



Curriculum pentru modulele de descoperire

Proiectul Globetrotters transformă învățarea limbilor străine și a culturii cu ajutorul modulelor atractive, al gamificării și al formării profesorilor.



Cuprins

1. Introducere
2. Conținutul curriculumului: acte de vorbire, vocabular, suporturi, componente socioculturale
3. Abilități curriculare
4. Definirea subiectelor
5. Activități model
 - 5.1) Introducere
 - 5.2) Iați cum să vă proiectați propria casetă de activități
 - 5.3) La magazin
 - 5.4) La școală
 - 5.5) Restaurant
 - 5.6) În parc
 - 5.7) La festival





1) Introducere

Curriculumul Globetrotters este conceput pentru educatorii care lucrează cu copii cu vârste cuprinse între 6 și 10 ani care doresc să le prezinte diversitatea limbilor și culturilor europene într-un mod captivant, incluziv și jucăuș. Acesta este fundamentul pedagogic pentru modulele de descoperire ale proiectului, concepute pentru a introduce copiii cu vârste cuprinse între 6 și 10 ani în limbile și culturile europene prin activități jucăușe, incluzive și adecvate vârstei.

Acest curriculum se bazează pe cercetări și analize anterioare ale sistemelor naționale de educație din țările participante. Acesta include o comparație a terminologiei cheie și a obiectivelor de învățare pentru a asigura alinierea la programele formale, promovând în același timp competențele interculturale și multilingve.

Rezultatul prezintă subiecte de învățare selectate, un cadru de conținut comun și activități model care vor ghida crearea celor douăzeci de module tematice. Asigură consecvență, adaptabilitate și valoare educațională în toate rezultatele proiectului.



2) Conținutul curriculumului: acte de vorbire, vocabular, suporturi, componente socioculturale

Actele de vorbire	Vocabular
- a saluta pe cineva - a-ș lua rămas bun - a întreba,, a înțelege și a da informații (a da vești cuiva, a întreba ora, data, ziua, prețul) - a se situa în spațiu - a se prezenta, a prezenta pe altcineva - a se situa în timp, a scrie - a înțelege și a da instrucțiuni, indicații (la comandă) - a prezenta ceva cuiva - a arăta spre cineva sau ceva - a-și cere scuze - a cere un serviciu - a descrie un obiect, o persoană, locul său de reședință sau pe sine însuși - a-și exprima apartenența - a exprima cantitatea, a spune prețul unui obiect - a accepta și a refuza - a se folosi de monede și bancnote	-Alfabet -Numere - Nume și prenume -Vârstă -Adresă - Țări și naționalități -Profesii -Pasiuni - Familia apropiată - Obiecte personale -Descriere - Date (zile, luni, ani, anotimpuri) -Școală -Oră -Vreme - Descriere fizică - Locuri: restaurant, magazine, oficiu poștal, hotel etc. - Timp liber: sport, spectacole, călătorii etc. - Mijloace de transport: metrou, autobuz, tren, taxi etc. - Viața de zi cu zi: școală, cumpărături, activități zilnice - Locuințe: camere din casă, decorațiuni - Obiecte de zi cu zi - Mâncare: Feluri de mâncare, Gătit, Rețete



	-Animale - Țări, orașe, peisaje -Itinerar -Vreme - Evenimente: Ziua de naștere -Festivaluri - Plăți, bani
--	---

Acceptă	Componente socioculturale
Materiale orale și scrise: - instrucțiuni, indicații scurte și simple - texte scurte și dialoguri de prezentare a unei persoane Materiale scrise: - formular simplu de completat, descrierea hotelului - formular simplu de rezervare - o carte poștală de citit sau scris - e-mailuri - afișe, programe de spectacole - anunțuri: îngrijirea copiilor, propuneri de cursuri - anunțuri pentru călătorii, hoteluri (pliante, cataloage), mijloace de transport - Programul unui teatru Medii orale: - pasaje scurte din înregistrări radio - dialoguri simple din filme - știri de televiziune (știri, vreme)	Cele mai frecvente forme de politețe ("scuzați-mă", "vă rog", "iertați", "mulțumesc") - salutări pentru a lua legătura cu cineva, pentru a-ți lua rămas bun - ritualuri pentru a cere o favoare - moduri de a spune că nu se înțelege - distincția dintre <i>tine</i> și <i>dumneavoastră</i> - distincția <i>vreau</i> / <i>aș vrea</i> - ritualurile scrisorii prietenești, cărții poștale, e-mailului, formulelor zilnice de politețe, primirea cuiva: salutări, cereri de știri, reacții la răspuns - obiceiuri de viață de zi cu zi, locuri de viață, obiecte, ... - ritualurile mesajului personal, diferite ritualuri de mesaje comerciale și administrative - modul de a intra într-o conversație, de a vorbi, de a striga pe cineva și de a-și lua rămas bun - modul de a atrage atenția - conversație informală - ritualuri de conversație telefonică - invitație



- Fragmente din documentare simple - anunțuri sau mesaje scurte în locuri publice Documente scrise: - scrisori de mulțumire, scuze - Scrisori de invitație + acceptarea sau refuzul invitației -Anunțuri - jurnal personal sau de călătorie - e-mailuri - articole informative simple (fapte diverse) - afișe, broșuri publicitare, ghiduri turistice - instrucțiuni de utilizare (a aparatelor, jocurilor de societate) - regulamente scrise simplu - Instrucțiuni de siguranță - semne și semne comune (locuri publice, locuri de muncă) - hărți ale orașului - diferite tipuri de scrisori (cerere de informații, comandă, confirmare, scrisori personale sau mai formale, scurte și simple) -Program - pagini de director -Meniuri - rețete de gătit - programe de emisiune, programe TV	-mulțumesc -Scuze - gesturi și gestionarea spațiului
---	--



APLICAȚIE:

Copilul este capabil să:

- să-și dea numele, vârsta, naționalitatea, profesia (identitatea)- să se exprime în mediul de zi cu zi: să-și dea adresa, e-mailul, numărul de telefon- să se exprime pe familie, hobby-uri, calendar (data), ora.

Copilul este capabil să:

- să folosească structuri elementare formate din expresii memorate, grupuri de câteva cuvinte și expresii gata făcute pe care le poate adapta situației de comunicare.

3) Abilități curriculare

ASCULTARE

- Să înțeleagă, despre ei înșiși și familia lor (identitate, locul și data nașterii, vârsta, componența familiei), cuvinte familiare, expresii foarte frecvente, inserate în texte foarte simple dacă oamenii vorbesc încet și distinct;
- Să înțeleagă întrebări simple despre ei înșiși și familiile lor;
- Să identifice parametrii unei situații clare de comunicare, înscrisi în viața de zi cu zi;
- Să înțeleagă cuvinte familiare, expresii foarte comune și afirmații foarte simple despre ei înșiși, familia lor și mediul concret, imediat, dacă oamenii vorbesc încet și distinct;
- Identificarea parametrilor unei situații clare de comunicare, înscrisi în viața de zi cu zi.

LECTURĂ

- Recunoaște numele, expresiile și cuvintele comune.
- Urmează instrucțiuni scurte și simple;
- Înțelege mesajele simple;
- Înțelege propoziții izolate și expresii utilizate frecvent în legătură cu domeniile imediate de prioritate (de exemplu, informații personale și familiale simple, mediul imediat);
- Găsește informații specifice previzibile într-un document actual, o simplă reclamă (nu prea conotată, adică nu prea marcată de contextul în care este plasată; înțelegerea documentului nu depinde deci de cunoașterea acestui context), un prospect, un e-mail etc.;
- Să aibă o înțelegere cuprinzătoare a conținutului scrisorilor personale scurte și simple.



VORBIRE

• Comunică într-un mod simplu, cu condiția ca interlocutorul să vorbească încet și clar și să fie cooperant; • Folosește propoziții simple pentru a se prezenta, pentru a descrie locul de reședință; • Folosește saluturi de bază și lăsați fraze; • Comunicaă într-un mod simplu, cu condiția ca interlocutorul să vorbească încet și clar și să fie cooperant; • Pune întrebări simple pe teme familiare (familie, loc de locuit, activitate profesională, hobby-uri, gusturi), precum și răspundeți la astfel de întrebări; • Să folosească o serie de propoziții sau expresii pentru a descrie în termeni simpli familia și alte persoane, condițiile lor de viață, educația și activitatea profesională actuală sau anterioară; • Situarea evenimentelor în timp și relatarea faptelor trecute; • Schimburi scurte, fără a putea purta o conversație reală.

SCRIERE

• Să completeze un formular; • Să scrie câteva propoziții și expresii simple despre sine sau despre mediul său imediat, pe baza unui anumit material; • Să scrie un text personal scurt și simplu despre sine sau despre mediul său imediat, pe baza unui anumit material; • Să scrie un mesaj personal structurat ca răspuns la o solicitare, care se referă la o situație apropiată vieții lor de zi cu zi; • Să povestească evenimente sau activități trăite folosind formularea personală.



Subiect	Vocabular	Vorbire	Sciere
Familia mea și cu mine	Nume, membri ai familiei, vârstă, numere	Prezentați-vă pe sine, o persoană	Arborele meu genealogic, o scrisoare către un nou prieten de corespondență
Școala mea, prietenii mei	Obiecte școlare, materii școlare, prieteni de școală	Vorbind despre subiectele preferate	Un e-mail despre o nouă școală către un vechi prieten
Casa mea	Camere, mobilier, aparate electrice, obiecte, jucării	Vorbind despre o casă nouă/ camera mea	O pagină de jurnal despre mutarea într-o casă nouă
Aniversare	Cuvinte pentru o petrecere	Un dialog la o petrecere de ziua de naștere	Felicitare de ziua de naștere, invitație la o petrecere
Corpul meu, sănătatea	Părți ale corpului, mișcări, boli și simptome	La medic, la farmacie	O dietă sănătoasă
Jocuri pentru copii	Jocuri de interior, jocuri de exterior, tehnologie	Vorbind despre un joc preferat	Regulile unui joc
Sport	Sport, echipamente, locuri sportive	Vorbind despre un sport preferat	Regulile unui sport



4) Definirea subiectelor

Subiect	Vocabular	Vorbire	Scriere
Hobiuri	Hobby-uri, activități de distracție, echipamente și locuri legate de	Vorbind despre un hobby preferat	Hobby-uri speciale, descrieri speciale ale echipamentelor
Timp, vreme	Oră, săptămână, lună, an, anotimpuri, vreme	Vorbind despre vreme, raportul meteo	Perioada preferată a anului
Sărbători și obiceiuri	Paște, Crăciun, Halloween	Dorințe, jocuri	Felicitări de Crăciun/Paște, intrări în jurnal
Orașe, monumente, muzee	Clădiri, instituții, monumente, muzee	Indicații	Pliante muzeale, broșuri de monumente
Mâncare, rețete	Mic dejun, mâncare tradițională, mâncare a lumii, rețete	Comandă la cantină, restaurant	Rețeta preferată
Haine, costume tradiționale	Articole de îmbrăcăminte, accesorii, magazine	Cumpărarea de haine etc	Scrisoare
Cântece și dansuri	Vocabular tipic	Instrucțiuni de dans	Instrucțiuni de dans
Povești, cărți	Vocabularul poveștii, genurile de cărți	Povestitor	Recenzii de carte



Țara mea, steagurile și simbolurile	Forme de relief, culori, forme	Prezentarea țării	Prezentarea țării/steagului/simbolurilor
--	--------------------------------	-------------------	--

Subiect	Vocabular	Vorbire	Scriere
Animale, animale de companie	Dimensiunile, hrana, habitatele și obiceiurile animalelor	Vorbind despre animalul de companie	Intrare în jurnal despre o vizită la un adăpost de animale/grădina zoologică
Călătorii, transport	Mijloace de transport, locuri, activități și turism.	Realizarea planurilor de vacanță	O carte poștală dintr-un loc de vacanță
Natură, ecologie	Faună și floră, pericole de mediu	Planificarea unei campanii de mediu pentru școli	O campanie de mediu pentru crearea materialelor
Artă	Tehnici, tendințe, pictori, picturi etc.	Plimbare în galerie	Etichetarea articolelor de expoziție de artă

Subiect	Abilități de gândire	Creativitate: instrumente, materiale	Elemente culturale
Familia mea și cu mine	Gândire critică: - analiza poveștilor, tradițiilor și practicilor culturale. -	Cuburi de povești (cuburile de povești ale lui Rory sau DIY) Cum se utilizează: Aruncați zarurile cu imagini și rugați-i pe elevi să	Nume de familie, tradiții



	compararea diferitelor limbi sau dialecte.	creeze o poveste în limba țintă folosind imaginile. Abilități dezvoltate: vocabular, abilități narrative, imaginație.	
Școala mea, prietenii mei	Gândire creativă: - Scrierea sau povestirea imaginativă în limba țintă. - Proiectarea artefactelor culturale (de exemplu, măști, steaguri, ilustrații de basme populare).	Joc de rol cultural și dramă Cum se utilizează: interpretează scenarii (de exemplu, târguieli de piață, festivaluri) folosind recuzită și dialoguri simple. - abilități dezvoltate: vorbire, conștientizare culturală, empatie	Programe școlare, orare
Casa mea	Rezolvarea problemelor: - Decodarea cuvintelor necunoscute și utilizarea indiciilor de context. - Rezolvarea neînțelegerilor culturale prin jocuri de rol.	Povestiri digitale (aplicații precum Book Creator, Puppet Pals) Cum se utilizează: Elevii creează povești animate sau benzi desenate folosind vocabularul limbii țintă. Abilități dezvoltate: scriere, pronunție și alfabetizare digitală.	Abilități tipice de casă dezvoltate: scriere, pronunție și alfabetizare digitală.
Aniversare	Metacogniție (gândirea la gândire): - Reflectarea asupra strategiilor de învățare a limbilor străine (de exemplu, "cum mi-am	Muzică și compoziție Cum se utilizează: rescrie versuri pe melodii familiare sau învață cântece tradiționale cu gesturi. Abilități dezvoltate: ascultare, ritm, memorare	Cântece de ziua de naștere



	amintit acest cuvânt?"). - Autoevaluarea progresului în abilitățile de vorbire/ascultare		
Corpul meu, sănătatea	Gândire comparativă: - Identificarea asemănărilor/ diferențele dintre limbi (de exemplu, înrudite). - Compararea festivalurilor, mâncărilor sau obiceiurilor între culturi.	Meșteșuguri culturale și proiecte de artă Cum se utilizează: faceți măști, steaguri sau artă tradițională (de exemplu, origami japonez, Papel picado mexican). Abilități dezvoltate: motricitate fină, apreciere culturală.	Distracții populare în aer liber
Jocuri pentru copii	Empatie și luare de perspectivă: - Personaje care joacă roluri din medii culturale diferite. - Discutarea modului în care oamenii din alte culturi s-ar putea simți în anumite situații.	Jocuri lingvistice (Pictionary, șarade, Scrabble) Mod de utilizare: Adaptați jocurile clasice pentru a întări vocabularul (de exemplu, desenarea "la maison" în Pictionary). Abilități dezvoltate: gândire rapidă, lucru în echipă, amintirea cuvintelor	Jocuri tradiționale
Sport	Memorie și amintire: - Utilizarea mnemonicii pentru a-și aminti vocabularul. - Recitarea de poezii, cântece sau cântece în limba țintă.	Hărți mentale și rețele de cuvinte vizuale cum se utilizează: teme de brainstorming (de exemplu, "mâncare") cu desene și etichete în limba țintă. Abilități dezvoltate: clasificare, gândire asociativă.	Sporturi populare



Firma	Raționament logic: - Secvențierea corectă a evenimentelor dintr-o poveste. - Prezicerea a ceea ce se întâmplă în continuare într-o poveste populară culturală.	Meșteșuguri culturale și proiecte de artă Cum se utilizează: faceți măști, steaguri sau artă tradițională (de exemplu, origami japonez, papel picado mexican). Abilități dezvoltate: motricitate fină, apreciere culturală.	Hobby-uri populare
Timp, vreme	Învățare bazată pe anchetă: - Punerea de întrebări despre tradițiile culturale (de exemplu, "de ce sărbătoresc oamenii acest festival?"). - Cercetarea și prezentarea pe o temă culturală.	Excursii virtuale (Google Earth, tururi YouTube) Cum se utilizează: "Vizitați" o țară virtual și descrieți reperele în limba țintă. Abilități dezvoltate: geografie, limbaj descriptiv.	Activități tipice de sezon
Sărbători și obiceiuri	Gândire colaborativă: - Discuții de grup pe teme culturale în limba țintă. - Predare de la egal la egal (elevii își explică cuvinte sau obiceiuri).	Spectacole de păpuși și jocuri cu degetele Cum se utilizează: folosește păpuși pentru a exersa dialoguri sau pentru a repovesti povești populare. Abilități dezvoltate: fluentă în vorbire, povestire.	Obiceiuri tradiționale
Orașe, monumente, muzee	Gândire vizual-spațială: - Crearea de hărți mentale pentru teme de vocabular (de exemplu, familie,	"Ce dacă?" scenarii. Cum se utilizează: pune întrebări imaginative (de exemplu, "Ce ar fi dacă animalele ar putea vorbi? Cum s-ar saluta în spaniolă?").	Monumente și simboluri caracteristice



	mâncare). - Desenarea sau etichetarea hărților țărilor în care se vorbește limba.	Abilități dezvoltate: gândire creativă, limbaj ipotetic (de exemplu, condiționale).	
Mâncare, rețete	Luarea deciziilor: - Alegerea celor mai bune cuvinte pentru a exprima o idee în limba țintă. - Decizia de prezentare a unui proiect cultural (poster, video, scenetă).	Răspunsuri video Flipgrid Cum se utilizează:** Cursanții înregistrează videoclipuri scurte ca răspuns la solicitări culturale (de exemplu, "descrieți o vacanță în familie"). Abilități dezvoltate: încredere, pronunție, abilități de prezentare.	Rețete tradiționale
Haine, costume tradiționale	Flexibilitate și adaptabilitate: - Ajustarea utilizării limbajului în funcție de public (discurs formal vs. informal). - Adaptarea la diferite stiluri de comunicare culturală (de exemplu, gesturi, reguli de politețe).		Costume tradiționale
Cântece și dansuri	Recunoașterea modelelor: - Identificarea regulilor gramaticale prin exemple. - Recunoașterea temelor recurente din mituri sau povești populare.		Cântece tradiționale, dansuri, festivaluri tradiționale
Povești, cărți	Evaluare și judecată: - Evaluarea fiabilității informațiilor culturale (de exemplu, stereotipuri vs. fapte). - Oferirea de feedback constructiv cu privire la utilizarea limbii de către colegi.		Basme tradiționale
Țara mea, steagurile și simbolurile			Istoria, simbolismele și imnul național al steagului



Animale, animale de companie		Animale tipice
Călătorii, transport		Festivaluri din întreaga lume/ mijloace de transport tipice
Natură, ecologie		Probleme locale de mediu, amenințări
Artă		Lucrări de artă tipice



5) **Activități model**

5.1) Introducere

Pe platformă, Globbytrotties pot descoperi 3 locuri din fiecare țară. Locurile pot fi selectate dintr-o listă de 8 locații diferite, în funcție de temele lexicale și obiectivele pedagogice pe care doriți să le evidențiați (restaurant, magazin, școală, muzeu, parc, casă, teren de sport, festival).

În fiecare locație, Globbytrotties participă la activități jucăușe și interactive. Aceste activități sunt concepute pentru a ajuta copiii să descopere atât limba, cât și cultura țării prin subiecte și abilități specifice.

5.2) **Iată cum să vă proiectați propria casetă de activitate:**

- **Alegeți unul sau mai multe subiecte și abilități** de explorat.
- **Imaginați-vă o narațiune** care să dea sens și coerență activităților dvs.
- **Proiectați activități progresive** care să le permită copiilor să descopere, să memoreze și să se bucure de învățarea limbilor străine.
- Ajustați nivelul de dificultate pentru a se potrivi cursanților și pentru a vă îndeplini obiectivele pedagogice.
- **Folosește Canva pentru a-ți crea conținut fizic**
- **Folosește șabloanele Genially** pentru a-ți face activitatea interactivă, jucăușă și stimulantă.
- **Înregistrează-te pe computer în format MP3 pentru a putea fi încărcat în Genially**
- **Explorați modulul modelului Globetrotter de pe site** pentru a vedea cum poate arăta și inspirați-vă să vă creați propria versiune.



Când introduceți o nouă limbă, nu ezitați să folosiți propoziții complete, repetitive, mai degrabă decât cuvinte izolate – acest lucru favorizează o mai bună înțelegere și o mai bună achiziție a limbajului.

Note de proiectare pedagogică – principii transversale

Incluziune și accesibilitate

- Audio + text pentru toate dialogurile
- Rejucabil după bunul plac (ideal pentru DYS, ASD...)
- Ajutoare vizuale și pictograme incluse

Interactivitate

- Copiii fac alegeri (numere, culori, surprize)
- Elementele surpriză (șosetă, indiciu) creează un angajament distractiv

Rejucabilitate și progresivitate

- Jocul poate fi rejucat cu mai multe combinații
- Versiunile mai avansate folosesc propoziții legate de întregul corp

Legături încrucișate cu alte module

- La final, ghidul sugerează să vizitați o altă locație
- Menține fluxul narativ pe platformă

Iată cinci exemple de activități care vă pot inspira să vă creați propria "cutie".



5.3) La magazin 🛒

🎯 Obiectiv pedagogic

Ce învățare lingvistică sau culturală vizează?

> Învăță culorile și numerele, cum să faci o alegere, să practici politețea și să numești alimentele.

A învăța să numeri până la 8, să numești 8 culori și să numești 8 alimente poate fi o provocare pentru un începător într-o limbă străină complet nouă. Puteți adapta numărul de articole (numere, culori, nume de alimente) pentru a menține experiența de învățare motivantă și accesibilă pentru copiii mici.

📋 Fluxul de activitate (pași imersivi)

Sosirea la magazin (făcând clic pe imaginea cu un magazin (TO DO à creați scena magazinului)

Salutări de la ghid pentru copil

"Bună ziua, bine ați venit în magazinul nostru".

Ghidul întâmpină din nou copilul cu propoziția cheie

"Bună ziua! Cum vă numiți? Numele meu este (nume familiar ușor pentru tip, fie creați un personaj nou, fie reutilizați ghidul cu o pălărie specială). **Și tu, cum te cheamă? Numele meu este (...)"**

Privește! Ce ți-ar plăcea? Am surprize pentru tine.

Dar trebuie să spui "mulțumesc" în limba țării noastre. OK?

- **1 banană galbenă pentru tine**



- **Vă mulțumesc**
- **1, 2 mere verzi pentru tine !**
- **Vă mulțumesc**
- **1,2,3 prune albastre pentru tine !**
- **Vă mulțumesc**
- **1,2,3,4, căpșuni roșii pentru tine!**
- **Vă mulțumesc**
- **1,2,3,4,5 struguri mov pentru tine!**
- **Vă mulțumesc**
- **1,2,3,4,5,6 batoane de ciocolată neagră pentru tine!**
- **Vă mulțumesc**
- **1,2,3,4,5,6,7 morcovi portocalii pentru tine!**
- **Vă mulțumesc**
- **1,2,3,4,5,6,7,8 acadelele curcubeu pentru tine!**
- **Vă mulțumesc**

Prezentarea jocului

Înainte de a juca, vă amintiți?

- **Îți amintești câte banane pentru tine?**
- **1**
- **Ce culoare?**
- **Galben**
- **Îți amintești câte mere pentru tine?**
- **2**
- **Ce culoare?**
- **Verde**
- **Îți amintești câte prune pentru tine?**
- **3**
- **Ce culoare?**
- **Albastru**



- Amintiți-vă câte căpșuni pentru dvs.?
- 4
- Ce culoare?
- Roșu
- Îți amintești câți struguri pentru tine?
- 5
- Ce culoare?
- Purpuriu
- Îți amintești câte batoane de ciocolată neagră pentru tine?
- 6
- Ce culoare?
- Negru
- Îți amintești câți morcovi pentru tine?
- 7
- Ce culoare?
- Portocală
- Amintiți-vă câte acadele pentru dvs.?
- 8
- Ce culoare?
- Curcubeu

Construiește-ți ghicitoarea și pregătește-o pentru a juca jocul : Ghici ce, ascunde o surpriză amuzantă pentru clienții magazinului : o șosetă mirositoare ? O prăjitură gustoasă?

Hai să ne jucăm cu prietenii tăi

Jucătorul 1 este proprietarul magazinului, jucătorul 2 este clientul.

- Jucătorul 1 : **câte vrei?**
- Jucătorul 2 : **1,2,3,4,5,6,7,8**



- Jucătorul 1 : **Ce culoare vrei ?**
- Jucătorul 2 : **roșu, portocaliu, galben, ...**
- Jucătorul 1 : **iată un ... BANANA pentru tine !**
- Jucătorul 2 : **MULȚUMESC**

... Fii gata, vânzătorul are o surpriză pentru tine !! O șosetă mirositoare? sau o prăjitură ? Să râdem și să ne jucăm din nou!

Activitate model de descărcat

Ideea activităților de descărcat este de a avea materialul jucăuș potrivit pentru a consolida ceea ce este învățat sau ilustrat pe platformă. În acest caz,

- Cadru de joc ghicitor
- Instrucțiuni pentru plierea ghicitorului
- Foaie de dialog din magazin cu cod QR pentru ascultare
- Foaie de memorare cu cod QR
- Fișă explicativă a jocului ghicitor cu cod QR

Colecția de indicii

După finalizarea activității, copilul primește o literă sau o silabă către cuvântul misterios (capitală)

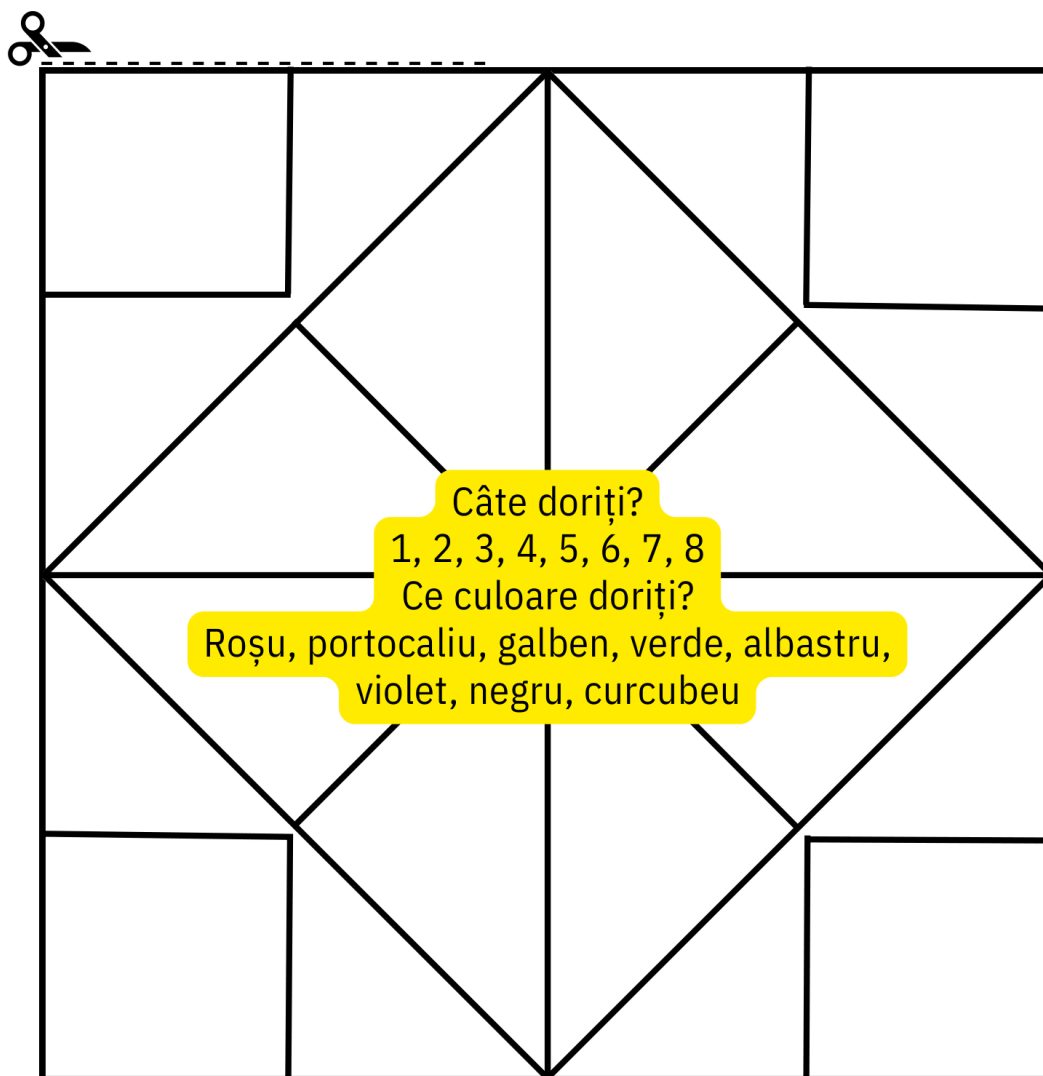
Suvenir descărcabil

- Ghicitoare ilustrată
- Foaie de dialog rejucabilă
- Simbol de indiciu misterios

Să descoperim limba engleză în Marea Britanie

La magazin

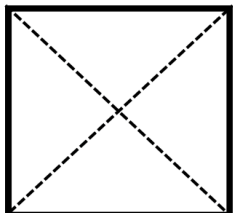
Colorează și decupează-ți ghicitoarea.



Să descoperim limba engleză în Marea Britanie

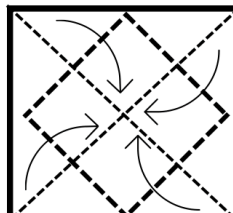
La magazin

1



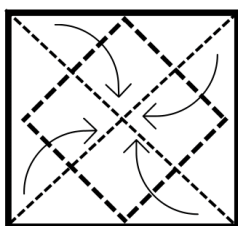
Cu imaginile cu fața în jos, pliați pe ambele linii diagonale. Desfaceți.

4



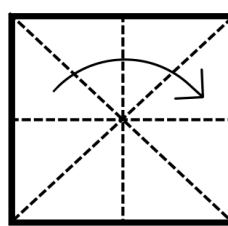
Încă o dată, pliați toate colțurile spre centru.

2



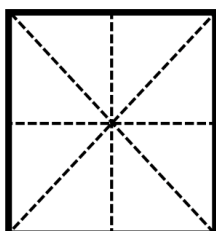
Îndoți toate cele patru colțuri spre centru.

5



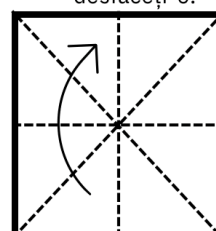
Îndoți hârtia în jumătate și desfaceți-o.

3



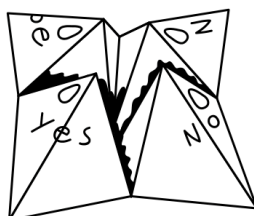
Întoarceți hârtia.

6



Îndoți în jumătate, de sus în jos. Nu desfășurați.

7



Glisați degetul mare și arătătorul sub pătrate și mișcați ghicitorul înainte și înapoi pentru a juca.

Nume: _____

Clasa _____

Să descoperim limba engleză în Marea Britanie

La magazin

1- Ascultați sau citiți dialogul.



Uite! Ce ai vrea? Am surprize pentru tine.
Dar trebuie să spui „mulțumesc” în limba țării noastre. Bine?

Bine, mulțumesc.

1 banană galbenă pentru tine

Mulțumesc!

1, 2 mere verzi pentru tine!

Mulțumesc

1, 2, 3 prune albastre pentru tine!

Mulțumesc!

1,2,3,4 căpșuni roșii

Mulțumesc

1,2,3,4,5 struguri purpurii

Mulțumesc

1,2,3,4,5,6 batoane de ciocolată neagră

Mulțumesc

1,2,3,4,5,6,7 morcovi portocalii

Mulțumesc

1,2,3,4,5,6,7,8 acadele curcubeu

Mulțumesc



Nume

Clasa

Să descoperim limba engleză în Marea Britanie

La magazin

2- Înainte de a începe jocul, îți amintești?



Câte banane dorești?

1

How many apples for you ?

2

Câte mere vrei?

3

Câte căpșuni vrei?

4

Câți struguri pentru tine?

5

Câte batoane de ciocolată neagră dorești?

6

Câți morcovi vrei?

7

Câte acadele vrei?

8



3- Acum hai să ne jucăm cu norocul tău



Nume _____

Clasa _____

Să descoperim limba engleză în Marea Britanie

La magazin

3 -Acum hai să ne jucăm cu ghicitoarea ta



Câte vrei?

1,2,3,4,5,6,7,8

Ce culoare vrei?

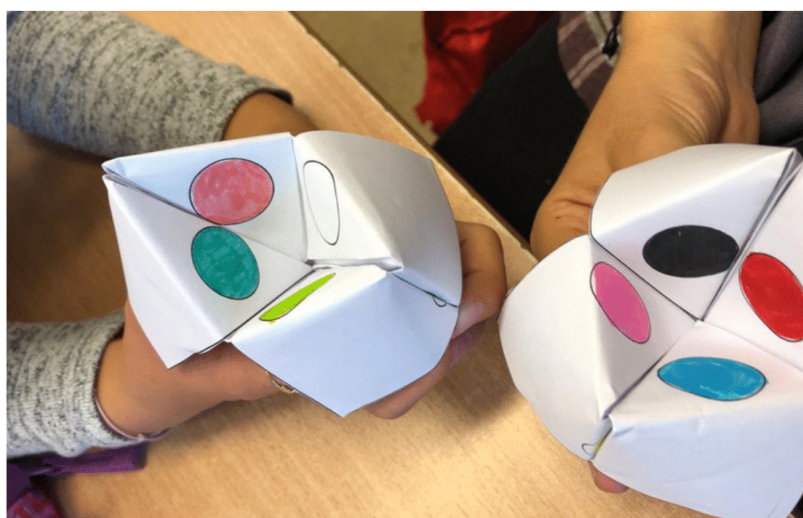
roșu, portocaliu, galben, ...

O banană pentru tine!

o șosetă mirositoare pentru tine :-))) !

Mulțumesc!

YUK ! :-))))





Nume _____

Clasa _____

Să descoperim limba engleză în Marea Britanie

La magazin

4 - Acesta este indiciul tău pentru a juca jocul bucătarului! Felicitări!

RE-





5.4) La școală

Obiectiv pedagogic

Ce învățare lingvistică sau culturală vizează?

> Învăță și memorează numele părților corpului în limba țintă, urmează instrucțiuni orale simple, numere, folosește "am am", descoperă gesturi culturale (salutări, exerciții la clasă, ...), cum să participi la activitățile copiilor, să practici politețea, ...

Învățarea unui vocabular nou poate fi o provocare pentru un începător într-o limbă străină complet nouă. Puteți adapta numărul de articole pentru a menține experiența de învățare motivantă și accesibilă pentru copiii mici.

Fluxul de activitate (pași imersivi)

Sosirea la școală (făcând clic pe imaginea cu o școală (TO DO à crea scena școlii)

Salutări de la ghid pentru copil

"Bună ziua, bine ați venit la școala noastră".

Ghidul întâmpină din nou copilul cu propoziția cheie

"Bună ziua! Cum vă numiți? Numele meu este (nume familiar ușor pentru tipul de făcut à fie să creeze un personaj nou, fie să refolosească ghidul cu o pălărie specială). **Și tu, cum te cheamă? Numele meu este (...)"**

Cântec introductiv

Ascultați și priviți ! Un grup de copii dansează și cântă în fața noastră, să ne alăturăm ! Începeți cu o versiune lentă, apoi treceți la una mai rapidă



"Cap, umeri, genunchi și degete de la picioare" cântat în limba țintă

Să învățăm părțile corpului

- Ghidul arată și numește fiecare parte a corpului ("**Am un cap, 2 umeri, 2 genunchi, 10 degete de la picioare, 2 ochi, 2 urechi, 1 gură, 1 nas**")
- Fiecare propoziție este pronunțată clar atât cu text, cât și cu audio, dând timp repetiției
- Copiii sunt încurajați să-și atingă/arate propriile părți ale corpului așa cum sunt numite (**atingeți-vă capul, ...**)

Joc de bingo

Vrei să te joci cu noi? Pregătește-ți cardul de bingo și să mergem !

Puneți o cruce pe imagine când auziți propoziția.

Dacă obțineți 3 la rând : BINGO !

Înainte de a începe: Tăiați cărțile părții corpului, puneți-le pe grila de bingo și pregătiți-vă!

Ascunde o surpriză amuzantă în cartea ta de vedete: o șosetă mirositoare? Un indiciu?

Hai să ne jucăm cu prietenii tăi

Jucătorii numesc pe rând părți ale corpului:

Să sperăm că puteți avea 3 la rând!

- Jucătorul 1 : Am 2 ochi
- Jucătorul 2 : **ok** am 2 ochi
- Jucătorul 2 : Am 1 gură
- Jucătorul 1 : **ok** am 1 gură
- Jucătorul 1 : Am 1 cap
- ...



- Jucătorul 2 : **BINGO !**

Dezvăluire surpriză:

"Ce este asta? O șosetă mirositoare? Un indiciu misterios? Hai să râdem și să ne jucăm din nou!"

... Ai observat? A fost o surpriză / un indiciu în grilă! O șosetă mirositoare? sau un indiciu? Hai să râdem și să ne jucăm din nou!

Activitate model de descărcat

Ideea activităților de descărcat este de a avea materialul jucăuș potrivit pentru a consolida ceea ce este învățat sau ilustrat pe platformă. În acest caz,

- Foaie de dialog cu cod QR pentru ascultare
- Carduri cu părți ale corpului cu etichete de vocabular și coduri QR pentru a asculta din nou cuvintele
- Instrucțiuni pentru grila de bingo
- Bingo imprimabil
- Melodie cu cod QR
- Indiciu

 **Colecția de indicii** După finalizarea activității, copilul primește o literă sau o silabă către cuvântul misterios (capitală)

Suvenir descărcabil

- Foaie de dialog cu cod QR pentru ascultare
- Carduri cu părți ale corpului cu etichete de vocabular și coduri QR pentru a asculta din nou cuvintele
- Instrucțiuni pentru grila de bingo



- Bingo imprimabil
- Melodie cu cod QR
- Indiciu

Înapoi la locația centrală

Ghidul felicită copilul și îl invită să continue să exploreze lumea

Nume _____

Clasa _____

Să descoperim limba engleză în Marea Britanie La școală

1-Ascultă melodia și exersează



Cap, umeri, genunchi și degete,
genunchi și degete.

Am ochi și urechi,
gură și nas.



Am 1 cap

Am 2 umeri.

Am 2 genunchi.

Am 10 degete la picioare.



Am 2 ochi

Am două urechi

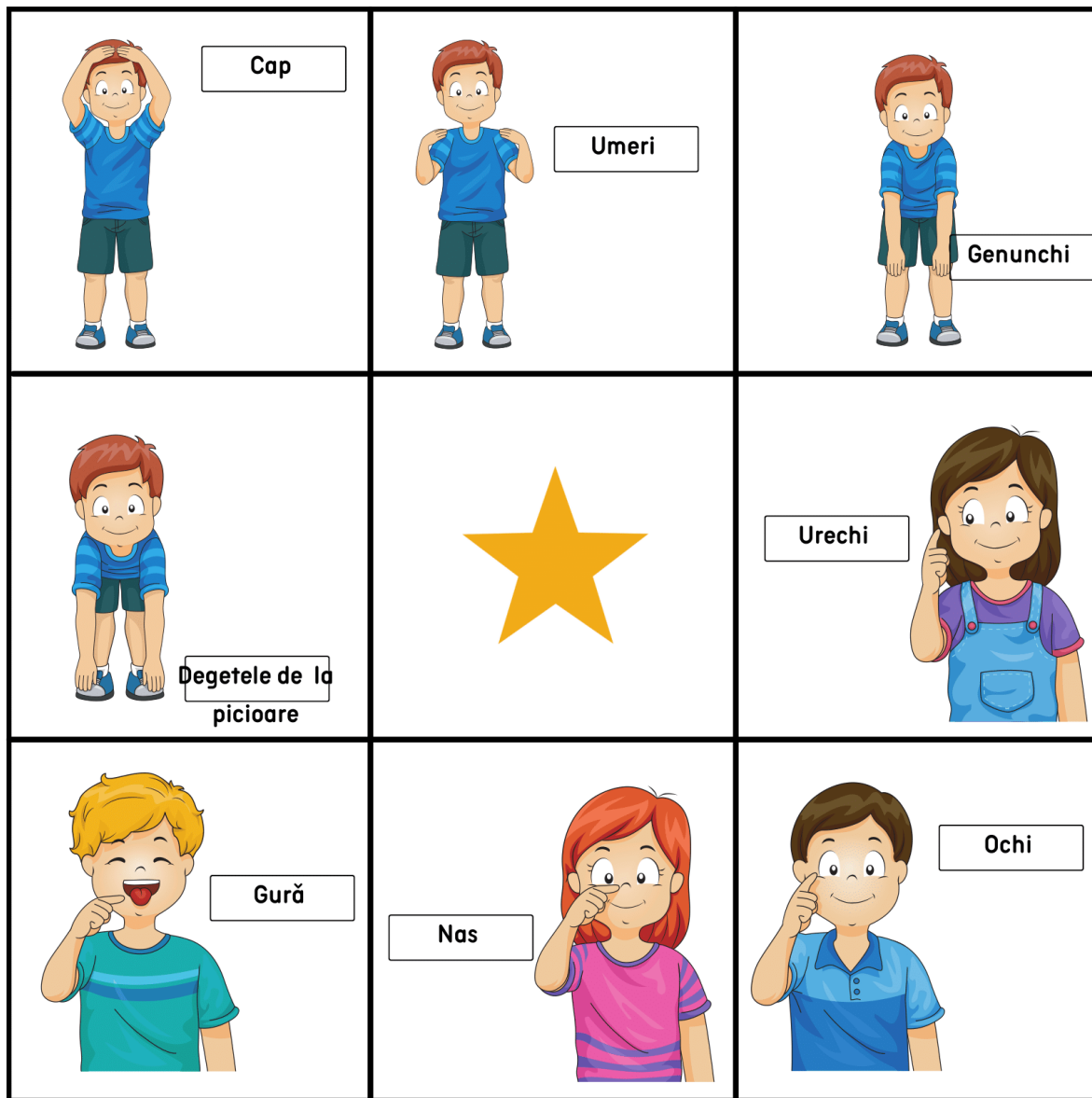
Am o gură

Am un nas



Să descoperim limba engleză în Marea Britanie

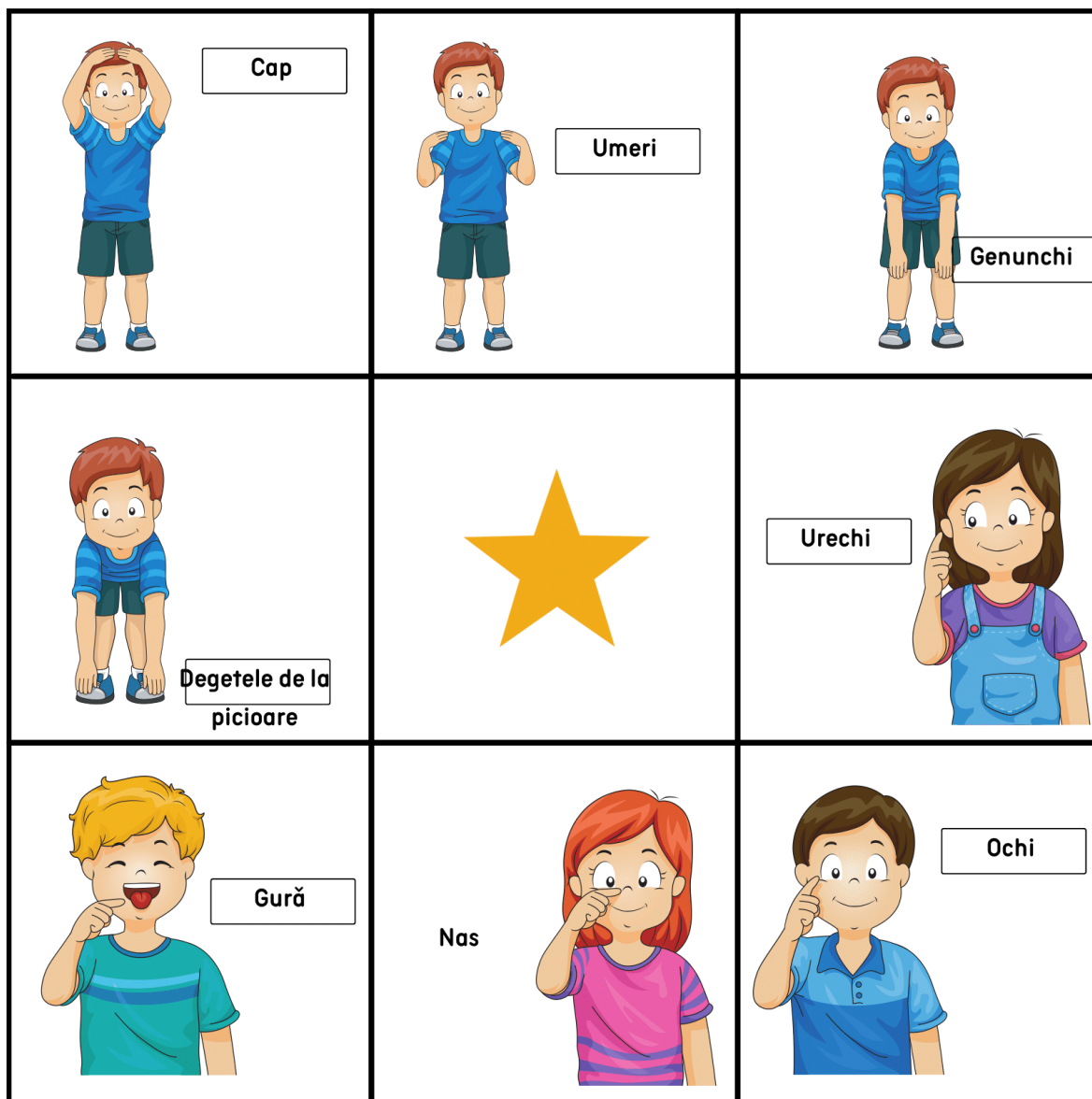
La școală



2-Cu această tablă, poți juca „atinge-ți...”.



Să descoperim limba engleză în Marea Britanie La școală



3- Joacă bingo

Decupați fiecare element și așezați-le pe grila de bingo.

Ascultați și marcați pe fiecare cartonaș pe măsură ce jucătorul le anunță.
3 pe rând? BINGO!



Să descoperim limba engleză în Marea Britanie
La școală



Pune fiecare obiect pe grila ta de bingo.
Ascultă și marchează pe fiecare cartonaș pe
măsură ce jucătorul îl anunță.
3 la rând? BINGO!



Să cântăm!



Cap, umeri, genunchi și degete



Cap, umeri, genunchi și degete,
genunchi și degete.

Cap, umeri, genunchi și degete,
genunchi și degete.



Am ochi și urechi,
o gură și un nas.

Cap, umeri, genunchi și degete,
genunchi și degete.





Nume

Clasa

Să descoperim limba engleză în Marea Britanie La școală

4 - Acesta este indiciul tău pentru a juca jocul! Felicitări!

-S-





5.5) Restaurant

Obiectiv pedagogic

Ce învățare lingvistică sau culturală vizează?

> Învățarea cum să comanzi un fel de mâncare și să faci o alegere, să exersezi politețea, să denumești alimentele și să identifici mesele tipice.

Fluxul de activitate (pași imersivi)

Sosirea la restaurant (făcând clic pe imaginea cu un restaurant (TO DO à crea scena unui restaurant)

Salutări de la ghid pentru copil

"Bună ziua, bine ați venit la restaurantul nostru". "Doar un minut, vă rog".

Asistarea la scena restaurantului (exemplu de dialog pentru a înțelege schela și a oferi un dialog model)

- Buna ziua, bine ati venit la restaurantul nostru
- Vă mulțumesc
- Iată meniul. Puteți avea Vasul 1 (imaginea felului de mâncare ilustrat), este delicios, Vasul 2 (imaginea felului de mâncare ilustrat) este delicios și Vasul 3 (poza felului de mâncare ilustrat), este delicios. Ce ți-ar plăcea să mănânci?
- Aș dori Felul 1, vă rog.
- Fel de mâncare 1 (poză), Ok, iată-vă
- Vă mulțumesc
- Felul de mâncare 1 este delicios. Pofta buna.
- Vă mulțumesc. Este delicios.

Ghidul întâmpină din nou copilul cu propoziția cheie



"Bună ziua! Cum vă numiți? Numele meu este (nume familiar ușor pentru bucătarul de făcut à fie să creeze un personaj nou, fie să refolosească ghidul cu o pălărie de bucătar). **Și tu, cum te cheamă? Numele meu este (...)"**

Prezentarea a 3 preparate tipice

Expunere de imagini sau desene cu 3 mese locale

Ghidul spune în limba țintă:

**"Uite, aici este [Felul de mâncare 1], "delicios", [Fel de mâncare 2],
"delicios", [Fel de mâncare 3], delicios și... surprizi!"**

Hai să ne jucăm! Ghidul amestecă farfuriile acoperite cu cloche, astfel încât să nu mai știm ce fel de mâncare este unde.

Dialog interactiv (nivel ușor) Copilul este invitat să aleagă unul:

"Ce ai vrea să mănânci?" click pe cloche pe care vrei să o ridici și să descoperi

Copilul face clic pe una dintre cloche. "Felul 1 vă rog / mulțumesc"

Dacă felul de mâncare 1 : "Felul de mâncare 1 este delicios, bucurați-vă de masă!",

"Mulțumesc!"

Dacă felul de mâncare 2 : "Felul de mâncare 2 este delicios, "Bucurați-vă de masă!",

"Mulțumesc!"

Dacă felul de mâncare 3 : "Felul 3 este delicios, "Bucurați-vă de masă!",

"Mulțumesc!"



Dacă fel 4 : Supriiise ! Nu este delicios! Este o șosetă mirositoare! Yuk!

Să încercăm din nou!

Activitate model de descărcat

Ideea activităților de descărcat este de a avea materialul jucăuș potrivit pentru a consolida ceea ce este învățat sau ilustrat pe platformă. În acest caz,

- Conversația model de restaurant în limba țintă cu cod QR pentru a asculta din nou.
- Dialogul jocului bucătarului model cu cod QR de ascultat
- Propozițiile în limba țintă să fie tăiate și plasate în ordinea corectă.
- Materialul jocului pentru a juca jocul bucătarului: 3 imagini ilustrate ale vaselor + 1 poză cu o șosetă mirositoare + 4 cloches de îmbrăcat + propozițiile colorate (o culoare pentru jucătorul 1 - bucătarul, o culoare pentru jucătorul 2 - clientul) de tăiat și de folosit în ordinea corectă.

Colecția de indicii

După finalizarea activității, copilul primește o literă sau o silabă către cuvântul misterios (capitală)

Suvenir descărcabil

- Foaie de dialog cu cod QR pentru a asculta din nou dialogurile
- Meniu cu imagini imprimabile cu cele 3 feluri de mâncare ilustrate și materiale pentru a juca jocul bucătarului
- CLUE, literă sau silabă legată de activitate

Ilustrație a materialului de descărcat pentru secvența LA RESTAURANT:

Nume _____

Clasa _____

Să descoperim limba engleză în Marea Britanie

La restaurant

1-Ascultați sau citiți dialogul.



Bună ziua, bine ați venit la restaurantul nostru!

Mulțumesc

Iată meniul. Puteți alege felul 1 „pește și cartofi prăjiți” - este delicios, felul 2 „budincă englezească” - este delicioasă sau felul 3 „cheesecake” - este delicios. Ce doriți să mâncați?

Felul 1 Felul 2 Felul 3

Felul 1 „pește și cartofi prăjiți”!

Poftiți!

Aș dori felul 1, „pește și cartofi prăjiți”, vă rog.

Mulțumesc! Este delicios!

Dish 1

2- Acum să ne jucăm cu bucătarul!

Uite, aici este felul 1, este delicios, felul 2 este delicios, felul 3 este delicios și... felul 4 este o surpriză!

Felul 1 Felul 2 Felul 3 Felul 4

O surpriza5???

Dal Amestec, amestec, amestec, ce ai vrea să mănânci?

Aș dori acest lucru

Oh, este felul 2! Este delicios!

Oh, SURPRIZĂ! E o șosetă mirositoare!

Yuk ! AH AH AH




Nume

Clasa

Să descoperim limba engleză în Marea Britanie

La restaurant

-Ascultați sau citiți dialogul.



Bună ziua, bine ați venit la restaurantul nostru.

Mulțumesc!

Iată meniul. Puteți alege felul 1 „pește și cartofi prăjiți” - este delicios, felul 2 „budincă englezească” - este delicioasă sau felul 3 „cheesecake” - este delicios. Ce doriți să mâncați?

Felul 1 Felul 2 Felul 3

Aș dori felul 1, „pește și cartofi prăjiți”, vă rog.

Felul 1 „pește și cartofi prăjiți”!

Poftiți!

Mulțumesc! Este delicios!

Dish 1

Acum să ne jucăm cu bucătarul!

ite, aici este felul 1, este delicios, felul 2 este delicios, felul 3 este delicios și... felul 4 este o surpriză!

Dish 1 Dish 2 Dish 3 Dish 4

O surpriză???

Dal Amestec, amestec, amestec, ce ai vrea să mănânci?

AB dori aceasta

Oh, este felul 2! Este delicios!

Oh, SURPRIZĂ! E o șosetă mirositoare

Yuk! AH AH AH






Să descoperim limba engleză în Marea Britanie

La restaurant

1-Taie propozițiile pentru a le pune în ordinea corectă. 



Felul 1 „pește și cartofi prăjiți”!

Poftiți!

Mulțumesc! Este delicios!

Bună ziua, bine ați venit la restaurantul

nostru

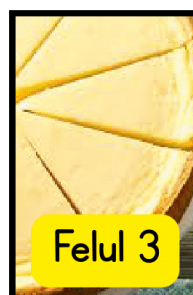
Mulțumesc

Aș dori felul 1

„pește și cartofi prăjiți”, vă rog.

Iată meniul. Puteți alege felul 1 „pește și cartofi prăjiți” - este delicios, felul 2 „budincă englezească” - este delicioasă sau felul 3 „cheesecake” - este delicios. Ce doriți să mâncați?

2- Acum să ne jucăm cu bucătarul!





Să descoperim limba engleză în Marea Britanie La restaurant

3- Acesta este indiciul tău pentru a juca jocul bucătarului! Felicitări!

-P-



5.6) În parc 🕒

🎯 Obiectiv pedagogic

((Ce învățare lingvistică sau culturală este vizată?))

- Aflați cum să spuneți "da" și "nu" în limba țintă
- Exersează ascultarea activă printr-un joc cu fapte amuzante
- Descoperiți elemente culturale surprinzătoare din țară
- Stimulează curiozitatea și atenția

📅 Fluxul de activitate (pași imersivi)

Sosirea în parc (făcând clic pe imaginea unui parc însorit (TO DO à crea scena)

Salutări de la ghid pentru copil

"Bună ziua, bine ați venit în parcul nostru".

Ghidul întâmpină din nou copilul cu propoziția cheie

"Bună ziua! Cum vă numiți? Numele meu este (nume familiar ușor pentru tipul de făcut à fie să creeze un personaj nou, fie să refolosească ghidul cu o pălărie specială). **Și tu, cum te cheamă? Numele meu este (...)"**

📖 Faceți cunoștință cu povestitorul

Astăzi, vom sta sub copacul mare și vom asculta un povestitor!".

Personajul este un povestitor local vesel (cu o pălărie amuzantă, un băț sau un papagal de companie!)



"**Bună ziua, copii!** Am câteva povești pentru tine... Dar ai grijă... unele pot fi adevărate... unele pot fi glume! Gata?"

Să învățăm cum să spunem da/ cum să spunem nu

"Dar înainte, să învățăm să spunem DA și să învățăm să spunem NU".

Să exersăm și **să ancorăm cuvintele cu un cântec distractiv: Da, da, da – mâinile sus!** 🙌 ☒ **Nu, nu, nu – fără îndoială!** 🙌 ☒ Da, da, da, da, nu, nu, nu, nu

🗣️ Jocul povestitorului: Da sau Nu (adevărat sau în glumă)?

Exemple de fapte amuzante:

1. "În Londra, există un ceas uriaș numit Big Ben".
☒ **DA DA DA** – "Da, este adevărat! Big Ben este unul dintre cele mai faimoase ceasuri din lume."
2. "În Marea Britanie, oamenii beau ceai în timp ce fac baie".
☒ **NU, NU, NU** – "Haha! Nu, oamenii beau de obicei ceai la masă, nu în cadă!"
3. "Regina avea mai mult de 30 de câini!"
☒ **DA DA DA** – "Da! Regina iubea corgii și a avut mai mult de 30 în timpul vieții sale."
4. "În Marea Britanie, plouă ciocolată."
☒ **NU, NU, NU** – "Haha! În niciun caz! Plouă apă... nu ciocolată!"
5. "Există un muzeu unde poți vedea bijuteriile coroanei."
☒ **DA DA DA** – "Da! În Londra, poți vizita Turnul Londrei și poți vedea bijuteriile coroanei!"
6. "Palatul Buckingham are peste 700 de camere!"
☒ **ADEVĂRAT** – "Da! Palatul Buckingham are 775 de camere, inclusiv 78 de băi!"



câine

Activitate model de descărcat

Ideea activităților de descărcat este de a avea materialul jucăuș potrivit pentru a consolida ceea ce este învățat sau ilustrat pe platformă. În acest caz,

- Carduri ilustrate DA/NU (cu cod QR pentru a asculta din nou)
- Cărți ilustrate ale obiectelor culturale legate de joc: Big Ben, corgi, ceașcă de ceai
- Mini-listă de "Fapte amuzante din Marea Britanie" (cod QR)
- Cărți ilustrate ale obiectelor culturale legate de joc: Big Ben, corgi, ceașcă de ceai
- Indiciu

Colecția de indicii

După finalizarea activității, copilul primește o literă sau o silabă către cuvântul misterios (capitală)

Suvenir descărcabil

- Carduri DA/NU
- Broșură Fun Facts
- Desene de colorat culturale
- Simbol indiciu

Nume

Clasa

Să descoperim limba engleză în Marea Britanie În parc

1-Ascultați faptele amuzante ale povestitorului: sunt adevărate sau sunt glume? Da sau nu?



În Londra există un ceas uriaș numit Big Ben.

Da sau nu?

✓ Da, Da, Da

Da, este adevărat! Big Ben este unul dintre cele mai faimoase ceasuri din lume.

În Marea Britanie, oamenii beau ceai în timp ce fac baie.

Da sau nu?

✗ Nu, nu, nu

HaHa! Nu, oamenii beau ceaiul la masă, nu în cadă!

Regina avea mai mult de 30 de câini!

Da sau nu?

Da, Da, Da

Da! Regina iubea corgii și a avut peste 30 în timpul vieții sale.

Palatul Buckingham are peste 700 de camere!

Da sau nu?

Da, Da, Da

Da! Palatul Buckingham are 775 de camere, inclusiv 78 de băi!

Există un muzeu unde poți vedea bijuteriile coroanei.

Da sau nu?

Da, Da, Da

Da! În Londra, poți vizita Turnul Londrei și poți vedea bijuteriile coroanei!



Nume

Clasa

Să descoperim limba engleză în Marea Britanie În parc

1-Ascultați faptele amuzante ale povestitorului: sunt adevărate sau sunt glume? Da sau nu?



În Londra există un ceas uriaș numit Big Ben.

Da sau nu?

Da, Da, Da

Da, este adevărat! Big Ben este unul dintre cele mai faimoase ceasuri din lume.

În Marea Britanie, oamenii beau ceai în timp ce fac baie.

Da sau nu?

Nu, Nu, Nu

Haha! Nu, oamenii beau ceaiul la masă, nu în cadă!

Regina avea mai mult de 30 de câini!

Da sau nu?

Da, Da, DA

Da! Regina iubea corgii și a avut peste 30 în timpul vieții sale.

Palatul Buckingham are peste 700 de camere!

Da sau nu?

Da, Da, Da

Da! Palatul Buckingham are 775 de camere, inclusiv 78 de băi!

Există un muzeu unde poți vedea bijuteriile coroanei.

Da sau nu?

Da, Da, Da

Da! În Londra, poți vizita Turnul Londrei și poți vedea bijuteriile coroanei!





Să descoperim limba engleză în Marea Britanie În parc

2 -Decupați cărțile și jucați „da' sau „nu'.



BigBen



ceai



coroană



Palatul
Buckingham



Să descoperim limba engleză în Marea Britanie
În parc



ploaie



Câine



Da



Nu



Nume _____

Clasa _____

Să descoperim limba engleză în Marea Britanie În parc

3 - Acesta este indiciul tău pentru a juca jocul! Felicitări!

-CT.





5.7) La festival 🎪

🎯 Obiectiv pedagogic

Ce învățare lingvistică sau culturală vizează?

- Descoperiți muzica și dansul tradițional al țării
- Învăță și exersează "mulțumesc" în limba țintă
- Exersează să întrebi și să răspunzi "Ce mai faci?"
- Urmați direcțiile spațiale (dreapta, stânga, înainte, înapoi), "**1, 2, 3!**", "**Să mergem!**", "**Haide!**"
- Recunoașterea elementelor culturale esențiale (repere, instrumente)

🎬 Fluxul de activitate (pași imersivi)

Sosirea la festival (făcând clic pe imaginea cu un festival (TO DO à create the festival scene) Copilul intră într-o scenă colorată a festivalului cu lumini, scenă, standuri cu mâncare

Salutări de la ghid pentru copil

"Bună ziua, bine ați venit la festivalul nostru".

Ghidul întâmpină din nou copilul cu propoziția cheie

"Bună ziua! Cum vă numiți? Numele meu este (nume familiar ușor pentru tipul de făcut à fie să creeze un personaj nou, fie să refolosească ghidul cu o pălărie specială). **Și tu, cum te cheamă? Numele meu este (...)"**

Nu suntem încă pregătiți, ne puteți ajuta să ne pregătim pentru spectacol?

Ajutor, vă rog



Să ne pregătim pentru dans

Să ne pregătim pentru dans! **Urmează-mă!**

Ghidul prezintă coregrafia (comenzi spațiale):

"Pășește dreapta – aplaudă!"

"Pas la stânga – învârte-te!"

"Faceți un pas înainte – brațele sus!"

"Faceți un pas înapoi – brațele în jos!"

Expresii integrate: **"1, 2, 3!", "Let's go!", "Haide!"**

Să încercăm împreună! "1, 2, 3!", "Să mergem!", "Haide!"

"OK, ai făcut-o! Ești gata pentru spectacol!"

Să găsim muzicienii

Să găsim muzicienii

Copilul întâlnește muzicienii unul câte unul

Trebuie să întrebe: **"Ce mai faci?"**

Muzicianul răspunde:

"Sunt bine !" → ☒ se alătură trupei

"Nu sunt bine" → ☒ încerca altcineva

Jocul continuă până când trupa completă este completă (4-5 muzicieni)



Să găsim instrumentele

Găsiți (și faceți clic) pe instrumentul ascuns în scenă

Spuneți "mulțumesc" când primiți unul

Muzicienii răspund "mulțumesc", toți repetă: "Mulțumesc!" (cu gesturi)

Să verificăm decorul

Festivalul este decorat cu postere mari cu repere celebre

Pe marele ecran al festivalului apar: Big Ben, Stonehenge, Loch Ness...

Jocul "Repetă după mine":

Copilul repetă numele după ghid

Repetă după ghid:→ "Spune-o cu mine: Big Ben! Loch Ness! Stonehenge!"

Joc opțional: "Poți vedea Big Ben? Faceți clic pe el/arătați-l!"

Activitate model de descărcat

Ideea activităților de descărcat este de a avea materialul jucăuș potrivit pentru a consolida ceea ce este învățat sau ilustrat pe platformă. În acest caz,

- Cărți de joc muzician
- Fișă de descoperire a reperului
- Pagina de colorat a festivalului
- Simbol indiciu



 **Colecția de indicii** După finalizarea activității, copilul primește o literă sau o silabă către cuvântul misterios (capitală)

 **Suvenir descărcabil**

- Cărți de joc muzician
- Fișă de descoperire a reperului
- Pagina de colorat a festivalului
- Simbol indiciu



Să descoperim limba engleză în Marea Britanie

La festival

1 -Să ne pregătim pentru dans



SUS



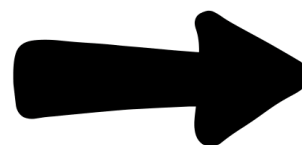
Bate din
palme



Dans



LA STÂNGA

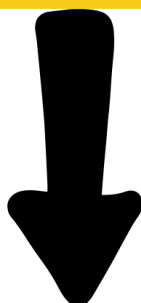


LA DREAPTA



Sari

JOS



Rotire



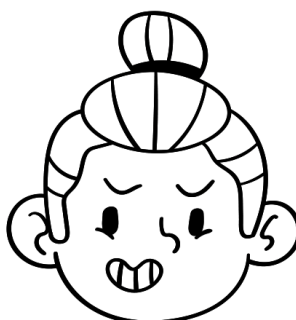
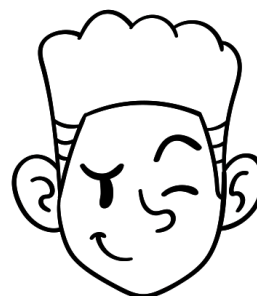
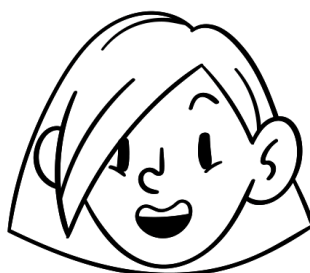
Să descoperim limba engleză în Marea Britanie La festival

2 - Decupați cărțile și spuneți dacă muzicianul este bine sau nu.

Sunt bine ✓

Nu sunt bine ✗

Ce mai faci?



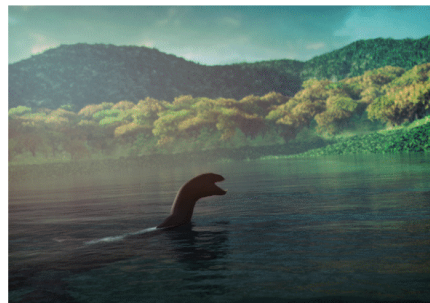


Să descoperim limba engleză în Marea Britanie La festival

3 - Decupați cărțile și jucați „da' sau „nu'.



BigBen



LochNess



Stonehenge



Palatul
Buckingham



Nume _____

Clasa _____

Să descoperim limba engleză în Marea Britanie La festival

4 -Acesta este indiciul tău pentru a juca jocul! Felicitări!

-E-





Globetrotters este un proiect condus de cinci organizații europene care își propune să încurajeze curiozitatea pentru limbi și culturi de la o vârstă fragedă.

Prin combinarea povestirii, a gamificării și a pedagogiei incluzive, parteneriatul nostru sprijină dezvoltarea competențelor interculturale și multilingve la tinerii cursanți.

Descoperiți curriculum-ul Globetrotters și alte resurse ale noastre pe site-ul web al proiectului:

<https://globetrottersproject.eu>



Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor) și nu le reflectă neapărat pe cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi trase la răspundere pentru acestea.

Cod proiect: KA220-SCH-000257798