

ZASADY OGÓLNE

Wariant 1.

- Gra z całą grupą

Dzieci siedzą w kole na dywanie. Nauczyciel przygotowuje duży pionek (może to być dowolny przedmiot mieszczący się na polu gry i dobrze widoczny dla dzieci np. klocek, autko itp.) oraz kostkę do gry, a następnie rozkłada planszę na dywanie. Dzieci kolejno rzucają kostką, a następnie każde z nich przesuwają pionek o tyle pól, ile wskazuje kostka, głośno licząc pola po angielsku (samodzielnie, z pomocą nauczyciela lub pozostałych uczestników gry). Zadaniem dziecka jest wykonanie polecenia stosownie do opisu zamieszczonego w zasadach gry.

Za poprawną odpowiedź gracz jest nagradzany brawami lub przesunięciem pionka o określoną liczbę pól do przodu.

Brak odpowiedzi lub odpowiedź błędna, w zależności od umów zawartych przez nauczyciela z dziećmi przed grą może skutkować np. cofnięciem pionka o określoną liczbę pól, oddaniem fantów itp.

Gra toczy się, dopóki każdy z uczestników nie rzuci kostką. Jeśli pionek zatrzyma się na polu oznaczonym symbolami FINISH i START, graczowi przysługuje dodatkowy rzut kostką.

Wariant 2.

- Gra w zespole od 2 do 5 graczy

Dzieci siedzą na dywanie lub przy stoliku. Każdy gracz ma pionek w innym kolorze lub o innym kształcie. Gra rozpoczyna się od pola oznaczonego jako START. Dzieci kolejno rzucają kostką, a następnie każde z nich przesuwają pionek o tyle pól, ile wskazuje kostka, głośno licząc pola po angielsku (samodzielnie, z pomocą nauczyciela lub pozostałych uczestników gry). Zadaniem dziecka jest wykonanie polecenia stosownie do opisu zamieszczonego w zasadach gry.

Po udzieleniu poprawnej odpowiedzi gracz zgodnie z ustalonymi przed grą zasadami przesuwa pionek o określoną liczbę pól, ma prawo do dodatkowego rzutu kostką lub otrzymuje żeton.

Brak odpowiedzi lub odpowiedź błędna, w zależności od umów zawartych przez nauczyciela z dziećmi przed grą może skutkować np. cofnięciem pionka o określoną liczbę pól, utratą kolejki w rzutach, brakiem żetonu itp.

Gra toczy się do momentu, gdy wszyscy gracze staną na polu oznaczonym napisem FINISH. Wygrywa ten z graczy, który pierwszy dojdzie do mety lub zbierze najwięcej żetonów.

Uwaga:

Jeżeli dzieci znają liczebniki od 1 do 12, w obu wariantach do gry można wykorzystać dwie kostki i sumować liczbę oczek.

OPIS GRY NR 10 (UNITS 28–30)

Przygotuj mały przedmiot (kamyk, nakrętkę od butelki, klocek) oraz dowolne żetony, które będą oznaczać punkty.

- Gra z całą grupą:

Wariant 1.

Każde z dzieci ma pionek lub inny mały przedmiot. Nauczyciel podaje nazwę obrazka. Dziecko, które pierwsze podniesie rękę w górę, kładzie swój pionek na polu z tym obrazkiem. Gra kończy się, gdy na wszystkich polach z obrazkami znajdują się pionki.

Wariant 2.

Nauczyciel w kolejnych rundach układa pionki na polach w dowolnej kolejności, aż do wypełnienia wszystkich pól na planszy. Dzieci, które w każdej rundzie zgłoszą się jako pierwsze i podadzą prawidłową nazwę wskazanego obrazka po angielsku, otrzymują żeton – 1 punkt. Na zakończenie każdy zlicza po angielsku punkty. Wygrywa posiadacz największej liczby żetonów.

- Gra w małym zespole (4–5 graczy):

Każdy z uczestników gry ma 5 rzutów i w ustalonej uprzednio kolejności wykonuje rzut kamykiem na planszę. Jego zadaniem jest nazwać po angielsku obrazek, na który upadł rzucony przez niego kamyk. Jeśli trafi na pole puste – gracz traci kolejkę. Za prawidłowo podaną nazwę gracz otrzymuje jeden punkt (żeton), za brak lub niepoprawną odpowiedź nie otrzymuje punktu. Na zakończenie każdy z graczy przelicza po angielsku żetony. Wygrywa ten, kto zdobył najwięcej punktów.

Gra planszowa Units 1–3



Move back two spaces.
Cofnij się o dwa pola.



Oh no! Go back to start.
Wróć na start.



Count to five.
Policz do pięciu.



Count to ten.
Policz do dziesięciu.



Count to three.
Policz do trzech.



Sing the song Hello friends.
Zaśpiewaj piosenkę *Hello friends*.



Sing the song See you next time.
Zaśpiewaj piosenkę *See you next time*.



Say hello to Nolly.
Przywitaj się z Nolly.

What toy is this? / Nazwij zabawkę.



a car



a ball



a teddy bear



a doll

Gra planszowa Units 4–6



Name the family member.
Nazwij członka rodziny.



Name the part of the body.
Nazwij część ciała.



Name the colour.
Nazwij kolor.

Gra planszowa Units 7–9

Name the pictures.

Nazwij obrazki.



a bed



a cat



a book



a sofa



a carpet



a fish



a ball



a hamster



a chair



a table



a fridge



a rabbit



a parrot



a dog

Gra planszowa Units 10–12



Name the colours and the clothes.
Nazwij kolory i ubrania.



What is this?
Co to jest?



Sing the song *My Christmas wish list*.
Zaśpiewaj piosenkę *My Christmas wish list* – przy akompaniamentcie nagrania z płyty (CD, nr 15).



a T-shirt



a paper chain



a coat



a dress



a Christmas tree



boots



a star



mittens



trousers



a bell



a jumper



an angel



a skirt



socks



a hat

Gra planszowa Units 13–15

What is this? Name the pictures on the ice floes and help the explorer find the way to his boat.

Co to jest? Nazwij obrazki na krach lodowych i pomóż polarnikowi znaleźć drogę do łodzi.



a car



a plane



a bus



a train



a bike



a boat



a road



the sky



the sea



a snowball



skis



a sledge



snowflakes



a snowman

Gra planszowa Units 16–18

Name the pictures.

Nazwij obrazki.



a bread



vegetables



pizza



eggs



a ghost



a dwarf



spaghetti



fruits



ham



sandwiches



a princess



a dragon



milk



meat



juice



water



a king



a knight



soup



butter



potatoes



cheese

Gra planszowa Units 19–21

Name the pictures.

Nazwij obrazki.



a horse



a duck



a turkey



a cow



a goat



a pig



a lamb



an Easter basket



an Easter egg



a chicken

Gra planszowa Units 22–24

Name the pictures.

Nazwij obrazki.



a birthday cake



corn



a birthday hat



a birthday card



cherries



an apple



a present



a peach



beans



a pear



a pumpkin



grapes



a tomato



a pineapple



candles



a carrot



a plum



an onion



a potato



a banana



an orange



a cabbage

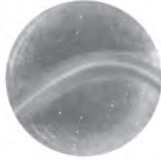
Gra planszowa Units 25–27

Name the pictures.

Nazwij obrazki.



rain



a rainbow



a cloud



the sun



an umbrella



a butterfly



a kite



a swing



a bird



wellingtons



a daisy



a gardener



a tulip



grass



a caterpillar



a drum



a watering can



a frog



a sun hat



sunglasses

Gra planszowa Units 28–30 (opis gry na stronie 2)



an elephant



a giraffe



London Eye



Big Ben



a sandcastle



a lion



the sea



a zebra



double-decker



a kangaroo



a backpack



a kite



Queen Elizabeth



a snake



a rope



a parrot



five o'clock tea



a monkey



a crocodile



a tiger



a lake



mountains



a forest



Buckingham Palace



a beach