Przygotowanie

- Każdą stację drukujesz w **jednym komplecie**: kartę stacji (A4) i jej arkusze „do wycięcia / do wydruku" (na końcu pliku, każdy podpisany numerem stacji). Karty wytnij wzdłuż linii przerywanych – jeśli chcesz używać ich co roku, zalaminuj je. Plakaty powieś nad stolikiem albo połóż obok karty stacji.
- Koperty: stacja 9 – 1 koperta na słowa; stacja 11 – 3 koperty podpisane 768, 786, 678 (do każdej włóż właściwą kartę; nie zaklejaj). Stacja 8 – sklej kostkę z siatki albo połóż zwykłą kostkę do gry.
- Karta odpowiedzi (2 strony) – 1 na drużynę, najlepiej dwustronnie. Klucz – tylko dla Ciebie.
- Karty z obrazkami (np. memory) drukuj na grubszym papierze albo naklejaj na karton – na cienkim papierze obrazki prześwitują.
- Przygotowanie kompletu zajmuje ok. 50–60 minut (ok. 100 kart, kostka, koperty). Materiały posłużą wszystkim klasom.
- Koperty z kodem zamknij bez zaklejania (wsuń skrzydełko albo przypnij spinaczem). Po każdej drużynie sprawdź, czy są zamknięte.
- Rozstaw 12 stolików z numerami. 12 stacji wystarczy dla 12 drużyn; przy 6–10 drużynach część stolików w każdej rundzie stoi pusta.

Przebieg

Wariant	Co się dzieje
2 × 45 min (12 stacji)	Lekcja 1: 5 min wstęp i zasady, 6 stacji × ok. 6 minut, 4 min na uporządkowanie. Lekcja 2: kolejne 6 stacji, na koniec hasło i omówienie (ok. 5 min).
1 × 45 min (8 stacji)	Rozłóż stacje 1, 3, 4, 6, 7, 10, 11, 12. Litery pozostałych stacji podaj drużynom na początku: 2 – **I**, 5 – **U**, 8 – **P**, 9 – **A**. Wstęp 4 min, 8 × 4,5 minuty, hasło i omówienie 5 min.

Stacje można pomijać. Gdy brakuje czasu albo czegoś jeszcze nie było, nie rozkładaj stacji i podaj jej literę – drużyny wpiszą ją w kratkę z numerem stacji.
Litery stacji: 1 – **R**, 2 – **I**, 3 – **P**, 4 – **Y**, 5 – **U**, 6 – **P**, 7 – **K**, 8 – **P**, 9 – **A**, 10 – **T**, 11 – **N**, 12 – **M**.
Hasło: PUMPKIN PARTY.

- **Klasa 4** (na początku roku zna głównie *to be* i *have got*): pomiń stacje 5, 8, 9 (present simple i continuous, *some/any*) i podaj ich litery. W pozostałych stacjach przeczytaj z klasą jako gotowe zwroty: zagadki st. 11 (*Rabbits love me, when it's raining*), pytanie z literą st. 12 (*There aren't any leaves*) i wzór zdania w st. 7. Linijki „Challenge (kl. 5–6)" w st. 4, 8 i 12 klasa 4 pomija.
- Memory (st. 2) wymaga więcej czasu – w wariancie 1 × 45 jej nie rozkładaj; przy 2 × 45 wystarczy grać, aż drużyna znajdzie 6 par, a słowa dopisać z pozostałych kart.
- Drużyna, która utknęła, może pominąć stację – podajesz literę, a zadanie omawiacie na końcu.

Zasady dla uczniów (przeczytaj na głos):

1. Pracujecie razem. Jedna osoba zapisuje, ale wszyscy pomagają.
2. Na stoliku najpierw czytacie kartę stacji: co jest na stoliku i co robicie.
3. Na materiałach nic nie piszecie. Odpowiedzi i literę wpisujecie na karcie odpowiedzi.
4. Zanim odejdziecie, mieszacie karty i odkładacie je tak, jak je zastaliście.
5. Na sygnał idziecie do następnej stacji.

Jak sprawdzać

Zajęcia nie służą wystawianiu ocen. Hasło pokazuje, czy pytania z literą są dobrze rozwiązane, a klucz na końcu pliku – pozostałe odpowiedzi z akceptowanymi wariantami. Uczniom z dysleksją można przeczytać teksty na głos. Powiedz drużynie, co poszło dobrze i co warto jeszcze poćwiczyć.

Podgląd • Pierwsza Ławka

Przygotowanie

- Każdą stację drukujesz w **jednym komplecie**: kartę stacji (A4) i jej arkusze „do wycięcia / do wydruku” (na końcu pliku, każdy podpisany numerem stacji). Karty wytnij wzdłuż linii przerywanych – jeśli chcesz używać ich co roku, zalaminuj je. Plakaty powieś nad stolikiem albo połóż obok karty stacji.
- Koperty: stacje 4 i 7 – po 1 kopercie na karty; stacja 8 – 3 koperty podpisane 767, 676, 776 (do każdej włóż właściwą kartę; nie zaklejaj). Stacja 10 – sklej kostkę z siatki albo połóż zwykłą kostkę do gry.
- Karta odpowiedzi (2 strony) – 1 na drużynę, najlepiej dwustronnie. Klucz – tylko dla Ciebie.
- Karty z obrazkami (np. memory) drukuj na grubszym papierze albo naklejaj na karton – na cienkim papierze obrazki prześwitują.
- Przygotowanie kompletu zajmuje ok. 50–60 minut (ok. 100 kart, kostka, koperty). Materiały posłużą wszystkim klasom.
- Koperty z kodem zamknij bez zaklejania (wsuń skrzydełko albo przypnij spinaczem). Po każdej drużynie sprawdź, czy są zamknięte.
- Rozstaw 12 stolików z numerami. 12 stacji wystarczy dla 12 drużyn; przy 6–10 drużynach część stolików w każdej rundzie stoi pusta.

Przebieg

Wariant	Co się dzieje
2 × 45 min (12 stacji)	Lekcja 1: 5 min wstęp i zasady, 6 stacji × ok. 6 minut, 4 min na uporządkowanie. Lekcja 2: kolejne 6 stacji, na koniec hasło i omówienie (ok. 5 min).
1 × 45 min (8 stacji)	Rozłóż stacje 1, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 12. Litery pozostałych stacji podaj drużynom na początku: 2 – **P**, 6 – **P**, 10 – **A**, 11 – **K**. Wstęp 4 min, 8 × 4,5 minuty, hasło i omówienie 5 min.

Stacje można pomijać. Gdy brakuje czasu albo czegoś jeszcze nie było, nie rozkładaj stacji i podaj jej literę – drużyny wpiszą ją w kratkę z numerem stacji.
Litery stacji: 1 – **U**, 2 – **P**, 3 – **M**, 4 – **G**, 5 – **N**, 6 – **P**, 7 – **I**, 8 – **I**, 9 – **C**, 10 – **A**, 11 – **K**, 12 – **M**.
Hasło: PUMPKIN MAGIC.

- Stacja 11 (e-mail): w 6 minut wystarczy plan i 5–6 zdań – pełny e-mail (50–120 wyrazów) drużyny mogą dokończyć na następnej lekcji. W wariancie 1 × 45 st. 11 nie jest rozkładana.
- Drużyna, która utknęła, może pominąć stację – podajesz literę, a zadanie omawiacie na końcu.

Zasady dla uczniów (przeczytaj na głos):

1. Pracujecie razem. Jedna osoba zapisuje, ale wszyscy pomagają.
2. Na stoliku najpierw czytacie kartę stacji: co jest na stoliku i co robicie.
3. Na materiałach nic nie piszecie. Odpowiedzi i literę wpisujecie na karcie odpowiedzi.
4. Zanim odejdziecie, mieszacie karty i odkładacie je tak, jak je zastaliście.
5. Na sygnał idziecie do następnej stacji.

Jak sprawdzać

Zajęcia nie służą wystawianiu ocen. Hasło pokazuje, czy pytania z literą są dobrze rozwiązane, a klucz na końcu pliku – pozostałe odpowiedzi z akceptowanymi wariantami. Uczniom z dysleksją można przeczytać teksty na głos. Powiedz drużynie, co poszło dobrze i co warto jeszcze poćwiczyć.

Podgląd • Pierwsza Ławka

8

STATION 8

Roll and talk

Roll the dice. Answer the question with that number.

Rzućcie kostką. Odpowiedzcie na pytanie z tym numerem.

ON THE TABLE · NA STOLIKU

- sklejona kostka z siatki (arkusz „Station 8") albo zwykła kostka do gry
- karta z 6 pytaniami (na tej stronie)

WHAT TO DO · CO ROBICIE

1. Take turns. Roll the dice and read the question with that number.
   Po kolei rzucajcie kostką i czytajcie pytanie z tym numerem.
2. Answer in two sentences. The others can ask one more question.
   Odpowiedzcie dwoma zdaniami. Pozostali mogą zadać jedno pytanie.
3. Play two rounds. You don't write anything – only the letter.
   Zagrajcie dwie rundy. Niczego nie zapisujecie oprócz litery.

1. What do you usually do in autumn?
2. What are you wearing today?
3. Can you make a pumpkin lantern?
4. What's your favourite autumn food? Why?
5. Is there a park near your house? What is there?
6. What do you like doing at the weekend?

Challenge (kl. 5–6): roll again and answer: 1–3 *What did you do last weekend?* · 4–6 *Are you going to make a lantern this year?*

CO TO ZNACZY?

roll the dice – rzucić kostką · **usually** – zwykle

Letter question: Your friend asks: "What are you wearing?" The correct answer is:

Pytanie z literą: wybierzcie dobrą odpowiedź i wpiszcie jej literę na karcie odpowiedzi.

Z I wear a red jumper now.	**P** I'm wearing a red jumper.	**U** I wearing a red jumper.

Podgląd • Pierwsza Ławka

9

STATION 9

The farm flyer

Read the flyer. Complete the note in Polish.

Przeczytajcie ulotkę. Uzupełnijcie po polsku notatkę dla mamy.

ON THE TABLE · NA STOLIKU

- ulotka „Hillside Farm Pumpkin Patch" (arkusz „Station 9")

WHAT TO DO · CO ROBICIE

1. Read the flyer together. Underline nothing – the flyer stays clean!
   Przeczytajcie ulotkę razem – nic na niej nie zaznaczajcie.
2. Complete gaps 1–4 in the note below **in Polish**. Be precise.
   Uzupełnijcie luki 1–4 po polsku, dokładnie.
3. Write the answers on your answer card.
   Wpiszcie odpowiedzi na kartę.

*Mamo, ta farma jest otwarta od środy do **(1)** _____. Bilet dla mnie (mam 14 lat) kosztuje **(2)** _____. Jeśli kupimy dwie duże dynie, **(3)** _____ gratis. Musimy założyć **(4)** _____, bo na polu może być błoto.*

CO TO ZNACZY?

entry – wstęp · **muddy** – błotnisty · **on a lead** – na smyczy

Letter question: A family: two adults and two children (8 and 12). How much is the entry?

Pytanie z literą: wybierzcie dobrą odpowiedź i wpiszcie jej literę na karcie odpowiedzi.

B	£8	**P**	£16	**C**	£12

Podgląd • Pierwsza Ławka

CO JESZCZE JEST W ŚRODKU

Pumpkin Day – stacje zadaniowe z angielskiego, klasy 4–8 (pakiet)

Podgląd pokazał 4 z 67 stron. Pełna wersja: 67 stron A4, PDF do druku i DOCX do edycji.

- Pumpkin Day – stacje zadaniowe z angielskiego, klasy 4–6
- Pumpkin Day – stacje zadaniowe z angielskiego, klasy 7–8

Kup pełną wersję – plik od razu na e-mail

pierwszalawka.pl/material/angielski-klasy-4-8-pumpkin-day-stacje-zadaniowe-pakiet