listen carefully. You have two seconds to decide if the sentence is true or false. Jump to the left or to the right to choose your answer. Hurry up! The clock is ticking!

Zakres leksykalny

Części ubrania, kolory, pełne godziny, proste działania matematyczne (np. 3+4), podstawowe czasowniki w czasie Present Continuous.

Przykładowe polecenia lektora w rozgrywce

The dress is yellow.

It's nine o'clock.

Three and four is seven.

The girl is dancing.

Przykładowy feedback słowny

Yes, the dress is yellow.

Yes, that's right. Three and four is seven.

Are you sure? Think again.

Skipping Rope

Treści językowe
Level 2

Intro

Stand on the wooden planks over the pond. Listen to the questions. You have just one second to jump onto the lilies on your left or right and choose your answer. All of you must move together when you hear „...!"

Zakres leksykalny

Wyrażenia typu: *a glass of milk, a jar of jam*, stopień wyższy podstawowych przymiotników (np. *longer, shorter*), działania matematyczne, np. *three times five* (3x5), wyrażanie połówek godzin (*half past* ..), podstawowe przyimki, proste pytania w czasie Present Continuous i w czasie Simple Present.

Przykładowe polecenia lektora w rozgrywce

The glass of milk is taller than the glass of juice.

Three times five is fifteen.

Is it half past seven?

Is the girl cycling up the hill.

Can bats fly?

Przykładowy feedback słowny

Yes, the carton of milk is bigger.

That'a right, it's not half past seven. It's half past eleven.

Are you sure? Think again!

©copyright 2020

Skipping Rope

Treści językowe
Level 3

Intro

You're standing on a mountain path. You are in danger. On your left you can see a volcano, which may explode at any moment. On your right there are some loose stones. If you are not careful your path may slide into the precipice. You have only one second to move to the safe place. Just don't leave anyone behind!

Zakres leksykalny

Wyrażanie godzin (*a quarter to ..., a quarter past ...*), przyimki, zwierzęta (w tym zwierzęta egzotyczne), pory roku, nazwy kontynentów.

Przykładowe polecenia lektora w rozgrywce

Is it quarter to nine?

Is the parrot sitting on the cage?

Do snakes lay eggs?

Are sharks mammals?

Does spring come befor winter?

Is Africa bigger than Europe?

Przykładowy feedback słowny

Correct, it's sitting on the cage, not in the cage.

That's right, bats don't lay eggs.
They are mammals.

Yes, autumn comes after summer.

Yes, Africa is three times bigger than Europe.

Really? Are you sure? Think again.

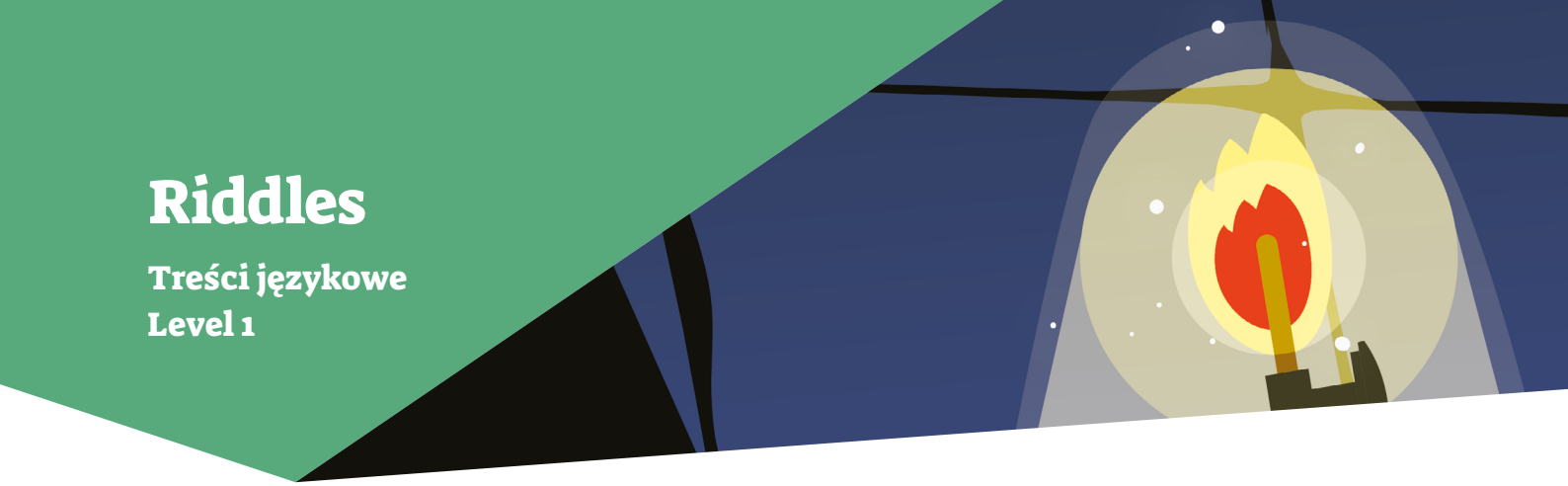
Riddles

W grze Riddles zadaniem dzieci jest wybranie jednego z czterech obiektów, który pasuje do opisu odczytanego przez lektora. Poprawny wybór otwiera tajemne przejście. Kto dobrze rozwiąże zagadkę i przebiegnie przez właściwy obrazek, otworzy przejście do ucieczki przed niebezpieczeństwem!

©copyright 2020

Riddles

Treści językowe
Level 1



Intro

You decided to have a little fun in your neighbour's garden... BAD IDEA! He'll be back any second and will get very angry! You can run away through one of the gates! But which one will open? Listen carefully and solve the riddle!

Zakres leksykalny

Kolory, zabawki, podstawowe owoce, części ciała, przybory szkolne, proste zdania w czasie Present Simple i Present Continuous.

Przykładowe definicje podawane przez lektora w rozgrywce

This is the colour of grass.

I am jumping.

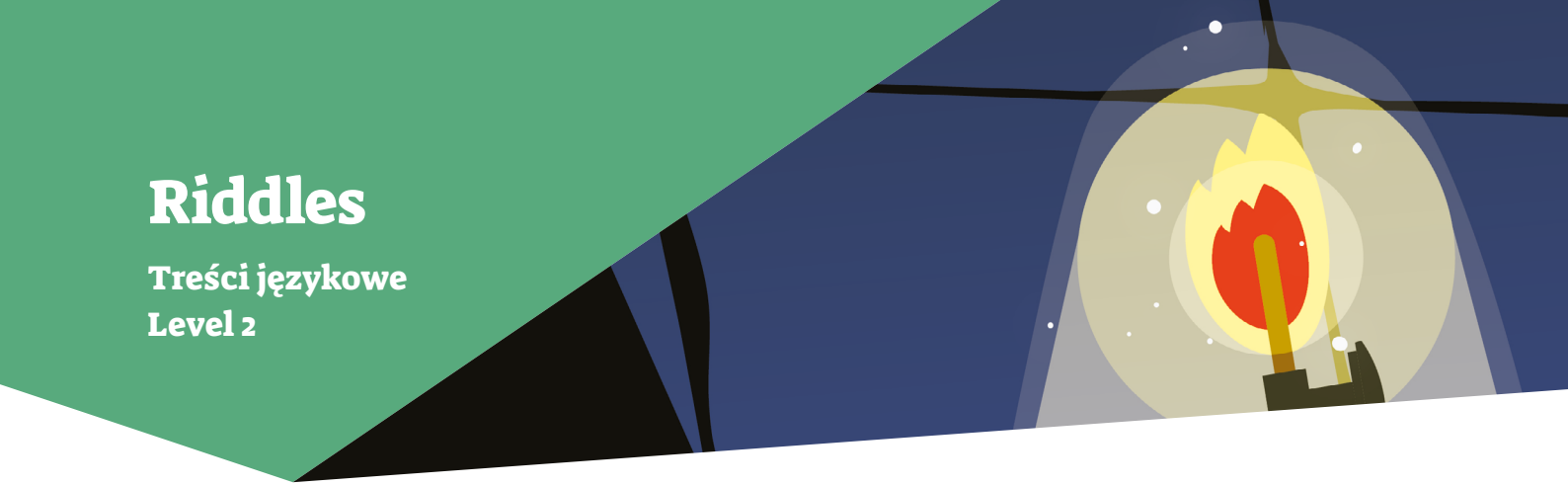
I live in the dolls' house.

It's snowing.

©copyright 2020

Riddles

Treści językowe
Level 2



Intro

Your team of knights is traveling to the castle through the big forest. You're almost there but hurry up! – a pack of wolves is after you. In order to get to the castle safely you have to open the gate. Be careful, only one of them works! Choose the right object to open it and … run for your life!

Zakres leksykalny

Pory roku, części garderoby, wyposażenie domu, dni tygodnia, podstawowe zawody, zwierzęta (w tym zwierzęta egzotyczne).

Przykładowe definicje podawane przez lektora w rozgrywce

This season can be rainy and comes before winter.

You find it in the living room, you can sit or lie on it.

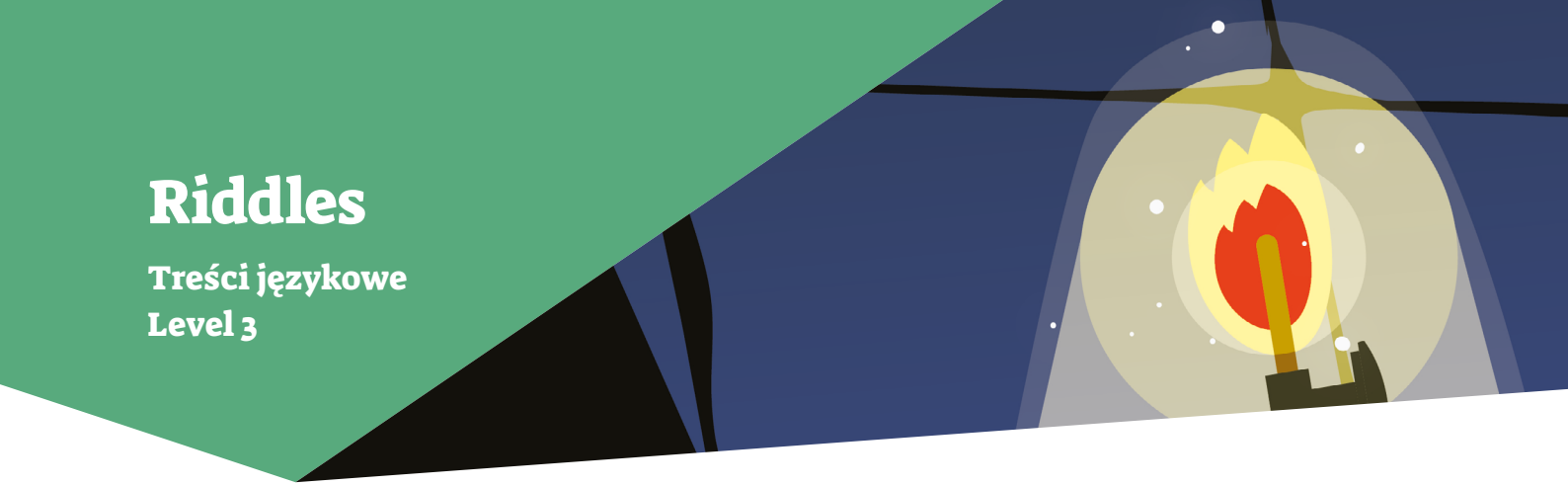
This person has a very dangerous job, he fights fires.

This animal lives in Africa and has a very long neck.

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Riddles

Treści językowe
Level 3



Intro

You've been exploring a different time dimension but it's high time to get back to Earth! The Alien Monster wants to stop you. Hurry up! If you don't open the right stargate in time you might never get back home!

Zakres leksykalny

Zwierzęta (w tym zwierzęta egzotyczne), budowle w mieście, sprzęty domowe, jedzenie, język opisu przedmiotów, stopień najwyższy podstawowych przymiotników.

Przykładowe definicje podawane przez lektora w rozgrywce

It's round. It is not a fruit.
Children make jack-o-lanterns from it.

It's big. It's a living thing.
It's the biggest animal on land.

You wear them in the winter.
You wear them on your hands.
They can be made from wool.

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Merry-Go-Round

W grze Merry-Go-Round dzieci mierzą się z kolejnymi wyzwaniami, ratując przedmioty i postacie przed zagrożeniami! Rozpędzona karuzela, złodzieje na lotnisku, śmiertelnie groźny wodny wir... Grupa dzieci uczestnicząca w grze biega wokół planszy i ma za zadanie ręką lub nogą wskazywać przedmioty odczytane przez lektora. Cel gry to "uratowanie" przed "niebezpieczeństwem" jak największej liczby przedmiotów.

©copyright 2020

Merry-Go-Round

Treści językowe
Level 1

Intro

The merry-go-round will not stop. It is turning faster and faster. Run around it. Help the people and the animals get off before they go dizzy. Watch out! The letters and numbers are going to scatter! The toys are going to fall off, too!

Zakres leksykalny

Członkowie rodziny, zabawki, zwierzątka, warzywa i owoce, litery, liczby 1-10.

Przykładowe polecenia lektora w rozgrywce

Help grandpa! Quick!

Catch the teddy bear!

Where is the piglet? Help the piglet!

Get me the tomato, quick!

Can you see the number 9?

Przykładowy feedback słowny

That was quick!

Thank you for saving the puppy!

Good job!

Yes, that's right.

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Merry-Go-Round

Treści językowe
Level 2

Intro

An airplane with some stolen goods has just landed. Exotic animals and other precious object are going to appear on the belt. Don't let the smugglers pick them up. Run around the baggage carousel and save your belongings! Hurry up! The ruthless smugglers are going to be here any minute now.

Zakres leksykalny

Zwierzęta (w tym zwierzęta egzotyczne), cenne przedmioty, przedmioty magiczne, litery (spółgłoski), liczby (11-20).

Przykładowe polecenia lektora w rozgrywce

Who can catch the lion?

Where is the diamond ring?

Get the magic wand!

Can you see the letter C?

Przykładowy feedback słowny

Thank you, that was quick!

You've found it! Well done!

Yes, you got your camera back!

Yes, that's the letter C.

©copyright 2020

Merry-Go-Round

Treści językowe
Level 3

Intro

A deadly whirlpool will suck in everything around it. You need to recover all of your belongings. Just be careful and don't get dragged under yourself.

Zakres leksykalny

Zwierzęta egzotyczne, sprzęty domowe, nazwy kontynentów, rzeczowniki złożone, środki transportu.

Przykładowe polecenia lektora w rozgrywce

Spot the zebra and pull it out!

Save the sofa from sinking.

Can you see Australia? Save it!

Oh no! A bottle of milk. Get it quick!

Catch the school bus before it disappears!

Przykładowy feedback słowny

Thank you for saving the zebra!

Nice job! You pulled the sofa out!

Yes! You saved it!

Thank you! Nice job!

Picnic Challenge

W grze Picnic Challenge zadanie dzieci to symboliczne "pakowanie" wskazanych przez lektora przedmiotów. W rozgrywce bierze udział dwójka zawodników, ich zadaniem jest rozpoznać przedmiot wymieniony przez lektora w zdaniu i "zapakować" go poprzez kopnięcie lub ruch ręką. Dzieci mają się wspierać i podpowiadać sobie w czasie gry. Tylko jeśli obaj gracze wybierają właściwy obiekt, "pakowanie" posuwa się do przodu.

©copyright 2020

Picnic Challenge

Treści językowe
Level 1

Intro

It's the most exciting day, today... Yes, it's your birthday! The weather is so nice that you are going to have a birthday picnic in the park! Your friends will arrive soon. You have to hurry up and pack the picnic basket! Listen carefully and pack the right things only!

Zakres leksykalny

Rzeczy osobiste, zabawki, przybory szkolne, jedzenie, owoce, sprzęt piknikowy.

Przykładowe polecenia lektora w rozgrywce

Bring a toy car.

Let's take scissors.

Remember to bring the cake.

What about a bike.

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Picnic Challenge

Treści językowe
Level 2

Intro

You're going camping! Your parents have planned an awesome trip, but you haven't packed your stuff yet! Everyone is in the car waiting for you. You have just two minutes to pack all the things you might need. Listen to our tips and you won't forget anything important!

Zakres leksykalny

Części garderoby, sprzęt sportowy i sprzęt campingowy, artykuły higieniczne,
rzeczowniki złożone.

Przykładowe polecenia lektora w rozgrywce

We need to take spare socks.

We're going to need hiking boots.

Don't forget your sunglasses!

Have you packed a bar of soap?

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Picnic Challenge

Treści językowe
Level 3

Intro

It's quite a mission! You're about to move to a different planet. This is a serious challenge so make sure you bring all the important people, animals and objects that will help you start a whole new life there! It's time to pack the Cosmic Ark! We'll help you decide what to bring with you, just listen up!

Zakres leksykalny

Zwierzęta (w tym zwierzęta egzotyczne), sprzęty domowe, popularne zawody.

Przykładowe polecenia lektora w rozgrywce

Make sure we take some wolves.

We have to take some ants.

We we'll need a fridge.

We must bring a scientist.

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Sandbox Challenge

W grze Sandbox Challenge dzieci wykonują bardzo dynamiczne ruchy. Plansza pokryta jest wirtualnym piaskiem lub śniegiem, który gracze muszą intensywnie rozgarniać rękoma i nogami, żeby znaleźć zasypane obiekty. Zadaniem jest wyszukać obiekt, który w danej chwili wyczytany jest przez lektora. W grze może uczestniczyć większa grupa dzieci.

©copyright 2020

Sandbox Challenge

Treści językowe
Level 1

Intro

You've been playing in the sandbox. It's time to go home. But where is your bucket? Can you see your spade? A lot of toys and other things are still hidden in the sand. You have just one minute to collect them all. So kick, dig and wave your arms to find as many missing objects as you can.

Zakres leksykalny

Zabawki, numery, drobne przedmioty,
przybory szkolne, polecenia, pytanie: *Where is...?*

Przykładowe polecenia lektora w rozgrywce

Look for number eight.

Find the skateboard.

Where is the hat?

Touch the carrot.

Where are my crayons?

Przykładowy feedback słowny, który jest wypowiadany, gdy dzieci nie mogą odnaleźć obiektu

I repeat – Look for the number 8.

The skateboard, quick!

The hat! Just the hat!

Faster! Touch the carrot.

Find my crayons!

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Sandbox Challenge

Treści językowe
Level 2

Intro

Santa Claus made a mistake and left all the presents (and lots of other things) in the garden. It's been snowing all night long and you can hardly see anything. Run around the garden and kick the snow! Try to find all of the hidden objects.

Zakres leksykalny

Części garderoby, zwierzęta, jedzenie, rzeczowniki złożone.

Przykładowe polecenia lektora w rozgrywce

I need the bar of chocolate.

Can you spot the pink pillow?

Can you find the red scooter?

Where is the basket of apples?

Can you find the basket of apples?

Przykładowy feedback słowny, który jest wypowiadany, gdy dzieci nie mogą odnaleźć obiektu

Point to the bar of chocolate.

The pink pillow is so close!

Look around, can you spot the scooter?

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Sandbox Challenge

Treści językowe
Level 3

Intro

An enormous sand storm broke out in the desert and covered your tents and all your stuff with sand. The caravan needs to move on but you are not ready yet. You have one minute to find all your stuff – run around, and dig in the sand to find as many missing objects as you can.

Zakres leksykalny

Zwierzęta leśne, postaci i przedmioty magiczne, rzeczowniki złożone.

Przykładowe polecenia lektora w rozgrywce

Find the treasure box.

See if you can find the golden ring.

Where is the shining star?

I need a bunch of balloons.

I can see a piece of cheese.

Przykładowy feedback słowny, który jest wypowiadany, gdy dzieci nie mogą odnaleźć obiektu

Where is the treasure box?

Faster! Find the golden ring.

Look around. Can you see the shining star?

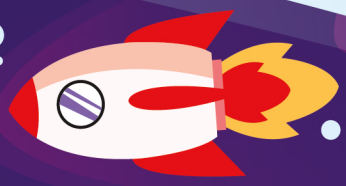
Where are my balloons?

Can you see the piece of cheese?

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan onevo

Obstacle Course

W grze Obstacle Course zadaniem dzieci jest uniknięcie kolizji. Chwila nieuwagi i BUM! Na torze przeszkód liczy się refleks, ale równie ważne jest poprawne rozumienie poleceń! Przeszkody rozpozna (i ominie!) tylko ten, który rozumie, o czym mowa... Sprawdzamy szybkość i zwinność – fizyczną i językową! Gra toczy się na bieżni, w kajaku lub w kosmicznej rakiecie.



©copyright 2020

Obstacle Course

Treści językowe
Level 1

Intro

You are on a race track. See how far you can run before the buzzer goes off. Try not to step on the objects scattered on the ground. You may trip and fall over. If you hit three objects your friend will need to take over to finish the race.

Zakres leksykalny

Przybory szkolne, kształty, rzeczy osobiste, zabawki, warzywa i owoce, liczby do 20.

Przykładowe polecenia lektora w rozgrywce

A toy car!

A roller skate!

A toothbrush!

A towel!

Number 11!

Przykładowy feedback słowny

Faster! Faster!

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Obstacle Course

Treści językowe
Level 2

Intro

You are in a canoe, rowing up the river. There are different things floating on the surface. Be careful not to hit them with your canoe or you may go down.

Zakres leksykalny

Alfabet, dni tygodnia, nazwy miesięcy, wyrażenia typu: *A is for apple.*

Przykładowe polecenia lektora w rozgrywce

S is for Saturday.

T is for tent.

U is for unicorn.

V is for violin.

Przykładowy feedback słowny

You're doing great!

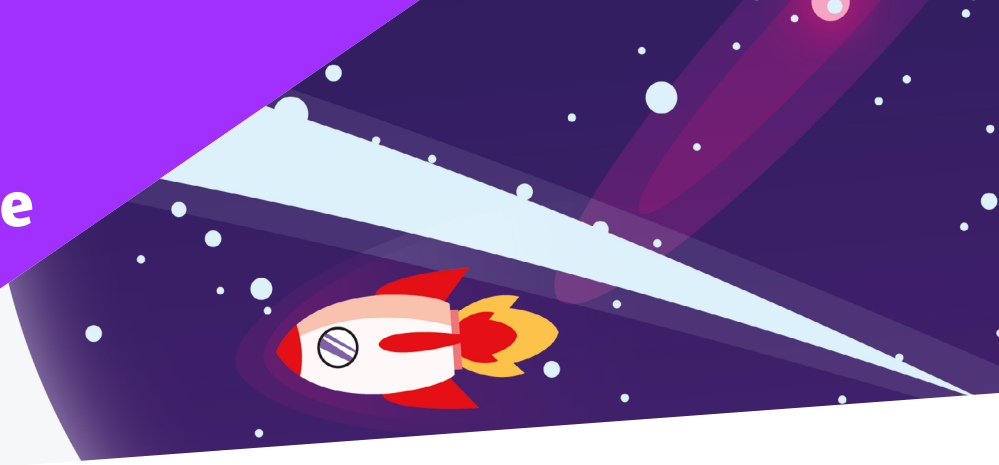
Keep going!

Don't stop!

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Obstacle Course

Treści językowe
Level 3



Intro

You are travelling in space. There has been a collision: two flying saucers have crashed and now there is lots of space debris moving towards you at a very high speed. Your own rocket is in danger. Be careful! You can't hit any space junk.

Zakres leksykalny

Środki transportu, meble, urządzenia na placu zabaw, kontynenty, zwierzęta egzotyczne, obiekty w kosmosie.

Przykładowe polecenia lektora w rozgrywce

Look out for the tram!

Can you see the chair?

There's a seesaw coming!

Watch out for Australia!

I can see a hippo!

Przykładowy feedback słowny

We are going to be OK!

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Memory Game

Memory Game opiera się na zasadach popularnej gry memory, w której uczestnik parami odkrywa zakryte karty i próbuje w kolejnych ruchach zapamiętać i odnaleźć pasujące do siebie ilustracje. W naszej grze udział bierze jednocześnie dwoje dzieci, a parę tworzą wyraz lub zdanie oraz obrazek. W ten sposób dzieci ćwiczą czytanie i utrwalają wybrane zasady angielskiej ortografii. Głos lektora stanowi wzór wymawiania słów i zdań.

©copyright 2020

Memory Game

Treści językowe
Level 1

Intro

It's mysterious but also a little bit creepy... Dark corners and dusty old furniture... You probably want to leave the spooky attic and get back to the cosy living room. But first you have to tidy up a little! The old chest must be reorganized – open all the drawers and find the matching pairs of words and pictures!

Utrwalane zasady pisowni

Oo = [ʊ] [uː]

Ea, ee = [iː]

Ch = [tʃ]

W = ['dʌb(ə)l juː]

J = [dʒeɪ]

Przykładowe słowa do odczytania i dopasowania do obrazka

A goose

An eagle, a sheep

A chair

A watermelon

January

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Memory Game

Treści językowe
Level 2

Intro

What's happened?! You're deep down in the ocean... All these fish and sea creatures are very interesting and beautiful but you cannot stay here too long... You don't have much time to get back to the surface to catch your breath! Be quick to discover words and objects hidden under the seashells and find the matching ones!

Utrwalane zasady pisowni

x = [ɛks]

ou = [aʊ]

air, ear = [ɪə(r)]

a+C+e = [eɪ]

Przykładowe słowa do odczytania i dopasowania do obrazka

Foxes in boxes

A mouse in a house

Pairs of pears

A snake in a lake

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Memory Game

Treści językowe
Level 3

Intro

Wow! You're in the sky! It's beautiful here and flying around the clouds seem nice. But you don't belong up here! To go back down to Earth safely you have to win the Cloud-Memory Game! Discover pictures and words behind each cloud and match them! Do it quickly or you will fall down!

Utrwalane zasady pisowni

Dzieci ćwiczą pisownię całych zdań w czasie Present Continuous.

Przykładowe słowa do odczytania i dopasowania do obrazka

He is jumping.

She is writing.

He is painting.

Hide-and-Seek

W grze Hide-and-Seek dzieci “odkładają” obiekty na właściwe miejsce na planszy. Zarówno obiekt jak i miejsce są wskazane przez lektora. Żeby dobrze wykonać zadanie konieczne jest zrozumienie całego zdania. Najpierw należy rozpoznać obiekt, którego ma dotyczyć dana akcja, a następnie należy go przesunąć w to miejsce, gdzie obiekt ma trafić.

©copyright 2020

Hide-and-Seek

Treści językowe
Level 1

Intro

You've been having fun with your friends and now your room looks a mess. Your Mom will get back home soon. Tidy up your room quickly. You don't know where to start? Listen to your friends. Their ideas might be a bit weird, but there's no time to lose!

Zakres leksykalny

Kształty, ubranie, przybory szkolne, zabawki, przedmioty codziennego użytku, przyimki miejsca: nad, pod, za, ponad, itp.

Przykładowe polecenia lektora w rozgrywce

Can you see the teddy bear?
Sit the teddy bear on the chair.

Help me find the sunglasses!
Place the sunglasses on the desk.

Can you see the spider?
Hide the spider behind the wardrobe.

Przykładowy feedback słowny

The teddy bear is on the chair.

The sunglasses are on the desk.

The spider is hiding behind the wardrobe.

©copyright 2020

Hide-and-Seek

Treści językowe
Level 2

Intro

There's been a fire in the forest. Some people and lots of different creatures have come knocking on your door to seek refuge in your house. Show them around and help them settle down. Your unexpected guests are pretty shy so you need to give them a little push.

Zakres leksykalny

Zwierzęta, członkowie rodziny, popularne zawody,
czynności wykonywane w domu,
nazwy pomieszczeń w domu.

Przykładowe polecenia lektora w rozgrywce

Can you see a giraffe?
The giraffe needs to stretch its neck.
Show it to the garden.

Can you see a monkey?
The monkey would like to clean the car.
Show it to the garage.

Can you see Grandpa?
Grandpa wants to bake a cake.

Przykładowy feedback słowny

The giraffe's in the garden.

The monkey is in the garage.

Grandpa's in the kitchen, baking a cake.

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Hide-and-Seek

Treści językowe
Level 3

Intro

You have become a mayor – congratulations! Lots of tourists come from all over the world to see your town. They want to go to the theatre, visit the museum. Make them feel at home. Help them find their way round. Don't rush – take your time.

Zakres leksykalny

Nazwy zawodów, zwierzęta, członkowie rodziny, miejsca w mieście, czynności wykonywane w mieście.

Przykładowe polecenia lektora w rozgrywce

The kittens want to play.
Take the kittens to the playground.

Fish like to swim.
Help the fish get to the river.

The penguins want to learn to read.
Help the penguins find the way to school.

Przykładowy feedback słowny

The kittens are in the playground.

The fish are in the river.

The penguins are at school.

©copyright 2020

Scenariusze lekcji

©copyright 2020

Skipping Rope

Level 3

Scenariusz lekcji

Temat lekcji: Do bats lay eggs?
Długość zajęć: 45 minut
Klasa: II

Cele główne

- Rozbudzanie motywacji do nauki języka angielskiego;
- Nabywanie doświadczeń językowych poprzez zabawę;
- Rozwój kompetencji XXI w., jaką jest wyobraźnia;
- Rozwój sprawności motorycznych i sensorycznych poprzez zabawę w języku angielskim.

Cele operacyjne

- Dzieci utrwalają umiejętność tworzenia pytań zamkniętych (YES/NO questions) w czasie Presnt Continous i Simple Present;
- Dzieci utrwalają stopień wyższy przymiotników *big/small, tall/short;*
- Dzieci rozwijają umiejętność pisania prostych zdań po angielsku.

Przed lekcją

- Obejrzyj film, który ilustruje przebieg ćwiczenia The Rope Game;
- Przygotuj książkę z ilustracjami zwierząt, niekoniecznie w języku angielskim;
- Przygotuj zdjęcia lub ilustracje z kolorowych czasopism. Powinno ich być więcej niż dzieci w klasie;
- Przygotuj białe kartoniki do napisania pytań – po dwa na każde dziecko;
- Uruchom grę Skipping Rope na Magiczny Dywan, poziom 3.

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Skipping Rope

Level 3

Przebieg lekcji

1. Wprowadzenie

Zaproś dzieci na dywan. Dzieci siadają w kręgu tak, by wszystkie widziały ilustracje w książce o zwierzętach, którą trzymasz w ręku. Pokazuj kolejne ilustracje i opowiadaj co na nich widać. W trakcie opowiadania zadawaj wiele pytań zamkniętych: *Is it a lion or a tiger? Is the black cat bigger than the white one? Do snakes lay eggs? Are you afraid of mice? Is the dog running?*, itd. Możesz również prosić dzieci o podejście i wskazanie konkretnego elementu ilustracji.

2. Ruchomy przerywnik

Dzieci nie powinny przebywać zbyt długo w tej samej pozycji. Aby zaspokoić ich silną potrzebę ruchu przeprowadź którąś ze znanych im zabaw ruchowych.

Możesz też wykorzystać następujące ćwiczenie:

Dzieci stoją w okręgu. Ty wydajesz polecenia poprzedzone warunkiem. Jeśli warunek jest spełniony, dzieci wykonują polecenie. Jeśli nie, pozostają bez ruchu.

Przykładowe polecenia:

- *If it's Tuesday today, jump up high!*
- *If three and three is seven, clap your hands!*
- *If crocodiles live in Australia, turn around!*

To dobry sposób na powtarzanie słownictwa w zdaniu.

3. Powtórzenie wiadomości

Krótko przypomnij zasady tworzenia pytania zamkniętych *(YES / NO questions)* w czasie Present Continous i Simple Present. Wykorzystaj podręcznik, z którego korzystasz.

4. Ćwiczenie pisowni

Powiedz dzieciom, że waszym celem jest wspólnie przygotowanie materiałów do zabawy, którą przeprowadzicie na następnej lekcji (zabawa będzie polegała na wskoczeniu we właściwe miejsce, tak jak to zademonstrowano na filmie). Dzieci wybierają po dwa obrazki i samodzielnie, w zeszycie, tworzą do nich dwa pytania. Niektórym dzieciom może brakować pomysłu. Monitoruj ich pracę, podchodź i inspiruj. Ważne, żeby utworzone pytania były poprawne zarówno gramatycznie jak i pod względem pisowni.

5. Zadanie domowe

Rozdaj każdemu dziecku po dwa przygotowane wcześniej białe kartoniki. Staranne przepisanie utworzonych zdań stanowić będzie pracą domową. Poproś dzieci, aby na następną lekcję koniecznie przyniosły obrazki i pytania na kartonikach. Wyjaśnij, że obrazki i pytania wykorzystane będą do wspólnej zabawy (jak na filmie).

6. Podsumowanie i ekspozycja na nowy język

Na koniec, w zależności od ilości czasu, przeprowadź jedną lub kilka rozgrywek gry Skipping Rope, level 3. Po rozgrywce uruchom Teacher's Corner, wyjaśnij wszelkie wątpliwości, pomóż dzieciom przywołać w pamięci pytania, które pojawiły się w rozgrywce, np.: *„Do birds lay eggs?", „Are sharks mammals?", Can all birds fly?"*, itd. Poproś by powtarzały je po tobie. Nie wymagaj, by dzieci pamiętały pytania bezbłędnie. Celem tego etapu jest jedynie ekspozycja graczy na nowy język oraz ćwiczenie wymowy.

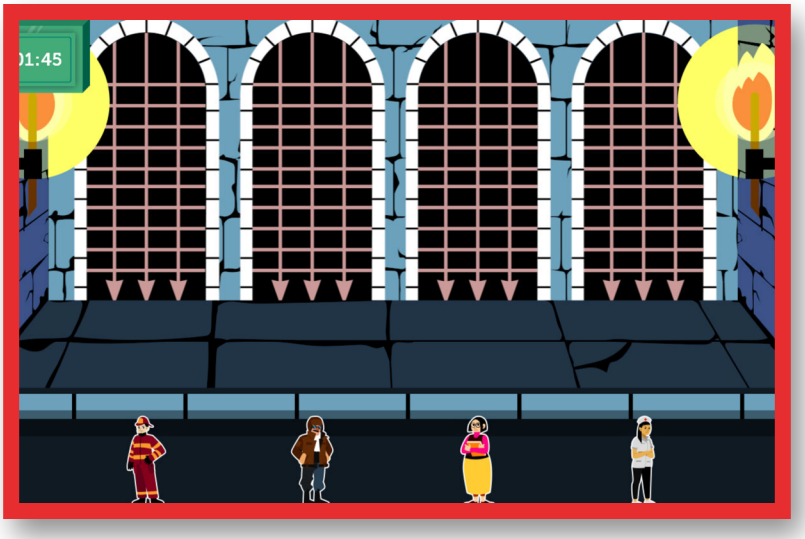
ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Riddles

Level 2

Scenariusz lekcji

Temat lekcji: It's an animal. It has a hump. It lives in the desert.
Długość zajęć: 45 minut
Klasa: II



Cele główne

- Rozbudzanie motywacji do nauki języka angielskiego;
- Nabywanie doświadczeń językowych poprzez zabawę;
- Rozwój kompetencji XXI w., jaką jest wyobraźnia;
- Rozwój sprawności motorycznych i sensorycznych poprzez zabawę w języku angielskim.

Cele operacyjne

- Dzieci utrwalają język definicji;
- Dzieci rozwijają umiejętność czytania prostych zdań po angielsku.

Przed lekcją

- Obejrzyj film, który ilustruje przebieg ćwiczenia „The Envelope Game";
- Przygotuj koperty, a w nich ilustracje i zdania odnoszące się do nich, choć nie wszystkie prawdziwe. Przykładową zawartość kopert znajdziesz poniżej. Rozłóż koperty w różnych miejscach w sali. Kopert powinno być przynajmniej tyle ile grup, w których dzieci będą pracować;
- Przygotuj realia lub ilustracje;
- Uruchom grę Riddles na Magiczny Dywan, poziom 2.

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Riddles

Level 2

Przebieg lekcji

1. Rozgrzewka

Scenariusz lekcji zakłada dużą ilość czytania po angielsku, co wymaga dużego skupienia ze strony dzieci. Warto więc zacząć lekcję od znanej dzieciom energetycznej piosenki „If you happy and you know it, clap your hands". Polecenia w piosence można wzbogacić dodając: *If you happy and you know it, knock on the door/ climb your char, stand on your left foot/ pull a funny face,* itd. Poleceń nie trzeba wyjaśniać, wystarczy je zademonstrować.

2. Prezentacja języka używanego do definiowania przedmiotów

Zaproś dzieci na dywan. Po kolei pokazuj przyniesione przedmioty lub ilustracje. Opisuj je, powoli wypowiadając zdania:

- *This is a paper cup / a banana / a toy car*
- *It's made of glass / paper / wood*
- *It is small / big / round / square.*
- *People drink juice from it / eat it / play with it*

Zachęcaj dzieci, by się z tobą zgadzały, lub nie.

3. Demonstracja zadania

Pokaż dzieciom rozłożone w klasie koperty. Weź jedną z nich, wyjmij obrazek i towarzyszące mu zdania. Obrazek połóż na dywanie. Odczytuj na głos kolejne zdania i pytaj dzieci: *YES or NO? True or false?* Te, które są prawdziwe, układaj przy obrazku. Na koniec przeczytaj z dziećmi definicję, np.:

This is a paper cup. It's made of paper. It is small and round. People drink juice from it.

4. The Envelope Game

Podziel dzieci na małe, 2-3 osobowe zespoły, których powinno być więcej niż kopert na stołach. Wyjaśnij, że zadaniem dzieci jest poszukanie prawdziwych i nieprawdziwych zdań w kopercie. Podkreśl, że wszystkie dzieci powinny brać udział w zadaniu i przypomnij o zasadach współpracy w grupie. Po odczytaniu zdań z jednej koperty, dzieci przechodzą do kolejnej koperty. Cały czas monitoruj ich pracę, podchodź i sprawdzaj rozumienie zdań i poprawność wykonania ćwiczenia. Możesz zadawać dodatkowe pytania. To ćwiczenie doskonale rozwija umiejętność czytania. W trakcie lekcji każde dziecko przeczyta ze zrozumieniem ok 60 zdań!

5. Podsumowanie i ekspozycja na nowy język

Na koniec, w zależności od ilości czasu, przeprowadź jedną lub kilka rozgrywek gry Riddles, level 2. Po każdej rozgrywce uruchom Teacher's Corner, wyjaśnij wszelkie wątpliwości, pomóż dzieciom przywołać w pamięci zdania, które opisywały poszczególne obiekty w rozgrywce, np.: *You wear them on your hands in winter, This is the last working day of the week and it comes after Thursday., You find it in the living room, you can sit or lie on it.,* itd. Poproś by powtarzały je po tobie. Nie wymagaj, by dzieci pamiętały zdania bezbłędnie. Celem tego etapu jest jedynie ekspozycja graczy na nowy język i ćwiczenie wymowy.

Modyfikacja rozgrywki

Aby zaangażować jednocześnie całą klasę, ustaw dzieci w czterech rzędach przy dolnej krawędzi Magicznego Dywanu. Wyjaśnij, że celem jest bezpiecznie przeprawić do zamku jak największą liczbę graczy. Uprzedź dzieci, że tylko jedna brama się otworzy, dlatego powinny sobie podpowiadać, tak by jak najprędzej wybrać właściwy obiekt i szybko przebiec na drugą stronę.

ELT Pakiet Playground ©copyright 2020 magiczny dywan

Riddles

Level 2

Dla nauczyciela
Potnij i włóż do kopert

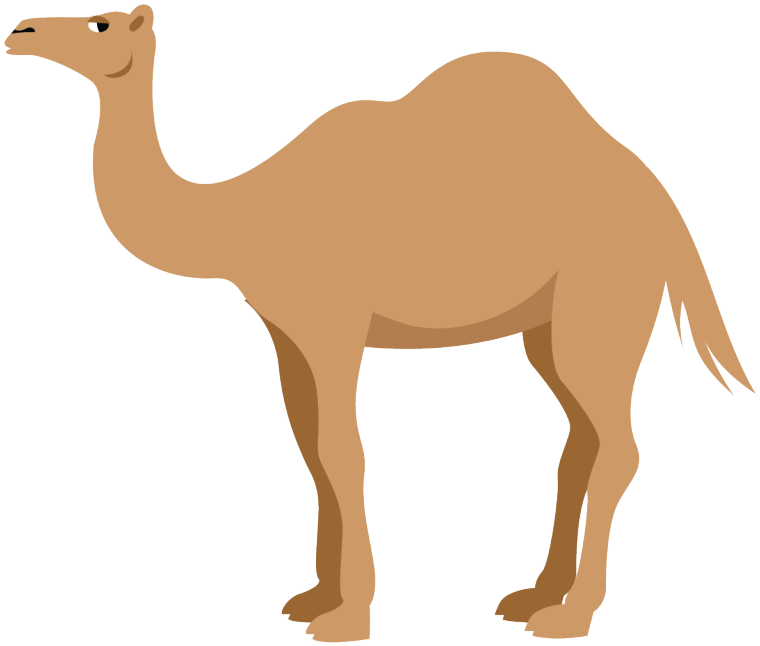
It is a building.
It is a plane.
It’s pink and white.
It’s black and white.
People go there to buy food.
People go there to borrow books.
You can find it in the forest.
You can find it in the city.

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Riddles

Level 2

Dla nauczyciela
Potnij i włóż do kopert



It is an animal.
It is a fruit.
It is bigger than a man.
It is smaller than a man.
It has a hump.
It has not got a tail.
It lives in the desert.
It lives in Arctica.

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Riddles

Level 2

Dla nauczyciela
Potnij i włóż do kopert

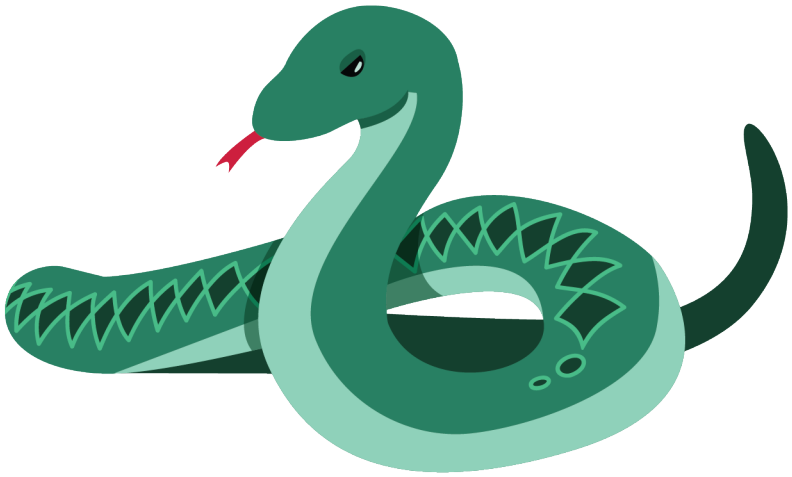
It is purple.
It flies in the air.
It has two wheels.
It has four wheels.
It is made of metal.
It is made of wood.
You can ride it.
You can wear it on your hands.

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Riddles

Level 2

Dla nauczyciela
Potnij i włóż do kopert



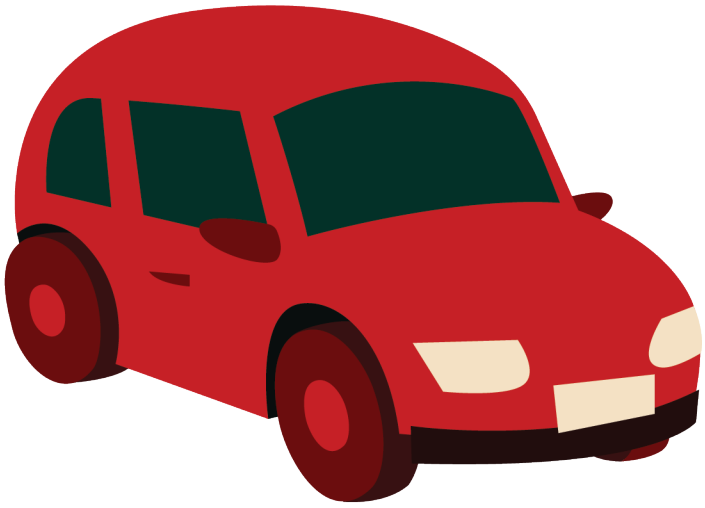
It has no legs.
It has four legs.
It is a mammal.
It is an animal.
It is rather long.
It is rather short.
It can fly.
It can be dangerous.

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Riddles

Level 2

Dla nauczyciela
Potnij i włóż do kopert



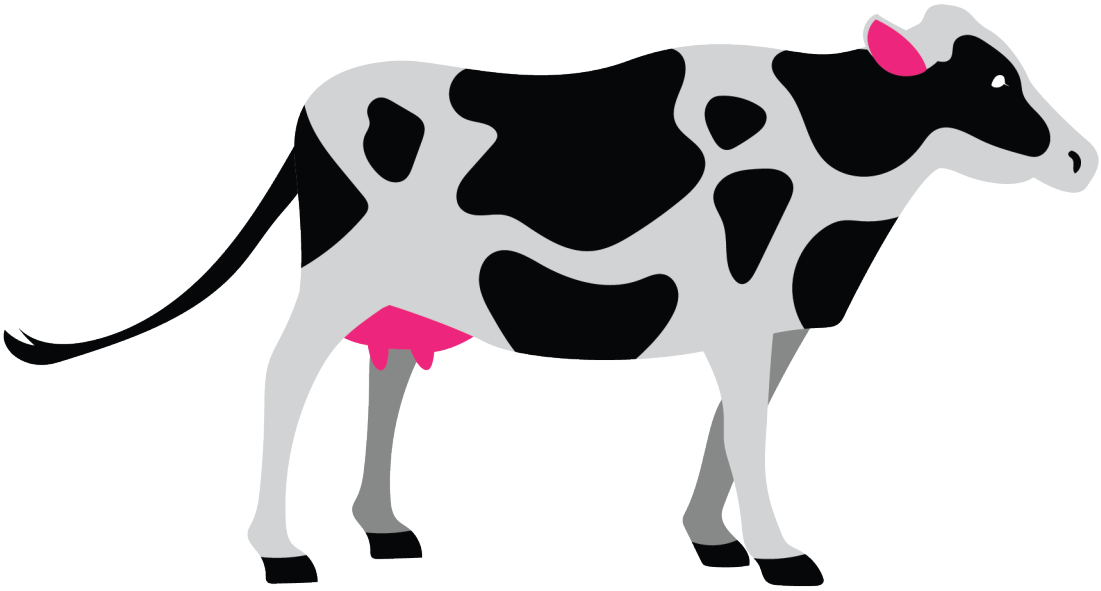
It is a toy.
It is a vegetable.
It has two wheels.
It has four wheels.
It is red.
It is orange.
It is made of metal.
It is made of wood.

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Riddles

Level 2

Dla nauczyciela
Potnij i włóż do kopert



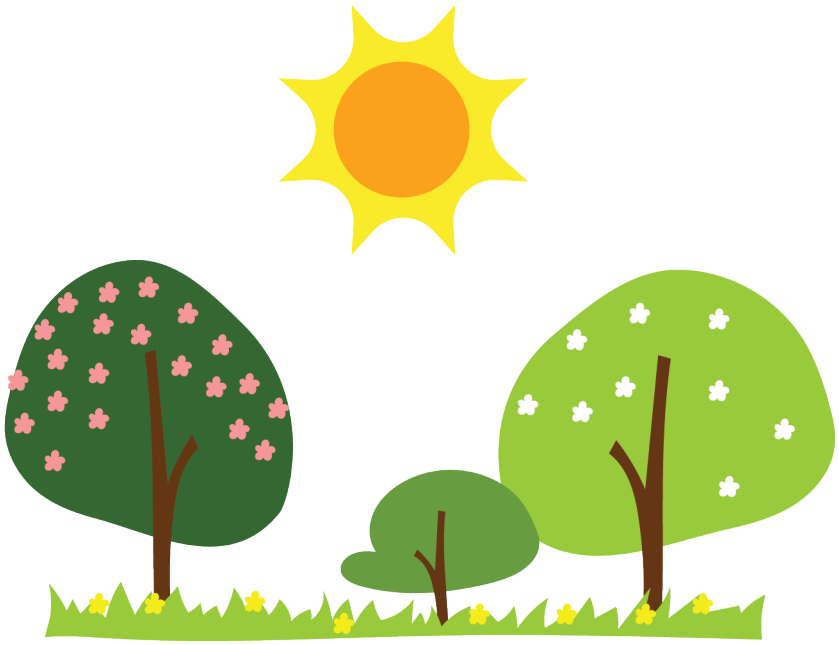
It lives on a farm.
It lives in a city.
It goes meow.
It goes moo.
It can run.
It can fly.
It is black and white.
It is brown.

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Riddles

Level 2

Dla nauczyciela
Potnij i włóż do kopert



This is a season of the year.
This season can be rainy.
This season comes before summer.
This season comes after summer.
This season is warm and green.
This season can get very cold and frosty.
It is spring.
It is winter.

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Riddles

Level 2

Dla nauczyciela
Potnij i włóż do kopert

It is a train.
It is a toy.
It can go very fast.
It can go on water.
It is longer than a car.
It is shorter than a car.
You can travel really far in it.
You cannot travel far in it.

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Merry-Go-Round

Level 1

Scenariusz lekcji

Temat lekcji: Catch the chicken! Quick!
Długość zajęć: 45 minut
Klasa: I

Cele główne

- Rozbudzanie motywacji do nauki języka angielskiego;
- Nabywanie doświadczeń językowych poprzez zabawę;
- Rozwój kompetencji XXI w., jaką jest wyobraźnia;
- Rozwój sprawności motorycznych i sensorycznych poprzez zabawę w języku angielskim.

Cele operacyjne

- Dzieci poznają i utrwalają pojedyncze słowa dotyczące jedzenia i zabawek;
- Dzieci rozwijają rozumienie pojedynczych słów, użytych w zdaniu.

Przed lekcją

- Obejrzyj film, który ilustruje przebieg ćwiczenia The Parrot Game;
- Przygotuj ziemniak i kilka innych drobnych przedmiotów (owoce, zabawki), których nazwy chcesz wprowadzić lub przećwiczyć;
- Uruchom grę Merry-Go-Round na Magiczny Dywan, poziom 1.

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Merry-Go-Round

Level 1

Scenariusz lekcji

Przebieg lekcji

1. Rozgrzewka i powtórzenie poprzedniej lekcji

Możesz rozpocząć zajęcia wykorzystując elementy dramy. Powtórz słownictwo z poprzednich lekcji, mówiąc: *Walk like a dog! Jump like a frog! Pretend that you are a table!,* itd.

2. Zabawa Lookabout

Pokaż przyniesiony ziemniak i wyjaśnij zasady zabawy Lookabout. Poproś dzieci by wyszły z sali i umieść ziemniak w nieoczywistym miejscu, jednak tak by przynajmniej jego fragment był widoczny. Zaproś dzieci do klasy. Ich zadaniem jest odnalezienie ziemniaka. Ale... dziecko, które spostrzeże ukryty ziemniak, nie zdradza, gdzie on jest tylko po cichutku siada na dywanie. Gra toczy się tak długo, aż wszyscy gracze znieruchomieją na dywanie.

W trakcie, gdy dzieci chodzą po sali szukając ziemniaka, komentuj ich działania wielokrotnie używając słowa potato w różnych zdaniach, np.: *Where's the potatoe? Cant' you find the potato? No, there is no potato on the window sill / behind the curtain / in Jo's bag,* itd. Komentarze lektora są doskonałym materiałem do odsłuchu (ang. language input) dla małych dzieci, w dodatku wypowiadane są w zrozumiałym dla dziecka kontekście.

Kontynuujcie zabawę z innymi przedmiotami. Dziecko, które jako ostatnie odkryło ziemniak i usiadło na dywanie, ma za zadanie ukryć kolejny przedmiot. A ty weź udział w zabawie jako uczestnik. Aktywny udział nauczyciela w zabawie bardzo podnosi jej atrakcyjność.

Poza nauką słownictwa, zabawa Lookabout jest też świetnym treningiem kontrolowania emocji. Dzieciom bardzo trudno nie zdradzić, gdzie znajduje się odkryty przez nie przedmiot.

3. Rozgrywka, Teacher's Corner i Parrot game

Uruchom rozgrywkę gry Merry-Go-Round na Magiczny Dywan, poziom 1. W zabawie może brać udział duża liczba dzieci. Ich zadaniem jest uratować z pędzącej karuzeli jak najwięcej obiektów. Po zakończeniu rozgrywki uruchom Teacher's Corner. Wybierz zbiór poprawnych odpowiedzi ✔ Zagraj z dziećmi w Parrot Game, to znaczy wskazuj poszczególne obiekty i jednocześnie je nazywaj. Co jakiś czas świadomie podawaj niewłaściwe słowo. Poproś dzieci by powtarzały za tobą nazwy obiektów, ale tylko wtedy gdy nazwałeś je właściwie.

4. Poznawanie i utrwalanie nowych słów

Ponownie uruchom rozgrywkę gry Merry-Go-Round na Magiczny Dywan, poziom 1. Po zakończeniu wyświetl te obiekty w Teacher's Corner, których dzieciom nie udało się uratować. ✖ Najprawdopodobniej są to słowa dla dzieci zupełnie nowe. Naucz ich wymowy. Na koniec możesz znowu zagrać w Parrot Game.

5. Ćwiczenie pisowni i rozwijanie autonomii ucznia

Rozdaj dzieciom karty pracy. Zachęć ich do tworzenia własnego słownika obrazkowego. Poproś aby w lewej kolumnie narysowały te przedmioty, których nazwy były dla nich nowe, albo te których szczególnie chcą się nauczyć. Monitoruj ich pracę, dopytuj co widnieje na rysunkach. Zapisz te słowa czytelnie na tablicy. Poproś dzieci, by przepisały je we właściwe miejsca na swoich kartach pracy.

Po wypełnieniu, każda karta pracy będzie trochę inna. Wybór tego co chcę poznać/ utrwalić to pierwszy krok w rozwijaniu autonomii ucznia.

Merry-Go-Round

Level 1

Karta pracy
Picture dictionary

Words I learnt today / Words I want to remember

	a potato
	number 9
	letter M

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Picnic Challenge

Level 1

Scenariusz lekcji

Temat lekcji: Remember to bring the cake!
Długość zajęć: 45 minut
Klasa: II

Cele główne

- Rozbudzanie motywacji do nauki języka angielskiego;
- Nabywanie doświadczeń językowych poprzez zabawę;
- Rozwój kompetencji XXI w., jaką jest wyobraźnia;
- Rozwój sprawności motorycznych i sensorycznych poprzez zabawę w języku angielskim.

Cele operacyjne

- Dzieci poznają / utrwalają słownictwo dotyczące jedzenia i zabawek;
- Dzieci rozwijają rozumienie pojedynczych słów, użytych w zdaniu.

Przed lekcją

- Obejrzyj film: Put your finger on..., który ilustruje prościutką zabawę utrwalającą nowe słownictwo;
- Przygotuj nieprzezroczystą torbę, a w niej kilka zabawek, produktów spożywczych. Możesz też wykorzystać zdjęcia lub karty obrazkowe, ale miej na uwadze, że fizyczny obiekt jest zawsze lepszy od obrazka. Słów nieznanych dzieciom nie powinno być więcej niż 7;
- Wydrukuj karty pracy dla dzieci;
- Uruchom grę Picnic Challenge na Magiczny Dywan, poziom 1.

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Picnic Challenge

Level 1

Scenariusz lekcji

Przebieg lekcji

1. Powitanie

Rozpocznij zajęcia w sposób w jaki zawsze to robisz.

To nieprawda, że młodsze dzieci oczekują na każdych zajęciach niespodzianek i zestawu zupełnie nowych form aktywności. Wbrew pozorom to właśnie z powtarzanych regularnie piosenek i zabaw dzieci czerpią największą radość. Z jednej strony czują się bezpiecznie, bo wiedzą czego się od nich oczekuje, znają powtarzane regularnie piosenki i wierszyki, a z drugiej – zaspakajają potrzebę sukcesu.

Przykładową piosenką, która dobrze się sprawdza na powitanie jest If you happy and you know it, clap your hands z kanału Super Simple Songs na YouTube.

2. Prezentacja nowego słownictwa

Zaproś dzieci na dywan. Usiądźcie w okręgu. Poproś by zgadły co jest w torbie. Przyjmij wszystkie sugestie mówiąc: Maybe. Let's see. Następnie wyjmij jeden przedmiot (lub kartę obrazkową) i wyraźnie go nazwij. Powtarzaj tę procedurę, aż wszystkie przedmioty zostaną rozłożone na dywanie. Wielokrotnie pokazuj poszczególne przedmioty i proś dzieci o powtarzanie za tobą ich nazw.

3. Utrwalanie rozumienia nowych słów

Zagraj w grę *Put your finger on*.... Od czasu do czasu zachęcaj dzieci, by powtarzały nazwy przedmiotów za tobą. Graj tak długo, aż dzieci zapamiętają wszystkie nowe słowa. Możesz po kolei wyznaczać bardziej sprawne dzieci jako swoich 'asystentów', którzy będą wypowiadać polecenie: *Put your finger on..* zamiast ciebie.

Gdy nowe słowa przestaną stanowić trudność możesz wprowadzić nowe polecenia wykorzystując inne zwroty, np.: *Can you see the...?, Where is the ...? , Pass me the...*, itd

4. Rozgrywka

Uruchom grę Picnic Challenge, level 1 i odtwórz nagranie INTRO. Wyjaśnij, na czym polega zadanie. Do urodzinowego koszyka piknikowego trzeba 'zapakować' wskazane przez lektora przedmioty. W rozgrywce PLAY bierze udział dwoje dzieci, które stoją po przeciwnych stronach Magicznego Dywanu. Gracze mogą, a nawet powinni sobie pomagać. Chodzi o to by w ciągu półtorej minuty zapakować jak najwięcej przedmiotów..

Natomiast dzieci niebiorące udziału w rozgrywce obserwują grę i starają się zapamiętać wszystkie przedmioty, które trafiły do koszyka. Po zakończeniu rozgrywki, zapytaj co zostało zapakowane. Wyświetl planszę Teacher's Corner by dzieci mogły sprawdzić, czy wszystko zapamiętały.

5. Ćwiczenie pisowni nazw zabawek

Na kartach pracy dzieci zaznaczają te zabawki, które chciałyby dostać na urodziny. Następnie dzieci odszukują ich nazwy i piszą po śladzie. Na koniec linią zaznaczają pary: obrazek – słowo.

6. Podsumowanie i ekspozycja na nowy język

Jeśli czas pozwoli możesz przeprowadzić kolejne rozgrywki gry Picnic challenge level 1. Za każdym razem lektor wymawia przedmioty w innej kolejności, więc trudno się znudzić. Można ćwiczyć szybkość i precyzję wykonania zadań. Wielokrotne rozgrywanie gry zwiększa szanse uczenia incydentalnego. Dodatkowo gra Picnic Challenge umożliwia tzw. uczenie wzajemne (ang. peer learning).

Modyfikacja rozgrywki

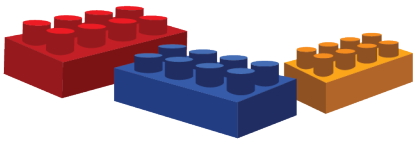
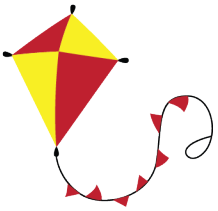
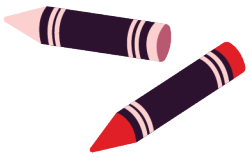
Jeśli chcesz zaangażować jednocześnie większą liczbę dzieci, podziel klasę na pół, ustaw dzieci w rzędach po obu krawędziach Magicznego Dywanu i poproś, aby każde dziecko po wybraniu właściwego przedmiotu, ustąpiło miejsca następnemu kolędzie w rzędzie. Powiedz, że waszym celem jest wygrać wyścig z czasem, tak żeby wszyscy gracze mogli zapakować do koszyka przynajmniej jeden obiekt.

Picnic Challenge

Level 1

Karta pracy
Picture dictionary

Toys for my birthday

	a kite
	Lego bricks
	a doll's house
	a scooter
	a skipping rope
	a teddy bear
	crayons
	balloons

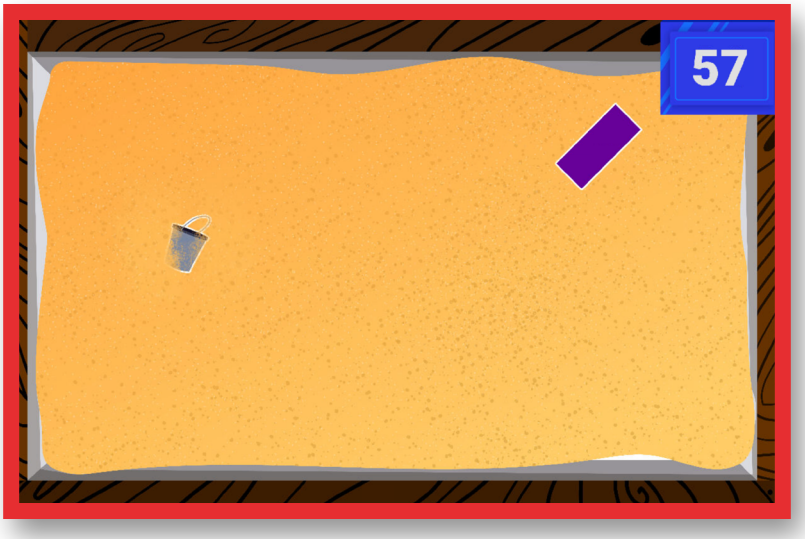
ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan onevo

Sandbox Challenge

Level 1

Scenariusz lekcji

Temat lekcji: We played in the sandbox and found...
Długość zajęć: 45 minut
Klasa: II



Cele główne

- Rozbudzanie motywacji do nauki języka angielskiego;
- Nabywanie doświadczeń językowych poprzez zabawę;
- Rozwój kompetencji XXI w., jaką jest wyobraźnia;
- Rozwój sprawności motorycznych i sensorycznych poprzez zabawę w języku angielskim.

Cele operacyjne

- Dzieci utrwalają słownictwo dotyczące przyborów szkolnych, figur geometrycznych oraz liczby od 1 do 12 i nazwy kilku spółgłosek;
- Dzieci uczą się na pamięć wyrażenia *„We played in the sandbox and found...”.*

Przed lekcją

- Obejrzyj film, który ilustruje przebieg ćwiczenia *I went to the market and bought...;*
- Przygotuj kilka przyborów szkolnych oraz karty obrazkowe z literami i liczbami od 1 do 12. Zestaw kilkuset kart obrazkowych do kl. I-III znajdziesz tutaj;
- Wydrukuj karty pracy dla dzieci;
- Uruchom grę Sandbox Challenge na Magiczny Dywan, poziom 1.

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Sandbox Challenge

Level 1

Przebieg lekcji

1. Rozgrzewka

Zaproś dzieci na dywan. Wspólnie zaśpiewajcie którąś z wcześniej poznanych piosenek. To może być dowolna piosenka, która podniesie energię grupy, na przykład „If you happy and you know it, clap your hands", którą znajdziesz na kanale YouTube.

2. Wprowadzenie (na podstawie zabawy We went to the market and bought...)

Uruchom rozgrywkę gry Sandbox Challenge na Magiczny Dywan, poziom 1. W zabawie może brać udział duża liczba dzieci. Nie chodzi w niej o precyzję lecz o uważne słuchanie. Gdy dzieci 'odkryją' pierwszy obiekt, zatrzymaj rozgrywkę przez naciśnięcie strzałki w dół na pilocie i głośno wypowiedz zdanie: *We played in the sandbox and found...* W tym miejscu podaj nazwę odkrytego obiektu (np. a crayon). Poproś dzieci o powtórzenie całego zdania głośno. Wznów rozgrywkę i pozwól dzieciom odszukać kolejny obiekt. Ponownie zatrzymaj rozgrywkę i wypowiedz: *We played in the sandbox and found a crayon and...* . Tu podaj nazwę kolejnego obiektu (np. a square). Dzieci ponownie powtarzają zdanie na głos. Im dłużej trwa zabawa tym trudniej wymienić wszystkie przedmioty. Szczególnie gdy są dla dzieci nowe. W tej zabawie ważny jest wspólny wysiłek grupy.

3. Nowe słowa

Uruchom Teacher's Corner i zapytaj dzieci, które słowa były dla nich nowe, które są trudne, a które przydadzą się w następnych rozgrywkach.

Wyłącz urządzenie i usiądźcie na dywanie. Zaprezentuj dzieciom przygotowane realia i karty obrazkowe. Nazywaj przedmioty i proś dzieci o ich wskazywanie. Sprawdzaj rozumienie, mówiąc:

- *Show me number 11.*
- *Give ma a pencil, please.*
- *Can you see a circle?*
- *Where is the pencil sharpener?,* itd.

Na tym etapie nie proś poszczególnych dzieci o wypowiadanie nowych słów. Wystarczy, jeśli je rozumieją i potrafią wskazać.

4. Praca indywidualna – ćwiczenie pisania

Dzieci siadają w ławkach, by pracować samodzielnie. Praca indywidualna jest ważnym elementem lekcji. Pozwala dzieciom pracować we własnym tempie. A nauczyciel może nawiązać indywidualną relację z każdym z dzieci.

Rozdaj dzieciom karty pracy i poproś o ich podpisanie. Wyjaśnij co należy zrobić na karcie pracy. Zadaniem dzieci jest rozszyfrowanie napisów, wybranie trzech przedmiotów, narysowanie ich w wyznaczonych polach i połączenie z właściwym napisem.

5. Podsumowanie

Zbierz uzupełnione karty pracy i ponownie zaproś dzieci na dywan. Rozłóż karty pracy na dywanie. Poproś o przeczytanie nazw obiektów, które narysowali koledzy i koleżanki. Możesz zadawać pytania:

- *Who drew a kitten?*
- *Did Robert draw a toy car?*
- *How many of you drew number seven?*
- *What did Julie draw?, itd.*

6. Dalsze rozgrywki

W zależności od ilości czasu przeprowadź jedną lub kilka rozgrywek gry Sandbox Challenge, poziom 1. Po każdej rozgrywce uruchom Teacher's Corner i sprawdź wspólnie z dziećmi, które z obiektów na karcie pracy pojawiły się w rozgrywce. Podczas omawiania możesz używać zwrotów:

- *We found a schoolbag.*
- *We didn't find a toy car.*, itd.

©copyright 2020

Sandbox Challenge

Level 1

Karta pracy

My name is: .....

my schoolbag	number seven	a blue triangle
a red heart		a pumpkin
a rabbit		a kitten
a ruler		a toy car
a conker	a doll	a banana

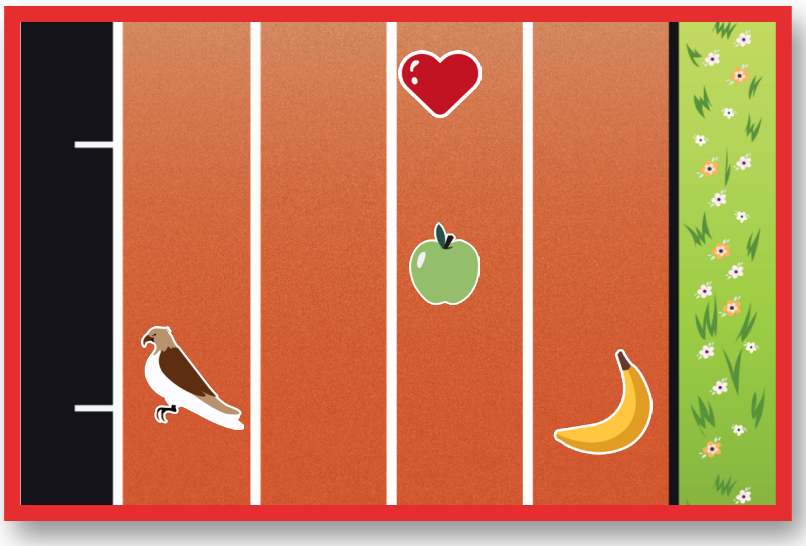
ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Obstacle Course

Level 2

Scenariusz lekcji

Temat lekcji: A is for apple, E is for eagle
Długość zajęć: 45 minut
Klasa: II



Cele główne

- Rozbudzanie motywacji do nauki języka angielskiego;
- Nabywanie doświadczeń językowych poprzez zabawę;
- Rozwój kompetencji XXI w., jaką jest wyobraźnia;
- Rozwój sprawności motorycznych i sensorycznych poprzez zabawę w języku angielskim.

Cele operacyjne

- Dzieci utrwalają nazwy samogłosek w angielskim alfabecie;
- Dzieci poznają / utrwalają kilka słów, rozpoczynających się od samogłoski.

Przed lekcją

- Obejrzyj film, który ilustruje przebieg ćwiczenia Guessing Game;
- Przygotuj piórnik, a w nim linijkę, długopis, ołówek, klej w sztyfcie, kredki świecowe, oraz kilka innych drobnych przedmiotów, np. pierścionek, monetę, itp.
- Przygotuj kilka zdjęć lub kart obrazkowych ilustrujących słowa rozpoczynające się od samogłoski. Możesz wydrukować obrazki zamieszczone poniżej;
- Przygotuj karteczki z samogłoskami, przynajmniej po jednej dla każdego dziecka;
- Uruchom grę Obstacle Course na Magiczny Dywan, poziom 2.

©copyright 2020

Obstacle Course

Level 2

Przebieg lekcji

1. Powitanie

Powitaj dzieci i zadawaj indywidualne pytania: *How are you today?, Are you happy or tired today?, What's your favourite colour / pet / food?,* itd. Okazuj wyraźne zainteresowanie i komentuj odpowiedzi, np.: *Oh, Michał is tired today, I wonder why., Who else likes the colour green,* itd.

2. Rozgrzewka i powtórzenie alfabetu

Powtórz nazwy angielskich liter. Zapytaj: *What's your favourite letter of the English alphabet?* Rozmawiaj z dziećmi i jednocześnie zapisuj litery na tablicy. Ewentualnie użyj plakatu z alfabetem, jeśli jest taki w twojej klasie. Możesz zadawać pytania: *Who likes the letter G? Whose name starts with the letter M,* itd. Ws pólnie zaśpiewajcie, którąś ze znanych piosenek o alfabecie, na przykład „BINGO".

Osobno powtórz angielskie samogłoski. Zapytaj ile ich jest i która wydaje się być najtrudniejsza to zapamiętania.

3. Prezentacja wyrażenia R is for ring

Usiądźcie na dywanie. Pokaż dzieciom piórnik. Poproś, żeby zgadły co jest w środku. Powiedz: *Look what I've got! This is a magic pencil case. Guess what's in it. There's something beginning with R. What do you think it is: a ruler or a ring?* Powoli wyjmij przedmiot i powiedz: *Yes, R is for ruler/ring.* Wyjmuj kolejne przedmioty nazywając je według wzoru: *P is for pencil, C is for coin,* itd.

4. Modelowanie i demonstracja ćwiczenia

Po kolei ułóż na dywanie karty obrazkowe ilustrujące słowa rozpoczynające się od samogłoski. Nazwij je. Powtarzaj: *It's an orange. O is for orange. , It's a unicorn. U is for unicorn.,* itd.

Potasuj i rozdaj dzieciom po jednej karteczce z samogłoską. Próbuj odgadnąć jaką literką wylosowały, pytając każde z nich z osobna: *Is it an ice-cream? I is for ice-cream. , Is it a unicorn? U is for unicorn.,* itp.

5. Ćwiczenie Guessing Game

Odwróć role. Wylosuj karteczkę z samogłoską i zachęć dzieci do zgadywania jaką masz literę. Dzieci mogą sobie pomagać w formułowaniu pytań. Ważne żeby sformułowały pełne wypowiedzi.

6. Podsumowanie i ekspozycja na nowy język

Uruchom grę Obstacle Race na Magiczny Dywan i wybierz poziom 2. Po rozgrywce uruchom Teacher's Corner i wyświetl obiekty, które się w niej pojawiły się. Zasłoń jedno oko i wymieniaj po kolei te obiekty używając wierszyka: *I spy with my little eye something beginning with...* Dzieci wskazują właściwy obiekt.

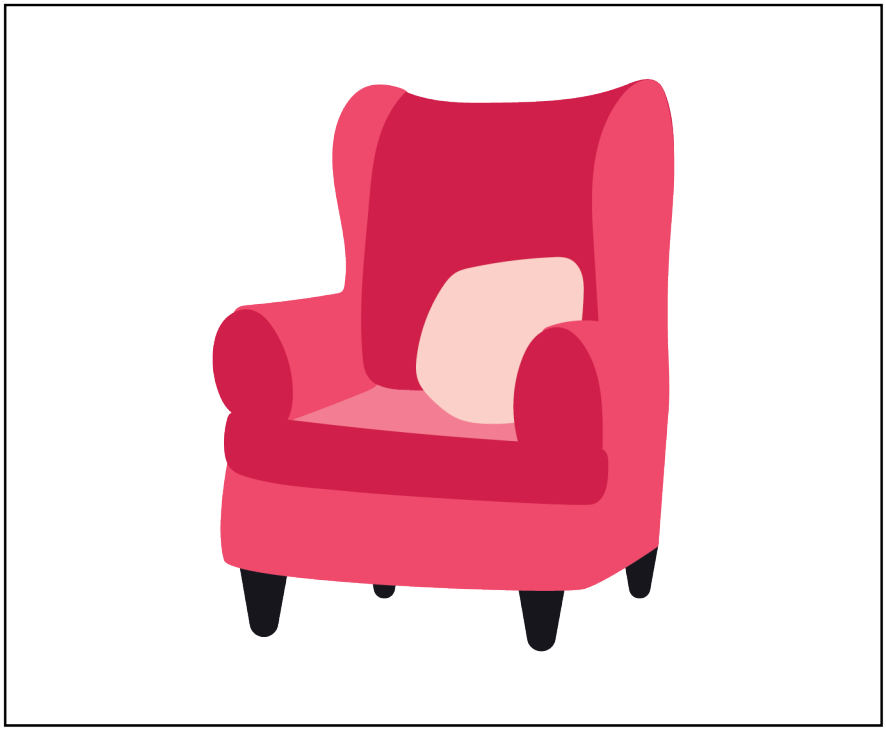
W zależności od ilości czasu możesz przeprowadzić jedną lub kilka rozgrywek.

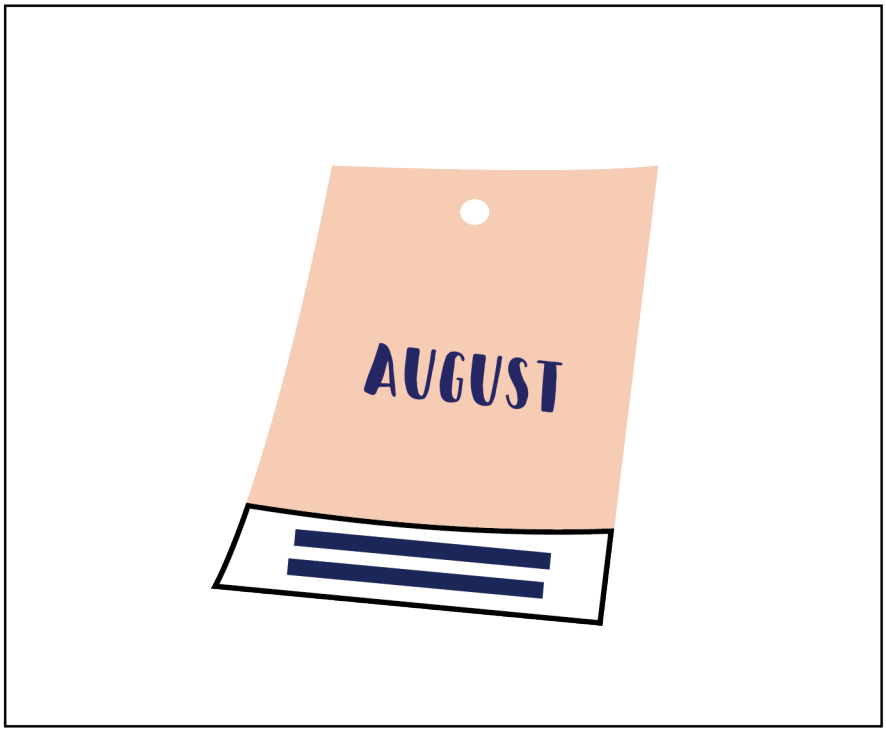
ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Obstacle Course

Level 2

Karty obrazkowe do gry „Guessing Game”



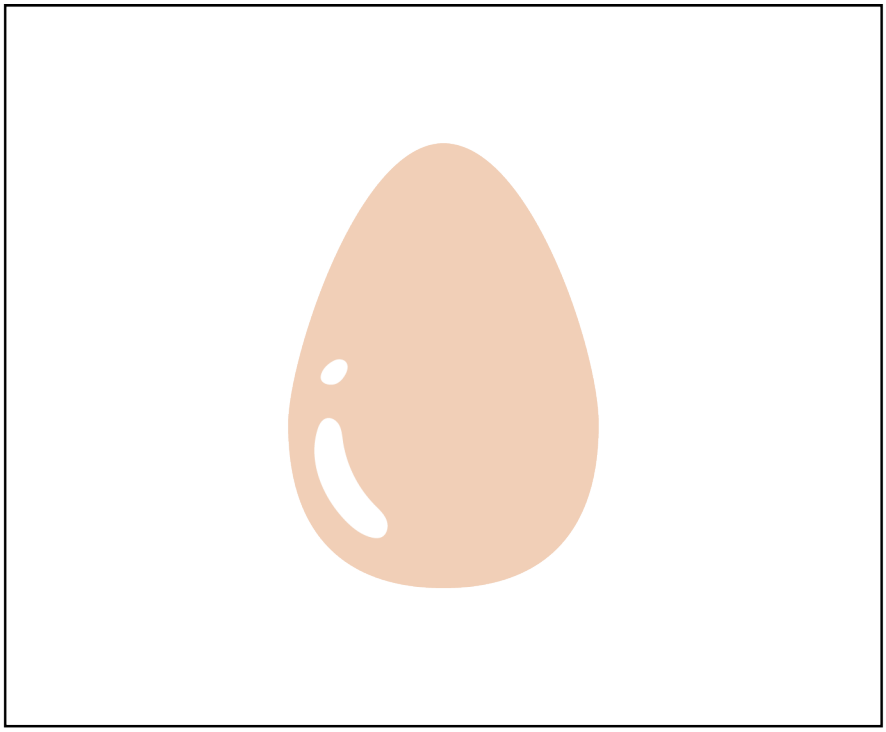


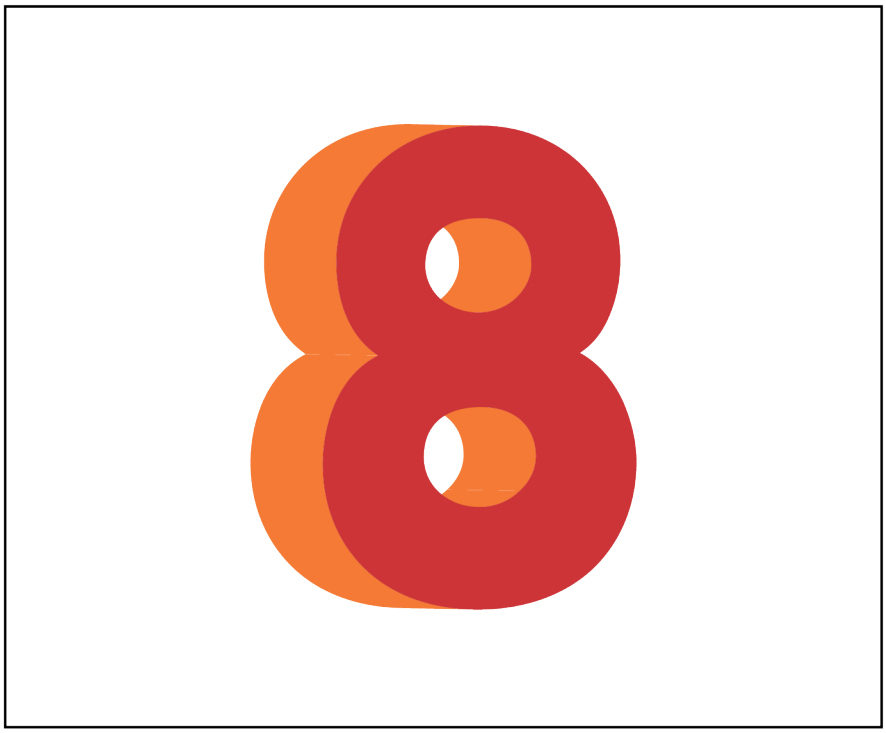
ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Obstacle Course

Level 2

Karty obrazkowe do gry „Guessing Game”



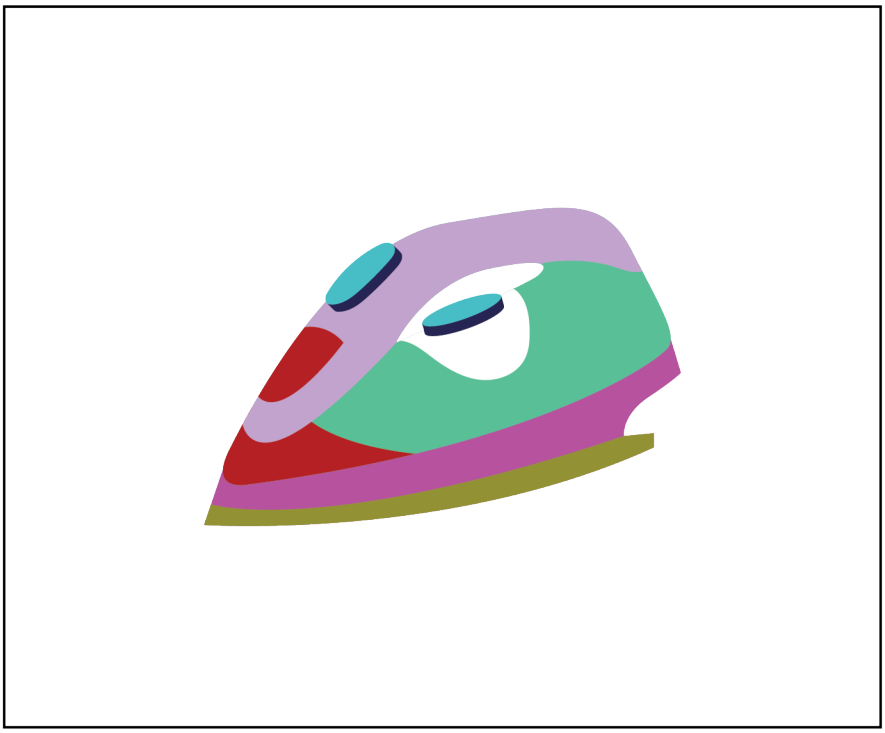


Pakiet Playground
©copyright 2020

Obstacle Course

Level 2

Karty obrazkowe do gry „Guessing Game”

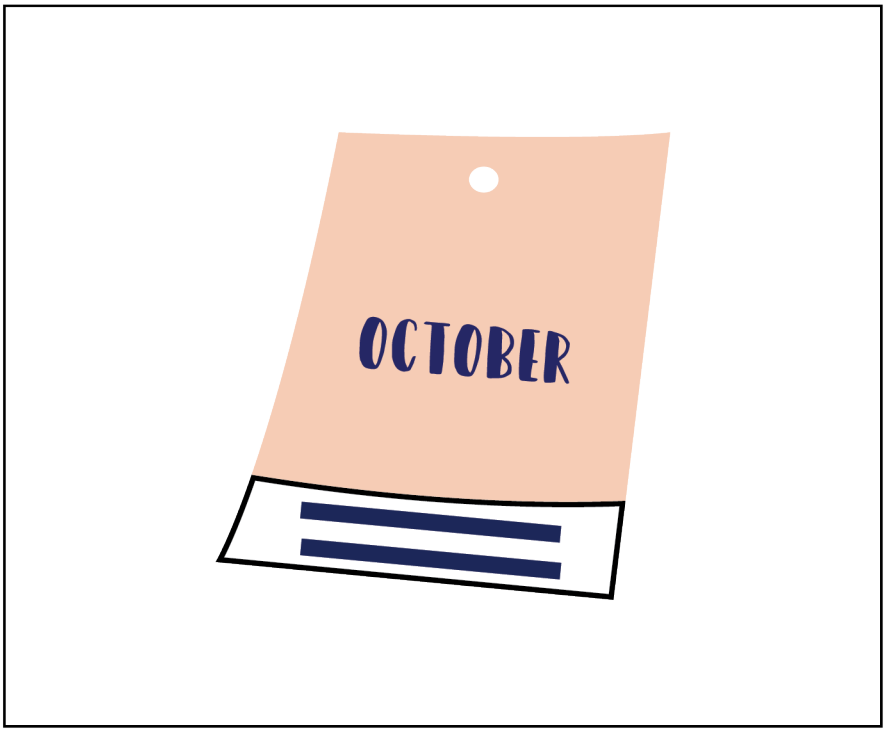


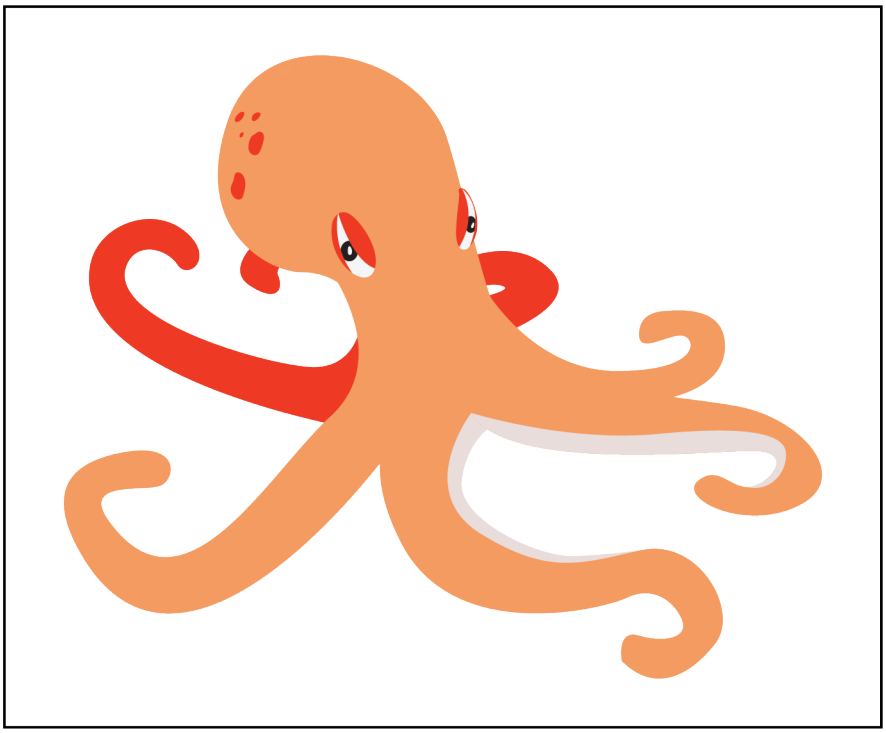
Pakiet Playground
©copyright 2020

Obstacle Course

Level 2

Karty obrazkowe do gry „Guessing Game”



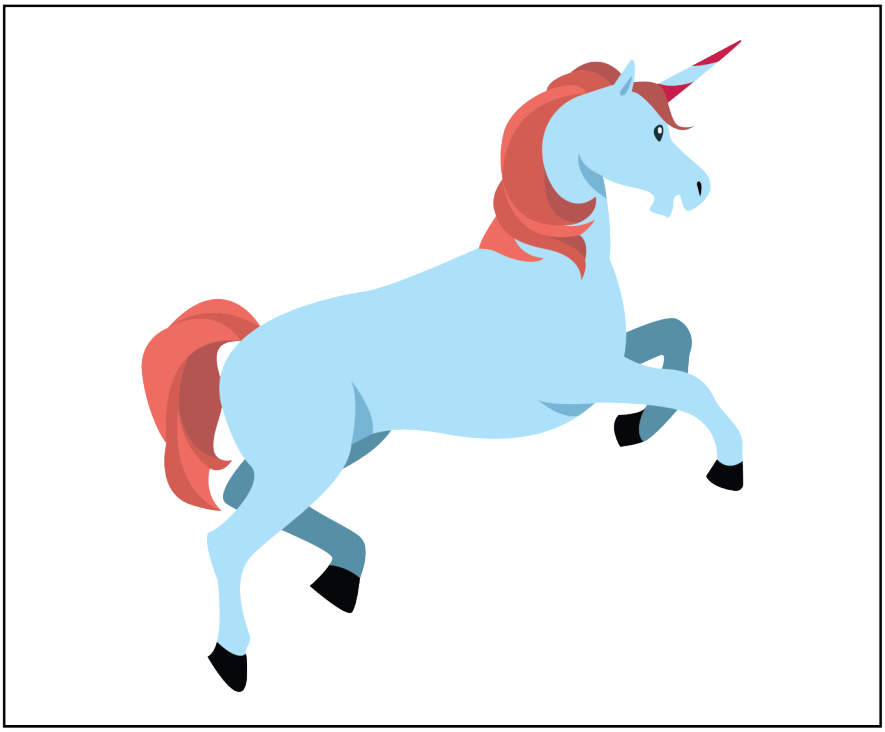


ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Obstacle Course

Level 2

Karty obrazkowe do gry „Guessing Game”

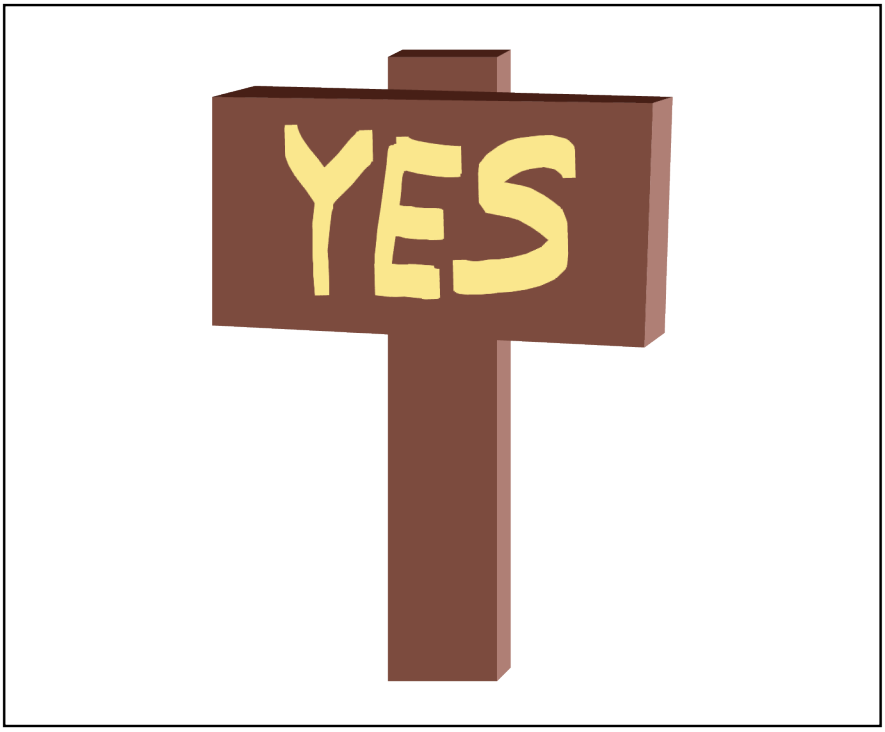


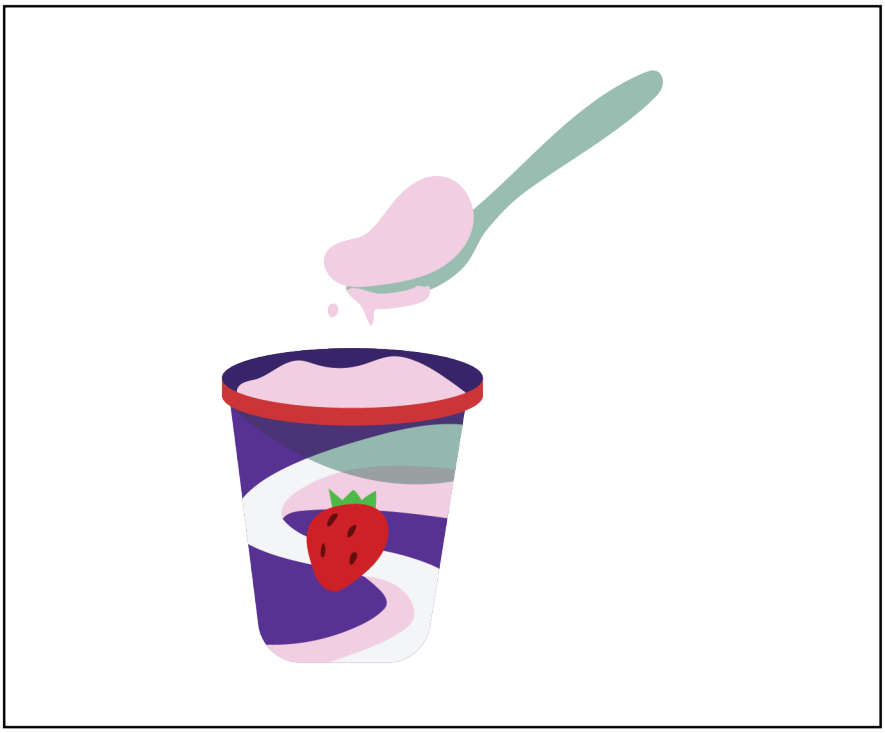
Pakiet Playground
©copyright 2020

Obstacle Course

Level 2

Karty obrazkowe do gry „Guessing Game”





Pakiet Playground
©copyright 2020

Obstacle Course

Level 2

Dla nauczyciela
Samogłoski do wycięcia

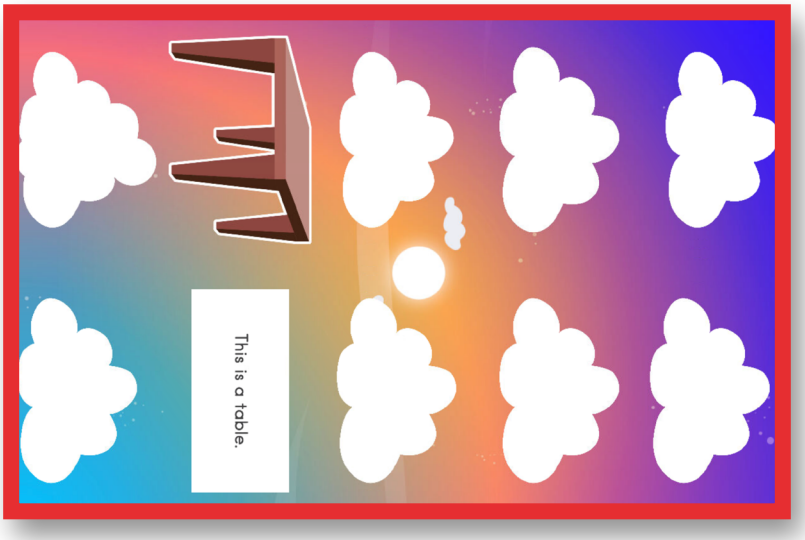
A	E	I
O	U	Y
A	E	I
O	U	Y
A	E	I
O	U	Y
A	E	I
O	U	Y

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Memory Game

Level 3

Temat lekcji: Look! She's playing football.
Długość zajęć: 45 minut
Klasa: II



Cele główne

- Rozbudzanie motywacji do nauki języka angielskiego;
- Nabywanie doświadczeń językowych poprzez zabawę;
- Rozwój kompetencji XXI w., jaką jest wyobraźnia;
- Rozwój sprawności motorycznych i sensorycznych poprzez zabawę w języku angielskim.

Cele operacyjne

- Dzieci utrwalają pisownię zaimków osobowych i podstawowych czasowników angielskich.
- Dzieci utrwalają szyk zdania w czasie Present Continuous;
- Dzieci doskonalą umiejętność czytania na głos po angielsku.

Przed lekcją

- Obejrzyj film, który ilustruje przebieg ćwiczenia Cut up sentences;
- Przygotuj karteczki z poleceniami, do wykorzystania w pantomimie (przykłady znajdziesz poniżej);
- Przygotuj zdjęcia lub wycinki z gazet, ilustrujące czynności, wydrukuj i potnij odpowiadające im zdania w czasie Present Continuous (przykłady znajdziesz poniżej), włóż do kopert. Pamiętaj, powinno być co najmniej tyle kopert, ile jest dzieci w grupie;
- Przygotuj małe białe kartoniki, po dwa dla każdego dziecka;
- Uruchom grę Memory Game na Magiczny Dywan, poziom 3.

©copyright 2020

Memory Game

Level 3

Scenariusz lekcji

Przebieg lekcji

1. Rozgrzewka

Rozpocznij lekcję rozgrywką Memory Game level 3. Następnie powiedz dzieciom, że na lekcji przygotują się do zrobienia własnej, klasowej Memory Game, w którą zagrają na kolejnej lekcji.

2. Pantomima, czyli powtórzenie podstawowych czasowników w czasie Present Continuous

Zaproś dzieci na środek klasy. Dzieci losują karteczkę z czasownikiem. Gestem i mimiką przekazują pozostałym dzieciom, jaki czasownik wylosowały. Pozostałe dzieci zgadują, mówiąc: *She is reading a book, Robert is climbing a tree,* itd.

3. Przygotowanie do zadania

Rozłóż koperty w różnych miejscach w klasie, tak by były dostępne dla dzieci. To nie muszą być tylko ławki. Koperty mogą leżeć na krzesłach, parapetach, czy podłodze. Pokaż dzieciom zawartość jednej koperty i przypomnij szyk zdania w czasie Present Continuous. Wyjaśnij na czym polega zadanie.

4. Ćwiczenie pisowni

Dzieci pracują indywidualnie. Przechodzą do kolejnych kopert. Z pociętych fragmentów układają poprawne zdania i przepisują je do zeszytu. Sprawdzaj poprawność układanych zdań. Monitoruj czas. Ta aktywność nie powinna trwać zbyt długo, ale ważne jest żeby każde dziecko przepisało przynajmniej 6-7 zdań. Oczywiście im więcej tym lepiej.

5. Ćwiczenie wymowy

Pozbieraj koperty. Wyjmij obrazek i omów go. Możesz używać bardziej skomplikowanego języka. Dzieci dobrze tolerują rozbudowany język, jeśli towarzyszy mu ilustracja. Zapytaj, kto przepisał towarzyszące jej zdanie. Poproś o odczytanie na głos. Ćwicz wymowę z całą klasą.

6. Zadanie domowe

Rozdaj dzieciom po dwa kartoniki. Poproś, żeby na następną lekcję przyniosły dwa zdjęcia lub obrazki i samodzielnie zapisane na kartonikach dwa zdania w czasie Present Continuous. Wyjaśnij, że mogą korzystać ze słownika lub poprosić o pomoc osobę starszą.

7. Rozgrywka w nagrodę

Na koniec lekcji, w nagrodę za ciężką pracę, przeprowadź jedną lub kilka rozgrywek gry Memory Game level 3.

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Memory Game

Level 3

Dla nauczyciela

Jump like a frog!	Clap your hands!	Brush your teeth!	Rollerskate!
Ride a bike!	Cook soup!	Read a book!	Talk on the phone!
Close your eyes and sleep!	Run!	Skate!	Swim!
Point to the window!	Knock on the door!	Stamp your feet!	Wave your hand!
Drink tea!	Stand on one leg!	Draw a pictrue!	Brush your hair!
Ride a horse!	Play football!	Walk a big dog!	Sing!

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Memory Game

Level 3

Dla nauczyciela
Potnij i włóż do kopert – przykłady

a	having	bath.	They	are

is	book.	She	a	reading

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Memory Game

Level 3

Dla nauczyciela
Potnij i włóż do kopert – przykłady

go-cart.	She	a	is	driving

is	He	sitting	the	under	tree.

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Memory Game

Level 3

Dla nauczyciela
Potnij i włóż do kopert – przykłady

sleeping.	dog	is	The

is	rest.	She	a	taking

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Hide-and-Seek

Level 2

Scenariusz lekcji

Temat lekcji: There's a snake in the bathroom.
Długość zajęć: 45 minut
Klasa: II

Cele główne

- Rozbudzanie motywacji do nauki języka angielskiego;
- Nabywanie doświadczeń językowych poprzez zabawę;
- Rozwój kompetencji XXI w., jaką jest wyobraźnia;
- Rozwój sprawności motorycznych i sensorycznych poprzez zabawę w języku angielskim.

Cele operacyjne

- Dzieci utrwalają pisownię zwrotu *there is* ..., nazw zwierząt i pomieszczeń w domu;
- Dzieci rozwijają rozumienie i utrwalają przez doświadczanie słowa i zwroty dotyczące czynności wykonywanych w domu.

Przed lekcją

- Obejrzyj film, który ilustruje przebieg ćwiczenia Running dictation with a twist.
- Przygotuj zdjęcia lub karty obrazkowe ze zwierzętami oraz napisy. Napisy wywieś w korytarzu;
- Wydrukuj karty pracy dla dzieci;
- Uruchom grę Hide-and-Seek na Magiczny Dywan, poziom 2.

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Hide-and-Seek

Level 2

Scenariusz lekcji

Przebieg lekcji

1. Rozgrzewka

Zaproś dzieci na dywan. Wspólnie zaśpiewajcie którąś z wcześniej poznanych piosenek. Najodpowiedniejsza będzie piosenka, w której tekście występują nazwy zwierząt, ale najważniejsze by podniosła energię dzieci.

2. Powtórzenie nazw zwierząt

Zapytaj dzieci jakie zwierzęta znają i potrafią nazwać po angielsku. Użyj zdjęć lub kart obrazkowych. Możesz powoli odsłaniać zdjęcia lub poprosić dzieci, by losowały po jednej karcie i nazywały zwierzę, które przedstawia. Aby upewnić się, że dzieci pamiętają nazwy zwierząt możesz zadawać pytania: *What does a tiger say? (roar), lub prosić Walk like an elephant,* itd.

3. Powtórzenie nazw pomieszczeń w domu

Uruchom grę Hide-and-Seek na Magiczny Dywan i wybierz poziom 2. Wycisz dźwięk za pomocą pilota. Uruchom rozgrywkę (PLAY). Wyświetli się plansza gry przedstawiająca przekrój domu. Powtórz z dziećmi nazwy pomieszczeń. Możesz prosić dzieci: *Where is the kitchen?, Show me the bedroom, Stand in the garden, Put your pen in the garage,* itd.

4. Wprowadzenie

Włącz dźwięk w urządzeniu. Uruchom nagranie INTRO, wyjaśnij dzieciom na czym polega gra Hide-and-Seek. Wybierz czworo dzieci i przeprowadźcie rozgrywkę PLAY. Zadaniem dzieci jest ‘przesunąć’ wskazany przez lektora obiekt do wybranego pomieszczenia. Uwaga! Każdy obiekt jest ‘przesuwany’ tylko przez jednego gracza. Po zakończeniu rozgrywki uruchom Teacher’s Corner. Wyświetlą się te postaci i zwierzęta, które zostały umieszczone we właściwych pokojach. Zadaj pytania: *Where is the giraffe?, What is the cat doing in the bedroom?,* itd.

5. Ćwiczenie pisowni

Rozdaj dzieciom karty pracy i zaproś je na korytarz. Zadaniem dzieci jest uzupełnienie rysunków i poprawne przepisanie zdań pod właściwymi ilustracjami. Przeprowadź ćwiczenie „Running dictation with a twist” tak jak to zademonstrowano na filmie. Ważne, aby dzieci uzupełniły kartę pracy ‘z pamięci’, w klasie. To znaczy, że nie powinny mieć przy sobie długopisu, gdy zapamiętują pisownię słów. Mogą wychodzić na korytarz wielokrotnie, ale zdania zapisują przy swoich ławkach. Nie liczy się szybkość, tylko poprawność wykonania zadania.

6. Podsumowanie i ekspozycja na nowy język

W zależności od ilości czasu przeprowadź jedną lub kilka rozgrywek gry Hide-and-Seek, poziom 2. Po każdej rozgrywce uruchom Teacher’s Corner i omów z dziećmi, gdzie zostały umieszczone postaci i zwierzęta. Podczas omawiania, powtarzaj zwroty, które pojawiły się w rozgrywce, np.: *The shark wants to clean its teeth, The penguin would like to dance, The hippo wants to take a nap,* itd. Pamiętaj, dzieci nie muszą zapamiętać tych zwrotów. Celem tego etapu jest jedynie ekspozycja graczy na nowy język.

ELT Pakiet Playground ©copyright 2020 magiczny dywan

Hide-and-Seek

Level 3

Dla nauczyciela
Zdania do wywieszenia w korytarzu

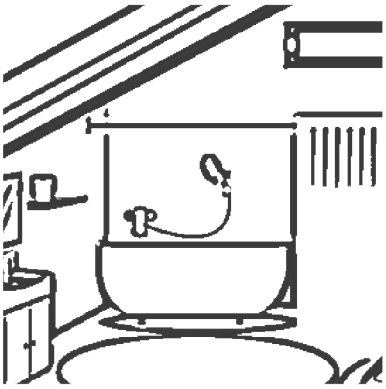
There’s a snake in the bathroom.
There’s a shark in the bathroom.
There is a giraffe in the garden.
There’s a puppy in the living room.
There’s a bear in the bedroom.
There’s a horse in the kitchen.
There’s a zebra in the garden.
There’s a hippo in the bathroom.
There’s a penguin in the living room.
There’s a kangaroo in the kitchen.
There are two monkeys in the garage.
There’s an elephant in the garage.

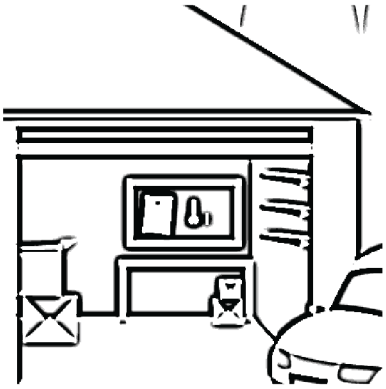
©copyright 2020

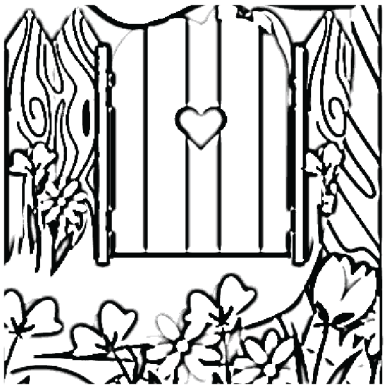
Hide-and-Seek

Level 3

Karta pracy







ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

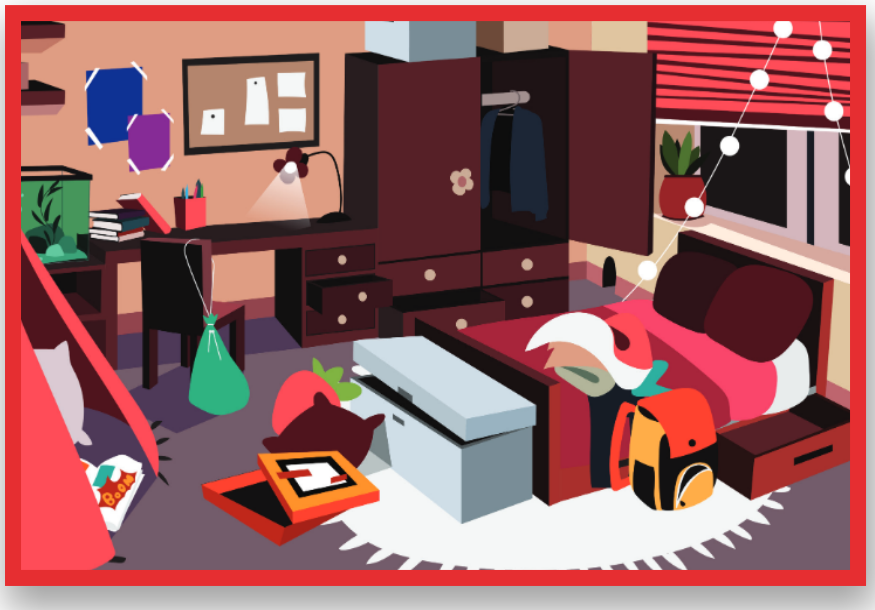
Hide-and-Seek

Tła w grze

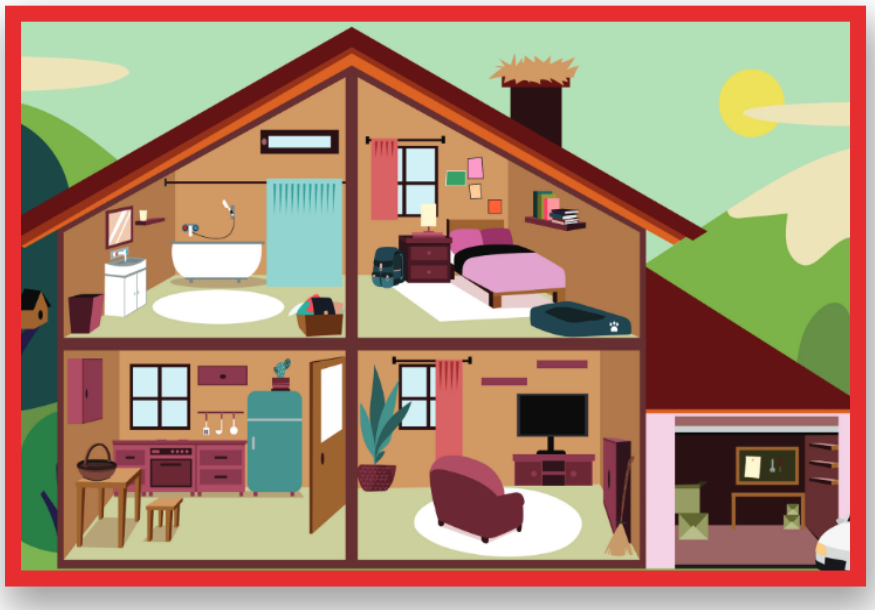
Tła w grze Hide-and-Seek stanowią bardzo bogaty materiał wizualny, który można wykorzystać na wiele sposobów, niezależnie od urządzenia Magiczny Dywan. Wystarczy wyświetlić je na ekranie komputera, telewizora, lub na tablicy interaktywnej.

Możesz prosić dzieci o umieszczenie na nich napisów lub innych obrazków. Poszczególne elementy obrazu możesz opisywać i prosić dzieci o ich wskazanie. Przy tablicy możesz przeprowadzić zabawę Put your finger on...

Level 1



Level 2



Hide-and-Seek

Tła w grze

Level 3

Uwaga! Zanim uruchomisz rozgrywkę w grze Hide-and-Seek na poziomie 3, sam poznaj dokładnie topografię miasta. Szczegółów jest tak wiele, że podczas rozgrywki nie będzie już na to czasu.

Airport	Hospital	River
Bakery	Kindergarten	School
Bank	Library	Shoe shop
Book shop	Museum	Shopping centre
Bus stop	Oceanarium	Skating rink
Cafe	Park	Swimming pool
Cinema	Playground	Theatre
Dentist	Police station	Train station
Forest	Post office	
Hairdresser	Restaurant	

ELT
Pakiet Playground
©copyright 2020
magiczny dywan

Dodatkowe inspiracje znajdziesz w Internecie

Na stronie 4ELT Program języka angielskiego w klasach I–III znajdziesz 180 scenariuszy zajęć, które pozwalają na prowadzenie lekcji w klasach I-III bez podręcznika a także karty pracy dla dzieci, bogaty zbiór kart obrazkowych (tzw. flash cards) i wiele innych pomocy. Wszystkie materiały zostały sfinansowane ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego i dlatego są dostępne całkowicie za darmo, bez żadnych ograniczeń;

Na YouTube znajdziesz mnóstwo prostych, pięknie zilustrowanych piosenek dla dzieci, które wprowadzają wszystkie obszary tematyczne klas I-III. Wystarczy wpisać Super Simple Learning; lub The Kiboomers; czy The Singing Walrus;

A tutaj zobaczysz z jakim entuzjazmem dzieci w szkole Cogito reagują na piosenkę *Walking in the jungle;*

Materiały British Council dla nauczycieli języka angielskiego pracujących z dziećmi – zadania, plany lekcji, artykuły, pomysły metodyczne na pracę z piosenkami, plakaty i gry do druku;

Na stronie The American English – książka w formacie pdf z pomysłami na zajęcia dla dzieci; wykorzystującymi metodę Total Physical Response;

Do przygotowania własnych materiałów możesz użyć darmowy generator kart obrazkowych typu flashcards wydawnictwa Cambridge University Press;

Polecam też portal MES English, na którym znajdziesz różnorodne darmowe materiały (gry, karty pracy, karty obrazkowe, nagrania do odsłuchu) do nauki języka angielskiego i nie tylko;

Warto pamiętać też o platformie Pinterest – to miejsce inspiracji i niezliczonej liczby pomysłów na nauczanie języka angielskiego – wystarczy w wyszukiwarce Pinterest wpisać ELS young learners.

Twórcy i twórczynie gier Playground

Gry Playground powstały we współpracy dwóch firm:

4ELT z Poznania i Funtronic z Warszawy.

Zespół 4ELT

Pomysł na gry, teksty INTRO, reżyseria nagrań lektorskich i scenariusze lekcji

Anna Gębka-Suska

Mechanika i fabuły gier

Anna Gębka-Suska, Marta Kabsch, Jędrzej Suska, Joanna Suska, Małgorzata Szukała

Teksty poleceń w grach

Małgorzata Horała, Anna Gębka-Suska

Opisy scenariuszy i mechanik gier

Marta Kabsch

Grafiki gier i projekt broszury

Agata Jawor

Projekt strony tytułowej i menu gry

Joanna Suska

Lektorzy

Joanna Haracz, Jędrzej Suska, Richard Morgan oraz dzieci

Zespół Funtronic

Menadżer projektu

Paulina Moneta

Programiści

Kacper Pawelec, Oleksii Slieptsov, Szymon Świderski

Redakcja

Maciej Sypniewski

4ELT

funtronic
AHEAD OF TIME

4elt.pl

funtronic.eu