

Daria Powałowska

Ponad **160**
świetnych
pomysłów!

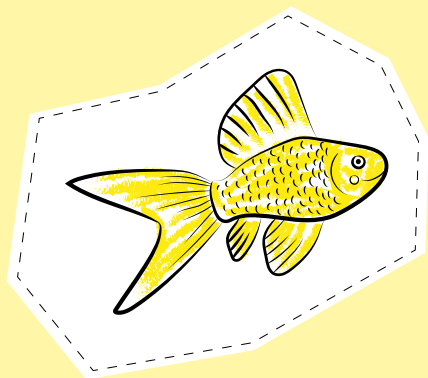


Angielski w przedszkolu

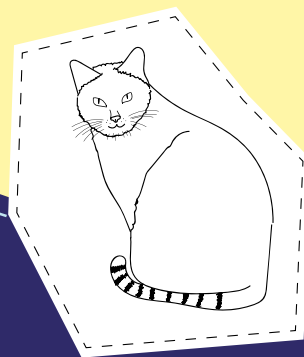
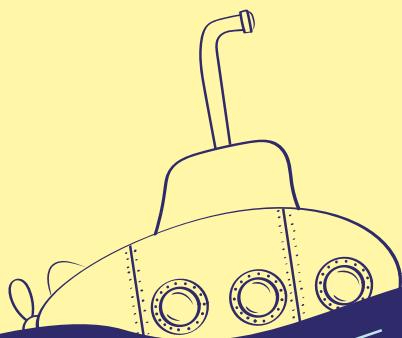


Gry i zabawy na dni wyjątkowe

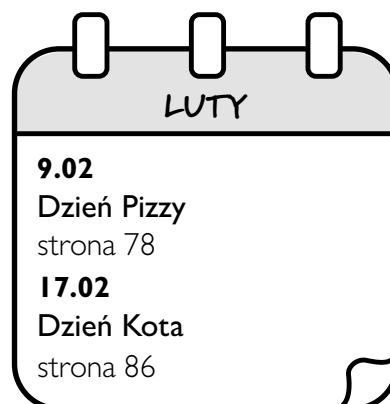
Doskonałe urozmaicenie rocznego planu pracy



- obrazkowe karty pracy
- scenariusze gier i zabaw
- materiały do kserowania



SPIS TREŚCI

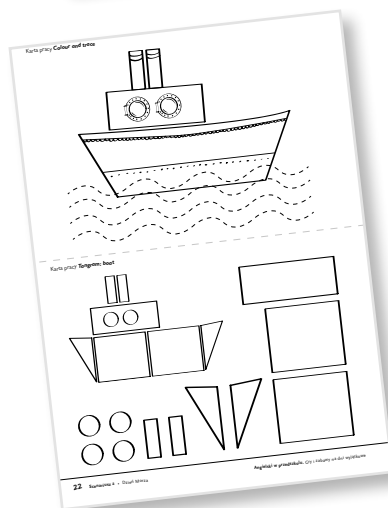
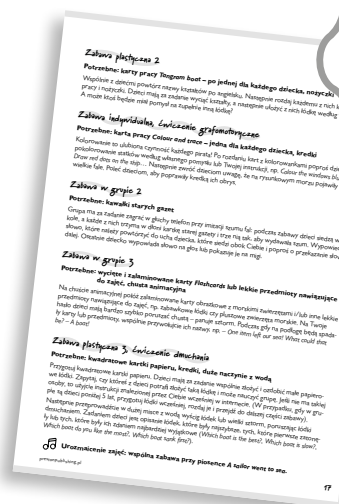
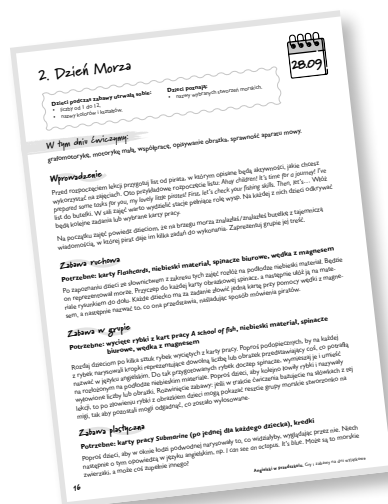


Jak korzystać z „Angielskiego w przedszkolu”?

Zorganizuj podopiecznym wyjątkowy dzień.

- Zapoznaj się z opisami gier i zabaw, które proponujemy na dany dzień.
- Wybierz te, które spodobały się Twojej grupie najbardziej, i ułóż je według uznania.
- Skopiuj dołączone ilustrowane karty pracy.
- Przygotuj dodatkowe pomoce.
- Zapewnij dzieciom wspaniałą zabawę!

SCENARIUSZ
+
KARTY PRACY



Pobierz kolorowe karty obrazkowe!

Aby uatrakcyjnić Twoje zajęcia z dziećmi, możesz wykorzystać wielobarwne karty *Flashcards*. Udostępniamy je w internecie. Pobierzesz je w trzech prostych krokach.

1. Wejdź na stronę dopobrania.prestonpublishing.pl i kliknij Pobierz pliki.
2. Utwórz konto i wpisz kod TE39MA28 w polu Kod książki.
3. Po zarejestrowaniu się znajdziesz plik PDF w zakładce Moja biblioteka.



Drogi Czytelniku,

jeśli szukasz pomysłów na interesujące ćwiczenia językowe dla dzieci, ta publikacja jest właśnie dla Ciebie! Stanowi ona zbiór propozycji różnych aktywności na zajęcia z języka angielskiego. Przedstawione tu zabawy są związane z obchodzeniem **dni wyjątkowych**, czyli takich, podczas których zwracamy uwagę na niedoceniane na co dzień elementy otaczającej nas rzeczywistości.

Pomysł na tę publikację zrodził się w mojej głowie już dawno. Jako nauczycielka języka angielskiego w dwujęzycznym przedszkolu niejednokrotnie musiałam przygotowywać wiele zajęć dodatkowo – ponad to, co oferował podręcznik – i świętowanie dni wyjątkowych okazało się wspaniałym **urozmaiceniem rocznego planu pracy**. Dzieci w ich trakcie bardzo chętnie uczestniczyły w zajęciach, były zmotywowane i zaintrygowane, a poznawane angielskie słówka same wchodziły im do głów. Zdecydowałam się więc zebrać moje pomysły na gry i zabawy w niniejszej książce, aby pomóc w urozmaicaniu swoich zajęć również innym przedszkolnym nauczycielom języka angielskiego. Publikacja ta może też jednak być doskonałym źródłem inspiracji dla nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej, animatorów, a także dla rodziców uczących swoje pociechy języka angielskiego w domu.

Angielski w przedszkolu zawiera **ponad 160 pomysłów** na zabawy ujętych w ramy **18 dni tematycznych**, takich jak Dzień Baśniowych Postaci czy Dzień Morza, oraz dodatkowego zestawu wakacyjnego przydadzącego się przy powtórkach. Możesz szybko sprawdzić rozkład dni tematycznych w spisie treści przedstawionym w formie kalendarza. Daty przypisane do poszczególnych scenariuszy nie są przypadkowe, a odpowiadają świętom ustanowionym przez różne organizacje takie jak ONZ.

W zestawie pomysłów na każdy dzień znajdują się opisy co najmniej siedmiu zabaw i ćwiczeń połączonych motywem przewodnim, w których wykorzystuje się dołączone karty pracy lub inne wyszczególnione pomoce. Zabawy te można łączyć według uznania, tworząc dostosowany do potrzeb określonej grupy plan dnia. Są to **rozmaite aktywności**: ruchowe, plastyczne, w formie dramy, zarówno indywidualne, jak i grupowe lub w parach. Dzięki takiemu zróżnicowaniu z powodzeniem wybierzesz coś, co spodoba się Twoim podopiecznym. Niektóre zabawy nie skupiają się tylko na nauce języka, a na przykład ćwiczą motorykę małą, zdolności matematyczne czy rozpoznawanie emocji. Tworząc materiały, miałam na uwadze nie tylko **doskonalenie umiejętności językowych**, lecz także ogólny, **holistyczny rozwój dzieci**, niezwykle ważny w wieku przedszkolnym.

Każdemu dniowi tematycznemu opracowanemu w tej publikacji odpowiada określony **zestaw kart pracy**. W sumie zajmują one aż 101 stron! To przydatne materiały, które łatwo skserujesz na zajęcia z dziećmi, a ułatwi Ci to **forma koło zeszytu**. Kart pracy możesz użyć nie tylko podczas obchodów dnia wyjątkowego, lecz także poza nimi, bo doskonale sprawdzą się one jako dodatki do zajęć lub zadania dla chętnych. Aby zachęcić Cię do takiego ich wykorzystania, na dwóch kolejnych stronach został zamieszczony zbiór pomysłów na różne aktywności z wykorzystaniem znajdujących się wśród nich kart obrazkowych (tzw. *Flashcards*).

Mam nadzieję, że spodobają Ci się propozycje aktywności, jakie przygotowałam. Liczę również na to, że Twoi uczniowie będą świetnie się bawić podczas zorganizowanych przez Ciebie wyjątkowych zajęć.

Z życzeniami satysfakcji płynącej z nauczania poprzez zabawę

Autorka

Zabawy z kartami obrazkowymi

Wśród kart pracy przypisanych do większości dni wyjątkowych z naszej publikacji znajdują się karty obrazkowe, czyli *Flashcards*. Podczas przeprowadzania wybranych aktywności możesz posłużyć się kartami z podpisami lub odciąć od nich podpisy, zwłaszcza jeśli w ramach danej lekcji nie zostały zaplanowane ćwiczenia czytania globalnego. Radzimy nie wyrzucać używanych już zestawów kart. Dzięki nim będzie można łatwo powtarzać z dziećmi wprowadzony wcześniej materiał podczas kolejnych lekcji.

Oto lista najciekawszych zabaw, które można przeprowadzić przy użyciu kart *Flashcards*:

What is missing?

Rozłóż zestaw kart na stole lub na podłodze. Poproś dzieci o zamknięcie oczu, a następnie zabierz jedną kartę. Dzieci mają za zadanie wskazać, co zniknęło. Ewentualnie o zabranie karty możesz również poprosić wybranego ucznia.

Memory

Gry *memory* nie trzeba nikomu przedstawiać. Polega ona na szukaniu par tych samych obrazków pośród odwróconych kart. Aby można było w nią zagrać, powiel karty obrazkowe dwa razy. Opcjonalnie zestaw kart do *memory* dla starszych dzieci może zawierać pary składające się ze słówek i odpowiadających im obrazków.

Snap the card

Rozłóż zestaw kart na stole lub na podłodze. Podawaj słowa z wybranych kart. Dzieci mają za zadanie dotykać odpowiednie obrazki dłońią lub klepać je packą na muchy.

Find the card 1

Rozłóż karty w różnych miejscach sali i odtwórz piosenkę (najlepiej związaną tematycznie z kartami). Poproś dzieci, by podczas jej trwania biegały swobodnie po pomieszczeniu. W pewnym momencie zatrzymaj nagranie i wypowiedz słowo z wybranej karty. Dzieci mają za zadanie ją odnaleźć i wskazać. Warto, aby karty zostały umieszczone na pewnej wysokości za pomocą taśmy mocującej lub na podłodze w obręczach lub szarfach, tak aby dzieci nie stąpały po nich podczas poszukiwań.

Find the card 2

Skseruj karty w mniejszym rozmiarze i wybierz tyle, aby ich liczba odpowiadała liczbie dzieci w grupie. Rozłóż karty na podłodze i włącz muzykę (tak jak w poprzedniej wersji tej zabawy). Kiedy ją zatrzymasz, dzieci powinny odnaleźć odpowiednie karty i usiąść na nich.

Throw a pea-bag at the card

Rozłóż karty w rzędzie na podłodze w znaczących odstępach. Zadaniem dzieci jest rzucanie woreczkiem z grochem ze wskazanego miejsca w kartę ze słowem, które podasz.

Chinese whispers

To popularna zabawa w głuchy telefon. Powiedz słowo z jednej z kart na ucho wybranemu dziecku. Jego zadaniem jest wyszeptanie go kolejnej osobie w kole, która ma przekazać je kolejnej i tak dalej. Ostatnia osoba z grupy ma odnaleźć odpowiednią kartę w zestawie *Flashcards*.

Pick and show

Wskazane dziecko wybiera jedną z przygotowanego wcześniej zestawu kart i rysuje lub pokazuje innym dzieciom za pomocą gestów to, co się na niej znajduje. Pozostali członkowie grupy mają za zadanie odgadnąć, co to takiego.

Test your memory

Ułóż karty obrazkowe w rzędzie. Wypowiedz z dziećmi wszystkie słowa po kolei. Następnie odwróć ostatnią kartę. Dzieci mają chórem powtórzyć nazwy z obrazków raz jeszcze, łącznie z nazwą ostatniego obrazka, którego już nie widać. To samo zróbcie z kolejnymi kartami aż do momentu, gdy wszystkie obrazki będą odwrócone, a dzieci będą przywoływać z pamięci cały ciąg wyrazów. Na koniec sprawdź poprawność ich wyliczenia, odwracając karty obrazkami do góry.

What's on the card?

Wysuwaj powoli wybrane karty zza nieprzezroczystego kartonu lub teczki. Zadaniem dzieci jest jak najszybsze odgadnięcie, co przedstawiają ukazujące się stopniowo ilustracje.

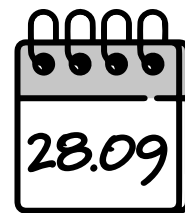
True or false?

Ustaw w sali dwa krzeselka. Na jednym przyklej napis *True* i dorysuj uśmiechniętą buzię, a na drugim umieść napis *False* ze smutną miną. Podziel dzieci na dwie rywalizujące ze sobą drużyny i poproś, aby każda ustawiła się w rzędzie kilka metrów przed krzeselkami. Następnie stań pomiędzy nimi tak, aby dzieci Cię widziały, i pokaż wybraną kartę obrazkową (z odciętym słowem), jednocześnie wypowiadając jedno ze słów, które właśnie ćwiczyacie. Celem każdego zawodnika z pary jest jak najszybsze dobiegnięcie do właściwego krzeselka i zajęcie go przed swoim rywalem. Dzieci dążą do zajęcia krzeselka z napisem *True*, jeśli wypowiedziane słowo odpowiada obrazkowi z karty, lub do krzeselka z napisem *False*, jeśli wyraz nie jest zgodny z ilustracją.

Riddles

Popatrz na wybraną kartę i opisz to, co się na niej znajduje. Dzieci mają odgadnąć nazwę tego, co przedstawia ilustracja.

2. Dzień Morza



Dzieci podczas zabawy utrwalą sobie:

- liczby od 1 do 12,
- nazwy kolorów i kształtów.

Dzieci poznają:

- nazwy wybranych stworzeń morskich.

W tym dniu ćwiczymy:

grafomotorykę, motorykę małą, współpracę, opisywanie obrazka, sprawność aparatu mowy.

Wprowadzenie

Przed rozpoczęciem lekcji przygotuj list od pirata, w którym opisane będą aktywności, jakie chcesz wykorzystać na zajęciach. Oto przykładowe rozpoczęcie listu: *Ahoy children! It's time for a journey! I've prepared some tasks for you, my lovely little pirates! First, let's check your fishing skills. Then, let's...* Włóż list do butelki. W sali zajęć warto wydzielić stacje pełniące rolę wysp. Na każdej z nich dzieci odkrywać będą kolejne zadania lub wybrane karty pracy.

Na początku zajęć powiedz dzieciom, że na brzegu morza znalazłeś/znalazłaś butelkę z tajemniczą wiadomością, w której pirat daje im kilka zadań do wykonania. Zaprezentuj grupie jej treść.

Zabawa ruchowa

Potrzebne: karty *Flashcards*, niebieski materiał, spinacze biurowe, wędka z magnesem

Po zapoznaniu dzieci ze słownictwem z zakresu tych zajęć rozłóż na podłodze niebieski materiał. Będzie on reprezentował morze. Przyczep do każdej karty obrazkowej spinacz, a następnie ułóż ją na materiale rysunkiem do dołu. Każde dziecko ma za zadanie złowić jedną kartę przy pomocy wędki z magnesem, a następnie nazwać to, co ona przedstawia, naśladując sposób mówienia piratów.

Zabawa w grupie

Potrzebne: wycięte rybki z kart pracy *A school of fish*, niebieski materiał, spinacze biurowe, wędka z magnesem

Rozdaj dzieciom po kilka sztuk rybek wyciętych z karty pracy. Poproś podopiecznych, by na każdej z rybek narysowali kropki reprezentujące dowolną liczbę lub obrazek przedstawiający coś, co potrafią nazwać w języku angielskim. Do tak przygotowanych rybek doczep spinacze, wymieszaj je i umieść na rozłożonym na podłodze niebieskim materiale. Poproś dzieci, aby kolejno łowiły rybki i nazywały wyłowione liczby lub obrazki. Rozwinięcie zabawy: jeśli w trakcie ćwiczenia bazujecie na słówkach z tej lekcji, to po złowieniu rybki z obrazkiem dzieci mogą pokazać reszcie grupy morskie stworzonko na migi, tak aby pozostali mogli odgadnąć, co zostało wylosowane.

Zabawa plastyczna

Potrzebne: karty pracy *Submarine* (po jednej dla każdego dziecka), kredki

Poproś dzieci, aby w oknie łodzi podwodnej narysowały to, co widziałyby, wyglądając przez nie. Niech następnie o tym opowiedzą w języku angielskim, np. *I can see an octopus. It's blue.* Może są to morskie zwierzaki, a może coś zupełnie innego?

Zabawa plastyczna

Potrzebne: karty pracy Tangram: boat (po jednej dla każdego dziecka), nożyczki

Wspólnie z dziećmi powtórz angielskie nazwy kształtów (np. *circle, square, triangle, rectangle*). Następnie rozdaj każdemu z nich karty pracy i nożyczki. Dzieci mają za zadanie wyciąć kształty, a następnie ułożyć z nich statek według wzoru. A może ktoś będzie miał pomysł na statek wyglądający zupełnie inaczej?

Zabawa plastyczna z ćwiczeniem grafomotorycznym

Potrzebne: karty pracy Colour and trace (po jednej dla każdego dziecka), kredki

Kolorowanie to ulubiona czynność każdego pirata! Po rozdaniu kart z kolorowanymi poproś dzieci o pokolorowanie statków według ich własnego pomysłu lub zgodnie z Twoją instrukcją, np. *Colour the windows blue, Draw red dots on the ship* itp. Następnie zwróć uwagę dzieci na to, że na rysunkowym morzu pojawiły się wielkie fale. Poleć im, aby poprawiły kredką ich zarys.

Zabawa w grupie

Potrzebne: strony ze starych gazet

Grupa ma za zadanie zagrać w głuchy telefon przy imitacji szumu fal. Podczas zabawy dzieci siedzą w kole, a każde z nich trzyma w dłoniach stronę ze starej gazety i pociera jej części o siebie tak, aby wydawała szum. Wypowiedz słowo, które należy powtórzyć, do ucha dziecka siedzącego obok Ciebie i poproś o przekazanie go dalej. Ostatnie dziecko wypowiada słowo na głos lub pokazuje jego znaczenie na migi.

Zabawa w grupie

Potrzebne: wycięte i zalaminowane karty Flashcards lub lekkie przedmioty nawiązujące do tematu zajęć, chusta animacyjna

Na chuście animacyjnej rozłóż zalaminowane karty obrazkowe i/lub inne lekkie przedmioty nawiązujące do tematu zajęć, np. zabawkowe łódki czy pluszowe zwierzęta morskie. Na Twoje hasło dzieci mają bardzo szybko poruszać chustą, imitując panujący sztorm. Podczas gdy na podłogę będą spadały karty lub przedmioty, wspólnie przywołujcie ich nazwy. Możesz na przykład zawołać: *One item has left our sea! What could that be?*, na co dzieci odpowiedzą: *A boat!*

Zabawa plastyczna i ćwiczenie dmuchania

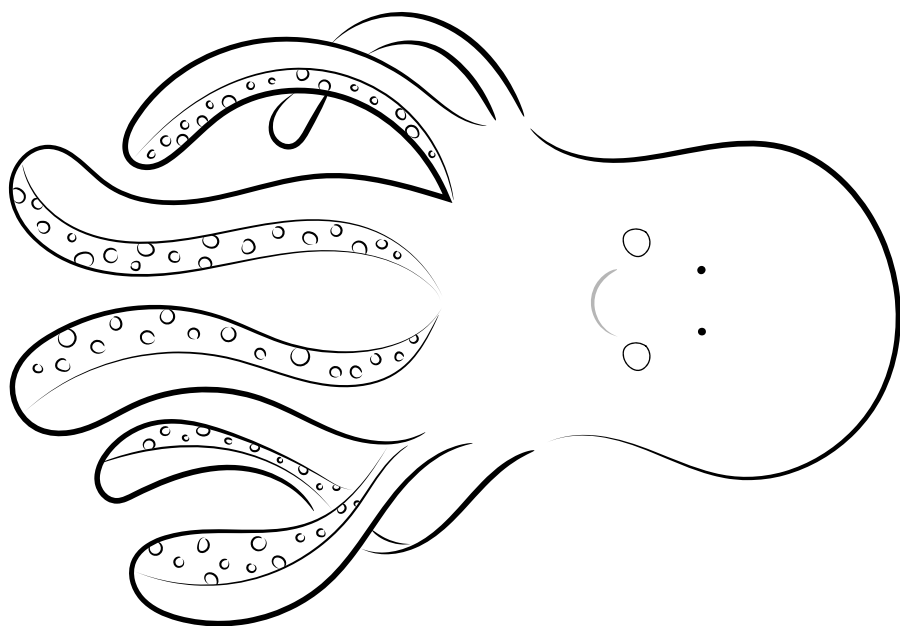
Potrzebne: kwadratowe kartki papieru (po jednej dla każdego dziecka), kredki, duże naczynie z wodą

Dzieci mają za zadanie wspólnie zrobić z kwadratowych kartek małe papierowe łódki, a następnie je ozdobić. Zapytaj, czy ktoś z dzieci potrafi zrobić taką łódkę i może nauczyć grupę. Jeśli nie ma takiej osoby, to użycie instrukcji znalezionej przez Ciebie wcześniej w internecie. W przypadku, gdy w grupie są dzieci poniżej piątego roku życia, przygotuj łódki wcześniej, rozdaj je i przejdź do dalszej części zabawy. Mając gotowe łódki, przeprowadźcie w dużej misce z wodą wyścig lub zróbcie wielki sztorm. Poruszajcie łódkami, dmuchając w nie. Zadaniem dzieci jest określenie, które łódki są najszybsze, które pierwsze zatonięły lub które są ich zdaniem pod jakimś względem wyjątkowe. Przykłady Twoich pytań: *Which boat is the best?, Which boat is slow?, Which boat do you like the most?, Which boat sank first?*

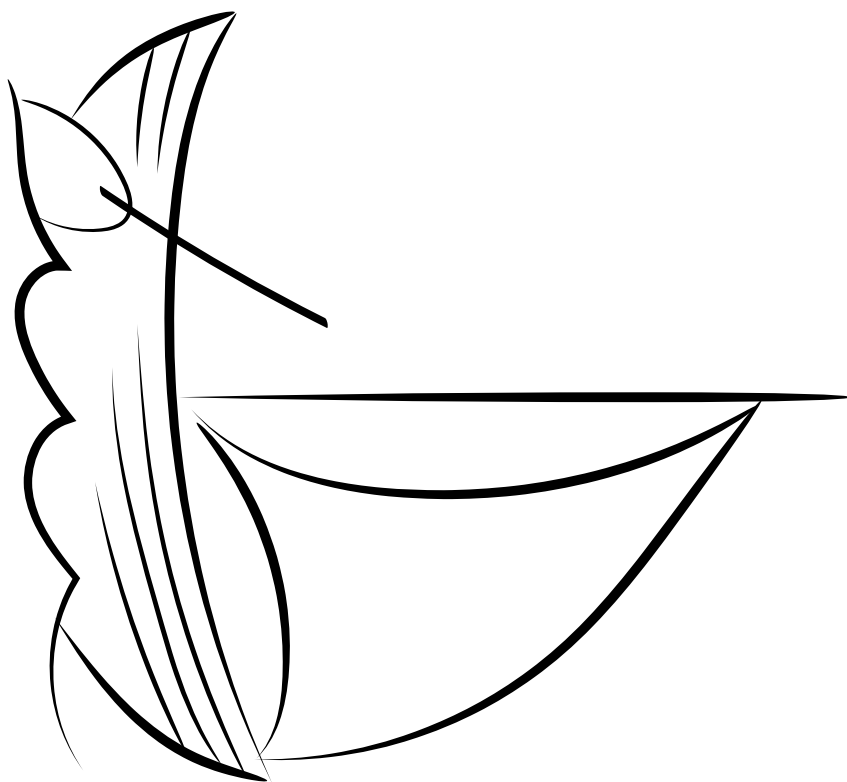


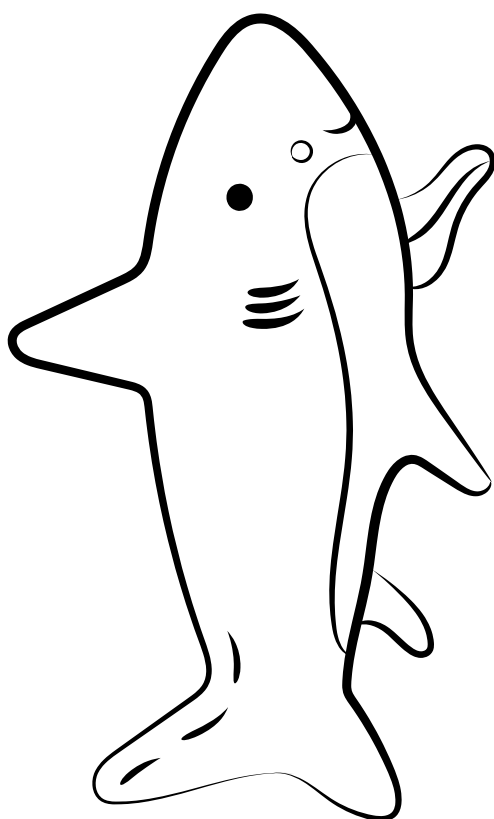
Urozmaicenie zajęć: wspólna zabawa przy piosence *A Sailor Went to Sea*.

OCTOPUS

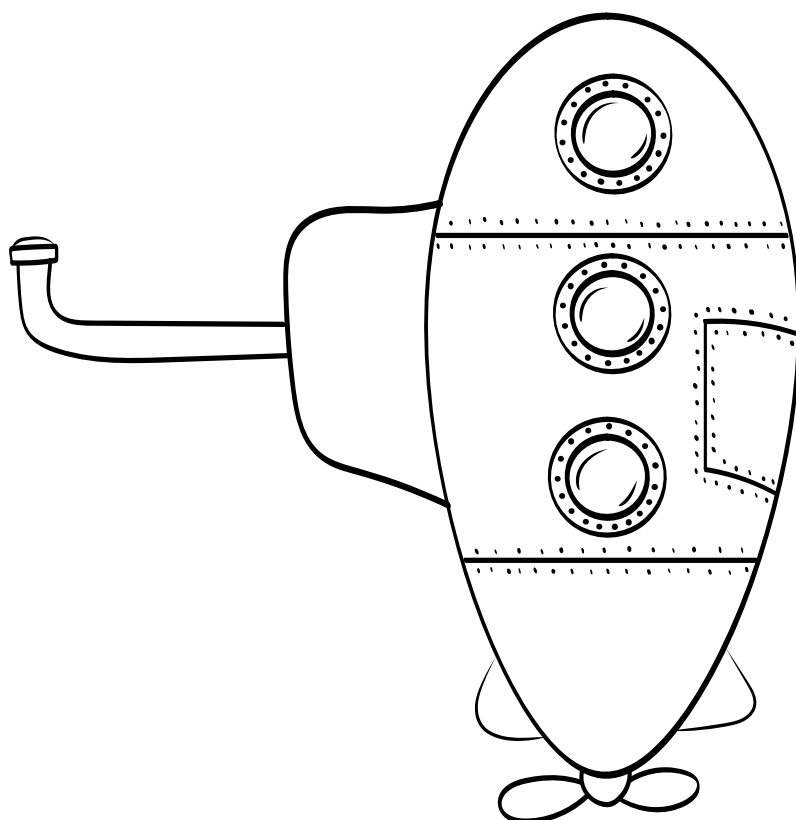


BOAT



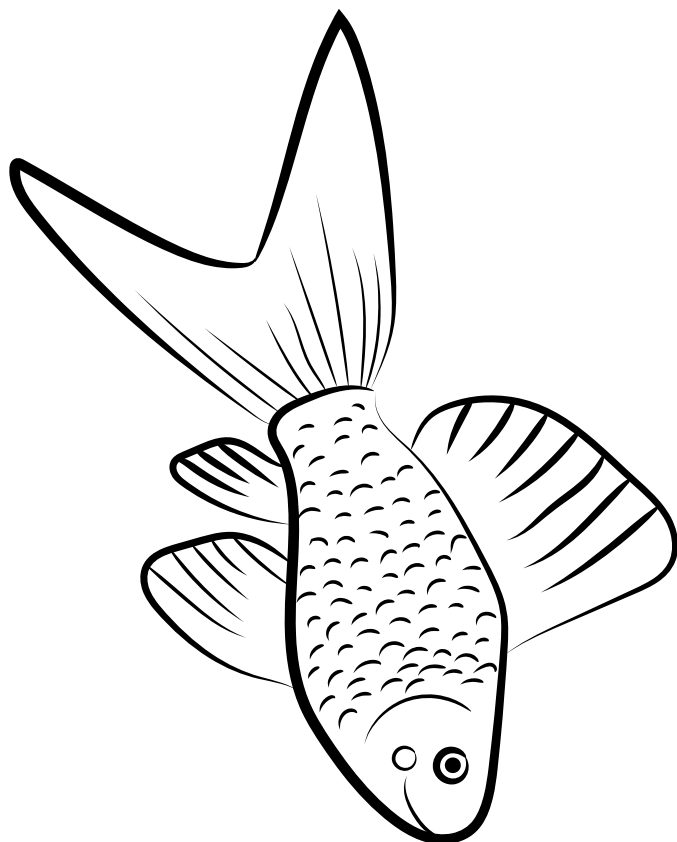


SHARK

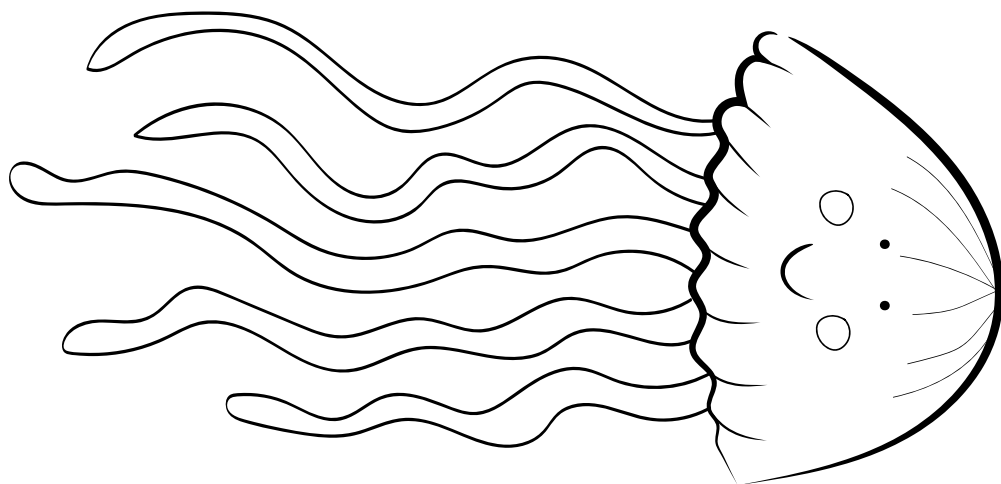


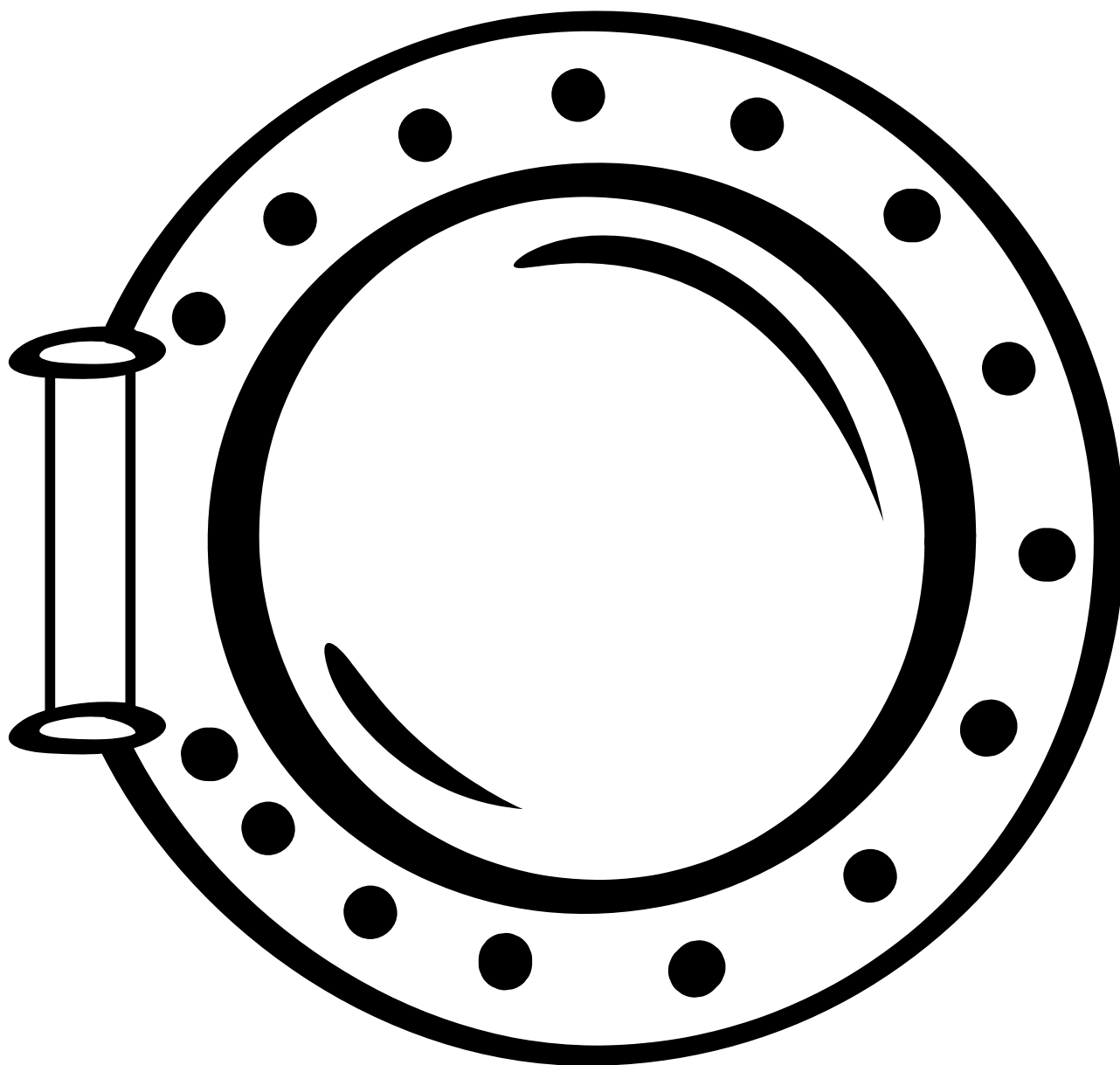
SUBMARINE

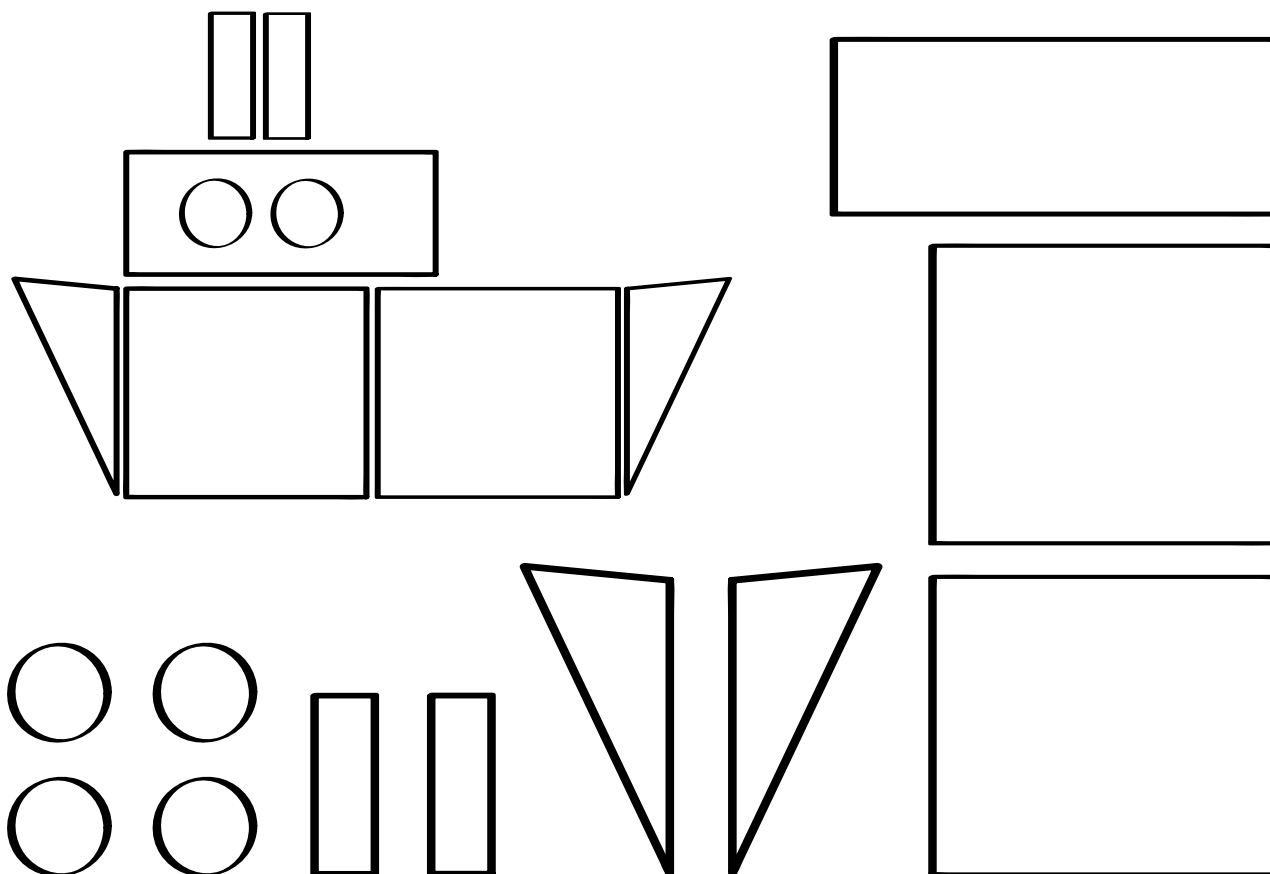
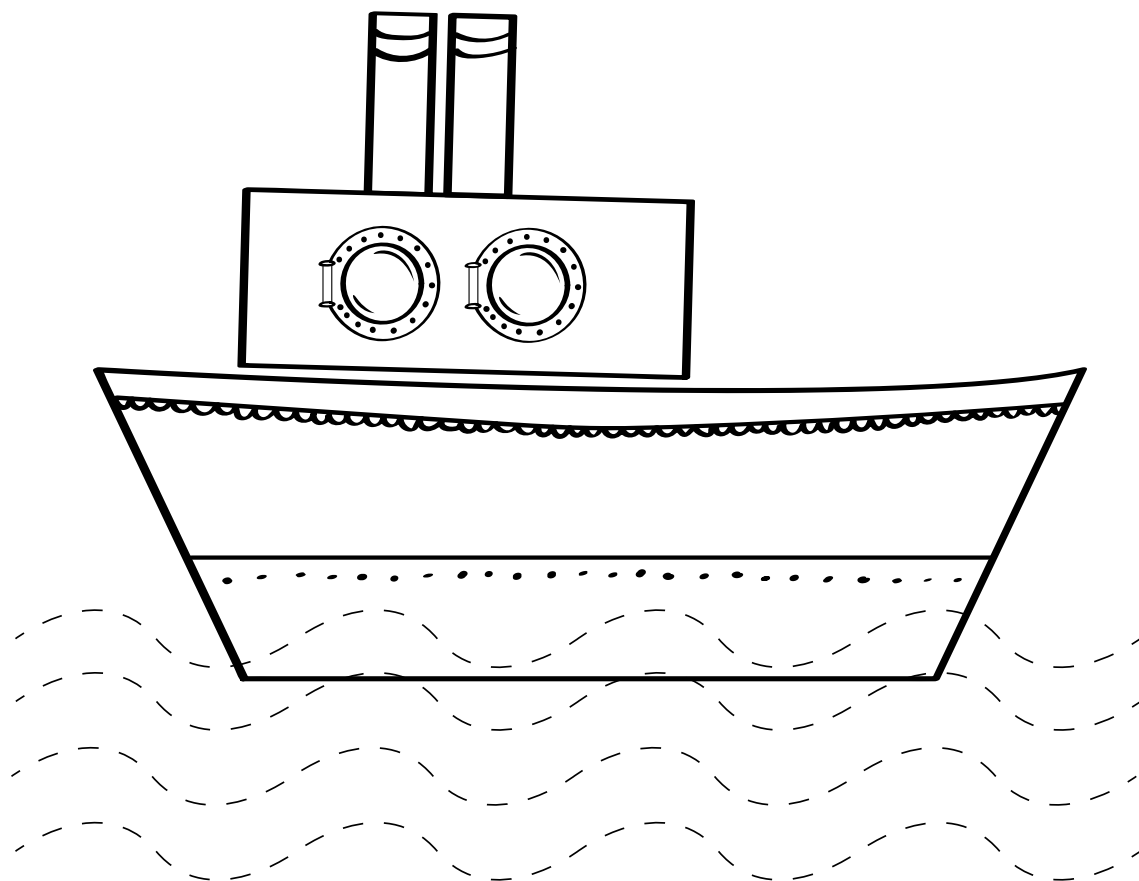
FISH

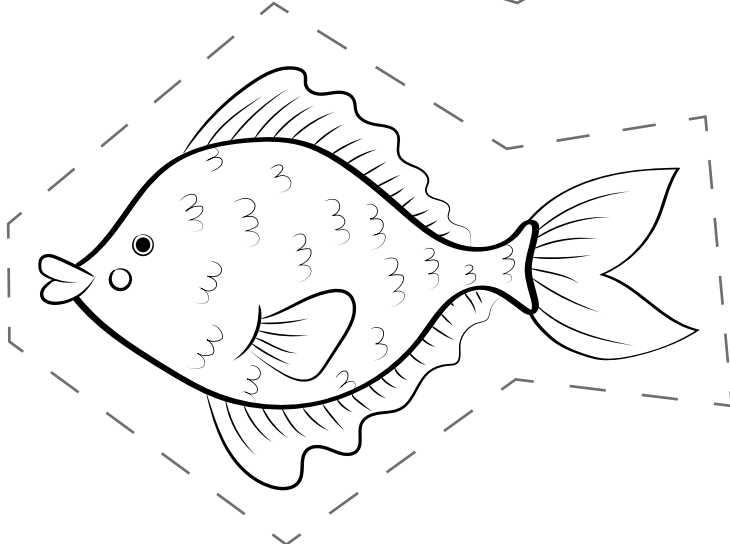
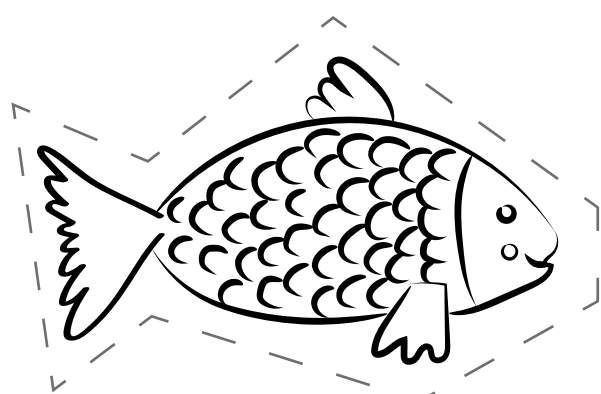
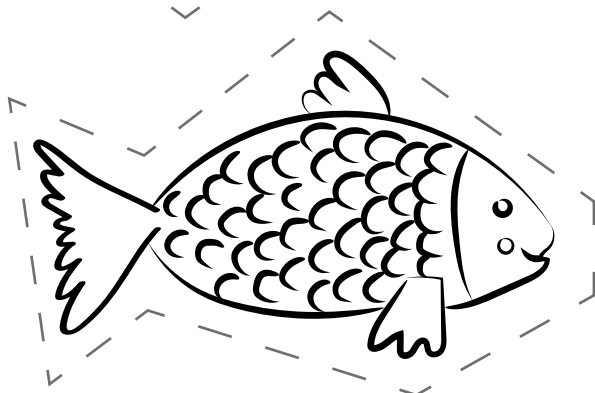
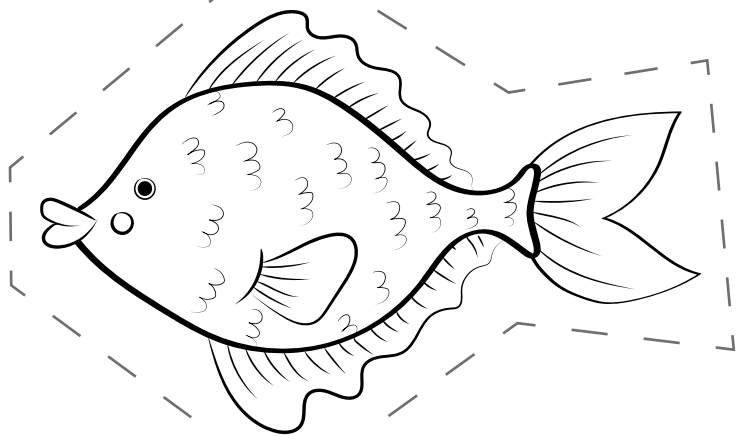
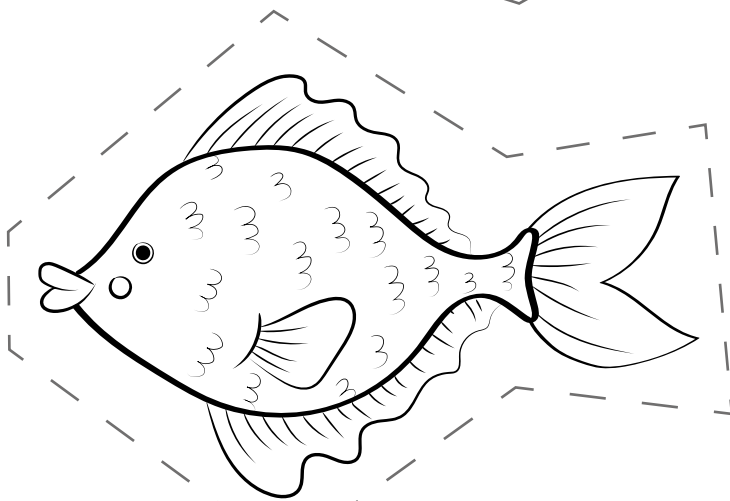
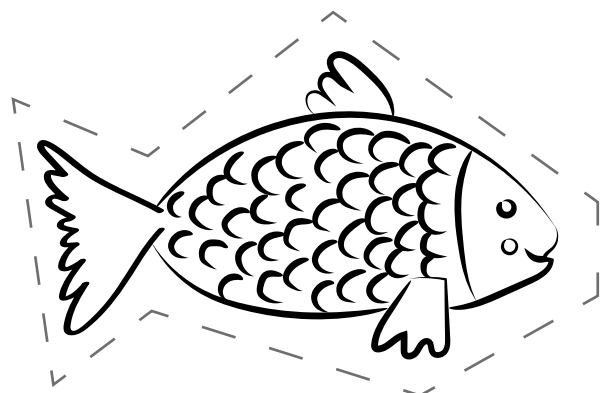
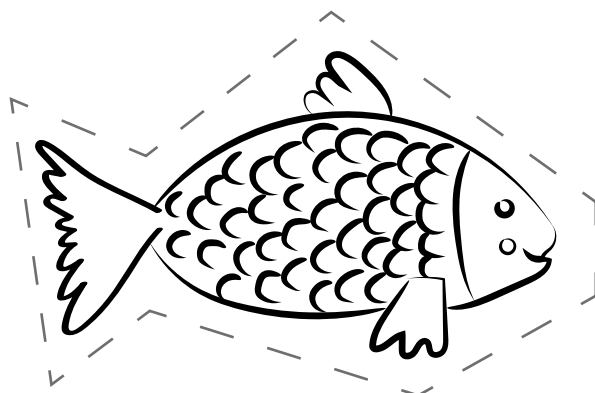
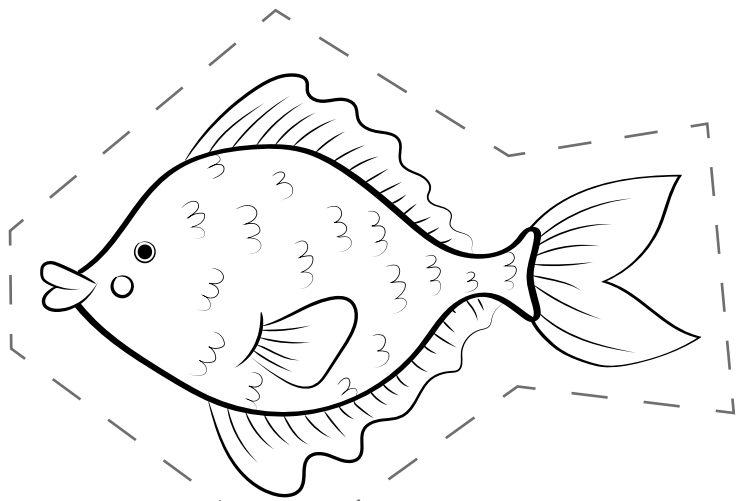


JELLYFISH









Z angielskim przez świat.

Krzyżówki ze słowniczkiem

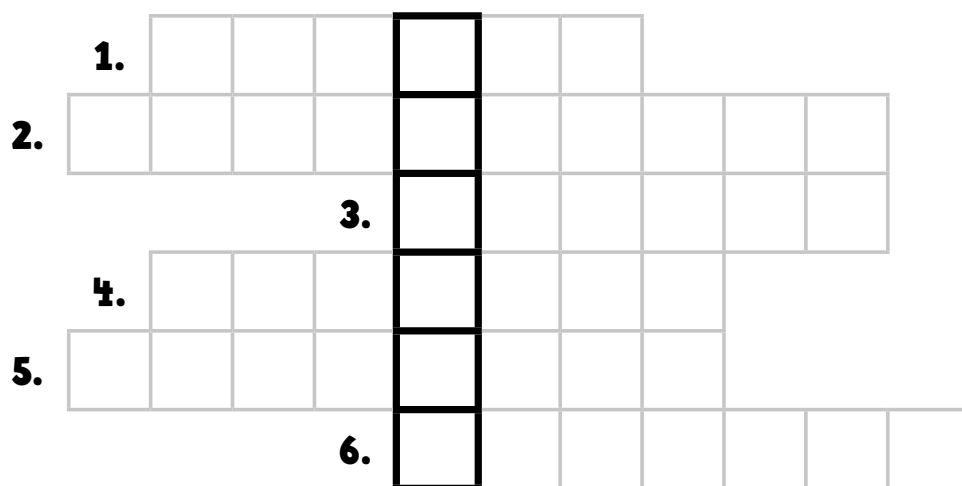
Rozwiązuj krzyżówki i poznawaj świat razem z nami!

101 doskonałych krzyżówek, dzięki którym mali uczniowie:

- poznają geografie świata, a także państwa i ich stolice,
- dowiedzą się wielu ciekawych rzeczy o 42 krajach,
- opanują słownictwo i poćwiczą pisownię wyrazów,
- będą jednocześnie bawić się i uczyć.



Rozwiąż przykładową krzyżówkę!



person – osoba
place – miejsce
ill – chory
borrow – pożyczać
toothache – ból zęba

1. This person works on a farm.
2. A waiter works there.
3. This person helps ill people.
4. The place where you can borrow books.
5. The place where nurses work.
6. This person helps people with a toothache.

**Dla dzieci
w wieku
od 7 do 10 lat**

KUP KSIĄŻKĘ ►

Angielski dla dzieci. Zdanie po zdaniu

Doskonały materiał do stawiania pierwszych kroków w mówieniu po angielsku. Przygody dwójga sympatycznych bohaterów, uroczej Cheerfy i zabawnego Grumpy'ego, zachęcą dziecko do nauki.

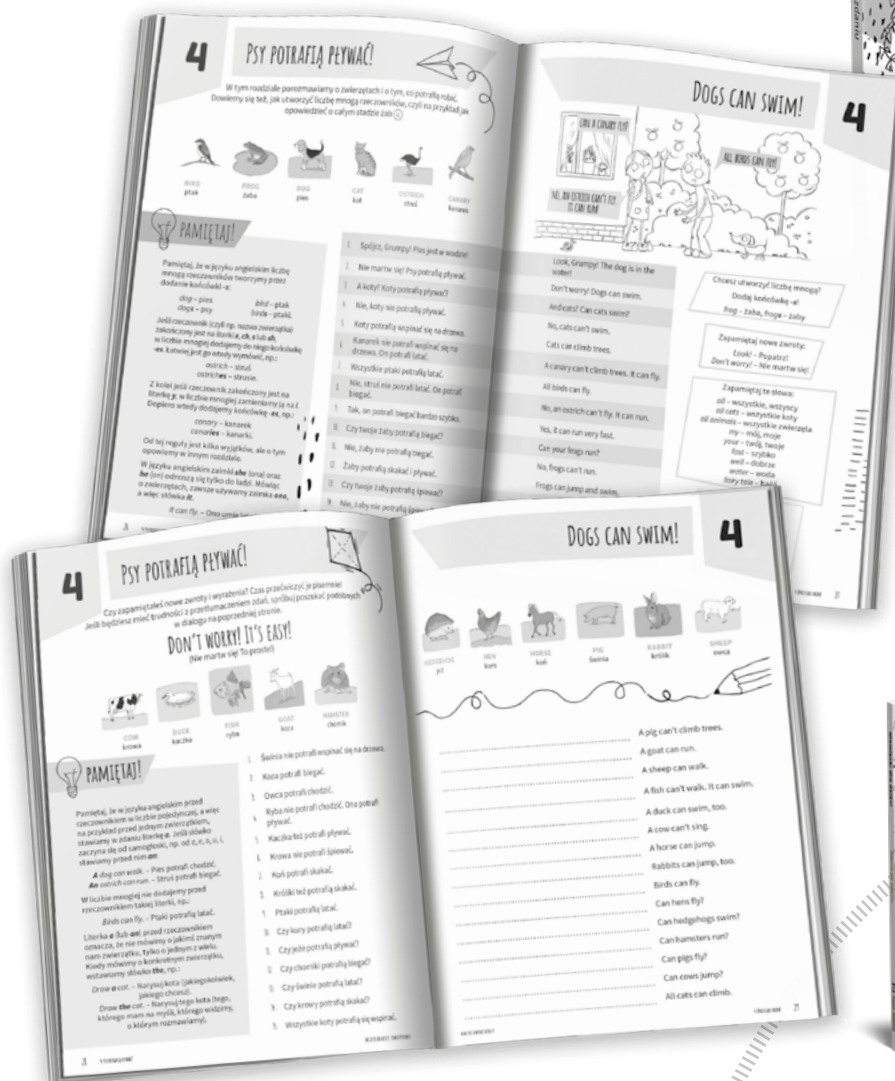
Dzięki tej książce mały uczeń:

- pozna podstawowe konstrukcje zdaniowe i przydatne słówka,
- skutecznie je zapamięta dzięki pięknym, wesołym ilustracjom,
- zacznie stosować język angielski w praktyce.



**Dla dzieci
w wieku
od 6 do 10 lat**

W serii ukazały się również:



KUP KSIĄŻKĘ ►



Angielski w przedszkolu

Gry i zabawy na dni wyjątkowe

Uczysz języka angielskiego w przedszkolu? Brakuje Ci pomysłów na interesujące ćwiczenia dla dzieci? Poznaj publikację, dzięki której Twoi mali podopieczni będą **uczyć się angielskiego poprzez zabawę**.

Znajdziesz tu ponad **160 pomysłów na zabawy** w ramach 18 dni tematycznych, takich jak Dzień Baśniowych Postaci czy Dzień Morza. Każdy z nich składa się z propozycji gier i zabaw, które możesz dowolnie komponować. Są to **zróżnicowane aktywności**: ruchowe, plastyczne czy w formie dramy, zarówno indywidualne, jak i grupowe lub w parach.

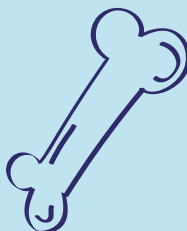
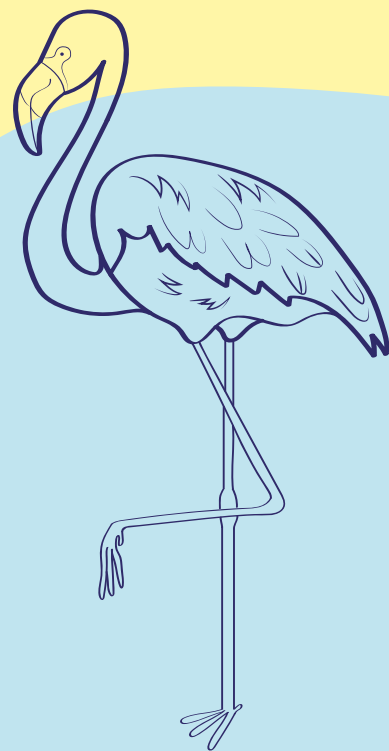
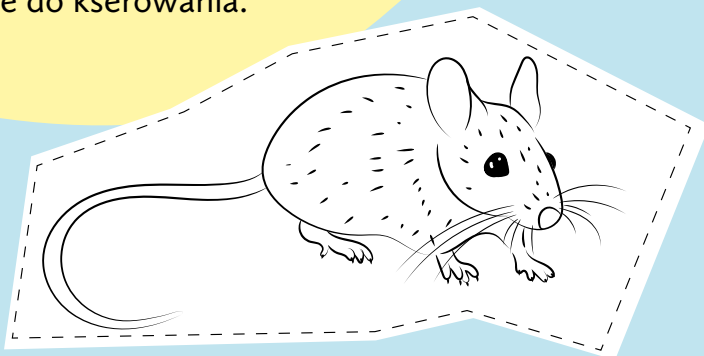
Do poszczególnych rozdziałów zostały dołączone **obrazkowe karty pracy**, gotowe do wykorzystania na zajęciach z dziećmi i łatwe do kserowania.

Nasze gry i zabawy **holistycznie wspierają rozwój dzieci** m.in. poprzez:

- wprowadzanie podstawowych angielskich słówek i fraz,
- doskonalenie umiejętności liczenia,
- naukę rozpoznawania emocji,
- ćwiczenie zdolności motorycznych.

Angielski w przedszkolu. Gry i zabawy na dni wyjątkowe to doskonałe urozmaicenie rocznego planu pracy dla każdego nauczyciela języka angielskiego. Scenariusze zabaw mogą zainspirować też rodziców, animatorów czy kierowników świetlic.

101
kart
pracy!



ISBN 978-83-66384-66-8



9 788366 384668 >

 Preston Publishing

www.prestonpublishing.pl

Obserwuj nas:

