Ker se bliža velika noč bo tudi učna ura angleščine ta teden praznično obarvana:

1. Učencem predstavite besedišče, ki se navezuje na zgodbico, ki si jo bodo kasneje ogledali, in na igro, ki sem jo pripravil. Najprej jim predvajajte posnetek v katerem jaz predstavim besedišče.

<https://youtu.be/vCVfkcpcjrU>

Nato še enkrat ob powerpoint predstavitvi ponovite skupaj z vašim otrokom.

Easter – velika noč

Easter bunny – Velikonočni zajček

Burrow – brlog

Basket - košara

Easter eggs – pirhi

Easter egg hunt – lov za pirhi oz. iskanje pirhov.

a fox - lisica

a hop – skok

Tu lahko skupaj z učenci ponovite števila. Učencu v angleščini dajete navodila za skoke:

* Make four hops. Make seven hops. Make nine hops.

left – levo

right – desno

forward – naprej

back – nazaj

2. Z učenci odigrajte “a hop game”. Učencem dajete navodila za skoke naprej, nazaj, levo in v desno. V powerpoint predstavitvi so že pripravljena navodila za učence. Ko zmanjka navodil v powerpointu lahko vadite naprej sami: sami si izmislite število skokov in smer v katero želite, da vaši otroci skačejo.

3. Z učenci si oglejte zgodbico Easter Puppy Parade.

<https://www.youtube.com/watch?v=OW6nYdhqG4Y>

4. V prilogi je priložena igra Easter egg hunt. V Word dokumentu sta dve tabeli oz. zemljevida, ki jih uporabite za igranje. Igro igrate v paru z vašim otrokom. Vsak dobi en “zemljevid”: učenec dobi tistega brez lisic, vi pa tistega z lisicami. Igro igrate tako, da se s hrbtom obrnete proti otroku: vi ne smete videti njegovega zemljevida, on pa ne sme videti kje v tabeli so postavljene lisice.

 Cilj igre je, da zajček poišče vse pirhe v polju. Zajček ne sme skočiti na polja z lisico. Ker vaš otrok na svojem zemljevidu nima narisanih lisic in ne ve kje se zvitorepke skrivajo ga boste morali vi s pravilnimi navodili varno pripeljati do vseh pirhov. Uporabite ista navodila kot pri hop game v powerpoint predstavitvi (Make five hops forward, make two hops back, make one hop to the left, …). En kvadratek = en skok. Igro začnete na dnu tabele, kjer je postavljen zajček. Med igro ste s hrbtom obrnjeni proti otroku in mu dajete navodila. Med igro NE spremljate njegove poti. Šele ko igro končate lahko preverite če je šel po pravi poti in se izognil vsem lisicam. Ko je igre konec lahko lahko vloge zamenjate in učenec daje navodila vam.