

Robert Bondoroi

O CĂLĂTORIE DISTRACTIVĂ PRIN

CLASA PREGĂTITOARE

MODULUL 1

MODULUL 2

MODULUL 3

MODULUL 4

MODULUL 5

LIMBA
ENGLEZĂ

ÎNDRUMĂTORUL
PROFESORULUI
TEACHER'S GUIDE



Robert Bondoroi

O călătorie distractivă prin clasa pregătitoare

LIMBA ENGLEZĂ

Auxiliarul de limba engleză este conceput pentru elevii din clasa pregătitoare și completează setul „*O călătorie distractivă prin clasa pregătitoare*”, alcătuit din cinci caiete de creație și mapa elevului. Acesta a fost elaborat în concordanță cu particularitățile de vârstă ale elevilor și urmărește dezvoltarea treptată a competențelor de comunicare în limba engleză prin activități accesibile, atractive și adaptate nivelului lor de dezvoltare.

Auxiliarul păstrează aceeași abordare interdisciplinară care caracterizează întregul set educațional, oferind numeroase oportunități de realizare a conexiunilor între limba engleză și celelalte domenii de învățare. În acest fel, noile noțiuni nu sunt prezentate izolat, ci sunt integrate în contexte familiare elevilor, contribuind la consolidarea cunoștințelor dobândite în cadrul celorlalte activități desfășurate la clasă.



Lecțiile sunt construite în jurul aceluiași personaj care îi însoțesc pe copii și în caietele de creație (aligatorul Ali, motănelul Miaunel, Ica iepurica etc.). Familiaritatea cu aceste personaje le oferă elevilor un sentiment de siguranță și îi ajută să participe cu mai multă încredere la activitățile de învățare. Totodată, personajele pot deveni un sprijin valoros pentru cadrul didactic în introducerea vocabularului nou, în prezentarea unor dialoguri simple, în jocurile de rol sau în activitățile de consolidare și recapitulare.

La începutul fiecărei lecții, în partea stângă sus a paginii, sunt ilustrate personajul asociat și litera mare de tipar corespunzătoare. Aceste elemente grafice creează legături cu activitățile desfășurate în celelalte caiete ale setului. Cadrul didactic poate valorifica aceste repere pentru a construi întreaga lecție în jurul personajului respectiv, utilizând mascote, marionete, jucării, jetoane, cântece, povești, jocuri de mișcare sau alte resurse interactive care stimulează participarea activă a copiilor.

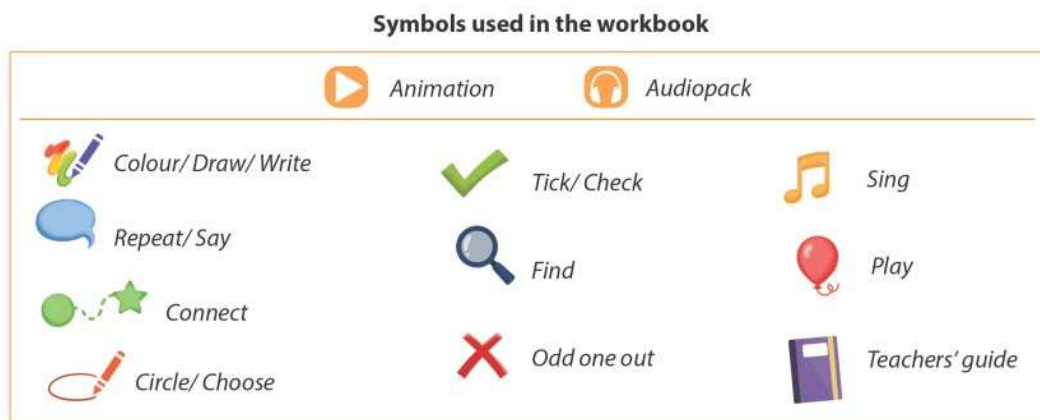
Activitățile propuse urmăresc învățarea limbii engleze într-un mod natural, prin joc, comunicare și repetare. Accentul este pus pe dezvoltarea înțelegerii și exprimării orale, pe familiarizarea cu vocabularul de bază și cu expresii uzuale, fără a pune presiune asupra elevilor în ceea ce privește scrierea sau memorarea unor reguli gramaticale. La această vârstă, contactul cu limba străină trebuie să fie unul plăcut și lipsit de stres, bazat pe jocuri, experiențe pozitive și pe implicarea activă a fiecărui copil.

De asemenea, auxiliarul oferă profesorului libertatea de a adapta activitățile la ritmul și nivelul clasei. Exercițiile pot fi completate cu jocuri didactice, activități în perechi sau în echipe, cântece, mișcare și materiale concrete, astfel încât fiecare lecție să devină o experiență de învățare atractivă și motivantă. Personajele, imaginile și activitățile propuse reprezintă puncte de plecare pentru numeroase situații de comunicare, încurajând folosirea limbii engleze într-un mod firesc și apropiat de universul copiilor.

Auxiliarul cuprinde 72 de pagini, organizate în lecții care urmează o structură unitară și ușor de parcurs de către elevi. Fiecare lecție debutează cu o secțiune dedicată explorării și descoperirii noilor conținuturi, oferind copiilor posibilitatea de a se familiariza treptat cu vocabularul și structurile lingvistice propuse. Aceasta este urmată de un cântec sau de o poezie, menite să faciliteze învățarea prin ritm, repetiție și joc. Lecția include apoi exerciții și activități variate de consolidare, precum și jocuri de rol și de mișcare, prin intermediul cărora elevii exersează și utilizează în contexte practice noile achiziții lingvistice.

Diversitatea activităților contribuie la menținerea interesului și a implicării copiilor pe tot parcursul lecției, încurajând participarea activă și comunicarea în limba engleză.

Fiecare tip de activitate este identificat printr-un simbol sugestiv, ușor de recunoscut și de înțeles de către elevi. Astfel, copiii se familiarizează rapid cu modul de organizare a lecțiilor și pot anticipa cu ușurință tipul de activitate pe care urmează să o desfășoare.



Auxiliarul este completat de o aplicație multimedia care îmbogățește experiența de învățare prin resurse digitale atractive. Aceasta include cântece, poezii, scurte animații și exerciții de ascultare, oferind elevilor ocazia de a exersa pronunția, înțelegerea mesajelor orale și vocabularul într-un mod interactiv și motivant. Integrarea acestor resurse digitale transformă învățarea limbii engleze într-o experiență dinamică, adaptată intereselor și stilului de învățare al copiilor din clasa pregătitoare.

Recomandare metodică: Activitățile descrise în acest îndrumător au caracter orientativ. Cadrul didactic poate adapta durata, ordinea și modul de desfășurare a acestora în funcție de particularitățile colectivului de elevi, de ritmul de lucru al clasei și de resursele disponibile.

Notă: Pe parcursul acestui îndrumător este utilizat termenul generic **TEACHER** pentru a desemna cadrul didactic care predă limba engleză.

ÎNDRUMĂTORUL PROFESORULUI – TEACHER'S GUIDE

Initial Assessment (p. 4-5)

1. Colorează

Prin intermediul acestui exercițiu sunt evaluate cunoștințele elevilor privind cele 4 culori de bază: roșu, galben, verde, albastru. Elevii observă 4 obiecte conturate (*APPLE, TREE, SUN, BALL*) și imaginea unei profesoare cu o iconiță de dialog în care este ilustrată o paletă bogată de culori. Teacher va spune 4 enunțuri simple, pe baza cărora copiii vor trebui să coloreze imaginile din carte (e.g. *THE APPLE IS RED*). Fiecare imagine colorată corect valorează un punct, copiii putând aduna maximum 4 puncte, pe care cadrul didactic le va trece în ordinea corectă, în căsuțele date. De exemplu, dacă elevul colorează corect imaginile 1, 2 și 4, însă greșește culoarea la imaginea 3, profesorul va marca în felul următor:



Acest sistem de punctaj facilitează un feedback eficient și ușor de înțeles atât de către elevi, cât și de părinții acestora, ajutând de asemenea cadrul didactic să urmărească progresul unui elev pe parcursul anului școlar.

2. Colorează numărul corect

În acest exercițiu sunt evaluate cunoștințele elevilor privind numerele de la 1 la 5. Elevii observă 5 ursuleți de pluș, 5 păsări, 5 pești. În partea stângă este ilustrată imaginea unei profesoare cu o iconiță de dialog în care apar numerele de la 1 la 5. Teacher le va spune elevilor că vor auzi trei numere, unul pentru fiecare mulțime, ei trebuind să coloreze cu orice culoare atâtăa imagini câte reprezintă numărul pe care îl vor auzi. De exemplu, Teacher va spune: „*Sunteți pregătiți să colorăm? În regulă! Prima mulțime: THREE*”. La final, Teacher va acorda un punct pentru fiecare mulțime care conține numărul corect de obiecte colorate.

3. Unește și descoperă obiectul

În acest exercițiu profesorul testează vocabularul legat de haine. Copiii văd 9 imagini așezate aleatoriu. De fapt, sunt 3 obiecte vestimentare tăiate în trei bucăți, precum un puzzle, copiii trebuind să le unească pentru a reface acel obiect: un tricou, o fustă, un pulover. Teacher le va spune elevilor care obiect să îl unească primul, al doilea, respectiv al treilea, de exemplu:

„Haideți să găsim perechile următoarelor obiecte vestimentare și să unim imaginile! *PULLOVER – T-SHIRT – SKIRT.*” Este important să începem cu puloverul, pentru a le insufla încredere celor mici și a testa capacitatea acestora de a face conexiuni simple între limba maternă și limba străină engleză.

La acest exercițiu este important ca profesorul să verifice răspunsul elevilor imediat după fiecare obiect solicitat și să marcheze în căsuță răspunsul înainte de a trece la următorul obiect vestimentar. La final, Teacher va acorda un punct pentru fiecare răspuns corect.

4. Colorează

Acest exercițiu testează vocabularul legat de fructe și legume. Copiii văd 7 imagini de colorat: o lămâie, un morcov, un măr, o portocală, cireșe, o varză și o roșie. Teacher va spune numele legumei sau al fructului în limba engleză și o culoare, alta decât culoarea lor naturală. Copiii vor trebui să coloreze imaginile pe baza enunțului. La final, Teacher va acorda un punct pentru fiecare imagine colorată conform cerinței.

Enunțuri:

1. *THE LEMON IS RED.*
2. *THE CARROT IS BLUE.*
3. *THE APPLE IS YELLOW.*
4. *THE ORANGE IS BLACK.*
5. *THE CHERRIES ARE WHITE.*
6. *THE CABBAGE IS BROWN.*
7. *THE TOMATO IS GREEN.*

5. Ascultă și încercuiește

Acest exercițiu va testa vocabularul de bază al elevilor. Copiii văd 6 imagini diferite, trebuind să numeroteze cu cifre de la 1 la 6 imaginile cerute de cadrul didactic. Imaginile reprezintă o pisică, un câțel, o casă, o mașină, un copac, o floare. Teacher le va explica elevilor că trebuie să treacă cifrele în dreptul imaginii în ordinea în care le vor auzi. La final, Teacher va acorda un punct pentru fiecare răspuns corect. Este indicat să începem cu cuvintele care le pot fi cele mai familiare elevilor: *FLOWER, DOG, CAT, HOUSE, CAR, TREE.*

6. Ascultă și arată – activitate interactivă

Acest exercițiu va testa cunoștințele elevilor în limba engleză despre corpul uman.

Înainte de testarea propriu-zisă, elevii vor lua parte la un joc educațional (activitate ludică) având ca scop destinderea copiilor, dar și familiarizarea lor cu eventuale cuvinte noi. Teacher îi va ruga pe copii să se ridice în picioare și le va spune să fie foarte atenți, deoarece vor trebui să arate diferite părți ale corpului. Apoi, Teacher va numi în limba engleză 7 părți ale corpului, începând cu cele mai familiare cuvinte și terminând cu noțiunile mai complexe: *HEAD, NOSE, HAND, LEGS, EYES, SHOULDERS, KNEES*. Copiii vor trebui să arate către propriul corp. Activitatea poate fi repetată, de această dată mai rapid, pentru a provoca râsete și a-i face pe copii să se simtă bine la oră, dar și pentru consolidarea noțiunilor.

După acest exercițiu, urmează testarea cunoștințelor. Teacher le va spune celor mici că urmează să lucreze în caiet, unde vor vedea imaginea unei profesoare, înconjurată de imagini reprezentând cele 7 părți ale corpului discutate anterior. La fel ca în timpul jocului, copiii vor auzi în limba engleză numele unei părți a corpului, ei trebuind să numeroteze imaginile cu cifre de la 1 la 7, în ordinea în care le aud. La final, Teacher va acorda un punct pentru fiecare răspuns corect.

La finalul testului inițial, Teacher va număra punctajul obținut de fiecare elev și va trece scorul obținut în spațiul prevăzut în colțul dreapta-sus de la pagina 4.

Hello! (p. 6-7)

4. Repetă - joc didactic

Teacher îi invită pe copii să formeze un cerc, mai apoi se va poziționa în mijlocul cercului. Le va înmâna copiilor un animăluț de pluș (sau o minge din material textil), pe care copiii trebuie să îl arunce unul altuia. Fiecare copil care va avea mingea va saluta în limba engleză folosind expresiile: „*HELLO!*”, „*HI!*” sau „*GOOD MORNING!*”.

Jocul poate fi adaptat în funcție de nivelul elevilor și dorințelor profesorului, folosindu-se și alte forme de salut, precum: „*GOOD DAY!*” sau „*GOOD EVENING!*”.

5. Repetă - joc didactic

Teacher le propune copiilor să așeze scaunele din clasă astfel încât să formeze un trenuleț. Teacher este conducătorul de tren și îi va îndemna pe copiii din tren să spună la revedere oamenilor imaginari de pe peron și să le facă cu mâna.

Jocul poate fi îmbogățit cu expresii noi, precum „*SEE YOU!*” sau „*SEE YOU SOON!*”.

My name is Meow-Meow (p. 8-9)

4. Joc de rol

Înainte de această activitate, Teacher le va cere copiilor să aducă de acasă o jucărie de pluș sau o minge mică. Jucăria aleasă trebuie să fie neapărat moale și pufoasă, pentru a evita accidentele și pentru a nu-i lovi pe ceilalți copii. La începutul activității, Teacher va sta în mijlocul cercului format de către elevi, iar fiecare copil va ține în mână jucăria de pluș adusă de acasă. Ei vor trebui să meargă de la unul la altul și să se prezinte în felul următor: „*HELLO! WHAT IS YOUR NAME?*” / „*HI! MY NAME IS ...*” / „*HOW ARE YOU? I AM FINE, THANK YOU!*”

Welcome to school! (p. 12-13)

3. Activitate de grup - concurs

Teacher va împărți elevii în grupe de câte șase. Fiecare grupă își va alege un simbol sau o culoare. Teacher va numi în limba engleză diferite obiecte din clasă, dintre cele pe care le-au învățat, copiii trebuind să arate sau să numească obiectul respectiv în limba maternă. Grupa cu cele mai multe răspunsuri corecte este desemnată câștigătoare.

Jocul poate fi repetat, cu reîmpărțirea copiilor în grupe diferite, profesorul numind obiectele în limba maternă, aceștia trebuind să le denumească în engleză.

5. Mimează și ghicește - joc didactic

Această activitate are ca scop repetarea și consolidarea cunoștințelor. Teacher le va spune copiilor că vor juca un joc în care un elev va trebui să descrie fără a folosi cuvinte, doar mimând, diferite obiecte dintre cele studiate, iar ceilalți elevi vor încerca să ghicească și să numească în limba engleză obiectul descris. Ca și început, Teacher va mima unul sau două obiecte, copiii trebuind să spună numele acestuia. Apoi, este rândul elevilor să mimeze.

What is this? (p. 14-15)

4. Ascultă și arată ce ai găsit

Teacher le va spune copiilor că urmează să se testeze prin joacă unii pe ceilalți, dar să nu își facă griji, deoarece la acest test vor primi doar puncte roșii și multe aplauze. Teacher îi va instrui pe copii cu privire la desfășurarea activității și le va spune că elevii vor vorbi pe rând, fiecare elev va enunța în limba engleză un obiect școlar de la *exercițiul 1*. Ceilalți elevi din clasă vor trebui să ridice în aer obiectul enunțat de acesta.

This is my family (p. 16-17)

4. Activitate de grup - joc de rol

Scopul acestei activități este repetarea și consolidarea cunoștințelor într-un mod jucăuș, care stimulează atenția elevilor, întărind în același timp relațiile între aceștia. Teacher îi va ruga pe copii să se ridice de pe scaune și să se împrăștie prin sala de clasă. Este foarte important ca pe timpul jocului, cei mici să nu alerge și să fie atenți la obiectele din jur și la colegii de clasă, pentru a evita mici accidente.

Profesorul va da fiecărui copil un rol: *GRANDFATHER, GRANDMOTHER, MOTHER, FATHER, BROTHER, SISTER*. Astfel, pot fi trei „*grandfather*” sau chiar și 4 „*brother*”.

Apoi le va spune copiilor că vor trebui să formeze familii de 6 membri: un frate, o soră, tata, mama, un bunic și o bunică. În momentul în care profesorul va bate din palme, ei trebuie să găsească cât mai repede membri de familie, astfel încât familia de 6 să fie completă. Profesorul le va explica elevilor că trebuie să găsească câte un coleg de clasă pentru fiecare membru al familiei. Dacă unul sau mai mulți copii rămân fără o familie completă, ei vor fi cei care dau startul la o nouă rundă prin a bate tare din palme. Înainte de fiecare rundă, Teacher le va aduce aminte copiilor că nu trebuie să alerge, ci doar să se grăbească. De asemenea, în același grup/ familie, nu pot rămâne mai mult de doi membri din runda anterioară.

This is my body (p. 20-21)

5. Ascultă și arată - joc de rol

Teacher le spune copiilor că urmează să joace un joc de atenție. Acesta le va cere elevilor să asculte atent numele unei părți a corpului studiate, dar Teacher va arăta cu degetul către o altă parte a corpului. De exemplu, va spune *HAIR*, dar își va duce mâna la nas. Copiii vor trebui să arate partea corpului care a fost rostită în limba engleză, fără să se lase păcăliți de gesturile profesorului.

După un timp, locul profesorului poate fi luat de elevi, ceea ce va duce la și mai multe râsete și voie bună, dar și la o consolidare mai temeinică a noțiunilor de vocabular învățate.

This is my body (p. 22-23)

3. Ascultă și colorează imaginea potrivită

Teacher le cere elevilor să fie atenți la desenele din auxiliar și le va spune acestora că este rândul lor să aleagă o parte a corpului dintre cele ilustrate la exercițiul *numărul 3*. Teacher

le va explica elevilor că, după ce unul dintre ei va numi o parte a corpului, ei vor trebui să coloreze partea respectivă a corpului.

5. Concurs - joc de grup

Înainte de această lecție, Teacher va pregăti 3, 4 sau 5 seturi de imagini, în funcție de numărul copiilor din clasă. Fiecare set conține părțile componente ale unui corp, însă imaginile sunt tăiate, precum un puzzle (*vezi caietul, pag. 23, ex. 5*). Scopul jocului este ca elevii să repete și să rețină cuvintele învățate în ultimele două lecții, prin ascultarea de instrucțiuni în limba engleză în vederea refacerii unei imagini reprezentând un corp.

Elevii sunt împărțiți în grupe de câte 6. Teacher îi va ruga să vină în fața clasei, la tablă. În spatele clasei, Teacher va așeza pe un rând de bănci 4-5 seturi de imagini separate, fiecare grup de elevi având un set de imagini. Teacher le va explica elevilor că vor auzi un cuvânt în limba engleză despre o parte a corpului, ei trebuind să aducă imaginea corespunzătoare în fața clasei. Le va spune elevilor că au voie să ia imagini doar din setul lor și că, la final, fiecare grup va avea aceeași imagine. Teacher le va spune elevilor că grupele concurează una cu cealaltă și, pe rând, fiecare elev va trebui să alerge în spatele clasei și să aleagă imaginea cerută de profesor, pe care o aduc la tablă și o așază astfel încât să definească imaginea unui corp.

Fiecare elev dintr-un grup va trebui să meargă rând pe rând după imagini și înapoi la grupul său, până se epuizează toate imaginile din spatele clasei și acestea sunt aduse la tablă. Dacă un elev aduce o imagine greșită, aceasta nu va fi pusă laolaltă cu restul imaginilor, corpul rămânând incomplet. Câștigă grupul sau grupurile care reușesc să alcătuiască imaginea completă a corpului în cel mai scurt timp.

Let's eat! (p. 26-27)

5. Să ne jucăm - joc de mimă

Teacher le va spune copiilor că vor trebui să mimeze diferite feluri de mâncare dintre cele învățate. De exemplu, pentru pui, își vor mișca brațele strânse la piept, precum aripile unei găinușe; pentru pește, vor imita cu palma înotul; pentru supă, vor duce mâna la gură de parcă ar mânca cu o lingură; pentru tort, vor face un cerc cu degetele de la cele două mâini, apoi vor sufla în lumânări; pentru ouă, se vor preface că sparg oul în două; pentru pâine și pentru unt, vor imita mișcarea de a unge pâinea; pentru ceai, se vor preface că beau ceaiul; pentru orez, vor imita cu degetul mare și cel arătător mișcarea bețișoarelor chinezești; pentru fursecuri, vor face un cerc din degetul mare și cel arătător și se vor preface că mușcă din el; pentru cartofi

prăjiți, vor ridica drept 3-4 degete și le vor scutura, apoi le vor înmuia în ketchup și se vor preface că mușcă, spunând „*crunch-crunch*”; pentru cașcaval, copiii vor face un dreptunghi din degetele de la două mâini, îl vor duce la ochi și se vor preface că se uită prin găurile din cașcaval. Scopul acestei activități este repetarea și consolidarea cunoștințelor într-un mediu jucăuș, care îi va ajuta să se destindă și să asocieze cuvintele învățate cu contexte amuzante și ușor de reținut.

Merry Christmas! (p. 28-29)

4. Joc didactic

Teacher îi invită pe copii să se ridice în picioare și le va spune că urmează un joc amuzant. Pe baza gesturilor sale, copiii vor trebui să imite ceea ce văd și să numească în limba engleză următoarele lucruri învățate: coarne de ren, alunecarea unei sănii cu palmele întinse cu fața în jos și mișcarea lină a brațelor stânga-dreapta, oferirea unui cadou prin întinderea brațelor înainte, agățarea în brad a decorațiunilor de Crăciun, forma unui brad de Crăciun prin ducerea mâinilor deasupra capului.

Jocul poate fi variat astfel încât fiecare elev să spună în limba engleză una dintre noțiunile învățate în lecție, ceilalți copii trebuind să facă gesturile potrivite.

Let's count! (p. 30-31)

5. Activitate de grup

Teacher le propune copiilor să se ridice de pe scaune și să fie atenți. Le va spune copiilor că vor auzi rând pe rând diferite numere de la 2 la 5, aceștia trebuind să formeze grupuri cu alți colegi conform instrucțiunilor. Copiii nu au voie să formeze grupuri cu acei colegi cu care au fost în grup în runda precedentă. Acei elevi care nu reușesc să fie parte dintr-un grup într-o anumită rundă, vor trebui să îndeplinească o cerință dată de Teacher, de exemplu: „*Show me a desk!*” sau „*Show me a book!*” ori „*Cum se spune în limba engleză la Moș Crăciun?*”.

Pentru o atmosferă mai relaxată, profesorul le poate spune copiilor să se plimbe încet prin clasă și să se amestece în mod aleatoriu unii cu alții. Între timp, ei vor asculta o melodie care la un moment dat se va opri, iar profesorul va spune un număr de la 2-5.

Jocul se poate repeta ori de câte ori se dorește.

Link către o melodie recomandată (text și cifre în limba engleză):
<https://www.youtube.com/watch?v=uJdObWuZfW8&t=29s>

Let's count! (p. 32-33)

2. Ascultă și numără

Teacher le va spune copiilor că vor juca un joc cu numere, unde fiecare număr se va referi la o acțiune pe care copiii vor trebui să o facă împreună. Teacher va discuta cu elevii și, împreună cu aceștia, va desemna pentru fiecare număr de la 6 la 10 câte o acțiune specifică. De exemplu: numărul 6 (six) reprezintă șase sărituri, 7 (seven) reprezintă șapte bătăi din palme, 8 (eight) sunt opt întoarceri, 9 (nine) sunt nouă mișcări de dans, în timp ce numărul 10 (ten) poate reprezenta zece bătăi din picior. Profesorul va spune un număr de la 6 la 10, iar copiii vor trebui să facă acțiunea respectivă numărând între timp de la 1 la numărul respectiv.

Jocul poate fi îmbogățit prin schimbarea acțiunilor, și/ sau prin preluarea rolului de „speaker” de către elevi.

5. Hopscotch (Șotron) - joc didactic

Înainte de lecție, Teacher va pregăti zece cartonașe, fiecare fiind numerotat cu un număr de la 1 la 10. Activitatea are ca scop consolidarea numerelor până la 10 în limba engleză.

Teacher le va spune copiilor că urmează să joace împreună Hopscotch (Șotron). Va desena cu creta un șotron pe podea și le va spune elevilor că vor trebui să extragă un număr dintr-o pălărie. Cei mici vor trebui să sară într-un picior până la numărul pe care l-au extras, la fiecare săritură fiind nevoiți să numere în limba engleză de la unu la numărul respectiv.

Dacă se dorește, jocul poate fi îngreunat, copiii fiind rugați să încerce să numere invers la revenirea pe poziția START.

It's snowing (p. 34-35)

4. Mimează

Teacher va împărți elevii în perechi și le va explica că vor trebui să mimeze, rând pe rând, câte o activitate de la *exercițiul 4*, perechea lor trebuind să recunoască activitatea și să o numească în limba engleză. Pentru a evita haosul, este recomandat ca Teacher să decidă care elev din fiecare pereche este A și care elev este B. Activitatea este astfel dirijată de profesor, care va decide când este rândul copiilor A să mimeze și când trebuie să răspundă perechea B, respectiv când vor schimba rolul. Teacher le va spune copiilor că pot alege liber oricare dintre activitățile de la *exercițiul 4*.

Într-o variantă mai complexă a jocului, Teacher îi va împărți pe copii în două grupuri egale și le va spune că vor mima activitățile de la *exercițiul nr. 4*. Cele două grupuri vor fi în

competiție. De această dată, însă, Teacher le va spune elevilor că pot alege dacă iubesc activitatea de iarnă, sau dacă nu le place, exprimându-și sentimentul prin gesturi: o inimioară formată cu mâna pentru „*I LOVE*”, sau o grimasă de negație pentru „*I HATE*”, urmată de mima activității. În această variantă a jocului, câte cinci copii din fiecare grup vor păși în fața clasei, unde vor mima enunțul dorit, grupul care recunoaște primul și spune enunțul clar și corect primind 1 punct.

Look, animals! (p. 38-39)

5. Ghicește animalul - joc didactic

Rând pe rând, copiii vor merge în fața clasei, unde Teacher le va șopti numele unui animal în limba engleză. Copilul va trebui să imite sunetul făcut de animalul respectiv, astfel încât colegii săi să ghicească despre ce animal este vorba și să îl numească în limba engleză cu voce tare.

Let's visit a farm! (p. 40-41)

4. Ascultă și colorează

La acest exercițiu, copiii vor vedea 6 animale de la fermă care trebuie colorate. Imaginile sunt grupate pe două rânduri.

În stânga primului rând, este ilustrată o profesoară cu o iconiță de dialog în care scrie: *COLOUR THE DONKEY* Teacher le va spune copiilor să coloreze un animal cu o culoare anume. Copiii vor trebui să urmeze instrucțiunile și să coloreze animalele conform cerinței.

Lângă al doilea rând, este ilustrată o fetiță cu o iconiță de „*Am o idee!*”. Teacher le va spune copiilor să coloreze animalele după cum doresc, chiar și în cele mai neobișnuite culori. Copiii vor fi rugați să își prezinte animalele colorate colegilor de clasă.

5. Colorează și decupează! Creează-ți propria mască!

Teacher le va spune copiilor că urmează să își creeze propriile măști și le va da următoarele instrucțiuni:

- copiii trebuie să aleagă un animal sălbatic sau domestic pe care l-au învățat la orele de limba engleză;
- măștile trebuie decupate și colorate;
- la final, elevii vor trebui să se prezinte conform următorului model de dialog:
„*HELLO! WHAT'S YOUR NAME?*” „*HI! MY NAME IS... I AM A....*”

Come out to play! (p. 42-43)

5. Mimează și ghicește - joc didactic

Teacher le va propune copiilor să formeze un cerc mare. Apoi le va explica că unii dintre ei vor trebui să mimeze un joc sau o activitate, iar colegii lor vor trebui să ghicească și să numească activitatea în limba engleză. Pentru început, Teacher va sta în mijlocul cercului și va arăta una sau două activități astfel încât să le ofere copiilor un model de urmat. Copiii care doresc pot merge rând pe rând în mijlocul cercului să mimeze activitatea, sportul sau jocul lor preferat, ceilalți trebuind să numească în limba engleză. Se pot repeta și sporturile de iarnă.

Pentru copiii mai avansați care trebuie să recunoască activitatea mimată, profesorul îi poate învăța să spună numele copilului și să conjuge verbul la persoana a treia la prezent, de exemplu: „*MIHAI LIKES FISHING*” sau „*ANA LIKES SKIING*”.

Vegetables (p. 46-47)

4. Who likes...? - activitate de grup

În această activitate, copiii urmează să joace un joc în timpul căruia vor trebui să fie atenți unii la alții. Teacher va alege doi copii, pe care îi va ruga să meargă în fața clasei. Fiecare dintre ei va trebui să adreseze o întrebare către restul clasei. De exemplu: *Copil 1: WHO LIKES CARROTS?* *Copil 2: WHO LIKES ONIONS?* Teacher le va spune elevilor că dacă le plac morcovii, vor trebui să se adune în jurul primului copil, însă dacă preferă ceapa, să se adune în jurul celui alt. Teacher le va explica celor mici că dacă nu le place niciuna dintre cele două legume, pot să rămână la locul lor.

Jocul poate fi îmbogățit cu răspunsuri date de către copii individual sau în cor, precum: „*I LIKE CARROTS*” sau „*WE DON'T LIKE CABBAGE*” ori, în cazul în care un copil rămâne la locul său, va spune „*I DON'T LIKE RADISHES AND PUMPKINS*”.

I love fruit! (p. 50-51)

5. La piață - joc de rol

Teacher va împărți clasa în două grupuri egale și le va spune elevilor că urmează să joace un joc de rol. Jumătate dintre copii vor juca rolul de vânzători, în timp ce grupa a doua va juca rolul clienților care merg la cumpărături. Fiecare vânzător va trebui să se gândească la două fructe și la două legume pe care să le vândă. În același timp, copiii care sunt clienți vor trebui să se gândească la câte două fructe și două legume pe care vor să le cumpere. Teacher le va cere elevilor să nu spună nimănui la ce s-au gândit și îi va instrui pe „cumpărători” să meargă

de la tarabă la tarabă și să caute fructele și legumele la care s-au gândit. Ei vor întreba *DO YOU HAVE...?*, în timp ce vânzătorii vor răspunde *YES* sau *NO*, ori *YES, I DO/ NO, I DON'T*.

Welcome to my house! (p. 54-55)

5. Ascultă și mimează

Teacher îi invită pe copii să formeze un cerc și le va spune că vor trebui să mimeze activitățile specifice care au loc într-o anumită cameră. Când va spune *KITCHEN*, copiii vor trebui să arate cum gătesc; *BEDROOM* - cum dorm; *BATHROOM* - cum fac baie, duș, se spală; *LIVING ROOM* - cum se uită la televizor. În funcție de clasă și de situație, profesorul îi poate învăța pe copii două instrucțiuni noi; *OPEN THE WINDOW/ DOOR* și *CLOSE THE WINDOW/ DOOR*, pe care copiii vor trebui să le imite.

Welcome to my house! (p. 56-57)

4. Descrie ce vezi

Teacher le va explica elevilor că în auxiliar este ilustrată minunata casuță a câinelui Ziggy. Le va explica elevilor că vor trebui să descrie această casă folosind cât mai multe detalii: câte camere are, ce fel de camere sunt, ce obiecte văd și ce culoare au acestea, ce culoare au pereții, cât de mare este ușa etc. Pentru a evita situațiile în care unii copii mai tăcuți sau mai retrași nu doresc sau nu pot vorbi mult, Teacher poate încuraja clasa să răsplătească orice răspuns, cât de simplu, cu aplauze date de toți copiii la unison.

Let's travel! (p. 58-59)

4. Să pornim la drum - joc de rol

Teacher le cere copiilor să aranjeze scaunele în perechi, ca și cum ar fi într-un autobuz. În fața perechilor de scaune, se va așeza un scaun în mijloc, cu fața către sensul de mers, pentru șofer. Teacher va interpreta mai întâi rolul șoferului și va imita sunetul făcut de diferite mijloace de transport, iar copiii vor trebui să recunoască ce fel de mijloc de transport este și să spună în limba engleză *IT IS A...* . Apoi, locul șoferului va fi luat de un alt copil și așa mai departe.

Jocul poate fi variat, Teacher putând numi un mijloc de transport, copiii vor trebui să imite sunetul specific.

It's my birthday! (p. 60-61)

4. Joc didactic

Teacher le va spune copiilor că urmează să facă o activitate de grup și îi va ruga să se ridice în picioare și să formeze două rânduri. Copiii vor sta față în față, formând astfel perechi. Copiii din rândul 1 își vor întreba perechea *HOW OLD ARE YOU?*, iar copiii din rândul 2 vor răspunde *I AM ... YEARS OLD*. Apoi, Teacher va inversa rolurile.

Pentru mai multă varietate, Teacher îi poate ruga pe copii să schimbe perechile, ultimul copil din rândul 2 va veni în față și va deveni perechea primului copil din rândul 1, așadar, toți ceilalți copii din rândul 2 vor face un pas la dreapta, schimbându-și perechea. În această variantă a jocului, profesorul va decide la fiecare schimb care grup de copii va pune întrebarea și care grup va răspunde.

Let's play! (p. 62-63)

2. Ascultă și încercuiește, apoi imită

Auxiliarul prezintă imaginea unei profesoare cu o iconiță de dialog în care scrie *DANCE!* Lângă aceasta sunt reprezentați doi copii dansând. În dreapta paginii se află 8 imagini: un microfon, note muzicale (imaginea este încercuită deja ca și model), un cangur sărind, un copil cu mâinile în sus, un copil cu mâinile în jos, un ghepard alergând, o fetiță ridicându-se de pe scaun, o maimuțică ținându-se de urechi.

Copiii vor trebui să încercuiască imaginea aferentă instrucțiunilor date, iar apoi să imite mișcarea exprimată de Teacher.

Instrucțiuni vocale:

1. *SING!*
2. *DANCE!*
3. *HOP!*
4. *HANDS UP!*
5. *HANDS DOWN!*
6. *RUN!*
7. *STAND UP!*
8. *TOUCH YOUR EARS!*

4. „Simon Says” - joc didactic

Teacher îi provoacă pe copii să se ridice de pe scaune și le va spune că urmează să joace un joc în care vor primi instrucțiuni în limba engleză. Le va atrage atenția că numele jocului este *SIMON SAYS*, ceea ce înseamnă că elevii trebuie să asculte doar instrucțiunile care încep cu aceste cuvinte și să ignore instrucțiunile care nu sunt precedate de această frază. Teacher le va spune celor mici că elevii care cad în capcană și nu imită instrucțiunile auzite, vor lua loc pe scaun, ieșind din joc. Pentru început, se recomandă două-trei jocuri de acomodare, astfel încât elevii să se obișnuiască cu ritmul jocului.

Modele pentru instrucțiuni: *SIMON SAYS... STAND UP/ SIT DOWN/ HANDS UP/ HANDS DOWN/ OPEN THE DOOR/ CLOSE THE DOOR/ OPEN THE WINDOW/ CLOSE THE WINDOW/ DANCE/ SHOUT/ SING/ TOUCH YOUR NOSE/ TOUCH YOUR KNEES ETC.*

5. Supereroii cuvintelor

În această activitate, copiii vor trebui să aibă încredere în colegii lor pentru a desluși instrucțiunile secrete ale profesorului. Teacher le va spune elevilor că va sta în spatele clasei, fără ca elevii să aibă voie să tragă cu ochiul. De asemenea, Teacher va numi pe cineva care va merge în fața clasei, acest elev fiind singura persoană care poate vedea ce face profesorul. Teacher le va explica elevilor că va imita acțiunile învățate în lecție fără a scoate niciun cuvânt, iar copiii vor trebui să imite exact ce face profesorul. Pentru a putea face acest lucru, copilul din fața clasei trebuie să recunoască activitatea sau instrucțiunile imitate de profesor și să le rostească în limba engleză colegilor săi.

Revision (p. 64-70)

5. La restaurant - joc de rol și activitate în perechi

Teacher le va spune copiilor că urmează să joace un joc de rol în limba engleză și îi va ruga să formeze perechi, doi câte doi. Unul dintre copii va juca rolul unui chelner la restaurant, iar celălalt va fi clientul. Pe baza imaginilor de la *exercițiul 5, pagina 65*, copiii vor trebui să comande de mâncare, în timp ce chelnerul va încercui în caietul său imaginea felului de mâncare cerut de partenerul său. Ulterior, copiii vor schimba rolurile.

9. Să ne jucăm

Teacher le va explica copiilor că aceștia vor trebui să imite fără sunete un animal de casă sau un animal sălbatic învățat la lecțiile *Look, animals!* și *Let's visit a farm!* Colegii vor trebui să ghicească ce animal este și să îl numească în limba engleză.

14. Ascultă și desenează

În pagină este reprezentată imaginea conturată a unei case. Teacher le va explica elevilor că vor trebui să completeze casa prin desene, pe baza unor enunțuri simple pe care le vor auzi de la Teacher.

În auxiliar, camerele sunt sugerate cu ajutorul unor imagini reprezentând mobilier specific camerei respective.

Enunțuri:

1. *NUMBER 1 IS THE KITCHEN.*
2. *NUMBER 2 IS THE LIVING ROOM.*
3. *NUMBER 3 IS THE BATHROOM.*
4. *NUMBER 4 IS THE BEDROOM.*
5. *NUMBER 5 IS THE WINDOW.*
6. *NUMBER 6 IS THE DOOR.*
7. *NUMBER 7 IS THE ROOF.*