

Maturáné Rátkai Rita – Szénásiné Steiner Rita

ANGOL NYELVKÖNYV GYERMEKEKNEK

TANÁRI KÉZIKÖNYV



Bevezetés

Az angol nyelvkönyv gyermekeknek tankönyvsorozat 1. kötete (Miceland) elsősorban 9–10 éveseknek készült, de nemcsak 3–4. osztályban használható eredményesen, hanem 5. osztályos, kezdő csoportokban is.

A tankönyv anyagát a Nemzeti Alaptanterv követelményeinek figyelembevételével állítottuk össze, elsődleges céljaink:

- a nyelvtanulás megszerettetése
- a nyelvtanuláshoz szükséges alapvető tanulási készségek kialakítása
- a gyerekek jövőbeni nyelvtanulásához szükséges alapvető nyelvi készségek, nyelvtani ismeretek megalapozása, melynek középpontjában a kommunikációs készségek kialakítása áll.

A könyv egy keretmesére épül. A gyerekeket angolra a könyv állandó szereplői, Miceland lakói „tanítják”. Ezek a kis figurák szerepelnek az új anyagot bemutató képregényekben is és a gyakorlatokban is.

Szókincs

Az első kötet közel 300 szót, lexikai egységet tartalmaz. Minden lecke után van szójegyzék, a tankönyv végén pedig egy angol-magyar, magyar-angol szótár található, a szavak fonetikai átírásával. A csillaggal megjelölt szavak nem tartoznak szervesen a tananyaghoz, csak a dalok, mondókák megértését segítik elő.

Főbb témakörök:

- | | |
|-------------------|---------------|
| – az osztályterem | – színek |
| – testrészek | – állatok |
| – ételek, italok | – ruhadarabok |
| – óra, napirend | – család |

Beszédszándékok

- | | |
|------------------------------------|-----------------------|
| – köszönés, megszólítás | – kérdés kifejezése |
| – búcsúzás, elköszönés | – köszönet kifejezése |
| – jókívánságok | – kívánság kifejezése |
| – dolgok azonosítása, megnevezése | – javaslat kifejezése |
| – segítség felajánlása, elfogadása | – információkérés |

Kiejtés

A nyelvtanulás kezdeti időszakától fontos hangsúlyt fektetni a helyes kiejtés kialakítására, hiszen ebben az életkorban a gyerekek könnyen és eredményesen sajátíthatják el a magyar nyelvtől eltérő hangokat is. Ebben a munkában jól használhatók a mondókák, nyelvtörők, dalok.

Ezt a munkát segíti a hangkazetta, mely tartalmazza a képregényeket, a feladatok nagy részét, a kiegészítő-anyagokat és a leckék szavait.

A könyv lépésről-lépésre megismerteti a tanulókat a kiejtési jelekkel, és játékos formában gyakoroltatja azokat. Tapasztalataink azt mutatják, hogy a kiejtési jelek ismerete igen nagy segítséget nyújt a tanulóknak az otthoni munkában, a szó-tanulásban.

Természetesen csak felismerés szintjén kell ismerniük a gyerekeknek a jeleket. (Ne kérjük őket arra, hogy szavakat írjanak át fonetikusán.)

Nyelvtan

Az első kötet az alapvető nyelvtani szerkezetek bevezetését tűzte ki célul. Az új anyag bemutatása a képregényekben, szituációban történik, hogy a gyerekek ne csak az adott formát sajátítsák el, hanem képet kapjanak az adott nyelvtani egység használatáról is.

A bemutatást egy rövid összefoglalás követi, mely rendszerezi a megszerzett ismereteket, és segíti az otthoni tanulást.

A gyakorlatok megszilárdítják az újonnan tanultakat, s lehetőséget nyújtanak mind a forma, mind a funkció gyakorlására.

A beszédkésztség fejlesztése

Kiemelt célunk a gyerekek beszédkésztségének fejlesztése. Célunk elérése érdekében két fontos feladatot kell megvalósítanunk:

- a tanult szókincs, nyelvi funkciók és nyelvtani szerkezetek begyakorlása;
- lehetőség biztosítása arra, hogy a gyerekek kifejezhessék saját gondolataikat, beszélhessenek önmagukról, tudjanak egyszerű információkat kérni és kapni valós beszédhelyzetben.

A szókincs és a nyelvtani anyag gyakorlásakor törekedtünk arra, hogy legyenek olyan feladatok, melyekben a gyerekek önállóan használhatják a nyelvet, önállóan alkothatnak mondatokat. Erre nagyon jó lehetőséget nyújtanak a pár- és csoportmunkában megoldható feladatok.

A leckék tartalmazznak olyan kérdéseket, melyek a gyerekekre, élményeikre vonatkoznak. Ezek a kérdések modellként is szolgálnak, számos olyan kérdéstípust tanítanak meg, melyek képessé teszik a gyerekeket arra, hogy megfogalmazzák saját kérdéseiket.

A képregények nemcsak az új anyagot mutatják be, hanem feldolgozás után az osztályban eljátszhatók, szerepjáték alapjául szolgálnak.

A hallás utáni megértés fejlesztése

A hatékony szóbeli kommunikáció alapfeltétele a fejlett beszédkésztség kialakítása mellett a hallás utáni megértés készségének fejlesztése. Ezt segíti a könyv magnós anyaga, de ezenkívül a könyv tartalmaz néhány olyan feladatot, melyek kifejezetten

a hallás utáni megértés fejlesztését tűzik ki célul. Ezek anyagát a tanári kézikönyv tartalmazza.

A gyakorlatok közül a pármunka-feladatok eredményesen alkalmazhatók ezen a területen.

Kiemelten fontos az angol nyelvű óravezetés, a tanár és a tanulók közötti interakció az órán, mely lehetővé teszi a hatékony megértéshez szükséges készségek elsajátítását.

Olvasás

Az idegen nyelven való olvasást fokozatosan vezeti be a könyv. A szövegek hosszúsága és nehézsége fokozatosan nő.

A hangos olvasás különösen fontos szerepet tölt be a helyes kiejtés és intonáció kialakításában. A képregényeken kívül a gyakorlatok nagy része is olyan, hogy nemcsak írásban végezhető el, hanem lehetőséget ad a szóbeli gyakorlásra, az olvasás gyakorlására.

Fontos feladatunk az olvasott szöveg megértésének kialakítása, ne csak azokat a szövegeket értsék meg a tanulók, amelyben minden szót ismernek, hanem képesek legyenek következtetni a szövegkörnyezetből, ismerjék fel a szövegen belüli összefüggéseket. Már a nyelvtanulás elején figyelmet kell fordítanunk erre a területre is.

Az ismeretlen szavak, az új szókincs megértését segítik a képek, illetve a kontextus. Meg kell tanítanunk tanítványainkat arra, hogy ne rettenjenek meg attól, ha nem értenek meg minden szót a szövegben, hanem próbáljanak következtetni a szövegből.

Írás

Az írásbeli feladatok elsősorban a tanult anyag megszilárdítását, a helyesírás gyakorlását szolgálják, de már az első órától kezdve hangsúlyt fektettünk arra, hogy legyen lehetőségük a gyerekeknek önállóan mondatokat alkotniuk képekről, önmagukról, illetve környezetükről.

A tankönyvcsalád felépítése

1. A tankönyv

A tankönyv felépítése leckénként azonos. A lecke első oldala bemutatja az új szókinccset, illetve nyelvtani anyagot, elsősorban a képregényen keresztül.

A következő oldalak tartalmazzák a nyelvtani összefoglalókat és a feladatokat a helyesírás, a szókinccs, illetve a nyelvtani struktúrák gyakorlására. Itt találjuk a leckéhez kapcsolódó dalokat, verseket, mondókákat is.

A lecke utolsó oldalán van az új szavak listája, a **Brighty's Corner** és valamilyen játékos feladat, mondóka vagy dal.

Brighty's Corner

Brighty – a könyv egyik állandó szereplője – egy okos kiséger, aki magyarázataival segít a gyerekeknek. A magyarázatok nyelvhasználatról, kiejtésről és nyelvtani tudni-velőkről szólnak.

Országismeret

Minden leckében, az országismereti (brit zászló) ikon mellett egy-egy rajz utal Nagy-Britannia valamelyik jellegzetességére, a brit szokásokra, az ország nevezetességeire.

2. A munkafüzet

A munkafüzet játékos feladatokkal gyakoroltatja az adott lecke szókinccset, nyelvtani anyagát.

3. Hangkazetta

A kazetta tartalmazza a képregényeket, a feladatok nagy részét, a kiegészítő-anyagokat és a leckék szavait.

Dalok, mondókák

A tankönyvben szereplő dalok, mondókák kapcsolódnak az adott lecke szókinccséhez, vagy nyelvtani szerkezetéhez, s ezáltal megerősítik a tanult anyagot. Segítik a helyes kiejtés elsajátítását, hangulatteremtő erejükkel fogva igen erős a motiváló hatásuk.

Játékok

A gyerekek életében kiemelten fontos szerepe van a játéknak. A tankönyv is tartalmaz néhány nyelvi játékot, amelyek nem csak az adott lecke anyagának gyakorlására alkalmasak, de némi módosítással többször felhasználhatók. Tanári kézikönyvünk külön fejezetében további ötleteket találhatnak.

Tanmenet

A kézikönyvünkben található tanmenet az angol nyelvet heti 3 órában tanuló osztályok, csoportok részére készült. Az ennél kisebb óraszámú tanulóknak is sikerrel használhatják a könyvet. Ebben az esetben azt javasoljuk, hogy az 1. kötetet ne egy

tanév alatt végezzék el, hanem a 16. leckétől kezdődő negyedik részt vigyék át a következő tanévre.

Tesztek

A könyv négy nagy egységre bontható, melyek 5-5 leckéből állnak. Az ismétlés, összefoglalás utáni felméréshez nyújt segítséget a kézikönyvben közreadott teszt-sorozat.

Angol nyelvű óravezetés

A nyelvtanulás kezdetétől fogva fontosnak tartjuk az angol nyelvű óravezetést, ehhez kívánunk segítséget nyújtani a következő kifejezésgyűjteménnyel.

Stand up, please.
Sit down, please.
Open/Close the door, please.
Come here, please.
Come in.
Go out.
Go and sit down.
Go back to your seat.
Stop now.
Put it here/there.
Can you give me a...?
Here you are.
Get out your books.
Put your books away.
Take out your pencils.
Ask somebody for a pencil.
Open your books at page...
Open your vocabularies/exercise books.
Close your books.
Repeat after me.
Repeat it, please.
Say it with me.
All together.
Say it again.
Listen to me.
Listen to the cassette/to Tamás.

Stop talking now.
Listen to what I am saying.
Calm down.
No fighting, please.
Don't make such a noise.
Yes, that's right.
No, that's not right.
All right.
Well done.
You can do better. Keep trying.
Have you got your homework?
Read out your homework, please.
I have corrected your homework.
I have marked your tests.
Give these tests out, please.
Take one and pass them on.
Don't cheat.
What does this word mean in Hungarian?
You are late today.
See you tomorrow/on Monday.
Is Tamás here?
Wet the sponge, please.
Get some chalk, please.
Clean the blackboard, please.
Put your hands on your heads.

Show me...
 Point to a...
 Tell me...
 In English, please.
 Write on the board.
 Copy it down in your exercise books.
 Let's do some drawing/colouring.
 Look at the picture.
 Look at me.
 Who wants to...
 Who can continue?
 Please, go on.
 Who knows the answer?
 Let's sing the song.
 Let's start.
 Ready to start?
 Have you finished? / Finished?
 Now in groups/pairs.
 Now you.
 It's your turn now.
 Put your hands up. / Hands up, please.
 A bit louder.
 I can't hear you.
 Pay attention.
 Quiet, please.

Open/close your eyes.
 Throw your dice.
 One point for...
 Three points each.
 I'm sorry, you're out.
 Let me help you.
 Whisper, please.
 Don't shout.
 That's all for today.
 It's time to stop.
 Your homework is...
 Would you switch on/off the lights.
 See you tomorrow.

Sentences for the children:

I'm sorry, I'm late.
 Please, come here.
 Can I have a..., please?
 What's the English/Hungarian for...?
 I don't understand this task.
 Can I ask something?
 I can't hear you.
 Could you speak more slowly?
 Let me do it, please.

hét	heti 3	Nyelvtani szerkezetek	Témakörök, funkciók
1.	1–3.	Unit 1 – Hello!	Köszönés, bemutatkozás. What's your name? My name's... Dal: Good morning. Mondóka: How do you do?
2.	4–6.	Unit 2 – Say 'Hello' I am / you are / he, she is	Melléknevek. Játék: Say 'hello.' Mondóka: Please help me.
3.	7–10.	Unit 3 – Numbers Számok: 1–10 <i>Kiejtés:</i> θ	Életkor kifejezése – születésnap . Számok összeadása. Dal: Happy Birthday, 10 Little Indian Mice.
4.			Játék: Várfoglaló
5.	11–14.	Unit 4 – What's the matter? A létige kérdése, tagadása egyes számban. Kérdőszó: Who?, What? <i>Kiejtés:</i> magánhangzók i, í:, ɔ, ɔ:, ʊ, u:, ʌ, ɑ:	Melléknevek. Dal: If You're Happy...
6.	15–17.	Unit 5 – Where are you from? We are / you are / they are... <i>Kiejtés:</i> ð.	Országok. Dal: Miceland indulója
7.	18–19.	Revision 1	
	20–21.	Test 1	

Tanári kézikönyv

hét	heti 3	Nyelvtani szerkezetek	Témakörök, funkciók
8.	22–25.	Unit 6 – ABC Betűzés.	Telefonbeszélgetés.
9.		<i>Kiejtés:</i> ə, ʒ:	Dal: The English ABC
10.	26–29.	Unit 7 – My bag A határozatlan névelő. What's this? It's a /an... <i>Kiejtés:</i> æ, e	Iskolai felszerelés. Udvarias kérdés kifejezése. Mondóka: A Little Puppy
11.	30–33.	Unit 8 – The classroom Where's the...? Helyhatározó elöljárók, határozott névelő. <i>Kiejtés:</i> v, w.	Osztályterem.
12.	34–37.	Unit 9 – More numbers A főnév többes száma. Számnevek: 11–100. What are these? They are...	Tombola. Dal: Ten Green Bottles
13.		<i>Kiejtés:</i> s, ʃ, tʃ	
14.	38–41.	Unit 10 – At the zoo There is / There are... szerkezet. How many? <i>Kiejtés:</i> dʒ.	Állatok. Dal: The Bear Went Over the Mountain
15.	42–43.	Revision 2	
	44–45.	Test 2	

hét	heti 3	Nyelvtani szerkezetek	Témakörök, funkciók
16.	46–51.	Unit 11 – Colours Have got szerkezet.	Színek, játékszerek.
17.		<i>Kiejtés:</i> ɔʊ, aʊ.	
18.	52–55.	Unit 12 – Your body My, your, his, her birtokos névmások.	Testrészek. Mondóka: Head and Shoulders, Baby
19.		<i>Kiejtés:</i> eə.	
20.	56–59.	Unit 13 – Clothes I am wearing...	Ruhadarabok.
21.	60–63.	Unit 14 – Big Cheese Folyamatos jelen idő. What's the time? It's four o'clock. <i>Kiejtés:</i> ɪ, ɪə.	Idő meghatározása: egész órák. Dal: Now Tall, Now Small
22.	64–67.	Unit 15 – Big Cheese 2 Felszólítás, tiltás.	Játék: Simon Says
23.		<i>Kiejtés:</i> ɔɪ, aɪ, eɪ.	
	68–69.	Revision 3	
24.	70–71.	Test 3	

Tanári kézikönyv

hét	heti 3	Nyelvtani szerkezetek	Témakörök, funkciók
25.	72–76.	Unit 16 – I love bread I like / I don't like. Do you like? He likes / He doesn't like. Does he like?	Ételek, italok. Kínálás. Dal: I Like to Eat
26.		<i>Kiejtés: hangsúly.</i>	
27.	77–82.	Unit 17 – My day Egyszerű jelen idő.	Napirend. Idő kifejezése: negyed, fél, háromnegyed.
28.			Dal: I Jump out of Bed
29.	83–86.	Unit 18 – My family Az 's birtokos szerkezet.	Család. Mondóka: How Many People
30.	87–91.	Unit 19 – A friend from space	Képesség kifejezése.
31.		A can segédige.	Dal: What Shall We Do...?
32.	92–95.	Unit 20 – At night I can see..., I can hear... Let's...	Segítségnyújtás kifejezése. Játék: I Spy...
33.	96–97.	Revision 4	
	98–99.	Test 4	
34. 35.	100– 105.	Év végi ismétlés	

Módszertani ötletek, játékok

Szókincstanítás

A leckék szókincse nagymértékben kapcsolódik a gyerekek mindennapi életéhez, környezetéhez. Így az új szavakat könnyen bemutathatjuk „igazi tárgyakkal”, pl.: *tanszerek, ruhaneműk, játékszerek*, vagy képekkel, rajzokkal. Az új melléknevek, igék tanításakor elmutogathatjuk a szavak jelentését.

Ezeket az igen egyszerű módszereket használhatjuk a szókincs gyakorlásakor is.

Változatossá tehetjük óráinkat a következő feladatokkal, játékokkal:

1. A gyerekek szívesen rajzolnak, színeznak ebben az életkorban. Az órán is adhatunk olyan feladatot, amikor az általunk mondott szavakat le kell rajzolniuk a füzetükbe, majd mellé kell írniuk a tárgy, stb. nevét angolul.

Otthoni feladatként a gyerekek készíthetnek szókétyákat, melyeken rajz jelöli az adott szó jelentését. Ezeket a kétyákat az órán felhasználhatjuk különféle feladatokhoz:

- Párban gyakorolják a gyerekek a szavakat, az egyik felmutatja a kétyát, a másinak meg kell neveznie a tárgyat angolul.
- Versenyszerűen - minden gyerek 6 kétyát kap, meg kell neveznie a tárgyakat angolul. Ki hány tárgyat tud megnevezni, illetve a füzetébe helyesen leírni.
- A tanár mondja a szót angolul, a gyerekeknek fel kell mutatniuk a megfelelő kétyát.
- A tanár mond egy betűt angolul, a gyerekeknek fel kell mutatniuk azt a szót, amiben van ilyen betű vagy ezzel a betűvel kezdődik.
- '*Guessing games*'

Egyik gyerek kiválaszt egy kétyát, de nem mutatja meg a többieknek. A többieknek eldöntendő kérdésekkel kell kideríteniük, mi van a kétyán:

- Is it a book? No, it isn't. / Yes, it is.
- Have you got a book? No, I haven't. / Yes, I have.

2. A képek, rajzok változatos gyakorlást tesznek lehetővé:

a) '*Memory-game*'

A tanár 6-8 rajzot tesz a táblára. A gyerekek két percig nézik a táblát, majd lehajtják fejüket és behunyják a szemüket. A tanár levesz egy rajzot, meg kell mondani, mi hiányzik.

(Ezt a játékot játszhatjuk az asztalon elhelyezett tárgyakkal is.)

b) '*True or False*'

A tanár felmutat egy képet, és megnevezi angolul. Pl.: 'a cat'. Ha igaz, a gyerekek megismétlik a szót, ha nem, csendben jelentkeznek. Valakit felszólít a tanár. Ha jó szót mond, a többiek elismétlik.

Érdekesebb a játék, ha valamilyen mozgással kísérik. Pl. ha igaz a szó, 3× tapsolni kell, ha nem igaz, nem szabad tapsolni.

c) *'Slow Reveal'*

A tanár letakarja a képet és csak fokozatosan, egyre többet megmutatva teszi láthatóvá. A gyerekeknek találgatni kell: *'Is it a...?'*

d) *'Is it a...?'*

A tanár elkezd valamit rajzolni a táblára, de mindig csak valamilyen kisebb részlettel bővíti. Közben a gyerekek találgatnak: *'Is it a...?'*

(Ezekben a feladatokban éppúgy, mint a továbbiakban is, jó az, hogyha a bevezető egy-két példa után valamelyik gyerek átveszi a tanár szerepét.)

3. *'Labelling'*

- A gyerekek szókétyákat készítenek és azokat a teremben a megfelelő tárgyhöz tűzik ki.
- A rajzon, képen levő tárgyak mellé kell beírni a tárgy nevét angolul.

4. *'Wordhunt'*

A gyerekek a táblára felrajzolnak pl. ruhadarabokat, játék- vagy tanszereket, számokat stb. Két gyerek kijön a táblához. Egy-egy színes krétát kapnak (különböző színűt). Az osztály mondja a rajzoknak megfelelő szavakat angolul, a gyerekeknek be kell karikázniuk a megfelelő tárgyat. Az a nyertes, aki több szót karikáz be elsőre.

5. *'Pass the word'*

A gyerekek körbeállnak vagy ülnek. A tanár (vagy az egyik gyerek) mond egy szót *'monkey'*, s a labdát valamelyik gyereknek dobja, aki 2× ismétli a szót *'monkey, monkey'*, majd továbbdobja a labdát valakinek, aki 3× ismétli el a szót *'monkey, monkey, monkey'* stb. Amikor a tanár úgy ítéli meg, hogy már jól megy a szó kiejtése, magához kéri a labdát és új szót indít.

6. *'Bingo'*

A könyvben a 44. oldalon található játékot nemcsak a számok, hanem a színek és szavak gyakorlására is felhasználhatjuk. Ilyenkor a kis téglalapokba szavakat írnak a gyerekek az adott témakörből. A játékot gyakran vezetjük be úgy, hogy először a gyerekek szavakat írnak a táblára, pl.: ruhadarabokat, színeket, igéket vagy mellékeveket, s ezekből választhatnak. Ez a tanárt is segíti abban, hogy milyen szavakat soroljon fel a játékban.

7. *'Henstep'*

A gyerekek felsorakoznak vízszintesen a terem egyik végében. A tanár felmutat egy képet vagy mond egy szót magyarul. Aki először bekiáltja helyesen a szót angolul, egy tyúklépést előrelephet. Az nyer, aki először ér a terem másik végébe. (Kiscsoportban játszható)

8. *'Football'*

A táblára felrajzoljuk a futballpályát. A gyerekek két csapatot alkotnak. Eldöntjük, melyik csapat kezd. Középről indulunk, először a kezdő csapatnak teszünk fel egy kérdést, ha helyesen válaszol, elindulhatnak az ellenfél kapuja felé, az első vonalra a labdával. Ha rosszul válaszolnak, visszafelé halad a labda, a saját kapujuk felé. A

csapatoktól felváltva kérdezzünk. Az a csapat nyer, amelyik először juttatja be labdát az ellenfél kapujába.

Kérdezhetünk szavakat, mondatokat is. Legyenek nehezebb kérdések is, mert különben előfordulhat, hogy mindenki tudja a választ, és a labda ide-oda mozog a középkezdés és az első vonal között. (Melléklet)

9. 'My favourite word'

A gyerekeknek az angol nyelvhez való kötődését segíti ez a „játék”. Bizonyos időközönként, pl.: minden hónapban felírjuk a falújságra, kinek melyik a kedvenc angol szava az osztályban. Pl: 'Tamás – cheese'. A szót választhatják a gyerekek jelentése vagy hangzása alapján.

10. Székfoglaló

A gyerekek körben ülnek, minden ki kap egy állatnevet. Egy széket kiveszünk a körből, hogy egy gyereknek ne jusson, ő beáll a kör közepére. Elkiáltja magát, pl.: 'fox and tiger'. Ennek a két gyereknek fel kell állnia, és helyet kell cserélniük egymással. A középen levő játékos pedig megpróbál leülni valamelyikük helyére. Akinek nem jut hely, ő lesz a kikiáltó.

A 'zoo' felkiáltásra minden gyereknek fel kell állnia, és helyet kell cserélnie valakivel. Természetesen más témakör szavaival is játszhatjuk, pl. ételek, italok; ruhadarabok; tanszerek stb.

Színek

1. 'Touch something yellow' stb.

A gyerekek körbe-körbe járnak az osztályteremben. A tanár utasítására odafutnak valamihez, ami adott színű.

2. 'A brown table' (A színek és a szavak közös gyakorlására)

A tanár kis szókétyákat készít, pl. 'A brown table'. Minden gyerek kap két-három kártyát, és le kell rajzolni az adott tárgyat. Utána a gyerekek egymásnak mutatják meg rajzaikat, és ki kell találniuk a rajzok alapján, hogy mi volt a szókétyán.

3. 'Colour wordlist'

A tanár szólistát mutat, amelyen minden szó más-más színnel van írva. A gyerekek két percig nézhetik a listát, majd le kell írniuk, vagy el kell mondaniuk emlékezetből, hogy mi volt a listán, de nemcsak a szavakra, hanem a színekre is emlékezniük kell. Pl.: 'a yellow ruler'.

4. 'Listen and draw'

A gyerekek szoba vagy osztályterem részletet kapnak, és a hallott utasítások alapján kell berajzolniuk tárgyakat a képre. Pl. 'Draw an umbrella under the table.' Össze-kapcsolhatjuk a feladatot a színek gyakorlásával is.

5. Színcápa

Az udvar két szélén húzunk a földön egymással szemben két párhuzamos egyenest. A gyerekek felsorakoznak az egyik mögött, a „cápa” a két vonal között középen helyezkedik el. Amikor egy színt megnevez, pl. 'red', akkor a gyerekeknek át kell

futniuk a másik vonal mögé. A „cápa” célja az, hogy elkapjon valakit, aki majd az újabb „cápa” lesz. Aki nem visel piros színű ruhadarabot, az bátran átsétálhat, de aki igen, annak vigyáznia kell, mert a „cápa” rá vadászik.

Számok

1. 'Buzz'

A gyerekek sorban mondják egymás után a számokat. Minden hárommal osztható szám kimondása helyett azt kell mondaniuk, hogy 'Buzz'.

Aki elrontja, kiesik. Választhatunk más osztószámot is.

2. 'Say the next number'

A tanár mond egy számot, majd valakinek dobja a labdát, akinek eggyel nagyobb számot kell mondania.

3. Babos

A gyerekek párokban játszanak. Minden párnak van egy kis zacskó babja. Az egyik játékos elrejt a markában néhány babszemét. A másinak ki kell találnia, hogy mennyit. (Pl.: *Five? Yes/No.*)

4. 'More or less'

A gyerekeket két csoportra osztjuk: *More group* és *less group*. A tanár mond egy számot, pl. *fifteen*, a *more group*-nak hárommal nagyobb, a *less group*-nak hárommal kisebb számot kell mondania.

Játszhatjuk ezt a játékot az óra kifejezések gyakorlására is. Ekkor a két csoport: *slow* és *fast*. A tanár azt mondja, hogy *'it's half past four'*. A *slow* csapatnak negyedórával kevesebbet, a *fast* csapatnak negyedórával többet kell mondania.

5. 'More or less 2'

A tanár adott számkörön belül egy számra gondol. A tanulóknak kérdések segítségével ki kell találniuk, melyik számra gondolt. A tanár *'say more'* vagy *'say less'* válaszol a feltett kérdésre: *Is it five?*

6. 'Just guess'

Felmutatjuk a rajzot a gyerekeknek, s nekik ki kell találniuk, meg kell becsülniük, hogy a rajzon hány egér van. (Melléklet)

Házi feladatként a tanulók is rajzolhatnak hasonló feladványokat egymásnak.

Helyesírás, ábécé

1. Diktálás

Hasznosnak tartjuk, ha minden órán diktálunk egy-két szót a gyerekeknek, ez lehet helyesírási TOTO formájában is. A tanulók egymás alá írják a füzetükbe: 1, 2, 3, 4, 5 +1. A tanár hat szót diktál.

2. 'Hidden object'

Egy tanuló kimegy a teremből, ezután a többiek elrejtenek egy tárgyat. Miután bejön a gyerek, megpróbálja megkeresni ezt a tárgyat, a többiek az ábécét mondják, hangosabban, ha közeledik az elrejtett tárgyhoz, halkabban, ha távolodik tőle.

3. 'Say the next letter'

A tanár mond egy betűt, majd odadobja a labdát valakinek, akinek az ábécé következő betűjét kell mondania.

4. 'Letter bank'

- A táblán betűkártyák vannak (mágnes vagy blue-tack), egy-egy betűből több is. Az első tanuló levesz egy kártyát, és maga elé tartva az osztállyal szembe áll. Ha valaki tudja folytatni, levesz egy betűt, és melléáll, addig folytatódik a sor, amíg ki nem raknak egy angol szót. Ezt a játékot később szavakkal is játszhatjuk, ekkor mondatokat, kérdéseket kell kirakni a szavakból.
- Több csoportban a gyerekek ugyanolyan betűkártyacsomagot kapnak. Adott időre melyik csoport tud kirakni több vagy hosszabb szót a kártyákból.

5. 'I spy'

Ez a játék a tankönyv 97. oldalán található. Már korábban is megtaníthatjuk, a 6. lecke után. Jó a szókincs és a betűfelismerés gyakorlására.

6. A könyvben nagyon sok „anagramma” (összekevert betűk) és „Peter Papereater” (kihagyott betűk) feladat van. Ilyen feladatokat gyakrabban is adhatunk a tanulóknak, és ők is készíthetnek egymásnak hasonló feladványokat.

7. 'Spelling race'

A táblával szemben kb. 2-3 méterre felsorakozik a két csapat. A csapatok első tagja veszi a krétát a kezébe, és amikor a tanár kimondja a szót, odafut a táblához, és felírja annak első betűjét. Ha készen van, visszafut, átadja krétát a második gyereknek, és a sor végére áll. A második gyerek a szó második betűjét írja fel stb. Az a csapat nyer, amelyik először írja fel a szót hibátlanul.

8. 'Stepping Stones'

A táblára felrajzoljuk a patakot és azokat a köveket, amelyeken át lehet jutni a túlsó partra. (Melléklet – utolsó oldal.) Minden csapatnak külön útvonala van, amely ugyanannyi kőből áll. A csapat kap egy szót, ha jól elbetűzi, beírhatja a soron következő köre, ha nem, akkor az eredeti helyén marad. Az a csapat nyer, amelyik először jut el a túlsó partra.

A játék másik változata a 'Save the cat', amikor létrán kell feljutni a cicához. Egy-egy szó, egy-egy létrafofok.

9. 'Óvakodj a macskától!'

A magyar „akasztófás” játék változata. A tanár egy szóra gondol, s a táblán kis vízszintes vonalakkal jelöli, hogy hány betűből áll. A gyerekeknek betűket kell mondaniuk: 'A?' / 'Is there an A?'. Ha van olyan betű a szóban, a tanár beírja a megfelelő kis vonalra (vagy vonalakra), ha nincs elkezd rajzolni a mellékletben szereplő ábrát az első részlet megrajzolásával. Ha a gyerekek kitalálják a szót, mielőtt a teljes ábra elkészül (7-szer hibázhatnak), ők nyertek, ha nem, a tanár nyer.

(Melléklet – utolsó oldal.)

Nyelvtan

1. 'Grammar Cube'

Papírból kockát készítünk, melynek élhossza kb. 20 cm. Minden oldalára egy-egy személyes névmást írunk. (A *he, she, it* egy oldalra kerül.) A tanár odadobja a gyerekeknek a kockát, a tanulónak a legfelül lévő személyes névmáshoz kell megadnia a létező megfelelő alakját. Pl.: *I – I am*, vagy mondatot kell mondania azzal a névmással.

Használhatjuk a kockát transzformációs drillekhez is, pl.: felírjuk a táblára a következő mondatot: *'I'm hungry.'* A tanulónak az adott személyes névmásnak megfelelően kell átalakítania a mondatot: *'They're hungry.'*

2. 'Miming'

Ez a kitalálós játékcsoport számtalan lehetőséget nyújt a gyakorlásra. A gyerekek eljátszhatják egy-egy szó jelentését (melléknevek, igék, állatnevek), s a többieknek kérdések segítségével ki kell találniuk ezeket. Pl.: *'Are you eating an apple?'* *'Yes, I am. / No, I'm not.'*

3. Szózsák

A 11. oldalon található 5. feladat mintájára később is gyakoroltathatjuk a mondatalkotást.

4. Memória játék

A 76. oldalon levő játékot más nyelvtani szerkezet gyakorlására is használhatjuk, pl.: *'I have got a...'*, ill. *'I can...'*

5. 'Pass the parcel'

A feladat lényege az, hogy különböző utasításokat kell végrehajtaniuk a tanulóknak. Ezeket az utasításokat a tanár kis lapokra írja. Az első lapot újságpapírba csomagolja, ráhelyezi a másik lapot, újra becsomagolja, rá a harmadik lapot stb. A gyerekek egymásnak adogatják, esetleg dobják a csomagot, míg a zene szól. Ha a zene leáll, az a tanuló, akinél ez történt, kibontja a legfelső réteget és végrehajtja a cselekvést. Ismét szól a zene. A játék addig tart, amíg a legkisebb csomagot ki nem bontják.

6. 'Magic Box'

Színes csomagolópapírral bevonunk egy henger alakú dobozt. A játék során a gyerekek körbeállnak. Szól a zene, és ők egymásnak adják a dobozt. Amikor a zene megáll, akinél a doboz van, húz egy feladatot, s végrehajtja, majd folytatódik a játék. A feladatok különféle lehetnek:

- képkártyát húz – megnevezi a tárgyat, szót angolul
- utasítást húz – végrehajtja, pl.: *'Go to the door.'* vagy *'Draw a cat on the board.'*
- szókártyát húz – mondatot kell mondania az adott szóval stb.

A képregények feldolgozása

Az epizódok szituációban mutatják be a lecke új szókincsét, nyelvtani szerkezetét, így a tanulók képet kapnak az adott nyelvi egység használatáról is.

Mielőtt meghallgatnánk az új részt:

- vezessük be az epizódot – mutassuk be a szereplőket, elevenítsük fel, mit tudunk róluk,
- tanítsuk meg azokat az új szavakat, kifejezéseket, amelyek megértése nélkül a tanulók nem tudnák követni a történetet.

Hallgassuk meg a történetet a magnón úgy, hogy a gyerekek egyidejűleg olvashatják a szöveget. A képek segítik a megértést.

A képregény jól használható a helyes kiejtés és intonáció kialakítására. A gyerekek ismételjék a párbeszéd mondait a magnó után, olvassanak szerepek szerint.

Az epizód feldolgozása után a gyerekek eljátszhatják a jeleneteket. Az „előadáshoz” készítsünk maszkokat vagy nyakba akasztható rajzokat, melyek a szereplőket ábrázolják. Ezek a külsőségek is segítik a szereplőkkel való azonosulást.

Kiegészítés az egyes leckékhez

Unit 2

1. A Say 'Hello' játék – körbe állnak, az egyik gyerek beáll a kör közepébe, szemét bekötjük és megforgatjuk. Utána valakit elkap a körből, és azt mondja, Say 'hello'. A megfogott gyerek azt válaszolja, 'Hello.' (el is változtathatja a hangját). A fogónak ki kell találnia, kit fogott meg, 'You're... Ha jól tippelt, akkor 'Yes, I am.' a válasz, és a megfogott gyerek lesz az újabb fogó. Ha nem, akkor 'No, I'm not.', és ismét ő a fogó.

2. Exercise 1

Fontosnak tartjuk, hogy a gyerekek ismerjék mind a teljes, mind az összevont alakokat. Ügyeljünk arra, hogy beszédben mindig az összevont alakokat használjuk.

3. Exercise 2

hungry, sleepy, thirsty, morning, afternoon, tired, please, evening

4. Exercise 4

hungry, thank you, morning, well, hello, happy, my, please, tired, sleep, night, evening, am, hi, sad

Unit 3

1. Exercise 1 – A játék menete a következő: A gyerekek párban dolgoznak. Az egyikük növekvő számsorokat mond a másiknak, akinek ezt el kell ismételnie.

Pl. A játékos	„4”	B játékos	„4”
A játékos	„4 – 8”	B játékos	„4 – 8”
A játékos	„4 – 8 – 10”	B játékos	„4 – 8 – 10”

Az a legügyesebb gyerek, aki a leghosszabb számsort képes megjegyezni és visszamondani. Mielőtt elkezdődne a pármunka, mutassuk be egy gyerekkel az osztály előtt.

Unit 4

1. A dalt kibővíthetjük további versszakokkal is:

Stamp your feet... / Nod your head... / Click your tongue... / Say O.K. ... / Do all five...

Unit 5

1. Karikázd be! (26. oldal) 25 szó: Miceland, Japan, they, Australia, from, you, beautiful, then, magic, tall, castle, yes, no, sleep, so, ten, USA, where, five, mouse, Hungary, Africa, name, six, man

2. A kérdésszerkezetek gyakorlását változatossá, érdekessé tehetjük, ha szerepjátékokat állítunk össze a gyerekeknek. Erre egy példa:

a) Party at the Olympic Games – a versenyek után a különböző országok küldöttei partin vesznek részt. A tanár szerepkártyát készít minden gyereknek a következő információkkal: név, életkor, ország, szerencseszám, tulajdonságok. A gyerekeknek ezeket az információkat meg kell jegyezniük, és ezt az elképzelt alakot kell megszemélyesíteniük a partin. A gyerekek feladata, hogy minél több emberrel ismerkedjenek meg, és jegyezzék meg a tőlük hallottakat. A 'party' után a gyerekek elmesélik, kiről mit tudtak meg.

b) a gyerekek önállóan készítik el saját szerepkártyáikat.

Revision 1

1. Exercise 2 – hanganyag

Bob is tall and happy. Vicky is happy and short. Tom is tall and fat. Jill is tall and sad.

2. Exercise 4 – 1. kosár: are, 2. kosár: sleep, 3. kosár: hot

3. Millenium Dome – A 2000. év tiszteletére épült fel a világ legnagyobb kupolája Greenwichben (London), s itt kapott helyt az elmúlt évszázadot bemutató kiállítás, mely már bezárt. A kupola átmérője 320 méter, magassága középen 50 méter. Elkészítése 750 millió fontba került. Várhatóan 2018-ig látható.

Unit 7

Exercise 4

A 'Can I have a pen, please?' és az 'I'd like a pen, please.' szerkezet mintájára számos gyakorlatot végezhetünk képkártyákkal, reáliákkal.

Unit 8

1. Öt gyerek kap képkártyát utasítással. Pl. alma kép, alatta a mondat: 'under the chair'. Miután mind az öt képet (tárgyat) elhelyeztük, egyvalaki kimegy az osztályból, s valamelyik képet (tárgyat) más helyre tesszük. A visszajövő gyerekek ki kell találnia, hogy mi változott. Pl. 'The apple isn't under the chair, it's on the book.'

2. További feladat az előjárók gyakorlására: a gyerekek a tanár utasításait hajtják végre, pl. 'behind the chair' – mindenki a széke mögé áll. Ilyen utasítások lehetnek

még: 'in front of the chair', 'next to the chair', 'on the chair', 'between the chair and the desk', 'next to the door', 'under the desk' stb.

Revision 2

1. Exercise 2 – hanganyag: 1.12, 2.15, 3.30, 4.40, 5.17, 6.90

2. Exercise 4 – Kiszínezendő részek: box, dog, doll, fox, frog, song, hot.

Unit 11

A befeater a londoni Tower testőre. Jellegzetes egyenruhájáról híres.

Unit 12

1. Testrészek gyakorlására a következő játékot javasoljuk. A tanulók párokat alkotnak, a tanár utasítását követik. pl. 'head to head' fejüket összeérintik. További utasítások lehetnek – 'shoulder to shoulder', 'foot to foot', 'knees to knees', 'hand to hand' stb.

2. Draw a monster

A tanár leírása alapján rajzolnak a gyerekek szörnyikéket. 'It's got three purple and two green heads.' 'It's got five ears on the left and three ears on the right.' stb. A rajzokból rendezzünk kiállítást.

3. The London Eye – (British Airways' London Eye / London's Millennium Wheel) 2000. januárjában adták át a 135 méter magas kereket, melynek súlya 1600 tonna, 0,26 méter / másodperces sebességgel halad. Évente 8000-szer fordul körbe. Tetejéről jó időben 40 kilométerre is ellátni.

Unit 13

1. Képregény – öltözködési játék

A gyerekek két csoportot alkotnak, minden csoportból valaki (ez esetben Naughty és Mighty) „öltözködik”. A feladat az, hogy ki tud felvenni öt perc alatt minél több ruhadarabot. A csapattagok segítenek neki az öltözködésben. A játék végén össze-számoljuk, ki hány ruhadarabot visel.

2. A tanulók kis papírlapra leírják, hogy éppen mit viselnek. Ezeket a Magic Box-ban gyűjtünk össze. Kihúzzunk egy leírást, felolvassuk, és ki kell találni, hogy kiről szól.

3. Szárítókötél játék

Előzetes feladatként a gyerekek minél több ruhadarabot hozzanak be az osztályba. Az osztályteremben két kötelet feszítünk ki, mindkét csapat kap egy-egy listát arról, hogy mit kell kitergetnie.

Lista: two pairs of socks, two T-shirts, a pair of jeans, three caps stb.

Adott jelre indul a játék, és az nyer, aki először tereget ki hibátlanul. (Ha nem dolgoztak jól, akkor csak annyit mondjunk, hogy még nem jó, próbálkozzanak újra.)

4. Exercise 3 – hanganyag

Mousey is wearing a red and yellow jumper, a blue skirt, a red jacket, a pair of white tights, a pair of blue boots and a yellow hat.

Roundy is wearing a green T-shirt, a yellow shirt, a brown jacket, a pair of orange trousers, a pair of black shoes and a green cap.

Unit 14

1. Fontosnak tartjuk, hogy a folyamatos jelent mindig reális szituációban gyakoroljuk, pl. képekkel vagy az éppen zajló cselekvések leírására, így téve egyértelművé a gyerekek számára használatát, a két jelen idő megkülönböztetését. Hasznosak a pantomim, 'mime' játékok.

2. Varázspálca

Egy tanuló kimegy a teremből. A gyerekek cselekvésekre utaló kis kártyákat kapnak. Pl. 'You're reading a book.' Elkezdene az utasításnak megfelelően mozogni, amikor a varázsló pálcájával és a varázsigével kővé változtatja őket. Bejön a tanuló és kitalálja, ki mit csinált éppen, amikor elvarázsolták. pl. 'You're reading a book.'

Unit 15

1. Can you remember?

A tanulóknak egyre hosszabb utasítássort kell megjegyezniük, és utána végrehajtaniuk. Pl.: a) 'Stand up. Go to the window. Open the window. Sit down.'
b) 'Stand up. Go to the door. Open the door. Say 'Hello.' Close the door. Go to the blackboard. Draw a cat. Sit down.'

Revision 2

Black ravens – a londoni Tower fekete hollói. A legenda szerint, ha elhagyják a Tower, valami szörnyű csapás éri Angliát, illetve a Tower falai leomlanak.

Unit 16

Brighty's Corner 2

„Hivatalosan” most tanulunk először a szóhangsúlyról. Mivel ez nagyon sok problémát okoz a magyar anyanyelvűek számára, célszerű már az első órától tudatosítani a gyerekekben, hogy az angol nyelvben a szóhangsúly nem mindig az első szótagra esik. A gyerekek számára vizuálisan is megjeleníthetjük ezt, úgy, hogy a szólistában színes ceruzával bekarikázzuk azt a szótagot, magánhangzót, amely hangsúlyos.

Grafikai jeleket is bevezethetünk, pl. 'butter' – ▽ ○, 'today' – ○ ▽,
'umbrella' – ○ ▽ ○.

Az új szavak tanulásakor tapsolással is segíthetjük a helyes hangsúly elsajátítását.

Unit 18

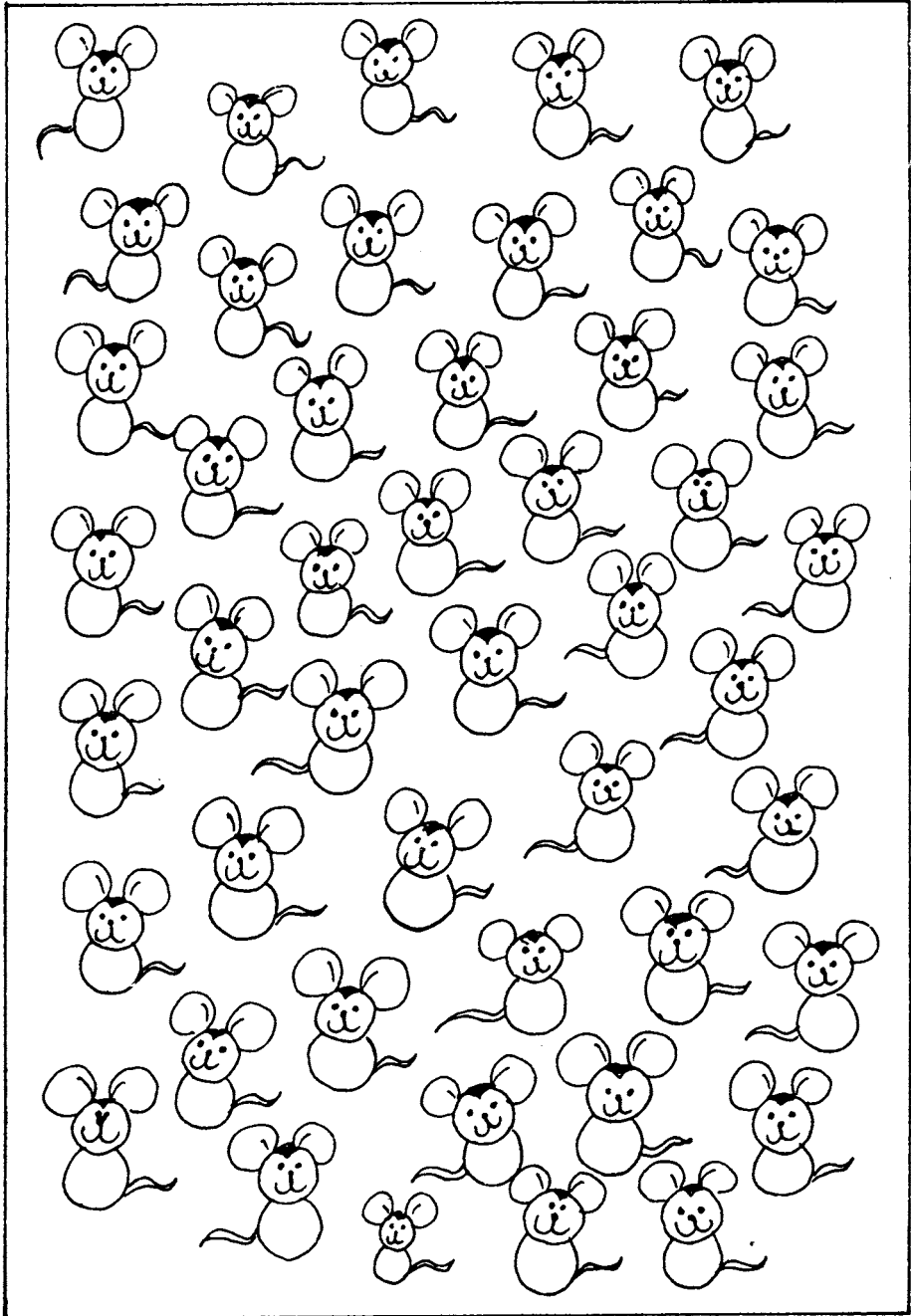
1. Whose photo?

A tanulók kisgyermekkori fényképüket hozzák az órára, de nem szabad megmutatniuk társaiknak. Összegyűjtjük e képeket, és a gyerekek csoportmunkában kitalálják, hogy kit is ábrázolhat. 'I think it's Tom's photo.'

Unit 19

1. Exercise 4 – hanganyag

1. I can swim and skate, I can't ski, I can play tennis.
2. I can swim and ski, I can't skate, I can play tennis.
3. I can ski and can't swim, I can skate and play tennis.
4. I can skate, ski and swim, I can't play tennis.



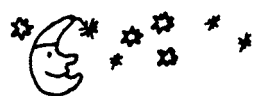
Test 1

1. Egészítsd ki a számneveket, és kösd össze a hozzátartozó számmal!

. I N .	2	7	3	5	T . R . E
F . . R			9		T . O
E . G . T	4			8	F . . E
S . . E N	10	6	1		. N .

8 pont

2. Írd a képek mellé a napszakoknak megfelelő köszönést!



.....

.....

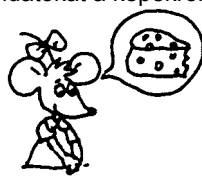


.....

.....

8 pont

3. Írj mondatokat a képekről!



You

He



We

I

8 pont

Test 1

4. Javítsd ki a következő mondatokat!



Myoko is from Hungary.
She Hungary.

She



Roundy and Pretty are from the USA.
They.....the USA.

They.....

4 pont

5. Mutatkozz be néhány sorban angolul. Mit tudsz magadról elmondani?

.....

.....

.....

.....

12 pont

6. Mit kérdeznél Jack Cattól?

.....

.....

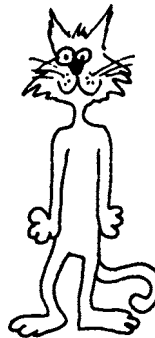
.....

.....

.....

.....

.....



12 pont

Test 2

1. A példa szerint oldd meg a feladatot!

2



..... *two books*

15



.....

12



.....

38



.....

44



.....

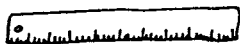
101



.....

10 pont

2. Válaszolj a kérdésekre a képek alapján!



What's this?

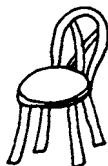
.....



What are these?

.....

What's this?



.....



What are these?

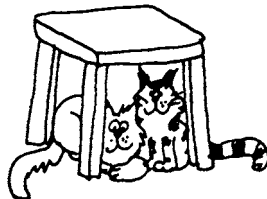
.....

8 pont

3. Fejezd be a mondatokat a képek alapján!

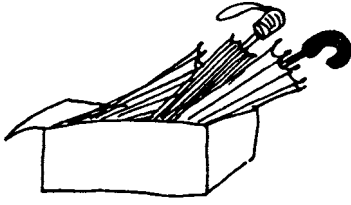


The pen

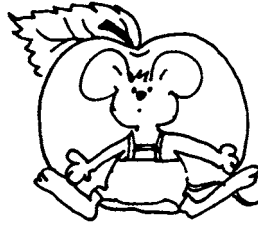


The cats

Test 2



The umbrellas



The apple

8 pont

3. Írd le, mi van a táskádban!

There

.....

.....

10 pont

4. Válaszolj a kérdésekre!

What's your address?

What's your first name?

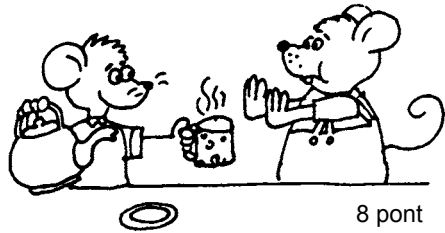
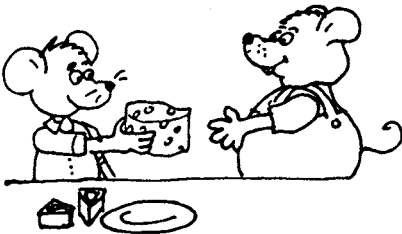
What's your surname?

What's your favourite number?

What's your favourite animal?

10 pont

5. Írj párbeszédet a képhez!

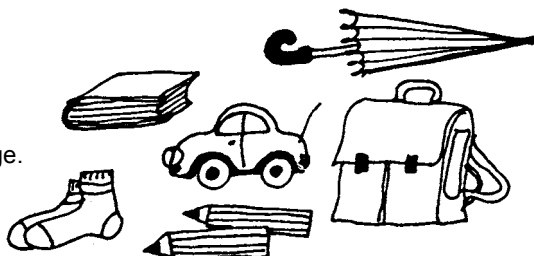


8 pont

Test 3

1. Színezd ki a rajzokat a mondatoknak megfelelően!

The umbrella is red and yellow.
 The book is green.
 The bag is blue.
 The socks are purple and white.
 The pencils are brown and orange.
 The car is black.



9 pont

2. Válaszolj a kérdésre!

What are you wearing today?

.....

.....

What is Pretty wearing today?

.....

.....

.....



10 pont

3. Készíts leírást 'Monsty' -ről!

.....

.....

.....

.....

.....

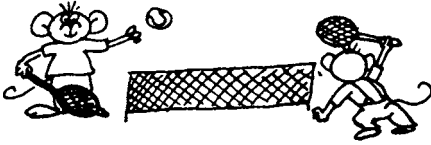
.....

.....



Test 3

4. Írd le, mit csinálnak az állatok a képen!



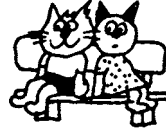
We



He



I



They

8 pont

5. A válaszoknak megfelelően tegyél fel kérdéseket a képekről!



.....

No, he isn't.



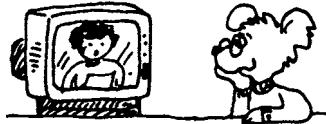
.....

Yes, she is.



.....

Yes, they are.



.....

No, I am not.

8 pont

6. Válaszolj a kérdésekre!

What colour is your hair?

.....

What colour eyes have you got?

.....

How many ears have you got?

.....

How many friends have you got?

.....

8 pont

Test 4

1. What's the time?



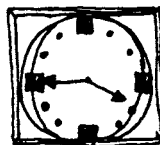
.....



.....



.....



.....

8 pont

2. Nosey riportot készített egy Amerikából érkezett vendéggel, Bill-lel. Itt vannak Bill válaszai. Írd le, mit kérdezhetett tőle.

.....

Bill.

.....

I'm 10.

.....

From New York.

.....

I've got two sisters.

.....

She is 32.

.....

Her name's Mary.

.....

He is 35.

.....

His name's Bob.

.....

I get up at 8 o'clock.

.....

I eat cornflakes with milk.

.....

At half past eight.

.....

In the school canteen.

.....

I do my homework.

.....

At six o'clock.



..... Yes, I do. I love TV.

..... At ten o'clock.

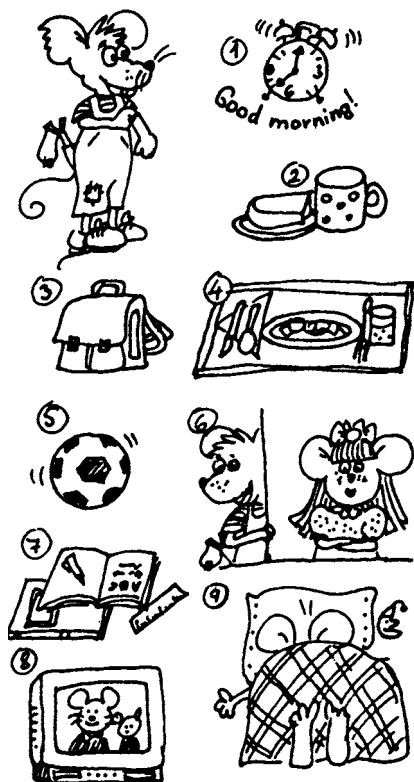
..... Tennis? Yes, I can.

..... Bike? Yes, I can.

..... I don't like football. I like chess.

38 pont

3. A rajzok alapján írd le Naughty napirendjét!



20 pont

