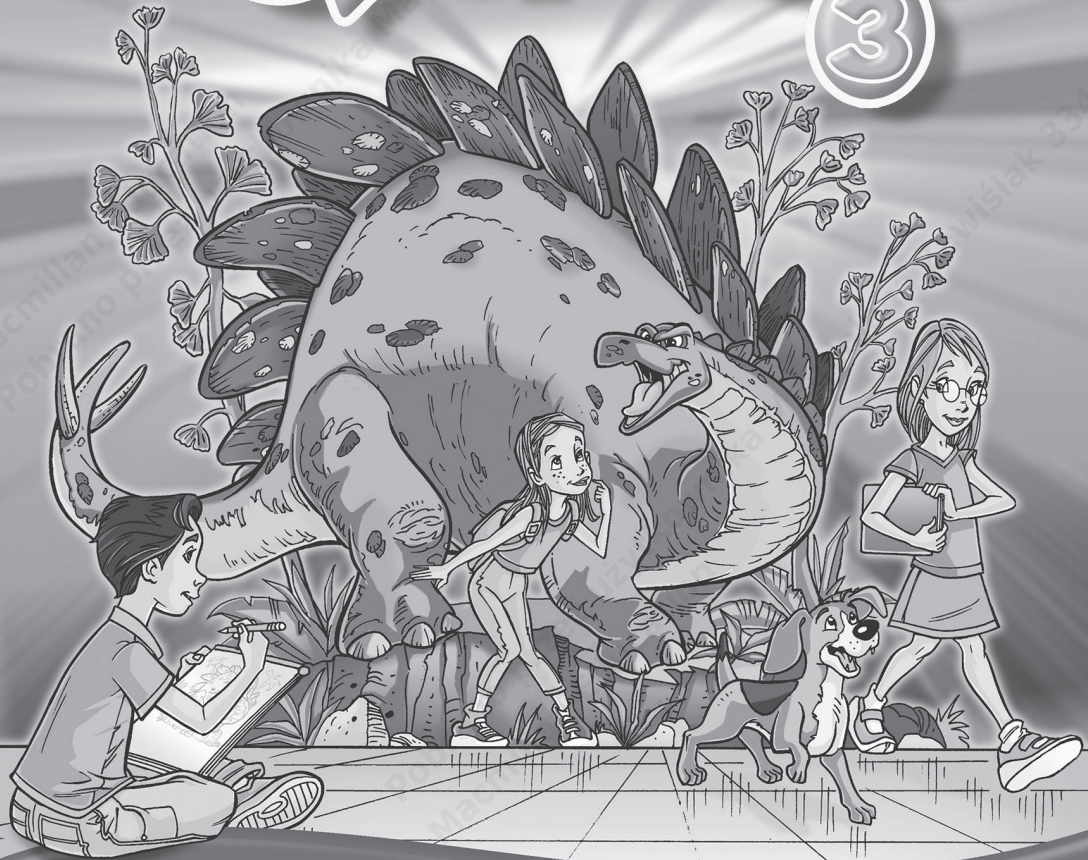


Zeszyt współpracy z rodzicami

English

# Quest

3





## Wstęp

*Zeszyt współpracy z rodzicami* został stworzony po to, aby ułatwić rodzicom i opiekunom czynne uczestnictwo w nauce dziecka oraz pomóc im zachęcić dziecko do kontaktu z językiem angielskim w życiu codziennym. Im częściej dziecko ma kontakt z językiem obcym, tym szybsze są jego postępy w nauce.

Dzieci najłatwiej przyswajają i utrwalają wiedzę poprzez zabawę, dlatego *Zeszyt* zawiera propozycje różnego rodzaju gier i zabaw, które rodzic może z łatwością, bez specjalnego przygotowania, organizować w domu. Ponadto *Zeszyt* zawiera listę słów i zwrotów, opis treści historyjek i teksty piosenek, które uczeń poznaje na lekcji. Dzięki temu rodzic wie, jaki materiał został wprowadzony w trakcie zajęć i co może wykorzystywać we wspólnych zabawach z dzieckiem.

Rodzic może skutecznie pomagać dziecku w nauce języka angielskiego. Seria *English Quest* została stworzona z myślą o tym, aby umożliwić pracę i zabawę z dzieckiem w domu, nawet jeśli osoba dorosła sama nie włada językiem angielskim. W zabawach to przede wszystkim dziecko ma posługiwać się językiem obcym. Wsparcie stanowią płyty dołączone do *Książki ucznia*: płyta z piosenkami, które dziecko poznaje na lekcji, oraz CD-ROM, na którym zamieszczone są historyjki z podręcznika w wersji animowanej oraz dodatkowe materiały audiowizualne. Warto także wspólnie z dzieckiem pracować z *Zeszytem ćwiczeń English Quest 3*, w którym wszystkie polecenia są w języku polskim, co ułatwia sprawdzanie wykonania zadań.

## Struktura *Książki ucznia English Quest 3*

*Książka ucznia* składa się z siedmiu głównych rozdziałów, rozdziału wstępnego *Welcome!*, lekcji powtórzeniowych *Revision*, lekcji świątecznych, ćwiczeń na dodatkowe słownictwo związane z tematyką poszczególnych rozdziałów, słowniczka obrazkowego oraz miniprezentacji. Każdy z siedmiu rozdziałów jest podzielony na siedem lekcji i ma podobną strukturę:

**Lekcja 1** – uczeń poznaje tematykę rozdziału i nowe słowa lub zwroty, mówi rap, śpiewa piosenkę, a także uczestniczy w grze językowej *Word Quest*;

**Lekcja 2** – uczeń słucha historyjki i wykonuje zadania związane z jej fabułą, ćwiczy wymowę wybranych dźwięków języka angielskiego i powtarza rymowankę utrwalającą ćwiczone dźwięki;

**Lekcja 3** – uczeń ćwiczy poznane słownictwo i struktury, wykonuje karty obrazkowe i wykorzystuje je w grach językowych;

**Lekcja 4** – uczeń poznaje nową strukturę gramatyczną, którą utrwala w oparciu o poznane słownictwo, a także ćwiczy scenki dialogowe;

**Lekcja 5** – uczeń poznaje nowe słowa lub zwroty, wykonuje ćwiczenia utrwalające nowe słownictwo, oraz słucha historyjki utrwalającej nowe słownictwo;

**Lekcja 6** – uczeń ćwiczy słowa lub zwroty z całego rozdziału, czyta tekst łączący tematykę rozdziału z innymi przedmiotami szkolnymi oraz poznaje jeden z aspektów kultury krajów anglojęzycznych, związany z tematyką rozdziału;

**Lekcja 7** – uczeń wykonuje zadania i uczestniczy w grach mających na celu powtórzenie materiału z całego rozdziału, oraz przykleja naklejki w słowniczku obrazkowym.

## Gry i zabawy

Przedstawione poniżej gry i zabawy mogą być stosowane z każdym zestawem słownictwa w rozdziałach 1–7 *Książki ucznia*. Każdorazowo poprawność odpowiedzi dziecka można sprawdzać, korzystając z tabeli ze słownictwem i zwrotami, zamieszczonej na początku każdego rozdziału w *Zeszytcie*. Gry oznaczone symbolem \* wymagają od rodzica / opiekuna podstawowej znajomości języka angielskiego.

### Zgadnij, co zniknęło

Przygotuj karteczki i na części z nich napisz z dzieckiem wyrazy z danego rozdziału (lub z kilku rozdziałów). Na drugiej części zróbcie odpowiadające wyrazom ilustracje. Wybierz jedną z grup, np. karty wyrazowe, i rozłóż je przed dzieckiem. Poproś dziecko, aby przyjrzało się wyrazom i postarało się je zapamiętać. Następnie poproś, aby dziecko zamknęło oczy, a ty w tym czasie schowaj jedną, dwie lub trzy kartki, nie zmieniając układu pozostałych. Zapytaj dziecko, co zniknęło. Zamieńcie się rolami. Możecie zamiast kart wyrazowych użyć kart obrazkowych.

### Rekin

Ty i dziecko w myślach wybierzcie po jednym słowie z danego rozdziału i nie wypowiadajcie go na głos. Rozpocznij grę – zapisz pierwszą i ostatnią literę wyrazu, a pozostałe litery pomiędzy nimi zastąp poziomymi kreskami. Narysuj schody prowadzące do paszczy rekina, a na szczycie schodów ludzika. Dziecko próbuje odgadnąć słowo, podając kolejne litery. Jeśli litera występuje w wyrazie, zapisujesz ją we właściwym miejscu, a jeśli nie, zapisujesz ją obok i rysujesz strzałkę prowadzącą w dół schodów. Wygrywa osoba, która odgadnie więcej wyrazów, zanim przeciwnik narysuje wszystkie strzałki prowadzące do paszczy rekina. Jeśli potrafisz literować w języku angielskim, podawajcie angielskie litery, jeśli nie, możecie podawać litery w języku polskim.

## Memory

Przygotuj karteczki i na części z nich napisz z dzieckiem wyrazy z danego rozdziału (lub z kilku rozdziałów). Na drugiej części zróbcie odpowiadające wyrazom ilustracje. Rozłóżcie osobno na stole karty z wyrazami i karty z obrazkami w dwóch grupach, wyrazami i obrazkami do dołu. Następnie na zmianę odkrywajcie po jednej karcie z każdej grupy, starając się odnaleźć parę: obrazek i pasujący do niego wyraz. Jeśli odkryte przez was karty tworzą parę, zabieracie je i odkładacie na bok. Jeśli różnią się, odkładacie je na miejsce. W jednej kolejce gracz odkrywa tylko dwie karty i niezależnie od tego, czy znajdzie parę, czy nie, drugi gracz wykonuje ruch. Wygrywa osoba, która zbierze więcej par.

## Zapamiętaj kolejność

Przygotujcie zestaw kart wyrazowych z wybranego rozdziału i odpowiadające im karty obrazkowe. Daj dziecku kartki wyrazowe, a swoje kartki z obrazkami rozłóż przed sobą, jedna obok drugiej w rzędzie. Poproś, aby dziecko przyjrzało się obrazkom i postarało się je zapamiętać. Po chwili sprawnie obróć wszystkie karty, rewersem do góry i poproś, aby dziecko ułożyło swoje karty, wyrazowe w tej samej kolejności. Daj dziecku chwilę czasu na zastanowienie i ułożenie kart z wyrazami, a następnie kolejno odkrywaj swoje karty, w celu sprawdzenia zadania. Zaczniście zabawę od kilku obrazków i wyrazów, by w kolejnych rundach dołożyć następne. Obserwuj dziecko i jeżeli uznasz, że nie jest w stanie zapamiętać większej liczby obrazków, nie dokładaj kolejnych, tylko wymień już przeciwiczone na nowe. Możecie również zamienić się zestawami kart – ty układasz karty z wyrazami, a dziecko odpowiadające im karty obrazkowe.

## Literowanie \*

Przygotuj karteczki i na części z nich napisz z dzieckiem wyrazy z danego rozdziału. Na drugiej części zróbcie odpowiadające wyrazom ilustracje. Wręcz dziecku karteczki z wyrazami i poproś, aby ułożyło wyrazy jeden pod drugim w kolejności alfabetycznej. Jeżeli dziecko ma problem z kolejnością liter w alfabecie, zapisz kolejne litery alfabetu na kartce i pomóż dziecku wykonać zadanie. Następnie obok wyrazów ułóżcie pasujące do nich ilustracje. W tym zadaniu możesz połączyć słownictwo z kilku rozdziałów. Jeżeli potrafisz literować w języku angielskim, na zakończenie zadania możecie kolejno przeliterować wszystkie ułożone wyrazy.

## Kolejność alfabetyczna

Przygotuj karty z wyrazami z danego rozdziału i rozłóż je na stole, wyrazami do dołu. Poproś dziecko, aby wylosowało kartkę i przeliterowało wyraz, który się na niej znajduje. Możecie również zapisywać wyraz literowany przez drugą osobę. Dziecko zapisuje wyraz literowany przez ciebie, a ty zapisujesz wyraz literowany przez dziecko. Następnie porównujecie wylosowaną karteczkę i zapisany wyraz.

## Układanie zdań \*

Przygotuj karty wyrazowe z danego rozdziału i rozłóż je na stole, napisami do góry. Na zmianę wybierajcie wyrazy i układajcie z nimi zdania. Możecie również kolejno wybierać wyrazy i jednocześnie układać zdania z tym samym wyrazem lub wybierać wyraz, z którym zdanie ma ułożyć druga osoba.



## Piotruś

Przygotujcie karty z obrazkami i wyrazami z danego rozdziału. Wszystkie kartki muszą być jednakowej wielkości. Poproś dziecko, aby wskazało, która karta obrazkowa ma być Piotrusiem i odłóż na bok odpowiadającą jej kartę wyrazową. W ten sposób stworzyliście talię kart, w której jedna karta nie ma pary. Potasujcie karty i rozdajcie je między sobą. Nie pokazujcie sobie nawzajem swoich kart. Jeśli po rozdaniu któryś z graczy ma wśród swoich kart parę, nazywa ją głośno po angielsku i odkłada na bok. Grę rozpoczyna jeden z graczy, który wyciąga wybraną przez siebie kartę, odszukuje do niej parę, nazywa ją głośno po angielsku i odkłada na bok. Jeśli w grze bierze udział ktoś jeszcze, możliwe jest, że wylosowana karta nie będzie pasowała do żadnej karty w zestawie gracza, wtedy gracz wkłada ją pomiędzy swoje pozostałe karty. Grę przegrywa gracz, któremu zostaje karta bez pary – Piotruś.

## Ciepło-zimno

Przygotujcie zestaw kart z obrazkami z wybranego rozdziału (lub z kilku rozdziałów) i schowaj je w różnych miejscach w pomieszczeniu. Powiedz dziecku, ile obrazków schowałeś/schowałaś i poproś o ich znalezienie. Pomagaj dziecku, mówiąc: zimno, ciepło, ciepłej, gorąco. Za każdym razem, gdy dziecko znajduje obrazek, podaje jego angielską nazwę.

## Wyścigi \*

Przygotujcie zestaw kart z obrazkami z wybranego rozdziału (lub z kilku rozdziałów) i porozkładajcie je w widocznych miejscach w domu. Następnie powiedzcie, co druga osoba ma przynieść, np. dziecko mówi: *Bring me chocolate, please.* (Proszę, przynieś mi czekoladę.), a rodzic mówi: *Bring me sausages, please.* (Proszę, przynieś mi kiełbaski.) i na sygnał start zaczynacie szukać odpowiedniego obrazka. Wygrywa osoba, która pierwsza wróci na miejsce z odpowiednim obrazkiem.

## Dyktando \*

Po przećwiczeniu całego zestawu wyrazów z rozdziału (lub z kilku rozdziałów), możecie dyktować sobie na zmianę wybrane wyrazy i sprawdzać poprawność ich zapisania. Zabawę wygrywa osoba, która zrobi najmniej błędów w zapisanych przez siebie wyrazach.



## Plakat

Przygotuj z dzieckiem plakat ilustrujący słownictwo z danego rozdziału. Plakat powinien obejmować konkretny zakres tematyczny, np. *body parts* (części ciała). Pomóż dziecku wyszukać zdjęcia w starych czasopiśmie lub w Internecie, jeśli posiadasz drukarkę. Możesz też poprosić dziecko, aby samo narysowało i pokolorowało ilustracje. Dziecko przykleja zdjęcia lub rysunki do dużego arkusza papieru i je podpisuje. Powinno też dodać tytuł w języku angielskim. Plakat może udekorować pokój dziecka.

## Piosenki

Odtwórz piosenki z danego rozdziału nagrane na płycie CD dołączonej do *Książki ucznia*. Poproś dziecko, aby śpiewało samodzielnie lub wraz z nagraniem i odgrywało treść piosenki, używając gestów, które zna z lekcji. Dołącz do dziecka, próbując naśladować jego ruchy.

## Historyjka

Otwórz *Książkę ucznia* na stronie z historyjką z danego rozdziału. Poproś dziecko, aby przedstawiło Ci jej bohaterów. Następnie obejrzyjcie animowaną historyjkę na CD-ROM-ie dołączonym do *Książki ucznia*. Zachęć dziecko do mówienia razem z bohaterami tych kwestii, które potrafi. Jeśli nie rozumiesz szczegółów historyjki, poproś dziecko, aby wyjaśniło Ci je po polsku.

## Słowniczek obrazkowy

Otwórz słowniczek obrazkowy na stronach ze słownictwem z danego rozdziału. Wskazuj obrazki i poproś dziecko, aby powiedziało, co one przedstawiają. Dziecko może też samo wskazywać obrazki i wymieniać słowa jak najszybciej. Zmierz, ile czasu zabrało dziecku powiedzenie wszystkich słów, a następnie poproś je, aby powtórzyło zadanie i spróbowało pobić własny rekord czasowy. Następnie wskazuj wyrazy i poproś dziecko o przeczytanie ich na głos oraz o przetłumaczenie ich na język polski. Dla utrudnienia możesz także zakrywać małymi karteczkami pasujące wyrazy lub obrazki. Na koniec poproś dziecko o ponumerowanie wyrazów od najkrótszego do najdłuższego lub od najłatwiejszego do najtrudniejszego.



## Historyjka

W rozdziale wstępnym *Welcome!*, Digi i Techna, bohaterowie znani dzieciom z dwóch poprzednich podręczników serii *English Quest*, wracają do swojego magicznego świata – *Digiworld*. Rodzeństwo Harry i Holly żegnają Digiego i Technę. Jest ostatni dzień wakacji i Harry i Holly postanawiają obejrzeć film pt. *Quest Cup*. W ten sposób dzieci poznają nowych bohaterów podręcznika *English Quest 3*. Olga, Anna, Charlie i pies Max przybywają do niezwyklej i tajemniczej szkoły odkrywców, zwanej *Quest School for Investigators*. Bohaterowie poznają swojego nauczyciela, Pana Frasera, który chce im pokazać wyjątkowy puchar *Quest Cup*. Niestety okazuje się, że puchar zniknął. Dzieci decydują, że odnajdą puchar, a pan Fraser pokazuje im stół, na którym narysowano różne symbole. Dzieci kładą dłonie na symbolu książki i rozpoczynają swoją przygodę.

W rozdziale pierwszym Olga, Anna, Charlie i Max trafiają do biblioteki, gdzie poszukują zaginionego pucharu. Okazuje się jednak, że pucharu tam nie ma. Max zdejmuje z półki jedną z książek i w ten sposób otwiera drzwi do ukrytego pomieszczenia. W tajemniczym pokoju bohaterowie odnajdują przygotowane dla nich przedmioty. Anna otrzymuje laptopa, Charlie aparat, a Olga czarodziejską torbę. Na ścianie pomieszczenia Olga odnajduje informację napisaną pismem lustrzanym. Dzieciom udaje się ją odczytać dzięki temu, że Olga w swojej torbie znajduje lustro. Bohaterowie dowiadują się, że aby odnaleźć puchar, muszą podążać za symbolami. Na ścianie tajemniczego pokoju Max odnajduje symbol delfina, a dzieci kładą na nim dłonie.

## Słownictwo i zwroty

- listening to stories, watching DVDs, using a computer, reading books, reading magazines, looking for information, doing (your) homework, writing an email
- comic, notebook, dictionary, diary
- What are you doing?  
I'm ...ing ...
- Are you ...ing ... (doing your homework)? Yes, I am. / No, I'm not.
- Is he/she ...ing ... (doing her homework)? Yes, he/she is. / No, he/she isn't.

- słuchanie opowiadań, oglądanie filmów na DVD, używanie komputera, czytanie książek, czytanie kolorowych pism, szukanie informacji, odrabianie pracy domowej, pisanie e-maila
- komiks, zeszyt, słownik, pamiętnik
- Co robisz?
- Czy ty ... (odrabiasz pracę domową)? Tak, odrabiam. / Nie, nie odrabiam.
- Czy on/ona ... (odrabia pracę domową)? Tak, odrabia. / Nie, nie odrabia.

## Piosenki



### What are you doing in the library? (Co robisz w bibliotece?)

What are you doing in the library?

I'm reading books.

I'm reading magazines.

I'm looking for information.

I'm watching DVDs.

I'm doing fine!

I'm having a good time!

What are you doing in the library?

Are you listening to stories?

Yes, I am. I like it a lot!

Are you using a computer?

No, I'm not.

I'm doing fine!

I'm having a good time!

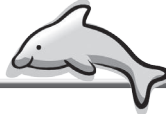


### The notebook (Zeszyt)

I'm writing in my notebook.

She's writing in her diary.

Come on! Have a quick look at our comic and dictionary!

**Historyjka**

W rozdziale drugim Olga, Anna, Charlie i Max przenoszą się do zoo i zostają poinformowani przez strażnika, że grasuje tam złodziej. Dzieci spacerują po parku i rozmawiają o tym, które zwierzęta lubią, a których nie lubią. Czytają informacje na temat różnych zwierząt i tego, czym się żywią. Przy stanowisku z kangurami Anna zauważa goryla. Okazuje się jednak, że to grasujący w parku złodziej przebrał się za goryla i okrada odwiedzających. Olga łapie złodzieja, gdy ucieka on z torebką pewnej starszej pani, która w dowód wdzięczności zabiera dzieci na mleczne koktajle. Dzieci odkrywają kolejny symbol – piłkę do koszykówki.

**Słownictwo i zwroty**

- bear, tiger, cheetah, zebra, gorilla, seal, whale, dolphin, kangaroo, rhino
- plants, meat, fish, fruit
- Do you like ...? Yes, I do. / No, I don't.
- What animals do you like?
- I like ...
- He/She likes ...

- niedźwiedź, tygrys, gepard, zebra, goryl, foka, wieloryb, delfin, kangur, nosorożec
- rośliny, mięso, ryby, owoce
- Czy lubisz ...? Tak, lubię. / Nie, nie lubię.
- Które zwierzęta lubisz?
- Lubię ...
- On/Ona lubi ...



**Do you like animals?  
(Czy lubisz zwierzęta?)**

I like animals!  
Different kinds of animals.  
Rhinos, cheetahs and tigers, too.  
And do you like gorillas?  
Yes, I do!  
I love animals!  
Different kinds of animals.  
Whales, dolphins and seals, too.  
And do you like kangaroos?  
Yes, I do!



**Animal food  
(Pożywienie zwierząt)**

Let's find out what animals eat.  
Dolphins eat fish.  
Gorillas eat fruit.  
Kangaroos eat plants  
and tigers eat meat.  
Now we know what  
animals eat. (x2)



## Historyjka

W rozdziale trzecim Olga, Anna, Charlie i Max przenoszą się na olimpiadę. Spotykają tam chłopca o imieniu Iwan, który bierze udział w triathlonie i potrzebuje ich pomocy. Chłopiec nie może znaleźć swojej torby, w której miał okulary do pływania, kask rowerowy i trampki do biegania. Potrzebny sprzęt sportowy dostaje od Olgi, która wyciąga go ze swojej magicznej torby. Iwan zwycięża triathlon i otrzymuje złoty medal, na którym dzieci znajdują kolejny symbol – odcisk stopy dinozaura.

## Słownictwo i zwroty

- play football, play tennis, play basketball, run, swim, skateboard, do gymnastics, ride a bike, do judo, rollerblade
- trainers, goggles, racket, helmet
- Can you ...? Yes, I can. / No, I can't.
- I can ..., but I can't ...
- What sports can he/she do?
- He/She can ...

- grać w piłkę nożną, grać w tenisa, grać w koszykówkę, biegać, pływać, jeździć na deskorolce, uprawiać gimnastykę, jeździć na rowerze, uprawiać judo, jeździć na rolkach
- trampki, gogle, rakieta, kask
- Czy potrafisz ...? Tak, potrafię. / Nie, nie potrafię.
- Potrafię ..., ale nie potrafię ...
- Jaki sport on/ona umie uprawiać?
- On/Ona potrafi ...



**What sports can you do?  
(Jaki sport potrafisz  
uprawiać?)**

Run, jump, play.

What sports can you do?

I can swim. Splash, splash!

But I can't rollerblade. Zoom,  
crash!

Can you play basketball?

Yes, I can.

Me too. Me too.

Run, jump, play.

What sports can you do?

I can play tennis. Whack!

But I can't ride a bike. Zoom,  
crash!

Can you do gymnastics?

Yes, I can.

Me too. Me too.



**Sports equipment  
(Sprzęt sportowy)**

I've got my helmet and trainers.

My goggles and racket, too.

Today I'm feeling sporty.

What sports can I do?





## Historyjka

W rozdziale czwartym Olga, Anna, Charlie i Max przenoszą się do Muzeum Historii Naturalnej. Oglądają tam ekspozycje dinozaurów – stegozaura i diplodoka oraz szkielet tyranozaura. Dzieci porównują wygląd dinozaurów i opisują ich charakterystyczne cechy. W tym czasie Max jest bardzo zainteresowany szkieletem tyranozaura, ponieważ ma ochotę na jego kości. Ciągnięty przez psa szkielet porusza się i dzieciom wydaje się, że dinozaur ożył. Ponieważ Max nie może zjeść kości dinozaura, dostaje w zamian psie ciastko, a dzieci odkrywają za szkieletem kolejny symbol – planetę.

## Słownictwo i zwroty

- wings, teeth, a tail, legs, eyes, a mouth, a neck, claws, a body, a head
- big, small, tall, short, fast, slow
- It's got ... / It hasn't got ...
- Has it got ...? Yes, it has. / No, it hasn't.
- Have you got ...? Yes, I have. / No, I haven't.

- skrzydła, zęby, ogon, nogi, oczy, paszcza, szyja, pazury, ciało, głowa
- duży, mały, wysoki, niski, szybki, powolny
- On (dinozaur) ma ... / On (dinozaur) nie ma ...
- Czy on ma ...? Tak, on ma ... / Nie, on nie ma ...
- Czy ty masz ...? Tak, mam. / Nie, nie mam.



**The dinosaur  
(Dinozaur)**

A giant body and scary claws.  
Let's sing about dinosaurs.  
Has it got a tail?  
Yes, it has.  
Has it got wings?  
Yes, it has.  
And it's got a head and eyes,  
too.  
And I can see it looking at you.  
A giant body and scary claws.  
Let's sing about dinosaurs.  
Has it got a mouth?  
Yes, it has.  
Has it got legs?  
Yes, it has.  
And it's got a neck and teeth,  
too.  
And I can see it looking at you.  
RUN!



**Adjectives  
(Przymiotniki)**

Big or small.  
Big or small.  
Tall or short.  
Tall or short.  
Fast or slow.  
Fast or slow.  
It's got big claws.  
It's got big claws.  
What is it?  
What is it?  
It's a dinosaur!  
It's a dinosaur!

**Historyjka**

W rozdziale piątym Olga, Anna, Charlie i Max przenoszą się w kosmos, do kosmicznej kawiarni. W kawiarni stoi maszyna, która wydaje posiłki, jednak bez względu na to, co dzieci zamówią, zawsze dostają kanapki. Najpierw dostają kanapki ze spaghetti, a następnie kanapki z lodami i kiełbaskami. Ostatecznie udaje im się zamówić pyszne kanapki z sałatą i kurczakiem. Ku radości Maksa, maszyna zaczyna wyrzucać z siebie ogromne ilości pulpecików. Kolejnym symbolem, który Charlie znajduje pod talerzem, jest Big Ben.

**Słownictwo i zwroty**

- chocolate, ice cream, sandwiches, chicken, salad, spaghetti, sausages, potatoes, eggs, meatballs
- the Moon, the Earth, planets, stars
- I want / I don't want to eat ...
- Do you want to eat ...? Yes, I do. / No, I don't.
- What do you want to eat?
- He/She wants to eat ...

- czekolada, lody, kanapki, kurczak, sałatka, spaghetti, kiełbaski, ziemniaki, jaja, pulpety
- księżyc, Ziemia, planety, gwiazdy
- Chcę ... / Nie chcę zjeść ...
- Czy chcesz zjeść ...? Tak, chcę. / Nie, nie chcę.
- Co chcesz zjeść?
- On/Ona chce zjeść ...



**I'm so hungry!**  
**(Jestem taki głodny!/  
taka głodna!)**

I'm so hungry,  
I want something to eat!  
Do you want to eat sandwiches?  
No, I don't.  
Do you want to eat chicken?  
Yes, I do.  
I want to eat chicken.  
Mmm, chicken and salad, too!  
I'm so hungry,  
I want something to eat!  
Do you want to eat sausages?  
No, I don't.  
Do you want to eat meatballs?  
Yes, I do.  
I want to eat meatballs.  
Mmm, meatballs and spaghetti,  
too!



**Stars and the Moon**  
**(Gwiazdy i księżyc)**

From the Earth, at night,  
we can count the stars  
and see the planets and  
the Moon.  
It's daytime now,  
here comes the Sun.  
Goodbye stars, see you soon!



### Historyjka

W rozdziale szóstym Olga, Anna, Charlie i Max przenoszą się do Londynu, gdzie podziwiają różne zabytki. Na ulicy dzieci mijają chłopiec, który, spiesząc się do szkoły, gubi książkę. Dzieci podążają za nim, chcąc mu ją oddać. Chłopiec ma na imię Tom i tego dnia wraz z klasą wybiera się na szkolną wycieczkę. Proponuje dzieciom, by pojechali z jego klasą na zwiedzanie Londynu. Okazuje się, że w pobliżu London Eye ekipa filmowa kręci film szpiegowski i dzieci zostają zaproszone do udziału w nagraniu. Nie odnajdują pucharu, ale trafiają na kolejną symbol – palmę.

### Słownictwo i zwroty

- get up, have a shower, get dressed, have breakfast, go to school, study, have lunch, go home, have dinner, go to bed
- It's ... (seven) o'clock, It's half past ... (seven), in the morning, in the afternoon, at night
- I ... (get up) / I don't ... (get up) at ...
- Does he/she ... (get up) at ...? Yes, he/she does. / No, he/she doesn't.
- He/She ... (gets up) at ...
- He/She doesn't ... (get up) at ...

- wstawać (rano), brać prysznic, ubierać się, jeść śniadanie, iść do szkoły, uczyć się, jeść lunch, iść do domu, jeść obiad, iść spać
- Jest punktualnie ... (siódma), Jest w pół do ... (ósmej), rano, po południu, w nocy
- Ja ... (wstaję) / Ja nie ... (wstaję) o ...
- Czy ona ... (wstaje) o ...? Tak. / Nie.
- On/Ona ... (wstaje) o ...
- On /Ona nie ... (wstaje) o ...



**My day**  
**(Mój dzień)**

In the morning,  
I get up,  
I have a shower  
and get dressed.  
I have breakfast,  
I go to school  
and study hard with friends like  
you.  
I study English,  
I study maths.  
I have lunch,  
and play games, too.  
Then I go home  
and I have dinner.  
I go to bed, in my bedroom.



**The time**  
**(Czas)**

It's seven o'clock in the morning.  
It's time to get up, Fred.  
It's one o'clock in the afternoon.  
It's time for lunch, Fred.  
It's half past nine at night.  
Why aren't you in bed, Fred?



## Historyjka

W rozdziale siódmym Olga, Anna, Charlie i Max przenoszą się na wyspę. Max znajduje mapę, która wskazuje miejsce ukrycia pucharu. Dzieci muszą wspiąć się na górę, która jest za lasem. Niestety, mapę odbiera im papuga i z nią ucieka. Olga wyjmuje z torby kaski i liny dla wszystkich i bohaterowie wspinają się na górę. W tym czasie mapę papudze odbiera małpa, która zanoszi ją do jaskini za wodospadem. Dzieci wchodzi do jaskini i widzą małpy bawiące się mapą i króla małp trzymającego puchar. Olga wpada na pomysł wymiany i proponuje królowi małp dużą ilość bananów, które wyjmuje ze swojej magicznej torby w zamian za puchar. Anna, Olga, Charlie i Max łapią puchar, by z jego pomocą przenieść się z powrotem do szkoły.

## Słownictwo i zwroty

- island, river, lake, mountain, forest, cave, waterfall, beach, palm tree, path
- in, next to, opposite, in front of, behind, on
- Is there ... (a beach)?  
Yes, there is. / No, there isn't.
- Are there ... (caves)?  
Yes, there are. / No, there aren't.
- Where is ... (the beach)? It's ... (next to the river).
- wyspa, rzeka, jezioro, góra, las, jaskinia, wodospad, plaża, palma, ścieżka
- w, obok, naprzeciwko, z przodu (przed), za (z tyłu), na
- Czy jest (znajduje się) tam ... (plaża)? Tak, jest. / Nie, nie ma.
- Czy są ... (znajdują się) tam... (jaskinie)? Tak, są. / Nie, nie ma.
- Gdzie jest ... (plaża)? Jest ... (obok rzeki).





**There's an island  
(Jest tam wyspa)**

In the middle of the island  
there's a big palm tree.  
And from the top of that tree,  
what can you see?  
There's a lake and there's a cave.  
There's a river and a beach.  
There's a forest and a path.  
There's a mountain and  
a waterfall.  
In the middle of the island  
there's a big palm tree.  
And from the top of that tree,  
what can you see?



**Prepositions  
(Przymyki)**

Things in different locations.  
What can you find?  
On, in, opposite, next to,  
in front of, behind.

