



**GRA ONLINE**



**PRZEWODNIK**

<b>Etap 0 Witamy na Family Island (samouczek)</b>		
<b>Miejsce</b>	Stacja kolejowa na Family Island	
<b>Podstawowe słownictwo</b>	<i>blue</i> – niebieski	
<b>Podstawowe zwroty</b>	<i>Look for (Oscar).</i> – Poszukaj (Oscara).	
<b>Dodatkowe</b>	<b>słownictwo</b>	<i>box</i> – pudełko <i>train ticket</i> – bilet kolejowy
	<b>zwroty</b>	<i>(He's) hiding (in a blue box).</i> – (On) ukrywa się (w niebieskim pudełku). <i>Come and play with us.</i> – Chodź i pobaw się z nami. <i>Let me see your ticket.</i> – Pokaż mi swój bilet. <i>Well done!</i> – Dobra robota!

## Przewodnik

Twoim najważniejszym zadaniem na tym etapie jest odnalezienie Oscara.

## Wstęp

Przybywasz pociągiem na wyspę Family Island, gdzie wita Cię grupa dzieci. Zapraszają Cię do zabawy w chowanego, a potem rozbiegają się do różnych miejsc w grze – każde dziecko do innego etapu.

## Krok 1

Znajdź **bilet kolejowy** (*train ticket*), który znajduje się na koszu na śmieci.



## Krok 2

Daj bilet konduktorowi, który poinformuje Cię, że Oskar ukrywa się w niebieskim pudełku.



## Krok 3

Znajdź niebieskie pudełko na prawo od konduktora i kliknij na nie. Oscar wyskoczy ze środka i pogratuluje Ci. W tym momencie otrzymasz **Słowniczek obrazkowy** (*Picture Dictionary*) i **Album na karty ze zwierzętami** (*Animal Card Album*). Możesz przejść do następnego etapu.



## Chatroom

Zanim opuścisz etap, zapamiętaj lokalizację chatroomu na Family Island. Możesz do niego wejść w każdym momencie gry, klikając na drzwi poczekalni na dworcu kolejowym. W chatroomie możesz komunikować się z innymi użytkownikami online i grać z nimi w różne gry.



## Wyjście z etapu

Na etap 1 ➡ Idź w prawą stronę do końca etapu i kliknij, gdy kursor zmieni się w strzałkę **GO RIGHT**.

<b>Etap 1</b>	<b>Czas na zabawę!</b>
<b>Miejsce</b>	Festyn

<b>Podstawowe słownictwo</b>		<p><b>Kolory:</b> <i>black</i> – czarny, <i>blue</i> – niebieski, <i>brown</i> – brązowy, <i>green</i> – zielony, <i>orange</i> – pomarańczowy, <i>pink</i> – różowy, <i>purple</i> – fioletowy, <i>red</i> – czerwony, <i>white</i> – biały, <i>yellow</i> – żółty</p> <p><b>Przyroda:</b> <i>bee</i> – pszczoła, <i>bird</i> – ptak, <i>butterfly</i> – motyl, <i>fish</i> – ryba, <i>flower</i> – kwiat, <i>leaf</i> – liść</p> <p><b>Liczby:</b> <i>one</i> – jeden, <i>two</i> – dwa, <i>three</i> – trzy, <i>four</i> – cztery, <i>five</i> – pięć, <i>six</i> – sześć, <i>seven</i> – siedem, <i>eight</i> – osiem, <i>nine</i> – dziewięć, <i>ten</i> – dziesięć</p> <p><b>Inne:</b> <i>balloon</i> – balon</p>
<b>Podstawowe zwroty</b>		<p><i>I'm (six).</i> – Mam (sześć lat).</p> <p><i>It's a (painting).</i> – To jest (obraz).</p>
<b>Dodatkowe</b>	<b>słownictwo</b>	<p><i>album</i> – album, <i>card</i> – karta, <i>colour</i> – kolor, <i>lake</i> – jezioro, <i>painting</i> – obraz, <i>token</i> – żeton</p>
	<b>zwroty</b>	<p><i>Can I help?</i> – Czy mogę pomóc?</p> <p><i>Here, take (this balloon).</i> – Proszę, weź (ten balon).</p> <p><i>How old are you?</i> – Ile masz lat?</p> <p><i>Thanks for your help.</i> – Dziękuję Ci za pomoc.</p> <p><i>Try again.</i> – Spróbuj jeszcze raz.</p> <p><i>What colour is (your balloon)?</i> – Jakiego koloru jest (twój balon)?</p> <p><i>What's your name?</i> – Jak masz na imię?</p> <p><i>Who are you?</i> – Kim jesteś?</p>

## Przewodnik

Twoim najważniejszym zadaniem na tym etapie jest odnalezienie Neila.

**Zadanie 1:** Dokończ obraz Vincenta Van Gophera.

Idź w prawą stronę, aż dojdiesz do malarza Vincenta Van Gophera. Porozmawiaj z nim, a on wyznaczy Ci zadanie.



Postępuj według instrukcji Vincenta, aby prawidłowo pomalować obraz, np.:



- Vincent: *Two is red.*
- Numer 2 to kolor czerwony.

**1.** Kliknij na wiadro z czerwoną farbą.

**2.** Następnie kliknij na jakiegokolwiek pole oznaczone cyfrą 2.

<i>1 is green</i>	<i>6 is black</i>
– 1 to kolor zielony	– 6 to kolor czarny
<i>(przykład)</i>	<i>7 is white</i>
<i>2 is red</i>	– 7 to kolor biały
– 2 to kolor czerwony	<i>8 is orange</i>
<i>3 is yellow</i>	– 8 to kolor
– 3 to kolor żółty	pomarańczowy
<i>4 is blue</i>	<i>9 is pink</i>
– 4 to kolor niebieski	– 9 to kolor różowy
<i>5 is brown</i>	<i>10 is purple</i>
– 5 to kolor brązowy	– 10 to kolor fioletowy

Kiedy skończysz zadanie, Vincent wręczy ci **żeton** (*token*).

**Zadanie 2:** Daj żeton sprzedawcy balonów.

Idź w prawą stronę, aż dojdiesz do sprzedawcy balonów z drewnianym wózkiem. Kliknij na tę postać, aby dać jej żeton, a w zamian dostaniesz balon. Balon zanieś Twojego bohatera na szczyt wieży zegarowej, gdzie znajdziesz Neila.



**Ćwiczenie dodatkowe** (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Porozmawiaj ze starszą panią, stojącą po lewej stronie stoiska na dole wieży zegarowej. Starsza pani wręczy Ci kartę z pszczołką Buzzy (*Buzzy the bee card*). Posłuchaj uważnie wymowy głoski /b/.



**Ćwiczenie dodatkowe** (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Odszukaj Glorię, stojącą obok karuzeli. Porozmawiaj z nią, a otrzymasz fioletowy **balon** (*balloon*).

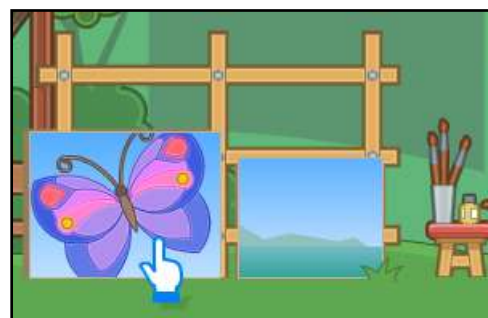


**Ćwiczenie dodatkowe** (dostępne w każdej chwili po wejściu na etap)

Na stoisku obok wieży zegarowej znajdziesz kartę z pandą Polly (*Polly the panda card*). Posłuchaj uważnie wymowy głoski /p/.

**Zadanie z książki ucznia** (dostępne w każdej chwili po wejściu na etap)

Obok Vincenta Van Gophera znajdziesz obraz przedstawiający motyla. Kliknij na niego. Przeniesiesz się do gry „Dopasuj karty” (*Match cards*), dzięki której powtórzysz i poszerzysz słownictwo dotyczące przyrody.



*butterfly*  
motyl

*bird*  
ptak

*leaf*  
liść

*flower*  
kwiat

*lake*  
jezioro

*fish*  
ryba

Aby zaliczyć zadanie, musisz udzielić co najmniej 4 poprawnych odpowiedzi.

## Wyjście z etapu

- Na etap 2 ➡ Idź w prawą stronę do końca etapu i kliknij, gdy kursor zmieni się w strzałkę *GO RIGHT*.
- Na etap 0 ➡ Idź w lewą stronę na początek etapu i kliknij, gdy kursor zmieni się w strzałkę *GO LEFT*. Możesz też użyć swojej mapy.



<b>Etap 2</b>	<b>W szkole</b>
<b>Miejsce</b>	Szkoła

<b>Podstawowe słownictwo</b>	<b>Instrumenty muzyczne:</b> <i>drum</i> – perkusja, <i>guitar</i> – gitara, <i>piano</i> – fortepian, <i>violin</i> – skrzypce <b>W szkole:</b> <i>book</i> – książka, <i>chair</i> – krzesło, <i>pen</i> – długopis, <i>pencil</i> – ołówek, <i>rubber</i> – gumka, <i>ruler</i> – linijka, <i>school</i> – szkoła, <i>table</i> – ławka
<b>Podstawowe zwroty</b>	<i>It's a (piano).</i> – To jest (fortepian). <i>Let's (play music).</i> – Zagrajmy (jakaś melodię). <i>What's this?</i> – Co to jest?
<b>Dodatkowe</b>	<b>słownictwo</b> <b>W szkole:</b> <i>backpack</i> – plecak, <i>computer</i> – komputer, <i>desk</i> – ławka, <i>teacher</i> – nauczyciel <b>Inne:</b> <i>hair</i> – włosy, <i>lamb</i> – owieczka, <i>mousse</i> – pianka, <i>music</i> – muzyka, <i>trumpet</i> – trąbka
	<b>zwroty</b> <i>Good work!</i> – Dobra robota! <i>Help me (find these).</i> – Pomóż mi (znaleźć te przedmioty). <i>Nice sound!</i> – Fajny dźwięk!

## Przewodnik

Twoim najważniejszym zadaniem na tym etapie jest odnalezienie Rity.

**Zadanie 1:** Pomóż nauczycielce znaleźć przybory szkolne.

Wejść do szkoły, idź schodami na górę i wejść do sali numer 1. Porozmawiaj z nauczycielką, panią Campbell; wręczy Ci ona **listę zagubionych przyborów szkolnych** (*missing stationery list*). Odszukaj wszystkie rzeczy z listy na półkach:



- Znajdź pudełko z czarnym długopisem. Kliknij na nie dwukrotnie, aby zabrać dwa długopisy.



- Rzeczy zostaną odznaczone na liście, gdy je odnajdziesz i zabierzesz.



Kiedy zbierzesz wszystkie rzeczy, zostaną one automatycznie przekazane nauczycielce, która Ci pogratuluje.

**Zadanie 2:** Pomóż nauczycielowi muzyki w poprowadzeniu lekcji.

Wejdź do pokoju numer 2 na parterze po lewej stronie. Porozmawiaj z dziećmi. Powiedzą Ci, kim są i jakie mają instrumenty muzyczne. Potem porozmawiaj z panem Trumpeterem, nauczycielem muzyki, który zaprosi Cię do wzięcia udziału w lekcji muzyki. Słuchaj uważnie jego wskazówek i poprowadź według nich lekcję, klikając na obrazki dzieci z odpowiednimi instrumentami muzycznymi.

<i>Turn up the drums.</i> Dołącz perkusję.	→ Kliknij na Stacey Stix z perkusją.
<i>Turn up the guitar.</i> Dołącz gitarę.	→ Kliknij na Briana Maybe z gitarą.
<i>Turn up the piano.</i> Dołącz fortepian.	→ Kliknij na Treble Clef z fortepianem.
<i>Turn up the violin.</i> Dołącz skrzypce.	→ Kliknij na Berta Hovena ze skrzypcami.

Kiedy zakończysz zadanie, Rita wyskoczy z za fortepianu. Pan Trumpeter wręczy Ci w nagrodę **trąbkę** (*trumpet*).

**Ćwiczenie dodatkowe** (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Przed salą muzyczną zobaczysz chłopca z zielonymi włosami, Syda Viscousa. Porozmawiaj z nim, a on wręczy Ci **piankę do włosów** (*hair mousse*).

**Ćwiczenie dodatkowe** (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Idź na górę schodami, aż znajdziesz Clarissę Clarinet, która wręczy Ci kartę z owieczką Lucy (*Lucy the lamb card*). Posłuchaj uważnie wymowy głoski /l/.

**Ćwiczenie dodatkowe** (dostępne w każdej chwili po wejściu na etap)

Wejdź schodami na górę do pokoju numerem 3. Na drugim stole znajdziesz kartę z królikiem Rickym (*Ricky the rabbit card*). Posłuchaj uważnie wymowy głoski /r/.

**Ćwiczenie z książki ucznia** (dostępne w każdej chwili po wejściu na etap)

Znajdź dzwonek po lewej stronie wejścia do szkoły i kliknij na niego. Przeniesiesz się do gry „Zrób zdjęcie” (*Photo shoot*), dzięki której powtórzysz nazwy przedmiotów znajdujących się w klasie.



*pencil*  
ołówek

*computer*  
komputer

*book*  
książka

*desk*  
ławka

*pen*  
długopis

*ruler*  
linijka

Aby zaliczyć zadanie, musisz udzielić co najmniej 4 poprawnych odpowiedzi.

### Wyjście z etapu

- Na etap 3 ➡ Wyjdź ze szkoły podwójnymi drzwiami na parterze, idź w prawą stronę do końca etapu i kliknij, gdy kursor zmieni się w strzałkę *GO RIGHT*.
- Na etap 1 ➡ Wyjdź ze szkoły podwójnymi drzwiami na parterze, idź w lewą stronę na początek etapu i kliknij, gdy kursor zmieni się w strzałkę *GO LEFT*. Możesz też użyć swojej mapy.

<b>Etap 3</b>	<b>Moja rodzina</b>
<b>Miejsce</b>	Centrum handlowe

<b>Podstawowe słownictwo</b>	<p><b>Rodzina:</b> <i>brother</i> – brat, <i>dad</i> – tata, <i>family</i> – rodzina, <i>mum</i> – mama, <i>sister</i> – siostra</p> <p><b>Uczucia:</b> <i>happy</i> – szczęśliwy, <i>sad</i> – smutny</p> <p><b>Zawody:</b> <i>doctor</i> – lekarz, <i>pilot</i> – pilot, <i>teacher</i> – nauczyciel, <i>vet</i> – weterynarz</p>	
<b>Podstawowe zwroty</b>	<p><i>My (brother) is (12).</i> – Mój (brat) ma (12 lat).</p> <p><i>My (mum) is (a dentist).</i> – Moja (mama) jest (dentystką).</p> <p><i>This is my (mum).</i> – To jest moja (mama).</p>	
<b>Dodatkowe</b>	<b>słownictwo</b>	<p><b>Rodzina:</b> <i>baby</i> – dziecko, <i>granny</i> – babcia, <i>granddad</i> – dziadek</p> <p><b>Zawody:</b> <i>artist</i> – artysta, <i>cook</i> – kucharz, <i>dentist</i> – dentysta, <i>farmer</i> – rolnik</p> <p><b>Inne:</b> <i>ice cream</i> – lody, <i>zebra</i> – zebra</p>
	<b>zwroty</b>	<p><i>Here, have a (Zippy the zebra card).</i> – Proszę, weź (kartę z zebraw Zippy).</p> <p><i>I love/My children love (ice cream).</i> – Ja uwielbiam/ moje dzieci uwielbiają (lody).</p> <p><i>Let's put the photos together.</i> – Poukładajmy zdjęcia.</p> <p><i>My mum/My sister loves (ice cream).</i> – Moja mama/ moja siostra uwielbia (lody).</p>

## Przewodnik

Twoim najważniejszym zadaniem na tym etapie jest odnalezienie Millie.

**Zadanie 1:** Zagraj w grę z Thomasem, bratem Oscara.

Porozmawiaj z Oscarem, stojącym obok furgonetki z lodami. Oscar przedstawi Ci swoją rodzinę. Jego brat, Thomas, zaprosi Cię do gry „Literkowe bańki” (*Spell drop*), dzięki której powtórzysz podstawowe nazwy członków rodziny. Użyj strzałek na klawiaturze, by przesuwac bańki z literkami.

<i>mum</i>	<i>sister</i>	<i>brother</i>	<i>dad</i>	<i>family</i>
mama	siostra	brat	tata	rodzina
Aby zaliczyć zadanie, musisz udzielić co najmniej 4 poprawnych odpowiedzi.				

Thomas da Ci porcję **lodów** (*ice cream*) w nagrodę za ukończenie gry.

## Zadanie 2: Pomóż Fenelli Fotograf odnaleźć zdjęcia.






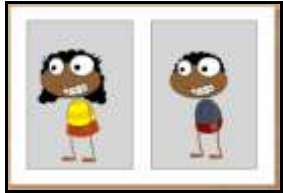


Wejść do centrum handlowego drzwiami z plaketką „otwarte” (*Open*). Skręć w prawo i idź, aż zobaczysz kobietę z aparatem fotograficznym na szyi – Fenellę Fotograf. Kliknij na jej postać, aby z nią porozmawiać. Zdjęcia należące do niej popłyną w różne miejsca w centrum handlowym. Znajdź je wszystkie.

- Jedno zdjęcie znajduje się na parterze po prawej stronie.
- Jedno zdjęcie znajduje się na pierwszym piętrze pod ruchomymi schodami po prawej stronie.
- Dwa zdjęcia są na pierwszym piętrze obok sklepu muzycznego.
- Dwa zdjęcia są na drugim piętrze obok sklepu z ubraniami.
- Dwa zdjęcia są na drugim piętrze obok baru szybkiej obsługi.

Wróć na parter do Fenelli Fotograf. Będzie tam czekała razem z ośmioma postaciami ze swoich zdjęć. Porozmawiaj z nią i daj jej zdjęcia.

## Zadanie 3: Pomóż Fenelli Fotograf dopasować zdjęcia.

Fenella próbuje dopasować postaci ze swoich zdjęć do zdjęć ich bliskich. Posłuchaj, jak bohaterowie opisują swoich przyjaciół i rodzinę. Wybierz zdjęcia odpowiadające tym opisom spośród fotografii na dole ekranu.

			
1. <i>My mum is a dentist.</i> Moja mama jest dentystką.	2. <i>My friend is a doctor.</i> Moja przyjaciółka jest lekarzem.	3. <i>My baby sister is one.</i> Moja mała siostra ma roczek.	4. <i>My granny is a vet.</i> Moja babcia jest weterynarzem.
			
5. <i>My baby brother is two.</i> Mój mały brat ma dwa lata.	6. <i>My brother is twelve.</i> Mój brat ma dwanaście lat.	7. <i>My dad is a cook.</i> Mój tata jest kucharzem.	8. <i>My grandad is a pilot.</i> Mój dziadek jest pilotem.

Kiedy dopasujesz wszystkie zdjęcia, Millie wyskoczy ze skrzyni stojącej na podłodze. Fenella wręczy Ci **aparat fotograficzny** (*camera*) jako nagrodę.

### Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Idź na pierwsze piętro centrum handlowego. Zobaczysz dwóch klaunów idących razem. Jeden z nich jest szczęśliwy, drugi jest smutny. Porozmawiaj ze szczęśliwym klaunem, a on da Ci **farbę do malowania twarzy** (*clown face paint*).

### Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Porozmawiaj z kelnerką stojącą obok restauracji szybkiej obsługi na drugim piętrze. Kelnerka wręczy Ci kartę z zebraw Zippy (*Zippy the zebra card*). Posłuchaj uważnie wymowy głoski /z/.

### Ćwiczenie dodatkowe (dostępne w każdej chwili po wejściu na etap)

Po prawej stronie wejścia do sklepu z tkaninami na pierwszym piętrze zobaczysz kartę z foką Sally (*Sally the seal card*). Posłuchaj uważnie wymowy głoski /s/.

### Ćwiczenie z książki ucznia (dostępne w każdej chwili po wejściu na etap)

Idź do baru szybkiej obsługi na drugim piętrze. Nad ladą zobaczysz obrazkową kartę dań. Kliknij na obrazek torebek z frytkami, a przeniesiesz się do gry „Dopasuj karty” (*Match card*), dzięki której powtórzysz nazwy zawodów.



*pilot*  
pilot

*cook*  
kucharz

*vet*  
weterynarz

*doctor*  
lekarz

*dentist*  
dentysta

*teacher*  
nauczyciel

Aby zaliczyć zadanie, musisz udzielić co najmniej 4 poprawnych odpowiedzi.

### Wyjście z etapu

- Na etap 4 ➡ Wyjdź z centrum handlowego tym samym wyjściem, którym wchodziłeś/wchodziłaś. Kiedy będziesz na zewnątrz, znajdź znak przystanku autobusowego obok furgonetki z lodami i kliknij na ten znak.
- Na etap 2 ➡ Wyjdź z centrum handlowego tym samym wyjściem, którym wchodziłeś/wchodziłaś. Kiedy będziesz na zewnątrz, idź w lewą stronę na początek etapu i kliknij, gdy kursor zmieni się w strzałkę *GO LEFT*. Możesz też użyć swojej mapy.

<b>Etap 4</b>	<b>Części ciała</b>
<b>Miejsce</b>	Fabryka zabawek Palomy Blanki

<b>Podstawowe słownictwo</b>	<b>Części ciała:</b> <i>arms</i> – ręce, <i>feet</i> – stopy, <i>fingers</i> – palce, <i>hands</i> – dłonie, <i>head(s)</i> – głowa (głowy), <i>legs</i> – nogi, <i>toes</i> – palce u stóp, <i>wings</i> – skrzydła <b>Kolory:</b> <i>black</i> – czarny, <i>blue</i> – niebieski, <i>brown</i> – brązowy, <i>green</i> – zielony, <i>pink</i> – różowy, <i>purple</i> – fioletowy, <i>red</i> – czerwony, <i>white</i> – biały, <i>yellow</i> – żółty
<b>Podstawowe zwroty</b>	<i>I've got (two red arms).</i> – Mam (dwie czerwone ręce).
<b>Dodatkowe</b>	<b>słownictwo</b> <b>Części ciała:</b> <i>ear</i> – ucho, <i>elbow</i> – łokieć, <i>eyes</i> – oczy, <i>knee</i> – kolano, <i>neck</i> – szyja, <i>shoulders</i> – ramiona <b>Inne:</b> <i>count</i> – liczyć, <i>gorilla</i> – goryl, <i>grey</i> – szary, <i>machine</i> – maszyna, <i>make</i> – robić, <i>some</i> – trochę, <i>teddy bear</i> – miś zabawka, <i>toy factory</i> – fabryka zabawek, <i>toys</i> – zabawki
	<b>zwroty</b> <i>Do you like (colours)?</i> – Czy lubisz (kolory)? <i>How many (arms)?</i> – Ile (rąk)? <i>How many hands have you got?</i> – Ile masz dłoni? <i>Look at (my hands).</i> – Spójrz na (moje dłonie). <i>We are in (my toy factory).</i> – Jesteśmy w (mojej fabryce zabawek). <i>Where are we?</i> – Gdzie jesteśmy?

## Przewodnik

Twoim najważniejszym zadaniem na tym etapie jest odnalezienie Amber.

**Zadanie 1:** Zagraj w grę z Palomą Blanką.

Podejdź do Palomy Blanki, która stoi na zewnątrz fabryki zabawek. Paloma zaprosi Cię do gry „Dopasuj karty” (*Match card*), dzięki której powtórzysz nazwy kolorów.

<i>red</i>	<i>pink</i>	<i>blue</i>	<i>yellow</i>	<i>green</i>	<i>black</i>
czerwony	różowy	niebieski	żółty	zielony	czarny

Aby zaliczyć zadanie, musisz udzielić co najmniej 4 poprawnych odpowiedzi.

Po zakończeniu gry Paloma zaprowadzi Cię do fabryki zabawek.

**Zadanie 2:** Pomóż Palomie policzyć części ciała zabawek.

Kiedy będziesz w środku fabryki zabawek, skręć w prawo i idź aż do schodów. Wejdź schodami na pierwsze piętro i znajdź windę po prawej stronie. Po kliknięciu na windę przeniesiesz się do pokoju z linią produkcyjną, gdzie spotkasz Palomę. Porozmawiaj z nią, a ona przydzieli Ci zadanie.

Na linii produkcyjnej będą pojawiać się kolejno trzy zabawki. Paloma zada Ci pytanie dotyczące każdej z nich.

Na przykład:



- Paloma: *How many heads?* – Ile głów?  
Policz głowy i wybierz prawidłową odpowiedź.

<i>How many heads?</i>	→	<i>Three.</i>
Ile głów?		Trzy
<i>How many hands?</i>	→	<i>Four.</i>
Ile rąk?		Cztery
<i>How many wings?</i>	→	<i>Six.</i>
Ile skrzydeł?		Sześć

! Jeśli trzykrotnie podasz błędną odpowiedź, nie ukończysz zadania i zostaniesz usunięty/usunięta z pokoju. Wejdź do niego ponownie i porozmawiaj z Palomą jeszcze raz, aby zacząć ćwiczenie od nowa.

**Etap 3:** Pomóż Palomie podzielić zabawki.

Wróć na parter i idź w prawą stronę do końca etapu. Zobaczysz tam Palomę, stojącą obok dużej maszyny z zabawkami. Nad maszyną znajdują się znaki: V i X. Porozmawiaj z Palomą i pomóż jej oddzielić dobre zabawki od złych. Na przykład:





- Zabawkowy potwór: *Look at me! I've got three blue legs.*  
Popatrz na mnie! Mam trzy niebieskie nogi.

Zabawka ma trzy fioletowe nogi. Jest to nieprawda, więc kliknij na czerwoną strzałkę pod krzyżykiem (X).

Zobaczysz: zabawkę potwora, zabawkę pandę, zabawkę pająka, zabawkę robota. Treść zdań z opisami jest dobierana losowo.

! Jeśli podasz trzy błędne odpowiedzi, maszyna popsuje się i zadanie się zakończy. Porozmawiaj z Palomą jeszcze raz, jeśli chcesz zacząć zadanie od nowa.

Po zakończeniu zadania Paloma wręczy Ci **misia** (*teddy bear*) jako nagrodę. Wtedy też pojawi się Amber, wyskakując ze środka maszyny.

### Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Po lewej stronie na parterze, przed maszyną z zabawkami, zobaczysz Colina Colourchange'a. Porozmawiaj z nim, a on wręczy Ci **puszkę z farbą** (*fun paint*).

### Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Na pierwszym piętrze fabryki po lewej stronie zobaczysz pracownika w pomarańczowej czapce. Porozmawiaj z nim, a on wręczy Ci kartę z gorylem Gabi (*Gabi the gorilla card*). Posłuchaj uważnie wymowy głoski /g/.

### Ćwiczenie dodatkowe (dostępne w każdej chwili po wejściu na etap)

Idź na pierwsze piętro fabryki zabawek. Po prawej stronie windy na metalowej rurze zobaczysz kartę z hipopotamem Harrym (*Harry the hippo card*). Zabierz ją i posłuchaj uważnie wymowy głoski /h/.

## Ćwiczenie z książki ucznia (dostępne w każdej chwili po wejściu na etap)

Idź na pierwsze piętro fabryki zabawek i kliknij na drzwi windy. Winda zabierze Cię do pokoju z linią produkcyjną (zadanie 1). Kiedy już będziesz w pokoju, zobaczysz po lewej stronie umywalkę, a nad nią kaczkę. Kliknij na nią, a przeniesiesz się do gry „Głodny rekin” (*Hungry Shark*), dzięki której powtórzysz nazwy części ciała.



*hands*  
dłonie

*feet*  
stopy

*legs*  
nogi

*fingers*  
palce u rąk

*toes*  
palce u  
stóp

*arms*  
ręce

Aby zaliczyć zadanie, musisz udzielić co najmniej 4 poprawnych odpowiedzi.

## Wyjście z etapu

- Na etap 5 ➡ Wyjdź z fabryki zabawek tymi samymi drzwiami, którymi wchodziłeś/wchodziłaś. Kiedy będziesz na zewnątrz, idź na prawo poza obszar fabryki, aż dotrzesz do końca etapu. Kliknij, kiedy kursor zmieni się w strzałkę *GO RIGHT*.
- Na etap 3 ➡ Wyjdź z fabryki zabawek tymi samymi drzwiami, którymi wchodziłeś/wchodziłaś. Kiedy będziesz na zewnątrz, idź w lewą stronę poza obszar fabryki, aż dotrzesz do znaku przystanku autobusowego. Kliknij na ten znak. Możesz też użyć swojej mapy.

<b>Etap 5</b>	<b>Moje zwierzęta</b>
<b>Miejsce</b>	Wystawa zwierząt

<b>Podstawowe słownictwo</b>	<p><b>Wygląd:</b> <i>big</i> – duży, <i>small</i> – mały</p> <p><b>Kolory:</b> <i>black</i> – czarny, <i>brown</i> – brązowy, <i>purple</i> – fioletowy, <i>red</i> – czerwony, <i>white</i> – biały</p> <p><b>Zwierzęta:</b> <i>cat</i> – kot, <i>dog</i> – pies, <i>frog</i> – żaba, <i>kitten</i> – kociak, <i>mouse</i> – mysz, <i>parrot</i> – papuga, <i>rabbit</i> – królik</p>	
<b>Podstawowe zwroty</b>	<i>I've got (one small white dog).</i> – Mam (jednego małego, białego psa).	
<b>Dodatkowe</b>	<b>słownictwo</b>	<p><b>Wygląd:</b> <i>fat</i> – gruby, <i>old</i> – stary, <i>short</i> – niski, <i>tall</i> – wysoki, <i>thin</i> – chudy, <i>young</i> – młody</p> <p><b>Inne:</b> <i>horses</i> – konie, <i>pet show</i> – wystawa zwierząt, <i>poster</i> – plakat, <i>rosette</i> – kokarda, <i>tortoise</i> – żółw</p>
	<b>zwroty</b>	<p><i>Have you got (a small white dog)?</i> – Czy masz (małego, białego psa)?</p> <p><i>That's/That isn't (my pet).</i> – To jest/To nie jest (mój zwierzak).</p> <p><i>That's wrong.</i> – To się nie zgadza.</p> <p><i>What (pet) have you got?</i> – Jakie masz (zwierzę)?</p>

## Przewodnik

Twoim najważniejszym zadaniem na tym etapie jest odnalezienie Roba.

**Zadanie 1:** Pomóż mężczyźnie dokończyć plakat.

Idź w prawą stronę i porozmawiaj z mężczyzną stojącym obok drzwi obrotowych. Pomóż mu dokończyć plakat wystawy zwierząt na Family Island, dopasowując słowa do obrazków.



- Kliknij na słowo, przytrzymaj klawisz myszy i przeciągnij słowo we właściwe miejsce. Puść klawisz, aby zostawić wyraz na miejscu.

## Zadanie 2: Oddaj zwierzęta ich właścicielom.

Przejdź przez drzwi obrotowe i idź w prawą stronę, aż zobaczysz duży namiot. Idąc, staraj się unikać psa. Wejdź do namiotu i podejź do klatek ze zwierzętami po prawej stronie. W klatkach są umieszczone zagubione zwierzęta. Porozmawiaj z ich opiekunem, a on poprosi Cię o pomoc w odnalezieniu ich właścicieli. Na przykład:



- Właściciel zwierzęka: *Have you got a small white cat?* – Czy macie małego, białego kotka?

Klikaj na klatki, aby zobaczyć jakie zwierzęta są w środku. Kiedy znajdziesz zwierzę pasujące do opisu właściciela, kliknij na nie.

Odpowiedzi pojawiają się losowo: właściciele nie zawsze będą pytali o to samo zwierzę, a zwierzęta nie będą za każdym razem w tych samych klatkach za każdym razem. Jest czterech właścicieli zwierząt.

Kiedy już wszystkie zwierzęta wrócą do swoich właścicieli, podejź do Ciebie sędzia i wręczy Ci **kokardę** (*rosette*). W tym momencie Rob wyskoczy z za podium.

### Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Przejdź na prawą stronę namiotu. Zobaczysz tam mężczyznę w jasnej czapce, z aparatem fotograficznym na szyi. Mężczyzna wręczy Ci kartę z żółwiem Tiną (*Tina the tortoise card*). Posłuchaj uważnie wymowy głoski /t/.

### Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Po lewej stronie namiotu zobaczysz kobietę z siwymi włosami, która nazywa się Pat Poodle. Porozmawiaj z nią, a ona da Ci **zdjęcie psa** (*dog photo*).

### Ćwiczenie dodatkowe (dostępne w każdej chwili po wejściu na etap)

Po lewej stronie namiotu pod drewnianą platformą znajdziesz kartę z psem

Dannym (*Danny the dog card*). Posłuchaj uważnie wymowy głoski /d/.

### Ćwiczenie z książki ucznia (dostępne w każdej chwili po wejściu na etap)

Idź na początek etapu i wskocz na murek, na którym przyklejony jest plakat *Pet Show*. Na murku zobaczysz siedzącego kota. Kliknij na niego, a przeniesiesz się do gry „Zrób zdjęcie” (*Photo shoot*), dzięki której powtórzysz nazwy zwierząt.



<i>frog</i> żaba	<i>dog</i> pies	<i>tortoise</i> żółw	<i>parrot</i> papuga	<i>mouse</i> mysz	<i>kitten</i> kociak
---------------------	--------------------	-------------------------	-------------------------	----------------------	-------------------------

Aby zaliczyć zadanie, musisz udzielić co najmniej 4 poprawnych odpowiedzi.

### Wyjście z etapu

- Na etap 6 ➤ Idź w prawą stronę do końca etapu. Kliknij, gdy kursor zmieni się w strzałkę *GO RIGHT*.
- Na etap 4 ➤ Idź w lewą stronę na początek etapu. Kliknij, gdy kursor zmieni się w strzałkę *GO LEFT*. Możesz też użyć swojej mapy.

<b>Etap 6</b>	<b>Mój dom</b>
<b>Miejsce</b>	Dom państwa Voom

<b>Podstawowe słownictwo</b>		<p><b>Dom:</b> <i>bathroom</i> – łazienka, <i>bedroom</i> – sypialnia, <i>garden</i> – ogród, <i>kitchen</i> – kuchnia, <i>living room</i> – salon, <i>bath</i> – wanna, <i>bed</i> – łóżko</p> <p><b>Miejsca:</b> <i>café</i> – kawiarnia, <i>library</i> – biblioteka, <i>park</i> – park, <i>shop</i> – sklep, <i>zoo</i> – zoo</p>
<b>Podstawowe zwroty</b>		<p><i>He's/She's/It's in the (bathroom).</i> – On/Ona/To jest w (łazience).</p> <p><i>The (bath) is in the (bedroom).</i> – (Wanna) jest w (sypialni).</p> <p><i>Where's (Mum)?</i> – Gdzie jest (mama)?</p>
<b>Dodatkowe</b>	<b>słownictwo</b>	<p><b>Przedmioty domowego użytku:</b> <i>clock</i> – zegar, <i>cooker</i> – kuchenka, <i>lamp</i> – lampa, <i>sofa</i> – sofa, <i>TV</i> – telewizor</p> <p><b>Inne:</b> <i>false</i> – fałsz, <i>homework</i> – praca domowa, <i>inside</i> – wewnątrz, <i>sticker book</i> – książka z naklejkami, <i>stickers</i> – naklejki, <i>true</i> – prawda, <i>vulture</i> – sęp</p>
	<b>zwroty</b>	<p><i>Are you (Mr Voom)?</i> – Czy jesteś (panem Voom)?</p> <p><i>Can you find (Mr Voom)?</i> – Czy możesz znaleźć (pana Voom)?</p> <p><i>I like (stickers).</i> – Lubię (naklejki).</p> <p><i>Please give (this sticker book) to (Rita).</i> – Proszę, daj tę (książkę z naklejkami) (Ricie).</p> <p><i>Watch this!</i> – Popatrz!</p>

## Przewodnik

Twoim najważniejszym zadaniem na tym etapie jest odnalezienie Zaka.

**Zadanie 1:** Pomóż Ricie w pracy domowej.



Idź w prawą stronę, aż znajdziesz Ritę, stojącą obok schodów do swojego domu. Porozmawiaj z nią, a ona przygotuje dla Ciebie kilka pytań na temat położenia różnych przedmiotów. Przeczytaj zdanie, popatrz na obrazek, a następnie kliknij na napis *True* (prawda) lub *False* (fałsz). Na przykład:



- *False* – Fałsz, wanna jest w salonie.

! Jeśli podasz trzy błędne odpowiedzi, zadanie zakończy się. Aby zacząć od nowa, musisz ponownie porozmawiać z Ritą.

1 *The bath is in the bedroom.*

Wanna jest w sypialni.

**False**

Fałsz (jest w salonie)

2 *The bed is in the bathroom.*

Łóżko jest w łazience.

**True**

Prawda

3 *The TV is in the bathroom.*

Telewizor jest w łazience.

**True**

Prawda

4 *The sofa is in the bedroom.*

Sofa jest w sypialni.

**False**

Fałsz (jest w kuchni)

5 *The lamp is on the kitchen table.*

Lampa jest na stole kuchennym.

**True**

Prawda

6 *The bath is in the living room.*

Wanna jest w salonie.

**True**

Prawda

7 *The bed is in the bedroom.*

Łóżko jest w sypialni.

**False**

Fałsz (jest w łazience)

8 *The TV is in the living room.*

Telewizor jest w salonie.

**False**

Fałsz (jest w łazience)

9 *The sofa is in the kitchen.*

Sofa jest w kuchni.

**True**

Prawda

10 *The lamp is on the sofa.*

Lampa jest na sofie.

**False**

Fałsz (jest na stole kuchennym)



**Zadanie 2:** Wypełnij ćwiczenie w książce z naklejkami Rity.

Idź za Ritą, przechodząc przez drzwi wejściowe jej domu. Kiedy będziesz w środku, idź w prawą stronę do kuchni i porozmawiaj z panią Voom. Poprosi Cię o odnalezienie pana Voom. Aby go odnaleźć, idź w prawo i przejdź przez kuchenne drzwi do ogrodu. Porozmawiaj z panem Voom, a on wręczy Ci **książkę z naklejkami** (sticker book).

Idź na górę do sypialni po prawej stronie. Daj książkę Ricie, następnie kliknij na postać dziewczynki, aby z nią porozmawiać. Posłuchaj wskazówek i uzupełnij obrazek naklejkami, które są wokół niego. Przeciągnij naklejki i pozostaw we właściwym miejscu. Na przykład:



- Millie: *The sofa is in the living room.* – Sofa jest w salonie.

Kliknij na sofę, przytrzymaj obrazek przyciskiem myszy i przeciągnij do salonu. Puść przycisk i pozostaw obrazek na miejscu.

*The sofa is in the living room.*

Sofa jest w salonie.

*Mum is in the bathroom.*

Mama jest w łazience.

*The dog is in the garden.*

Pies jest w ogrodzie.

*Dad is in the kitchen.*

Tata jest w kuchni.

*Alice is in the garden.*

Alice jest w ogrodzie.

*Ben is in the bedroom.*

Ben jest w sypialni.

*The bed is in the bedroom.*

Łóżko jest w sypialni.

*The clock is in the living room.*

Zegar jest w salonie.

*The lamp is in the living room.*

Lampa jest w salonie.

*The cooker is in the kitchen.*

Kuchenka jest w kuchni.



! Jeśli podasz trzy błędne odpowiedzi, zostaniesz usunięty/usunięta z gry. Aby powrócić do ćwiczenia, musisz ponownie porozmawiać z Ritą.

Jeśli zadanie ukończysz pomyślnie, Rita wypuści pod łóżko mysz, aby wystraszyć Zaka i sprawić, żeby wyskoczył ze swej kryjówki.

### Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Porozmawiaj z Millie, stojącą na przeciwko Rity w sypialni. Millie wręczy Ci parę **króliczych uszu** (*rabbit ears*).

### Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Wyjdź przed dom. Zobaczysz dziewczynkę na trawniku, obok drabiny. Porozmawiaj z nią, a ona da Ci kartę z morsem Wendy (*Wendy the walrus card*). Posłuchaj uważnie wymowy głoski /w/.

### Ćwiczenie dodatkowe (dostępne w każdej chwili po wejściu na etap)

Idź na górę do sypialni po lewej stronie domu. Na jednym ze stolików nocnych będzie karta z sępem Victorem (*Victor the vulture card*). Posłuchaj uważnie wymowy głoski /v/.

### Ćwiczenie z książki ucznia (dostępne w każdej chwili po wejściu na etap)

Idź do sypialni po prawej stronie domu. Kliknij na fioletową torbę, wiszącą na wieszaku obok szafy. Przeniesiesz się do gry „Połącz karty” (*Match card*), dzięki której powtórzysz i utrwalisz nazwy miejsc.



zoo  
zoo

garden  
ogród

library  
biblioteka

park  
park

café  
kawiarnia

shop  
sklep

Aby zaliczyć zadanie, musisz udzielić co najmniej 4 poprawnych odpowiedzi.

### Wyjście z etapu

- Na etap 7 ➡ Wyjdź przed dom i idź w lewą stronę. Kiedy dojdiesz do znaku przystanku autobusowego, kliknij na niego.
- Na etap 5 ➡ Wyjdź przed dom i idź w lewą stronę, aż dojdiesz na początek etapu. Kliknij, gdy kursor zmieni się w strzałkę *GO LEFT*. Możesz też użyć swojej mapy.

<b>Etap 7</b>	<b>Moje jedzenie</b>
<b>Miejsce</b>	Targ

<b>Podstawowe słownictwo</b>	<b>Jedzenie:</b> <i>bread</i> – chleb, <i>cake</i> – ciasto, <i>cheese</i> – ser, <i>chocolate</i> – czekolada, <i>fruit</i> – owoc, <i>honey</i> – miód, <i>juice</i> – sok, <i>meat</i> – mięso, <i>milk</i> – mleko, <i>salad</i> – sałatka, <i>yoghurt</i> – jogurt	
<b>Podstawowe zwroty</b>	<i>Do you like (ice cream)?</i> – Czy lubisz (lody)? <i>I don't like (yoghurt).</i> – Nie lubię (jogurtu). <i>I like (bananas).</i> – Lubię (banany). <i>I've got (cheese and chocolate cake).</i> – Mam (ser i ciasto czekoladowe). <i>It's (good) for me.</i> – To jest dla mnie (dobre). <i>What have you got (for lunch)?</i> – Co masz (na drugie śniadanie)?	
<b>Dodatkowe</b>	<b>słownictwo</b>	<i>banana</i> – banan, <i>but</i> – ale, <i>eat</i> – jeść, <i>food market</i> – targ, <i>hungry</i> – głodny, <i>labels</i> – etykiety, <i>label</i> – nazywać coś, <i>lunch box</i> – pudełko z drugim śniadaniem, <i>lunch time</i> – przerwa na drugie śniadanie, <i>nice</i> – ładny, <i>sweet</i> – słodki, <i>water</i> – woda, <i>yak</i> – jak
	<b>zwroty</b>	<i>Keep trying.</i> – Nie poddawaj się.

<b>Przewodnik</b>
Twoim najważniejszym zadaniem na tym etapie jest odnalezienie Penny.
<b>Zadanie 1:</b> Nazwij jedzenie i napoje na stoiskach.
Idź w prawą stronę, aż dotrzesz do stoisk na targu. Porozmawiaj z Rolnikiem Gilesem, który stoi przy stoisku w słomkowym kapeluszu. Rolnik wręczy Ci <b>etykiety</b> ( <i>food labels</i> ) i przydzieli zadanie. Musisz obejść wszystkie stoiska na targu i dopasować etykiety do sprzedawanych produktów. Kiedy zbliżysz się do kolejnego stoiska, kliknij na nie, aby aktywować okienko, w którym będziesz umieszczać etykiety. Następnie przeciągnij etykiety i pozostaw je w odpowiednich miejscach. Na przykład:



- Kliknij na wyraz, przytrzymaj go prawym klawiszem myszy i przeciągnij w puste miejsce przed odpowiednim produktem. Puść klawisz myszy i zostaw tam etykietkę. Do jednego stoiska należy przeciągnąć cztery wyrazy.

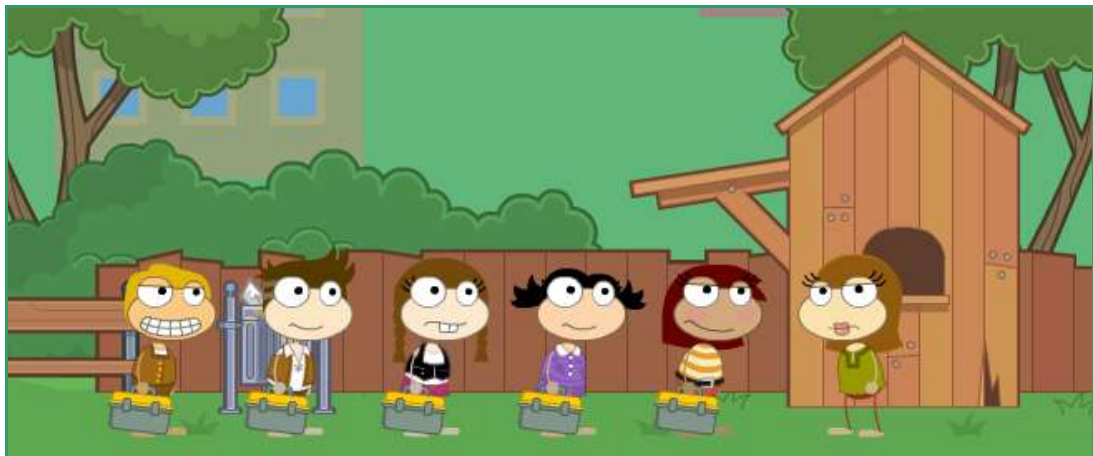
Kiedy wszystkie etykiety będą przypisane do produktów, zamknij okienko (klikając na znak X) i przejdź do następnego stoiska. Kiedy już do wszystkich stoisk zostaną przypisane etykiety, Rolnik Giles podziękuje Ci.

<b>Stoisko 1</b>	<i>meat</i> mięso	<i>milk</i> mleko	<i>cheese</i> ser	<i>yoghurt</i> jogurt
<b>Stoisko 2</b>	<i>cake</i> ciasto	<i>chocolate</i> czekolada	<i>water</i> woda	<i>juice</i> sok
<b>Stoisko 3</b>	<i>fruit</i> owoce	<i>honey</i> miód	<i>bread</i> chleb	<i>salad</i> sałatka

### Zadanie 2: Pomóż pani Dash porozdawać jedzenie na drugie śniadanie.

Idź w prawą stronę, przeskocz nad zagrodą byka i idź dalej w prawo, aż dojdiesz do grupki dzieci. Kliknij na postać pani Dash, nauczycielki, która stoi na początku kolejki. Pani Dash poprosi Cię o pomoc w rozdawaniu jedzenia dla dzieci i da Ci **banana** (*banana*). Porozmawiaj z każdym z dzieci, aż znajdziesz osobę, która lubi banany. Kiedy ją znajdziesz, kliknij na napis *USE* na karcie z bananem, którą masz w swoich zapasach. Dziecko przyjmie ją i wręczy Ci inny produkt. Kontynuuj w ten sposób, aż wszystkie dzieci będą miały właściwe jedzenie i picie.

Give the banana to Bonnie. She will give you a **chocolate cake**.  
 Daj banana Bonnie. Ona da Ci **ciasto czekoladowe**.  
 Give the chocolate cake to Ben. He will give you **salad**.  
 Daj ciastko czekoladowe Benowi. On da Ci **sałatkę**.  
 Give the salad to Belinda. She will give you **juice**.  
 Daj sałatkę Belindzie. Ona da Ci **sok**.  
 Give the juice to Boris. He will give you **yoghurt**.  
 Daj sok Borysowi. On da Ci **jogurt**.  
 Give the yoghurt to Betty. She will give you a **lunch box**.  
 Daj jogurt Betty. Ona da Ci **pudełko z drugim śniadaniem**.



Ben	Boris	Betty	Bonnie	Belinda	Panna Dash
-----	-------	-------	--------	---------	------------

Gdy Betty da Ci pudełko z drugim śniadaniem, Penny wyskoczy z za drewnianej chatki.

### Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Idź na początek etapu do stoiska, na którym są ciastka, czekolada, woda i sok. Porozmawiaj ze starszą panią, która stoi obok niego, a ona da Ci **ciasto czekoladowe** (*chocolate cake*).

### Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Pomiędzy dwoma stoiskami przechadza się kobieta z kręconymi brązowymi włosami i słomianym koszykiem. Porozmawiaj z nią, a ona wręczy Ci kartę z meduzą Jonnym (*Jonny the jellyfish card*). Posłuchaj uważnie wymowy głoski /dʒ/.

### Ćwiczenie dodatkowe (dostępne w każdej chwili po wejściu na etap)

Idź do zagrody byka. Wewnątrz zagrody znajdziesz kartę z jakiem Yasmin (*Yasmin the yak card*). Wskocz do zagrody i kliknij na kartę. Posłuchaj uważnie

wymowy głoski /j/.

### Ćwiczenie z książki ucznia (dostępne w każdej chwili po wejściu na etap)

Idź do stoiska Rolnika Gilesa, które znajduje się po lewej stronie targu. Kliknij na pudełko z pomidorami na jego stoisku, a przeniesiesz się do gry „Zrób zdjęcie” (*Photo shoot*), dzięki której powtórzysz nazwy produktów spożywczych.



<i>chocolate</i>	<i>yoghurt</i>	<i>bread</i>	<i>cheese</i>	<i>milk</i>	<i>meat</i>
czekolada	jogurt	chleb	ser	mleko	mięso

Aby zaliczyć zadanie, musisz udzielić co najmniej 4 poprawnych odpowiedzi.

### Wyjście z etapu

- Na etap 8 ➡ Idź w prawą stronę do końca etapu i kliknij, gdy kursor zmieni się w strzałkę *GO RIGHT*.
- Na etap 6 ➡ Idź w lewą stronę na początek etapu. Znajdź znak przystanku autobusowego po prawej stronie snopka słomy i kliknij na ten znak. Możesz też użyć swojej mapy.



<b>Etap 8</b>	<b>Jestem podekscytowany</b>
<b>Miejsce</b>	Park rozrywki <i>Treetops</i> : wejście do parku, jaskinia i korony drzew

<b>Podstawowe słownictwo</b>	<p><b>Uczucia:</b> <i>excited</i> – podekscytowany, <i>happy</i> – szczęśliwy, <i>hot</i> – zgrzany, <i>hungry</i> – głodny, <i>hurt</i> – zraniony, <i>scared</i> – wystraszony, <i>thirsty</i> – spragniony, <i>tired</i> – zmęczony</p> <p><b>Inne:</b> <i>eye</i> – oko, <i>fish</i> – ryba, <i>flower</i> – kwiat, <i>frog</i> – żaba, <i>hand</i> – dłoń, <i>leaf</i> – liść</p>	
<b>Podstawowe zwroty</b>	<p><i>He's/She's (thirsty).</i> – On/Ona jest (spragniony/spragniona).</p> <p><i>How many (birds) can you see?</i> – Ile (ptaków) widzisz?</p> <p><i>I'm (happy).</i> – Jestem (szczęśliwy/szczęśliwa).</p> <p><i>Let's have some fun!</i> – Pobawmy się!</p>	
<b>Dodatkowe</b>	<b>słownictwo</b>	<p><i>adventure park</i> – park rozrywki, <i>answer</i> – odpowiedź, <i>apples</i> – jabłka, <i>binoculars</i> – okulary, <i>bored</i> – znudzony, <i>cave</i> – jaskinia, <i>cheetah</i> – gepard, <i>fireworks</i> – fajerwerki, <i>first</i> – pierwszy, <i>glow stick</i> – świecząca pałeczka, <i>hat</i> – czapka, <i>hurt</i> – zraniony, <i>ice lolly</i> – lody na patyku, <i>party</i> – bal, <i>questions</i> – pytania, <i>slide</i> – zjeżdżalnia, <i>sticking plaster</i> – plaster opatrunkowy, <i>too</i> – także, <i>trees</i> – drzewa</p>
	<b>zwroty</b>	<p><i>Are you (hungry)?</i> – Czy jesteś (głodny/głodna)?</p> <p><i>I don't want (that).</i> – Nie chcę (tego).</p> <p><i>I haven't got any (juice).</i> – Nie mam (soku).</p> <p><i>Is he/she (happy)?</i> – Czy ona/on jest (szczęśliwa/szczęśliwy)?</p> <p><i>Look for (a leaf).</i> – Poszukaj (liścia).</p> <p><i>Off you go!</i> – Idź już!</p> <p><i>What can (I do)?</i> – Co mogę zrobić?</p> <p><i>You can (go into the park).</i> – Możesz (iść do parku).</p>

<b>Przewodnik</b>
Twoim najważniejszym zadaniem na tym etapie jest odnalezienie Tracy.
<b>Zadanie 1:</b> Rozwesel dzieci.
<p>Aby ukończyć zadanie 1, będziesz potrzebować trzech przedmiotów:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Idź w prawą stronę, aż dotrzesz do szatni. Będą tam stały dwie osoby: jedna w czapce (Treetops Tony) i jedna bez czapki (Treetops Terry). Porozmawiaj z Treetops Terryem, stojącym po prawej stronie, a on da Ci butelkę <b>wody</b></li> </ul>



(water).

- Idź w prawą stronę i odbierz **plaster opatrunkowy** (*sticking plaster*) z lady furgonetki z lodami.
- Porozmawiaj z kobietą (Treetops Tasha), stojącą na zewnątrz furgonetki z lodami, a ona da Ci **loda na patyku** (*ice lolly*).

Teraz porozmawiaj z Treetops Tonym, stojącym przed szatnią. Tony poprosi Cię o pomoc pięćce płaczących dzieci, które stoją przy wejściu do parku rozrywki *Treetops Adventure Park*. Porozmawiaj z opiekunem każdego dziecka, aby dowiedzieć się, dlaczego jest ono smutne. Potem użyj odpowiedniego przedmiotu ze swojego plecaka, aby je rozweselić.

	Dziecko	Problem	Rozwiązanie
	Erin	<i>Erin is scared.</i> Erin boi się.	Daj jej misia zabawkę z etapu 4.
	Tammy	<i>Tammy is thirsty.</i> Tammy chce się pić.	Daj jej wodę.
	Carrie	<i>Carrie is hurt.</i> Carrie skaleczyła się.	Użyj plastra opatrunkowego.
	David	<i>David is hungry.</i> David jest głodny.	Daj mu pudełko z drugim śniadaniem z etapu 7.
	Andrew	<i>Andrew is too hot.</i> Andrew jest za gorąco.	Daj mu lody na patyku.

Kiedy już wszystkie dzieci będą zadowolone, idź w prawą stronę etapu i kliknij na wejście wykute w skale. Gdy będziesz mógł go użyć, kursor zmieni się w strzałkę **GO RIGHT**.

**Zadanie 2:** Znajdź drogę przez jaskinię do zjeżdżalni w koronach drzew.

Użyj czterech drewnianych pni i drewnianej platformy, aby wskoczyć na półkę skalną do Azteka, który tam stoi.

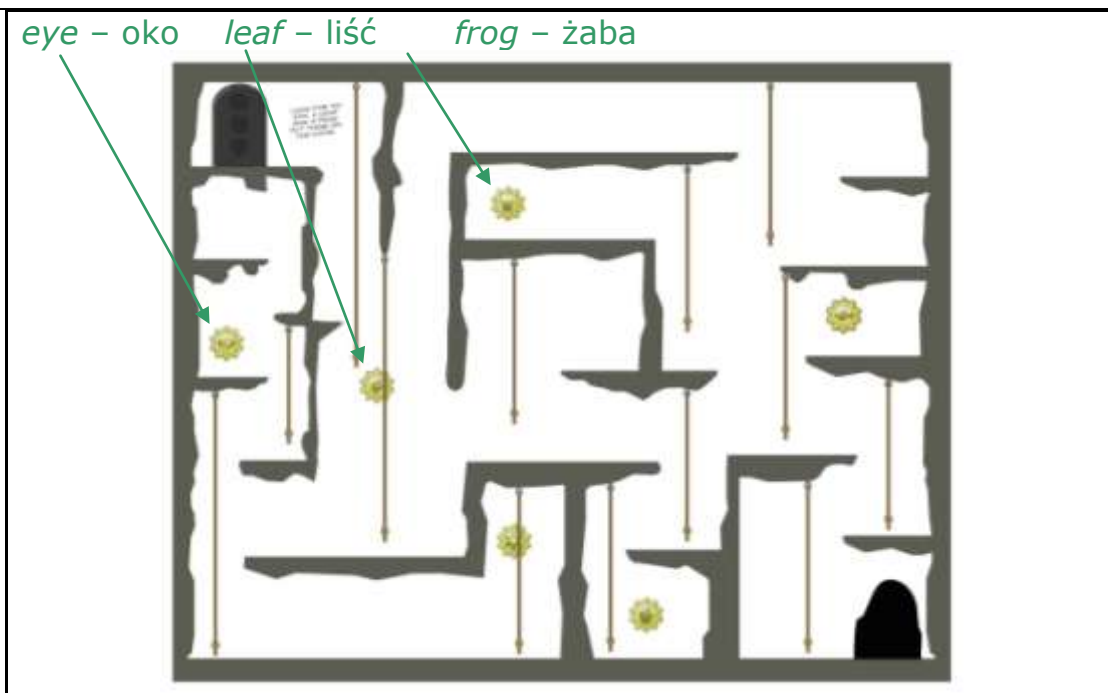
Porozmawiaj z Aztekiem, a on przydzieli Ci zadanie. Kliknij na lornetkę po jego lewej stronie, by zacząć. Zobaczysz ptaki, motyle i jabłka na drzewach. Aztek zada Ci trzy pytania. Wybierz właściwą odpowiedź w dymkach.



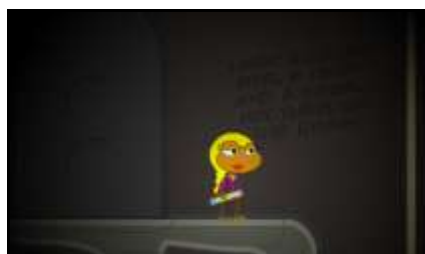
<i>How many birds can you see?</i> Ile widzisz ptaków?	<i>Seven.</i> Siedem.
<i>How many butterflies can you see?</i> Ile widzisz motyli?	<i>Nine.</i> Dziewięć
<i>How many apples can you see?</i> Ile widzisz jabłek?	<i>Three.</i> Trzy.

Gdy odpowiesz na wszystkie pytania, Aztek da Ci **świecącą pałeczkę** (glow stick).

Teraz wejdź do jaskini po prawej stronie Azteka. Świecąca pałeczka oświetli Ci drogę. Na swojej drodze zobaczysz złote koła zębate, każde z innym obrazkiem: ryby, żaby, ręki, kwiatka, liścia, oka. Należy zabrać: **oko, liść, żabę**. Pozostałe koła również można zabrać, ale nie są potrzebne do wykonania zadania.



Idź do lewego górnego rogu jaskini. Wskazówka na ścianie mówi: *LOOK FOR AN EYE, A LEAF AND A FROG. PUT THEM ON THE DOOR* – SZUKAJ OKA, LIŚCIA I ŻABY. POŁÓŻ JE NA DRZWIACH. Mając już trzy potrzebne koła zębate, kliknij na drzwi po lewej stronie napisu, a wówczas pojawi się okienko. Przeciągnij i pozostaw trzy przedmioty (oko, liść, żabę) w okrągłych wcięciach w drzwiach w dowolnej kolejności. Drzwi otworzą się i znajdziesz się na zewnątrz jaskini, w koronach drzew.



**!** Jeśli przeciągniesz niewłaściwe koła, zadanie trzeba będzie zacząć od początku i znajdziesz się znowu przed jaskinią. Zachowasz jednak wszystkie zebrane do tej pory koła.

Będąc już w koronach drzew, przeskocz w lewą stronę przez drewniane platformy, aż zobaczysz Królową Treetops, stojącą obok zjeżdżalni. Porozmawiaj z królową, a zjeżdżalnia przeniesie Cię na początek etapu.

### Zakończenie

W nagrodę za wykonanie wszystkich zadań odbędzie się na Twoją cześć bal z fajerwerkami. Uczniowie powinni upewnić się, że ukończyli wszystkie ćwiczenia dodatkowe, jeśli chcą dostać osiem złotych gwiazdek na swoich raportach.

### Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Na brzegach jeziora pod olbrzymimi drzewami zobaczysz Treetops Tony'ego. Porozmawiaj z nim, a on da Ci **czapkę na bal** (*party hat*).

### Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Na brzegu jeziora zobaczysz Treetops Tarę, stojącą po prawej stronie Treetops Tonego. Kiedy z nią porozmawiasz, Tara da Ci kartę z rekinem Sharon (*Sharon the shark card*). Posłuchaj uważnie wymowy głoski /ʃ/.

### Ćwiczenie dodatkowe (dostępne w każdej chwili po wejściu na etap)

Po lewej stronie szatni, za Erin, zobaczysz ławkę, na której leży karta z gepardem Charliem (*Charlie the cheetah card*). Posłuchaj uważnie wymowy głoski /tʃ/.

### Ćwiczenie z książki ucznia (dostępne w każdej chwili po wejściu na etap)

Kiedy będziesz skakał poprzez korony drzew i drewniane platformy do Królowej Treetops, zobaczysz niebieskiego ptaszka siedzącego na drzewie. Kliknij na niego, a przeniesiesz się do gry „Głodny rekin” (*Hungry Shark*), dzięki której powtórzysz przymiotniki opisujące uczucia.



<i>thirsty</i>	<i>bored</i>	<i>tired</i>	<i>hungry</i>	<i>happy</i>	<i>scared</i>
spragniony	znudzony	zmęczony	głodny	szczęśliwy	wystraszony

Aby zaliczyć zadanie, musisz udzielić co najmniej 4 poprawnych odpowiedzi.

### Wyjście z etapu

Na etap 7 ➔ Idź w lewą stronę na początek etapu i kliknij, gdy kursor zmieni się w strzałkę *GO LEFT*. Możesz też użyć swojej mapy.

## Ważne przedmioty

Etap 0	
<i>train ticket</i> – bilet kolejowy	Daj bilet konduktorowi na peronie.
<i>Picture Dictionary</i> – Słowniczek obrazkowy	Użyj go, aby sprawdzić znaczenie nieznanych słów. W słowniczku znajdziesz obrazek i wymowę każdego ze słów kluczowych.
<i>Animal Card Album</i> – Album na karty ze zwierzętami	Podczas gry musisz odszukać wszystkie szesnaście kart. Będą one przechowywane w tym albumie.
Etap 1	
<i>token</i> – żeton	Daj go sprzedawcy balonów.
<i>balloon</i> – balon	Kliknij na napis <i>HOLD</i> , by nosić balon ze sobą. Kliknij na napis <i>PUT DOWN</i> , by schować balon z powrotem do plecaka.
Etap 2	
<i>missing stationery list</i> – lista zagubionych przyborów szkolnych	Zbierz wszystkie przedmioty z tej listy, aby ukończyć zadanie 1 na etapie 2.
<i>trumpet</i> – trąbka	Kliknij na napis <i>USE</i> , by posłuchać hiszpańskiej melodii.
<i>spiky hair mousse</i> – pianka do włosów	Kliknij na napis <i>PUT ON</i> , a Twoja postać będzie mieć zielone włosy. Kliknij na napis <i>TAKE OFF</i> , by wrócić do poprzedniego wyglądu postaci.
Etap 3	
<i>ice cream</i> – lody	Kliknij na napis <i>HOLD</i> , aby nosić lody ze sobą. Kliknij na napis <i>PUT DOWN</i> , by schować lody z powrotem do plecaka.
<i>camera</i> – aparat fotograficzny	Aparat fotograficzny pozwoli Ci robić zdjęcia na całej wyspie. Kliknij na napis <i>USE</i> na karcie, a potem przesunij kursor i kliknij, aby zrobić zdjęcie. Kliknij na jedną z miniatur na dole, by zobaczyć zdjęcie w całości. Kliknij raz jeszcze, by wrócić do widoku miniatur. Kliknij na napis <i>DELETE</i> , by usunąć zdjęcie.
<i>clown face paint</i> – farba do malowania twarzy	Kliknij na napis <i>PUT ON</i> , aby wyglądać jak klaun. Kliknij na napis <i>TAKE OFF</i> , by wrócić do poprzedniego wyglądu postaci.

Etap 4	
<i>teddy bear</i> – miś zabawka	Na etapie 8 oddaj misia Erin, która płacze, ponieważ jest przestraszona.
<i>fun paint</i> – farba	Kliknij na napis <i>USE</i> , by zmienić kolor skóry. Twoja skóra wróci do wyjściowego koloru, gdy upodobnisz się do innej postaci lub gdy wyjdiesz z etapu.
Etap 5	
<i>rosette</i> – kokarda	Kliknij na napis <i>PUT ON</i> , by przypiąć sobie kokardę. Kliknij na napis <i>TAKE OFF</i> , by ją zdjąć.
<i>dog photo</i> – zdjęcie psa	Otrzymasz zdjęcie psa od Pat Poodle.
Etap 6	
<i>sticker book</i> – książka z nalepkami	Daj książkę Ricie.
<i>rabbit ears</i> – królicze uszy	Kliknij na napis <i>PUT ON</i> , aby móc założyć sobie królicze uszy. Kliknij na napis <i>TAKE OFF</i> , aby je zdjąć.
Etap 7	
<i>food labels</i> – etykiety produktów	Zebranie tych etykietek pozwoli Ci ponazywać produkty na stoiskach na targu.
<i>banana</i> – banan	Daj banana Bonnie, a ona da Ci ciastko czekoladowe.
<i>chocolate cake</i> – ciastko czekoladowe	Daj ciastko Benowi, a on da Ci sałatkę.
<i>salad</i> – sałatka	Daj sałatkę Belindzie, a ona da Ci sok.
<i>juice</i> – sok	Daj sok Borysowi, a on da Ci jogurt.
<i>yoghurt</i> – jogurt	Daj jogurt Betty, a ona da Ci pudełko z drugim śniadaniem.
<i>lunch box</i> – pudełko z drugim śniadaniem	Na etapie 8 daj pudełko Davidowi, który płacze, ponieważ jest głodny.
<i>chocolate cake</i> – ciasto czekoladowe	Kliknij na napis <i>EAT</i> , a Twoja postać będzie ubrudzona czekoladą po zjedzeniu ciasta. Czekolada z twarzy zniknie, gdy upodobnisz się do innej postaci lub przejdziesz do następnego etapu.
Etap 8	
<i>water</i> – woda	Daj wodę Tammy, która płacze, ponieważ chce jej się pić.

<i>sticking plaster</i> – plaster opatrunkowy	Daj plaster Carrie, która płacze, ponieważ się skaleczyła.
<i>ice lolly</i> – lody na patyku	Daj lody Andrew, który płacze, ponieważ jest mu za gorąco.
<i>glow stick</i> – świecąca pałeczka	Będziesz potrzebować jej do oświetlenia sobie drogi w jaskini.
<i>party hat</i> – czapka na bal	Kliknij na napis <i>PUT ON</i> , aby ją założyć. Kliknij na napis <i>TAKE OFF</i> , aby ją zdjąć.