



TIGER 3

MAGDALENA FIMOWICZ-WASIAK

ZESZYT WSPÓŁPRACY Z RODZICAMI



macmillan
education

Wstęp

Zeszyt współpracy z rodzicami powstał w celu ułatwienia rodzicom współuczestniczenia w zdobywaniu wiedzy przez dzieci. Jest on wsparciem dla tych rodziców i opiekunów, którzy chcą pomóc dziecku w opanowaniu i zapamiętaniu możliwie największej ilości treści omawianych w szkole. Daje również możliwość zindywidualizowania pracy z dzieckiem i skupienia się na tym, co je interesuje, jakie są jego mocne strony i w jakich zabawach lubi uczestniczyć. Zeszyt został przygotowany w taki sposób, aby rodzic mógł brać czynny udział w procesie uczenia się swojego dziecka, nawet jeśli sam nie włada językiem angielskim.

Niniejszy *Zeszyt* przedstawia najważniejsze słownictwo i zwroty z polskim tłumaczeniem oraz treści rozdziałów wprowadzone na lekcjach języka angielskiego. Dzięki tym informacjom rodzice i opiekunowie mogą na bieżąco obserwować, jaki materiał dziecko poznaje na lekcjach, oraz wspólnie powtarzać treść zajęć.

Rodzic może odwołać się do tego, czego dziecko nauczyło się na lekcji. Może poprosić o powiedzenie słów i zwrotów, które dziecko zapamiętało z lekcji, zaśpiewanie piosenki lub powiedzenie rymowanki, z wykorzystaniem gestów zapamiętanych ze szkoły. Może również zaproponować wymyślenie i pokazanie z dzieckiem własnych gestów. Pomocna okaże się tutaj dołączona do książki *Tiger 3* płyta z nagraniami piosenek i rymowanek. Warto także przeglądać razem z dzieckiem *Zeszyt ćwiczeń Tiger 3*, który zawiera ćwiczenia do każdej lekcji z podręcznika oraz teksty piosenek. Polecenia w *Zeszycie ćwiczeń* są podane w języku polskim, co ułatwia wykonanie ćwiczeń, jeśli nauczyciel zada je do domu.

Dobrą praktyką jest rozmowa z dzieckiem na temat usłyszanych na lekcji historyjek – prośba o ich opowiedzenie, przypomnienie sobie fragmentów dialogów, opisanie emocji, jakie wywołały teksty. Wszystkie historyjki w *Książce ucznia* niosą wartość edukacyjną i społeczną, warto porozmawiać z dzieckiem o tym, co sądzi o postawach bohaterów i o ich zachowaniu.

Główną cechą dziecięcego świata jest zabawa, zatem jest ona także naturalną i najlepszą formą nauki języka obcego w początkowych klasach szkoły podstawowej. W *Zeszycie* znajdują się propozycje różnorodnych gier i zabaw językowych, które pozwolą utrwalić wiedzę dziecka i zmotywują je do dalszej nauki. Zabawy są krótkie i nie wymagają skomplikowanych rekwizytów ani specjalnego przygotowania. Warto bawić się w nie z dzieckiem codziennie, w przyjaznej atmosferze pozbawionej krytyki i nagradzać pochwałą każdy, nawet najmniejszy sukces. Taka współpraca zaowocuje szybkimi postępami i pozytywnym nastawieniem dziecka do nauki języka angielskiego.

Struktura Książki ucznia Tiger 3

Książka ucznia, która jest wiodącym komponentem kursu, składa się z sześciu głównych rozdziałów, rozdziału siódmego z miniprezentacją, rozdziału wstępnego *Welcome to the Tiger Street Club!*, lekcji powtórzeniowych *Tiger Review*, lekcji świątecznych, sekcji rozwijających kompetencje czytelnicze *Reading Extension* oraz komunikacyjne *Speaking Extension*, a także ze *Słowniczka obrazkowego*. Każdy z sześciu rozdziałów jest podzielony na siedem lekcji i ma podobną strukturę:

- Lekcja 1** – uczeń poznaje tematykę rozdziału i związany z nią zestaw słownictwa, mówi śpiewną rymowaną, bierze udział w grze utrwalającej nowe słownictwo, zapisuje je w zeszycie, a także literuje wyrazy i wyrażenia podczas gry *Spelling Bee*;
- Lekcja 2** – uczeń słucha głównej historyjki rozdziału, rozpoznaje wartości wychowawcze, edukacyjne i społeczne, które z niej wynikają, odpowiada na pytania dotyczące tekstu lub klasyfikuje zdania na jego temat jako prawdziwe lub fałszywe;
- Lekcja 3** – uczeń powtarza historyjkę i poznaje strukturę gramatyczną, a następnie ćwiczy tę strukturę, wykorzystując poznane w rozdziale słownictwo;
- Lekcja 4** – uczeń doskonali wymowę poszczególnych dźwięków języka angielskiego, powtarza rymowaną, śpiewa piosenkę, a także wykonuje minikarty obrazkowe z kluczowym zestawem słownictwa, które wykorzystuje w grach językowych;
- Lekcja 5** – uczeń poznaje drugi zestaw słownictwa, łączący tematykę rozdziału z innymi zagadnieniami, słucha tekstu, który wykorzystuje drugi zestaw słownictwa, czyta tekst, odpowiada na pytania, które go dotyczą lub klasyfikuje zdania na jego temat jako prawdziwe lub fałszywe;
- Lekcja 6** – lekcja kulturowa; uczeń poznaje wybrany aspekt z życia dzieci w Wielkiej Brytanii związany z tematyką rozdziału, a zdobyte informacje porównuje z własnymi doświadczeniami, słucha zabawnej historyjki o Wiewiórce, Lisie i Sroce i czyta ją;
- Lekcja 7** – uczeń wykonuje ćwiczenia podsumowujące materiał z całego rozdziału, uczy się zwrotów, które może wykorzystać do komunikacji z nauczycielem i kolegami/koleżankami w klasie.

Gry i zabawy

Rodzic może stosować zaprezentowane poniżej gry i zabawy do powtórzenia różnych zestawów słownictwa z *Książki ucznia Tiger 3*. Zakres materiału, który dziecko poznaje w szkole, znajduje się w poszczególnych rozdziałach w *Zeszyście*. Wszystkie słowa i zwroty są podane z polskim tłumaczeniem, co ułatwi rodzicom sprawdzanie poprawności odpowiedzi dziecka. Zabawy na początku listy nie wymagają użycia żadnych materiałów, a dalsze wykorzystują *Książkę ucznia*, drobne przedmioty dostępne w każdym domu lub własnoręczne rysunki ilustrujące słownictwo, które rodzic chce z dzieckiem przećwiczyć.

Gry i zabawy oznaczone symbolem * wymagają od rodzica podstawowej znajomości języka angielskiego.



Pisanie palcem

Napisz palcem w powietrzu lub na plecach dziecka wybrane słowo z danego rozdziału. Dziecko zgaduje, jaki wyraz piszesz. Następnie zamieńcie się rolami.



Mniej więcej*

Rodzic myśli o liczbie pomiędzy 10 a 100. Dziecko zgaduje po angielsku, co to za liczba. Kiedy poda błędną odpowiedź, rodzic unosi rękę lub ją opuszcza, aby pokazać, czy jego liczba jest większa, czy mniejsza od wymienionej przez dziecko. Kiedy dziecko odpowie prawidłowo, gracze zamieniają się rolami. Grę można także dostosować do innych zestawów słownictwa, w których istotny jest rozmiar, np. zwierzęta czy przedmioty.



Telepatia*

Dziecko w myślach wybiera trzy słowa z danego rozdziału, które zapisuje lub ilustruje. Nie mówiąc sobie, jakie słowa wybraliście, spróbujcie je odgadnąć, na zmianę wymieniając po jednym słowie. Wygrywa osoba, która pierwsza odgadnie trzy słowa wybrane przez przeciwnika.



Yes / No*

Wykorzystując znane dziecku zwroty, liczby lub nazwy kolorów, mów zdania na temat dowolnych ilustracji, robiąc w każdym błęd rzeczowy. Możesz podać niewłaściwą nazwę przedmiotu, jedzenia czy części ciała, np.: *Ed is playing tennis*. Dziecko koryguje błędy, np.: *No! Ed is collecting shells*.



Pokazywanie na migi

Przygotuj minutnik i otwórz podręcznik na Lekcji 1. wybranego rozdziału. Zademonstruj za pomocą gestów dziesięć słów. Dziecko odgaduje, które słowo pokazujesz. Sprawdźcie, czy uda się wam pokazać i odgadnąć wszystkie słowa w ciągu dwóch minut. Powtórzcie zabawę, każdorazowo demonstrując słowa w innej kolejności i skracając limit czasowy.

Druga ręka*

Jeśli jesteś praworęczny, weź ołówek w lewą rękę, jeśli leworęczny – w prawą. Zilustruj wybrane słowo z danego rozdziału na kartce. Dziecko zgaduje, co narysowałeś. Następnie zamieńcie się rolami. Dziecko rysuje ręką, którą normalnie nie posługuje się do rysowania. Zgadnij, co przedstawia rysunek. Po kilku rundach powtórzcie zabawę, pisząc wyrazy. Wszystkie rysunki i wyrazy powinny być na oddzielnych kartkach. Na końcu przemieszajcie kartki, a następnie powiedzcie, co na każdej z nich jest narysowane lub napisane.

Szepty*

Rodzic bezgłośnie mówi jedno słowo lub zwrot z danego zestawu słownictwa, wyraźnie przy tym ruszając ustami. Dziecko próbuje odczytać z ruchu warg, co to za słowo. Kiedy odgadnie, zamienia się rolami z rodzicem.

Kot w worku

Rodzic wkłada do nieprzezroczystego worka lub dużego pudełka jeden lub więcej przedmiotów, których angielskie nazwy są znane dziecku. Dziecko dotyka przedmiotu przez materiał lub wkłada ręce do otworów w pudełku i próbuje zgadnąć, co to takiego. Następnie zagląda do wnętrza, aby sprawdzić odpowiedź.

Plakat

Przygotuj z dzieckiem plakat ilustrujący słownictwo z danego rozdziału. Plakat powinien obejmować konkretny zakres tematyczny, np. czynności dnia codziennego. Pomóż dziecku wyszukać zdjęcia w starych czasopismach lub w Internecie, jeśli masz drukarkę. Możesz też poprosić, aby dziecko samo narysowało i pokolorowało ilustracje. Dziecko przykleja zdjęcia lub rysunki do dużego arkusza i je podpisuje. Plakat może posłużyć do udekorowania pokoju dziecka.

Znikające karteczki

Przygotuj karteczki i na części z nich napisz z dzieckiem wyrazy z danego rozdziału. Na drugiej części narysujcie ilustracje odpowiadające wyrazom. Ułóż karteczki z rysunkami w rzędzie w dowolnej kolejności. Poproś dziecko, aby wskazywało kolejno na karteczki i mówiło, co przedstawiają rysunki. Następnie dziecko powtarza słowa od początku rzędu. Zanim to zrobi, odwróć pierwszą karteczkę rysunkiem do dołu i poproś dziecko, aby przypomniało, co ona przedstawia, zanim powie pozostałe słowa. Po każdej sekwencji usuwaj kolejno po jednej karteczce, aż dziecko odtworzy cały rząd z pamięci. Powtórz zabawę z karteczkami z wyrazami.

Właściwy kubeczek*

Do gry potrzebne są samodzielnie zrobione małe karteczki z rysunkami lub wyrazami z danej kategorii. Rodzic chowa je pod ośmioma kubeczkami lub talerzykami i pyta o jedno ze słów, np.: *Where's (swimming)?* Dziecko podnosi wybrany kubek lub talerzyk i mówi: *Here!* Jeśli nie jest to właściwa odpowiedź, dziecko zakrywa karteczkę kubkiem i kontynuuje zabawę, aż odkryje prawidłową karteczkę. Następnie dziecko zamienia się rolami z rodzicem.

Superpamięć

Przygotuj karteczki identycznej wielkości. Na połowie z nich napisz z dzieckiem wyrazy z danego rozdziału. Na drugiej połowie narysujcie ilustracje odpowiadające wyrazom. Ułóżcie dwa osobne zestawy karteczek rysunkami/wyrazami do dołu. Na zmianę odkrywajcie po jednej karteczce z każdego zestawu, starając się odnaleźć parę: rysunek i wyraz. Dziecko mówi, co przedstawia rysunek, i odczytuje wyraz na głos. Jeśli odślonicie dwie karty, które do siebie nie pasują, odłóżcie je na miejsce. Wygrywa osoba, która zbierze więcej par.

Polecenia*

Przygotuj czyste kartki rozmiaru A5. Na części z nich napisz z dzieckiem wyrazy z danego rozdziału; na drugiej części narysujcie ilustracje odpowiadające wyrazom. Rozłóż kartki z rysunkami w różnych miejscach pokoju. Wydadź polecenie: *Jump to ...* (Doskocz do...) i dodaj słowo zilustrowane na jednej z kartek. Dziecko doskakuje do odpowiedniej kartki. Powtórz kilkakrotnie, zmieniając polecenia, np.: *Take a photo of ...* (Zrób zdjęcie...), *Touch ...* (Dotknij...), *Bring me ...* (Przynieś mi...) itp. Powtórz zabawę z kartkami z wyrazami.

6 rysunków*

Rodzic i dziecko otrzymują po jednej czystej kartce A4. Na osobnej kartce piszą cyfry 1–6 i przyporządkowują każdej inny element, np. *1 – starfish*, *2 – snail* itp. Rodzic i dziecko rzucają na zmianę kostką do gry. Po wyrzuceniu danej liczby gracz mówi, jaki element jej odpowiada, np. wyrzucając dwa oczka, mówi *snail* i rysuje właściwy rysunek na swojej kartce. Jeśli ktoś ponownie wyrzuci tę samą liczbę oczek, a dany element narysował już wcześniej, to traci kolejkę. Wygrywa osoba, która pierwsza narysuje wszystkie sześć elementów na swojej kartce.

Ulubione słowo*

Dziecko w tajemnicy rysuje lub zapisuje swoje ulubione słowo z danego rozdziału. Rodzic próbuje zgadnąć, co to za słowo. Kiedy odgadnie, zamienia się rolami z dzieckiem i wybiera swoje ulubione słowo.

Tic Tac*

Rodzic i dziecko otrzymują po dziesięć karteczek. Na pięciu z nich każde z nich rysuje zegar i zaznacza na nim, o której godzinie wykonuje pięć czynności, np. wstaje rano, myje zęby, je śniadanie, je obiad, idzie spać. Następnie kolejno mówią zdania, podając przeciwnikowi godzinę, którą ten musi zaznaczyć na zegarze, np.: *I get up at 6 o'clock*. Przeciwnik rysuje zegar z właściwą godziną i mówi: *Me too!* lub *I don't*. Jeżeli godziny wykonywania tej samej czynności na zegarach obu graczy się zgadzają, przeciwnik otrzymuje karteczki z obydwojema zegarami i następuje zmiana kolejki. Wygrywa gracz, który zdobędzie więcej par zegarów.

Snap

Do gry potrzebne są dwa zestawy samodzielnie zrobionych karteczek z rysunkami z danej kategorii. Rodzic i dziecko układają swoje zestawy kart w dwóch rzędach. Następnie równocześnie odkrywają po jednej karcie w każdym rzędzie i nazywają ilustracje. Jeżeli wylosowana para nie przedstawia tej samej ilustracji, odkrywają kolejną parę. Jeżeli na wylosowanych dwóch kartach znajdzie się ten sam obrazek, mówią: *Snap!* Pierwsza osoba, która krzyknie, zabiera parę i odkłada ją na bok. Po wykorzystaniu wszystkich par rodzic z dzieckiem tasują karty, które nie zostały odłożone na bok, i zaczynają grę od początku. Wygrywa gracz, który zbierze więcej par kart.



Gry ze słowniczkiem obrazkowym

Do poniższych gier jest potrzebny słowniczek obrazkowy z *Książki ucznia*.

- **Test pamięci**

Dziecko przez chwilę przygląda się obrazkom przedstawiającym słownictwo z jednego zestawu, np. nazwy produktów spożywczych. Następnie zamyka oczy, a rodzic zakrywa jeden, dwa lub więcej obrazków. Dziecko otwiera oczy i stara się nazwać z pamięci wszystkie zakryte obrazki.

- **Uzupełnianie**

Rodzic wskazuje ilustrację z wybranego rozdziału i podsuwa dziecku wyraz lub wyrażenie, w którym brakuje kilku liter (np. wszystkich samogłosek). Dziecko uzupełnia brakujące litery i sprawdza w *Słowniczku*, czy poprawnie wykonało zadanie.

- **Następny proszę***

Dziecko wskazuje wybrany obrazek z danej kategorii, np. futro, i mówi: *scales*. Rodzic demonstruje przeciwieństwo, czyli wskazuje na łuski na obrazku i mówi: *fur*. Następnie rodzic wskazuje inny przedmiot, np. dziób, i mówi: *whiskers*. W odpowiedzi dziecko wskazuje na wąsiki, mówi *beak* i wybiera kolejną niepasującą do siebie parę: przedmiot i słowo.



Welcome to the Tiger Street Club!

Dziecko wraz z Tygrysem poznaje nowych bohaterów kursu i przyłącza się do klubu *Tiger Street*.

W rozdziale wprowadza się nazwy miesięcy, alfabet, a także powtarza się część słów, które dzieci poznały w pierwszym i drugim poziomie kursu *Tiger*. Dziecko uczy się pytać o miejsce zamieszkania i miesiąc urodzin oraz odpowiadać na te pytania.



Słownictwo i zwroty

- shoe, banana, board game, jumper, clock, guitar
- January, February, March, April, May, June, July, August, September, October, November, December
- How do you spell (Monday)?
- When is (Halloween)?
In (October).
- What months are in spring/summer/autumn/winter?
- When's your birthday?
My birthday is in (May).
- but, banan, gra planszowa, sweter, zegar, gitara
- styczeń, luty, marzec, kwiecień, maj, czerwiec, lipiec, sierpień, wrzesień, październik, listopad, grudzień
- Jak literujesz (poniedziałek)?
- Kiedy jest Halloween?
W październiku.
- Jakie miesiące są wiosną/latem/jesienią/zimą?
- Kiedy są twoje urodziny?
Moje urodziny są w maju.



Piosenka i rymowanka

Teksty piosenek i rymowanek znajdują się w *Zeszyście ćwiczeń Tiger 3*.
Przy tytule piosenki i rymowanki poniżej podane są numery ścieżek z płyty CD z piosenkami dołączonej do *Książki ucznia Tiger 3*.



Welcome to the Tiger Street Club.



The alphabet.



1 A Computer for the Club

Dziecko poznaje nazwy czynności związanych z życiem codziennym oraz z użyciem komputera; pyta, czy druga osoba wykonuje daną czynność, i odpowiada na podobne pytanie; pyta również o to, jakie czynności wykonuje druga osoba przy użyciu komputera, i odpowiada na pytanie.



Historyjka

Ellie, Clare, Ben i Nasim są w swoim klubie i oglądają nowe czasopismo zatytułowane *Tiger Team (Drużyna Tygrysa)*. Dzieci chciałyby napisać tekst do czasopisma, ale nie mają komputera. Nagle Ben dostrzeżę nieznanego mężczyznę wchodzącego przez okno do domu pani Jones, nauczycielki dzieci. Dzieci postanawiają sprawdzić, kim jest mężczyzna. Okazuje się, że to złodziej, który kradnie laptop. Podczas ucieczki złodziej następuje na skórę od banana i upada, co pozwala policjantowi złapać go i aresztować, a dzieciom odzyskać laptop pani Jones. W dowód wdzięczności pani Jones ofiarowuje członkom klubu swój stary laptop, dzięki czemu dzieci mogą napisać artykuł do gazety. Wartość, o której przypomina historyjka, to potrzeba udzielania pomocy innym osobom.

Historyjka znajduje się w *Księżce ucznia* na stronach 8–9.



Lekcja kulturowa

Dziecko dowiaduje się, do czego brytyjskie dzieci wykorzystują komputer, i porównuje sposoby wykorzystania komputera przez brytyjskie i polskie dzieci.



Prace plastyczne

Dziecko wykonuje minikarty obrazkowe z czynnościami związanymi z życiem codziennym i wykorzystuje je w grze komunikacyjnej, układając je we właściwej kolejności.



Słownictwo i zwroty

- do sports, go on excursions, help people, listen to music, make things, paint pictures, play games, take photos, use a computer, watch films
- do projects, find out information, play online games, watch music videos, write emails, write for a class blog
- Do you (do sports)?
Yes, I do.
No, I don't.
- What do you do in your free time?
I (write emails)./I don't (write emails).
- uprawiać sporty, podróżować, pomagać innym, słuchać muzyki, wykonywać przedmioty, malować, grać w gry planszowe, robić zdjęcia, korzystać z komputera, oglądać filmy
- robić projekty, wyszukiwać informacje, grać w gry online, oglądać klipy muzyczne, pisać e-maile, pisać klasowego bloga
- Czy (uprawiasz sporty)?
Tak, (uprawiam).
Nie, (nie uprawiam).
- Co robisz w wolnym czasie?

(Piszę maile)/
Nie (piszę maili).



Piosenka

Tekst piosenki znajduje się w *Zeszyście ćwiczeń Tiger 3*. Przy tytule poniżej podany jest numer ścieżki z płyty CD z piosenkami dołączonej do *Książki ucznia Tiger 3*.



What do you do in your free time?

2 Animal World

Dziecko poznaje nazwy części ciała zwierząt oraz rodzaje kręgowców; uczy się też, jak powiedzieć, że dane zwierzę posiada jakąś cechę, oraz jak zapytać i odpowiedzieć na pytanie o daną cechę.



Historyjka

Historyjka „Żółw i zając” jest adaptacją bajki dobrze znanej niektórym dzieciom. Opowiada ona o wyścigu, w którym bierze udział żółw oraz pewny swojego zwycięstwa zając. Podczas gdy żółw powoli zdąża do mety, zając zatrzymuje się, aby sprawdzić swoje e-maile i zagrać w grę komputerową. Okazuje się, że jest tak zajęty tymi czynnościami, że traci poczucie czasu, a żółw dociera do mety pierwszy i wygrywa wyścig. Wartość, o której przypomina historyjka, to właściwe organizowanie swojego czasu i zarządzanie nim.

Historyjka znajduje się w *Księżce ucznia* na stronach 16–17.



Lekcja kulturowa

Dziecko dowiaduje się, skąd brytyjskie dzieci czerpią informacje o zwierzętach, i porównuje sposoby zdobywania wiedzy z doświadczeniami polskich dzieci.



Prace plastyczne

Dziecko wykonuje minikarty obrazkowe z częściami ciała zwierząt i wykorzystuje je w grze komunikacyjnej, zadając i rozwiązując zagadki.



Słownictwo i zwroty

- beak, claws, feathers, fur, scales, shell, tail, teeth, whiskers, wings
- amphibians, birds, fish, mammals, reptiles
- It's got/It hasn't got (feathers).
- Has it got ...?
Yes, it has.
No, it hasn't.
- The (hamster) has got/hasn't got (feathers).
- (Mammals) have got (fur).
- dziób, pazury, pióra, futro, łuski, muszla, ogon, zęby, wąsiki, skrzydła
- płazy, ptaki, ryby, ssaki, gady
- To ma (pióra)/nie ma (piór).
- Czy to ma...?
Tak, ma.
Nie, nie ma.
- (Chomik) ma (pióra)/nie ma (piór).
- (Ssaki) mają (futro).



Piosenka

Tekst piosenki znajduje się w *Zeszytcie ćwiczeń Tiger 3*. Przy tytule poniżej podany jest numer ścieżki z płyty CD z piosenkami dołączonej do *Książki ucznia Tiger 3*.



A tiger has got sharp teeth.

3 Sports Star

Dziecko poznaje nazwy sportów i czynności związanych z treningiem sportowym oraz angielskie liczebniki od 1 do 100; pyta drugą osobę o posiadane umiejętności i udziela odpowiedzi na podobne pytania.



Historyjka

W wieku pięciu lat Lily gra razem z tatą w piłkę nożną. W wieku dziewięciu lat Lily pragnie zagrać w piłkę nożną z chłopcami, ale oni nie chcą dziewczyny w swojej drużynie. Okazuje się jednak, że Lily świetnie radzi sobie na boisku – teraz wszyscy chcą mieć ją w swojej drużynie. Gdy Lily ma piętnaście lat, trener proponuje jej dołączenie do profesjonalnej drużyny piłkarskiej. Lily dużo ćwiczy i osiąga sukces. Wartość, o której przypomina historyjka: dziewczynki i chłopcy mogą uprawiać ten sam sport i lubić robić te same rzeczy.

Historyjka znajduje się w *Księżce ucznia* na stronach 26–27.



Lekcja kulturowa

Dziecko dowiaduje się, jakie sporty uprawiają brytyjskie dzieci, i porównuje aktywności sportowe brytyjskich i polskich dzieci.



Prace plastyczne

Dziecko wykonuje minikarty obrazkowe przedstawiające sporty i wykorzystuje je do gry komunikacyjnej *Memory*.



Słownictwo i zwroty

- dive, do judo, do karate, ice-skate, play table tennis, ride a bike, ride a horse, rollerblade, row, skateboard
- move your thumbs to the right, roll your arms, stretch, tap your fists, turn around, touch your toes
- I can ... And you? Me too. No, I can't.
- (Pola/He/She) can/can't (dive).
- Can you ...? Yes, I can. No, I can't.
- nurkować, trenować dzudo, trenować karate, jeździć na łyżwach, grać w tenisa stołowego, jeździć na rowerze, jeździć konno, jeździć na rolkach, uprawiać wioślarstwo, jeździć na deskorolce
- przesunąć kciuki w prawą stronę, zakręcić ramionami, rozciągać się, stuknąć pięścią w pięść, obrócić się, dotknąć palców u stóp
- Potrafię... A ty? Ja też potrafię. Nie, nie potrafię.
- (Pola/On/Ona) potrafi/nie potrafi (nurkować).
- Czy potrafisz...? Tak, potrafię. Nie, nie potrafię.



Piosenka

Tekst piosenki znajduje się w *Zeszytcie ćwiczeń Tiger 3*. Przy tytule poniżej podany jest numer ścieżki z płyty CD z piosenkami dołączonej do *Książki ucznia Tiger 3*.



I can play football.

4 Food We Like

Dziecko poznaje nazwy artykułów spożywczych, uczy się opisywać potrawy i określać ich smaki; informuje o tym, co lubi, a czego nie lubi jeść, pyta o to innych, udziela odpowiedzi na podobne pytania.



Historyjka

Legenda dotyczy powstania najpopularniejszej przekąski – kanapki. Jest rok 1762, hrabia John Montagu mieszkający w miasteczku Sandwich zgłodził w porze lunchu, ale nie chce przerywać pracy. Prosi, aby podano mu trochę wędliny i dwie kromki chleba. Okazuje się, że dzięki takiemu posiłkowi może jeść i pracować w tym samym czasie. Jakiś czas później hrabia proponuje swoim gościom grę w karty. Wszyscy świetnie się bawią, ale są głodni. Nie chcąc przerywać rozrywki, hrabia prosi o podanie każdemu gościowi wędliny i dwóch kromek chleba. Goście są bardzo zadowoleni, mogą smacznie zjeść i nie przerywać gry. Kanapka wzięła swoją nazwę od miejsca zamieszkania hrabiego. Wartość, którą dzieci omawiają podczas lekcji, to zdrowe odżywianie się i wpływ spożywanych produktów na nasze zdrowie.

Historyjka znajduje się w *Księżce ucznia* na stronach 34–35.



Lekcja kulturowa

Dziecko dowiaduje się, jak wygląda lunch brytyjskich dzieci, i porównuje szkolne posiłki polskich i brytyjskich dzieci.



Prace plastyczne

Dziecko wykonuje minikarty obrazkowe z artykułami spożywczymi i wykorzystuje je do gry komunikacyjnej *Snap* (opis gry na s. 8).



Słownictwo i zwroty

- chicken, chocolate, crisps, fruit juice, ice cream, salad, sandwiches, strawberries, water, yoghurt
 - crunchy, fresh, raw, sour, sweet
 - I like/I don't like ...
 - (Dawid/He/She) likes ...
 - Do you like ...?
Yes, I do.
No, I don't.
- kurczak, czekolada, chipsy, sok owocowy, lody, sałatka, kanapki, truskawki, woda, jogurt
 - chrupiący, świeży, surowy, kwaśny, słodki
 - Lubię/Nie lubię...
 - (Dawid/On/Ona) lubi...
 - Czy lubisz...?
Tak, lubię.
Nie, nie lubię.



Piosenka

Tekst piosenki znajduje się w *Zeszyście ćwiczeń Tiger 3*. Przy tytule poniżej podany jest numer ścieżki z płyty CD z piosenkami dołączonej do *Książki ucznia Tiger 3*.



I like food.

5 Things We Do Every Day

Dziecko poznaje nazwy czynności dnia codziennego oraz pory dnia i nocy; dowiaduje się również o różnicy czasu w wybranych strefach czasowych; uczy się, jak powiedzieć, która jest godzina; pyta drugą osobę o czas wykonywania poszczególnych czynności i udziela odpowiedzi na podobne pytania.



Historyjka

Mit o królu Midasie. Król Midas jest chciwym człowiekiem, który kocha złoto ponad wszystko, jedyne, czego pragnie, to być jeszcze bogatszym. Pewnego dnia spotyka dżina i wypowiada życzenie – chce, aby wszystko, czego dotknie, zamieniało się w złoto. Początkowo jest bardzo zadowolony z tego, że wszystko wokół niego zamienia się w złoto, nie przeszkadza mu nawet to, że w złoto zamieniają się jego posiłki. Po pewnym czasie zaczyna być głodny, ale nie może niczego zjeść. Jego córka Zoe martwi się, że ojcu zależy jedynie na bogactwie. Chcąc pocieszyć córkę, Midas przytula ją, a ona zamienia się w złoty posąg. Król wzywa dżina i prosi go o odwołanie życzenia, wie już, że kocha córkę ponad złoto i bogactwo. Dżin spełnia życzenia króla. Wartość, o której przypomina historyjka, to uświadomienie sobie, że chciwość ma negatywny wpływ na relacje z rodziną i przyjaciółmi.

Historyjka znajduje się w *Księżce ucznia* na stronach 44–45.



Lekcja kulturowa

Dziecko dowiaduje się, co i o której godzinie robią brytyjskie dzieci, i porównuje codzienne zajęcia brytyjskich i polskich dzieci.



Prace plastyczne

Dziecko wykonuje minikarty obrazkowe z czynnościami dnia codziennego, uzupełnia je właściwą godziną i gra w grę komunikacyjną, porównując swoje informacje z informacjami partnera, szuka podobieństw.



Słownictwo i zwroty

- brush your teeth, get up, go home, go to bed, go to school, have breakfast, have dinner, have lunch, have a shower, put on your pyjamas
- in the morning, at midday, in the afternoon, in the evening, at night, at midnight
- (eight) o' clock, half past (eight)
- I (get up) at ...
Me too.
I don't.
- Do you (get up) at ...?
Yes, I do.
No, I don't.
- (Ben/He/She) (gets up) at ...
- What time does (Bradley) (get up)?
(He) (gets up) at ...
- What time is it in (London)?

- myć zęby, wstawać rano, iść do domu, iść spać, iść do szkoły, jeść śniadanie, jeść obiad (obiadokolację), jeść lunch (obiad), brać prysznic, zakładać piżamę
- rano, w południe, po południu, wieczorem, w nocy, o północy
- 8.00, 8.30
- (Wstaję) o...
Ja również.
Ja nie.
- Czy (wstajesz) o...?
Tak, (wstaję).
Nie, (nie wstaję).
- (Ben/On/Ona) (wstaje) o...
- O której godzinie (Bradley) (wstaje)?
(On) (wstaje) o...
- Która jest godzina w (Londynie)?



Piosenka

Tekst piosenki znajduje się w *Zeszyście ćwiczeń Tiger 3*. Przy tytule poniżej podany jest numer ścieżki z płyty CD z piosenkami dołączonej do *Książki ucznia Tiger 3*.



My day.

6 At the Beach

Dziecko poznaje nazwy czynności wykonywanych na plaży, uczy się mówić o tym, co robi w danym momencie; poznaje i uczy się nazywać morskie zwierzęta; pyta innych o to, co robią w danym momencie, i udziela odpowiedzi na podobne pytania.



Historyjka

Dzieci bawią się na plaży. Dwoje z nich – Lia i Sam – nurkuje w morzu i obserwuje ryby. Nagle dostrzegają w wodzie cień. Okazuje się, że to rekin. Dzieci boją się i płyną do brzegu, wołając o pomoc. Wtem w wodzie pojawiają się delfiny, i wydając dźwięki, odstraszają rekina, który odpływa. Dzieci dziękują delfinom za pomoc, teraz są już bezpieczne. Lia i Sam dowiadują się, że delfiny często pomagają ludziom w niebezpieczeństwie. Wartość, o której przypomina historyjka, to świadomość, że jesteśmy odpowiedzialni za bezpieczeństwo swoje i innych.

Historyjka znajduje się w *Księżce ucznia* na stronach 52–53.



Lekcja kulturowa

Dziecko dowiaduje się, co robią brytyjskie dzieci na plaży, i porównuje zajęcia brytyjskich i polskich dzieci.



Prace plastyczne

Dziecko wykonuje minikarty obrazkowe z czynnościami wykonywanymi na plaży, i wykorzystuje je do gry komunikacyjnej, w której mówi zdania, słucha wypowiedzi partnera i układa obrazki we właściwej kolejności.



Słownictwo i zwroty

- collecting shells, fishing, flying a kite, making a sandcastle, playing badminton, playing Frisbee, playing volleyball, putting on sun cream, snorkelling, swimming
- crab, jellyfish, seahorse, snail, starfish
- What am I doing?
You're (swimming).
- What are you doing?
I'm (swimming).
- He's/She's (swimming).
- Are you (swimming)?
Yes, I am.
No, I'm not.
- zbierać muszle, łowić ryby, puszcząć latawiec, budować zamek z piasku, grać w badminton, bawić się frisbee, grać w siatkówkę, smarować się kremem do opalania, nurkować, pływać
- krab, meduza, konik morski, ślimak, rozgwiazda
- Co robię?
(Płyniesz).
- Co robisz?
(Płynę).
- On/Ona (płynie).
- Czy (płyniesz)?
Tak, (płynę).
Nie, nie (płynę).



Piosenka

Tekst piosenki znajduje się w *Zeszyście ćwiczeń Tiger 3*. Przy tytule poniżej podany jest numer ścieżki z płyty CD z piosenkami dołączonej do *Książki ucznia Tiger 3*.



It's summer time!

7 End-of-Year Show

Dziecko poznaje i nazywa przedmioty i postaci związane z teatrem; opisuje, co robimy, gdy przygotowujemy się do przedstawienia; mówi, co potrafi, a czego nie potrafi robić, co potrafią, a czego nie potrafią robić inni oraz jaką czynność wykonuje w danym momencie.



Minipredstawienie

Czwórka przyjaciół – Boris, Klara, Anton i Dina – ma za sobą wiele dni marszu po górach. Dzieci są bardzo głodne. Wreszcie docierają do wioski i postanawiają poprosić jej mieszkańców o jedzenie. Pukają do kolejnych domów, ale nikt nie chce ich nakarmić. Dzieciom jest przykro, postanawiają udzielić mieszkańcom wioski lekcji empatii. Wkładają do garnka kilka kamieni, zalewają je wodą i zaczynają gotować zupę. Udadają, że zupa pięknie pachnie i będzie pyszna, jeśli dołożą kilka składników. Dzieci kolejno wymieniają brakujące dodatki: cebulę, marchew i ziemniaki oraz mięso, a mieszkańcy wioski przynoszą je z domów. Klara wkłada wszystkie składniki do garnka i zupa rzeczywiście robi się smaczna. Dzieci częstują mieszkańców zupą z kamieni, wszyscy są zachwyceni jej smakiem. Wartość, o której przypomina historyjka, to zwrócenie uwagi na potrzeby innych osób i udzielanie im wsparcia.

Minipredstawienie znajduje się w *Książce ucznia* na stronach 62–63.



Sekcja kulturowa

Dziecko poznaje tradycyjną sztukę teatralną, może wziąć udział w jej przygotowaniu i wystawieniu pod kierunkiem nauczyciela.



Prace plastyczne

Dziecko wykonuje minikarty przedstawiające przedmioty związane z teatrem i wykorzystuje je do gry komunikacyjnej *Snap* (opis gry na s. 8).



Słownictwo i zwroty

- actor, audience, costume, lights, make-up, poster, programme, script, stage, ticket
- I can/I can't ...
- Can you ...?
Yes, I can.
No, I can't.
- Do you (watch school plays)?

Yes, I do.
No, I don't.
- I'm (print)ing.

- aktor, publiczność, kostium, oświetlenie, makijaż, plakat, program, scenariusz, scena, bilet
- Umiem/Nie umiem...
- Czy umiesz...?
Tak, umiem.
Nie, nie umiem.
- Czy (oglądasz szkolne przedstawienia)?
Tak, (oglądam).
Nie, nie (oglądam).
- (Drukuję).

Halloween

Dziecko poznaje nazwy postaci, zwierząt i przedmiotów związanych ze świętem Halloween, śpiewa piosenkę i bierze udział w grze komunikacyjnej.

Sekcja kulturowa

Dziecko dowiaduje się, jak obchodzą Halloween brytyjskie dzieci, i porównuje obchody tego święta w Wielkiej Brytanii do jego obchodów w Polsce.

Słownictwo i zwroty

- bat, cat, costume, ghost, lantern, monster, skeleton, spider, treats, witch
- I'm wearing ...
- Are you (a bat)?
Yes, I am.
No, I'm not
- nietoperz, kot, kostium, duch, lampion, potwór, szkielet, pająk, smakołyki, wiedźma
- Mam na sobie (Jestem ubrany/ubrana w)...
- Czy jesteś (nietoperzem)?
Tak, jestem.
Nie, nie jestem.

Piosenka

Tekst piosenki znajduje się w *Zeszyście ćwiczeń Tiger 3*. Przy tytule poniżej podany jest numer ścieżki z płyty CD z piosenkami dołączonej do *Książki ucznia Tiger 3*.



Come to the Halloween party!

Christmas

Dziecko poznaje nazwy postaci, zwierząt i przedmiotów związanych ze świętami Bożego Narodzenia, śpiewa piosenkę i bierze udział w grze komunikacyjnej.

Sekcja kulturowa

Dziecko dowiaduje się, czym jest cracker i co może zawierać; porównuje tradycje świąt Bożego Narodzenia w Wielkiej Brytanii i w Polsce.

Praca plastyczna

Dziecko rysuje w zeszytce *cracker* i umieszcza w nim rysunki dwóch rzeczy, które potrafi nazwać po angielsku. Rysunek wykorzystywany jest do zadawania pytań i udzielania odpowiedzi.

Słownictwo i zwroty

- bell, candle, Christmas stocking, Christmas tree, cracker, crown, Father Christmas, gift, snowflake, star
- Has your cracker got a (hat).
Yes, it has.
No, it hasn't.
- dzwonek, świeca, bożonarodzeniowa skarpetka, choinka, cracker, korona, Święty Mikołaj, prezent, płatek śniegu, gwiazda
- Czy twój cracker ma (kapelusz)?
Tak, ma.
Nie, nie ma.

Piosenka

Tekst piosenki znajduje się w *Zeszytce ćwiczeń Tiger 3*. Przy tytule poniżej podany jest numer ścieżki z płyty CD z piosenkami dołączonej do *Książki ucznia Tiger 3*.



The cracker song.



World Book Day

Dziecko poznaje tradycje i sposoby obchodzenia Dnia Książki w Wielkiej Brytanii, śpiewa piosenkę i mówi o tym, co lubi czytać.



Sekcja kulturowa

Dziecko dowiaduje się, jak obchodzą Dzień Książki brytyjskie dzieci, i porównuje obchody tego święta w Wielkiej Brytanii do jego obchodów w Polsce.



Słownictwo i zwroty

- adventure story, book with facts, fable, fairy tale, legend, myth, play, poem
- What do you like to read? I like ...
- historia przygodowa, literatura faktu, bajka z morałem, baśń, legenda, mit, sztuka teatralna, wiersz
- Co lubisz czytać? Lubię...



Piosenka

Tekst piosenki znajduje się w *Zeszyście ćwiczeń Tiger 3*. Przy tytule poniżej podany jest numer ścieżki z płyty CD z piosenkami dołączonej do *Książki ucznia Tiger 3*.



We love books!



Ukochani bohaterowie

podręczników dla najmłodszych!

TIGER



English Quest

Pacynka Digi



Bugs World

Maskotka Colin



Maskotka Spike



Maskotka Lucy



Do kupienia na
www.sklep.macmillan.pl

 macmillan
education