



# Mike's day

Izabela Witkowska

*Mike's day* to materiał przygotowany dla uczniów klasy czwartej oraz dla wszystkich tych, którzy zaczynają poznawać lub chcą utrwalić zasady tworzenia zdań w czasie *Present Simple*.



Mike gets up at eight.  
He is always late...



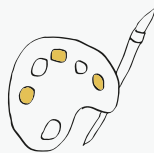
for breakfast with mom  
and her toasts with jam.



Then he goes to school,  
meets friends at the pool,



eats a yummy roll  
at the baker's stall.



At ten he has Art,  
he learns very hard,

$$2 + 2 = 4$$

does sums and takes tests,  
he's always the best.



He goes home at three  
tired as can be.



After dinner Mike  
rides his mountain bike.



Then at half past five  
watches matches – live.



He loves "cooking books"  
so he always cooks.



spaghetti with cheese.  
– Can I have some, please?



At seven o'clock  
Mike walks with his dog.



After that at eight  
chats with his schoolmate.



His mom and his dad  
already in bed



shout – "switch off the light,  
time to sleep, good night".

## Memory

Na początek możemy uczniom zaproponować zwykłą grę typu memory z wykorzystaniem rysunków z tekstu, do których na oddzielnych kartkach możemy wykonać podpisy z czynnościami przedstawionymi w historyjce. Zadaniem uczniów będzie dobranie w pary obrazków i właściwych podpisów. W ten sposób, zanim przejdziemy do typowych zadań gramatycznych, upewnimy się, że uczniowie dobrze operują słownictwem i znają jego znaczenie.

## I get up and...

Zasadą zabawy jest powtarzanie czynności poznanych w historyjce. Nauczyciel zaczyna wypowiedź: *I get up and...*, a wybrany uczeń powtarza zdanie i dodaje nową czynność, na przykład: *I get up and go to school*, kolejny uczeń powtarza wcześniej wymienione czynności, zachowując odpowiednią kolejność i dodaje nowy czasownik. Uczeń, który pomyli kolejność, czyli nie powtórzy wymienionych czasowników,

odpada z zabawy. Zabawa trwa do momentu wyczerpania poznanych w historyjce czynności. Inną wersją zabawy jest budowanie zdań w trzeciej osobie liczby pojedynczej, z wykorzystaniem zdań Mike'a. Poznane w historyjce czynności to: *get up, go to school, meet friends, eat a roll, have Art, learn very hard, do sums, take tests, go home, ride a bike, watch matches, cook spaghetti, walk with a dog, chat with schoolmates, sleep*.

## Bingo

Wybieramy z tekstu zdania, w których podane są godziny: *he gets up at eight, at ten he has Art, he goes home at three, at half past five he watches matches – live, at seven o'clock Mike walks with his dog, at eight he chats with his schoolmate*. Rozdajemy uczniom po trzy kartoniki, na których mają za zadanie napisać za pomocą cyfr trzy wybrane z powtórzonych zdań godziny. Czytamy sześć zdań w dowolnej kolejności, a uczeń, który jako pierwszy zakryje swoje godziny, krzyczy *Bingo!*

What do you do?							
People	8 o'clock	10 o'clock	3 p.m	after dinner	5.30 p.m	7.00 p.m	8 p.m
Mike	get up	have Art	go home	ride a mountain bike	watch matches	walk with a dog	chat with a schoolmate
..... My name							
..... My partner's name							

### What do you do...?

Zachęcamy uczniów do pracy w parach. Przygotowujemy dla każdego ucznia tabelę z informacjami na temat Mike'a, tego właśnie ucznia oraz jego kolegi z ławki. W pustych miejscach zapisujemy czynności wykonywane przez podane osoby o zasugerowanych godzinach zapisanych w górnym wierszu.

Na początku przypominamy czynności Mike'a, budując poprawne zdania w trzeciej osobie liczby pojedynczej, następnie prosimy uczniów o wpisanie swoich własnych czynności, w końcu przechodzimy do zadania, w którym uczniowie muszą zwrócić się do kolegi, formując poprawne pytanie: *What do you do at 8 o'clock?, ... 10 o'clock?, ... 3 o'clock?, ... after dinner?* itd. Po zakończeniu zadania uczniowie mają okazję do przedstawienia siebie oraz kolegi, a tym samym utrwalają różnicę pomiędzy zdaniami w pierwszej oraz trzeciej osobie.

### Snakes and ladders

Celem gry jest zwrócenie uwagi na błędy najczęściej popełniane w użyciu czasu *Present Simple*. Na tablicy rysujemy tabelę z sześcioma wierszami i sześcioma kolumnami. Następnie w wybranych polach umieszczamy pięć lub sześć drabin o różnej długości oraz tyle samo węży, po których uczniowie będą zjeżdżać na dół planszy. Klasę dzielimy na dwie drużyny, których zawodnicy na zmianę podchodzą do tablicy i rzucają kostką, następnie przechodzą tyle pól, ile wskazała kostka. Jeśli uczeń wylądował na drabinie, nauczyciel czyta zdanie z popełnionym błędem, drużyna poprawia błąd i przesuwa się w górę na to pole, gdzie wskazuje koniec drabiny, w razie gdyby pojawiły się problemy z poprawieniem błędu, drużyna nie wykonuje żadnego ruchu. Jeśli uczeń wylądował na polu z wężem, procedura jest taka sama, tyle tylko, że poprawione zdanie pozwala uczniom pozostać na tym samym polu wskazanym przez kostkę, a w razie błędu uczniowie

przesuwają się na dół, w miejsce, gdzie znajduje się ogon węża. Drużyna, która pierwsza dotrze do mety, wygrywa.

Przykładowe zdania z tekstu z ukrytymi błędami:

- *Mike get up at eight.*
- *He always is late.*
- *In ten he has Art.*
- *Then he goes school.*
- *He goes to the home.*
- *After dinner Mike ride his mountain bike.*
- *He cooks always spaghetti with cheese.*
- *In seven o'clock Mike walks with his dog.*
- *His mom and his dad shouts – „switch off the light”.*

Grę można również wykorzystać do sprawdzenia rozumienia tekstu. Zamiast błędnych gramatycznie i leksykalnie zdań przedstawiamy zdania fałszywe dotyczące szczegółów spędzania dnia przez Mike'a, na przykład: *He gets up at seven (eight), He meets friends at the baker's stall (pool), After dinner Mike rides a horse (his mountain bike), He cooks spaghetti with tomatoes (cheese), At ten he has English (Art), At seven o'clock Mike walks with his friend (dog), He eats a yummy biscuit (roll), At eight he chats with his teacher (schoolmate)* itp.



**Materiał pełnoformatowy do wydruku jest dostępny w wersji PDF na stronie [www.jows.pl](http://www.jows.pl)**

### Izabela Witkowska

Nauczycielka języka angielskiego w szkole podstawowej. Jej największym hobby, z którego czerpie wiele satysfakcji, jest pisanie rymowanych bajek i wierszyków. Dziecięcy entuzjazm, zachwyt oraz słowa: *Proszę Pani, jeszcze raz!* są dla niej największą motywacją do pracy. Jest także autorką wielu materiałów edukacyjnych.