



GRA ONLINE



PRZEWODNIK

Etap 0	Witamy na Tropical Island (samouczek)
Miejsce	Dziedziniec średniowiecznego zamku

Podstawowe słownictwo	Kolory: <i>blue</i> – niebieski, <i>orange</i> – pomarańczowy, <i>red</i> – czerwony Inne: <i>climb</i> – wspinać się, <i>hello</i> – cześć
Podstawowe zwroty	<i>I'm (Princess Emily).</i> – Jestem (księżniczka Emily). <i>What's your name?</i> – Jak masz na imię? <i>Where's (my pipe)?</i> – Gdzie jest (moja fujarka)?
Dodatkowe	słownictwo <i>castle</i> – zamek, <i>come</i> – iść, <i>meet</i> – poznać, <i>need</i> – potrzebować, <i>pipe</i> – fujarka, <i>princess</i> – księżniczka, <i>rope</i> – lina
	zwroty <i>Can (I get into the castle)?</i> – Czy mogę (wejść do zamku)? <i>Thanks for (your help).</i> – Dziękuję za (pomoc). <i>You can't (go in there).</i> – Nie możesz (tam wejść).

Przewodnik

Twoim najważniejszym zadaniem na tym etapie jest uzyskanie dostępu do zamku.

Wstęp

Zły Bob-a-Job za pomocą swojej maszyny pogodowej spowoduje potworną burzę nad Tropical Island. W tym czasie Ty będziesz w łódce na morzu. Księżniczka Emily przybędzie Ci na pomoc i bezpiecznie odwiezie Cię swoim balonem na brzeg Tropical Island.

Krok 1

Na zamkowym dziedzińcu porozmawiaj z Zaklinaczem Węży (*Snake Charmer*), który poprosi Cię o pomoc w znalezieniu fujarki.



Krok 2

Idź w lewą stronę i zabierz **fujarkę** (*pipe*), która znajduje się na zbrojowni.



Krok 3

Wróć do Zaklinacza Węży i kliknij na jego postać, aby zwrócić mu fujarkę.

Krok 4

Porozmawiaj z Zaklinaczem Węży, a on da Ci pewne wskazówki:

*Climb the blue rope and then the red rope and then the orange rope.
Musisz wspiąć się do góry na niebieskiej linie, potem na czerwonej
i na końcu na pomarańczowej linie.*

Kolorowe liny, po których będziesz się wspinać, wyrosną z waz stojących po lewej stronie Zaklinacza Węży. Postępuj według jego wskazówek.

! Liny nie będą cały czas dostępne, więc musisz wspiąć się bardzo szybko, zanim schowają się z powrotem do waz. Liny schowają się także, jeśli będziesz wspinać się po linie niewłaściwego koloru. Gdy nie uda Ci się wejść na wieżę, porozmawiaj jeszcze raz z Zaklinaczem Węży, aby ponownie zacząć zadanie.

Kiedy będziesz już na wieży, kliknij na okno, aby wejść do zamku.

Chatroom

Zanim wyjdiesz z tego etapu, zapamiętaj lokalizację chatroomu. Możesz do niego wejść, klikając na drewniane drzwi w ścianie zamku. Znajdują się one po prawej stronie zbrojowni. W chatroomie możesz komunikować się z innymi użytkownikami dostępnymi online i grać z nimi w różne gry.



Wyjście z etapu

Na etap 1 ➔ Wejść przez okno znajdujące się na szczycie wieży.

Etap 1	Moje zabawki
Miejsce	Wnętrze zamku

Podstawowe słownictwo	<p>Liczby: <i>one–twenty</i> (1–20)</p> <p>Zabawki: <i>ball</i> – piłka, <i>bike</i> – rower, <i>boat</i> – łódka, <i>car</i> – samochód, <i>doll</i> – lalka, <i>toy</i> – zabawka, <i>train</i> – pociąg</p>
Podstawowe zwroty	<p><i>How many (shields) can you see?</i> – Ile (tarcz) widzisz?</p> <p><i>It's (a doll).</i> – To jest (lalka).</p> <p><i>What's this?</i> – Co to jest?</p>
Dodatkowe	<p>słownictwo</p> <p>Jedzenie: <i>bread</i> – chleb, <i>chocolate</i> – czekolada</p> <p>Zabawki: <i>kite</i> – latawiec, <i>teddy bear</i> – miś</p> <p>Inne: <i>again</i> – jeszcze raz, <i>brave</i> – odważny, <i>congratulations</i> – gratulacje, <i>favourite</i> – ulubiony, <i>jigsaw frame</i> – ramka do układanki, <i>key</i> – klucz, <i>knight</i> – rycerz, <i>locked</i> – zamknięty/uwięziony, <i>lots</i> – dużo, <i>machine</i> – maszyna, <i>missing</i> – brakujące, <i>old</i> – stary, <i>on</i> – na, <i>problem</i> – problem, <i>rainbow</i> – tęcza, <i>rainy</i> – deszczowy, <i>right</i> – prawda, <i>room</i> – pokój, <i>shield</i> – tarcza, <i>storm</i> – burza, <i>take</i> – wziąć, <i>too</i> – także, <i>weather</i> – pogoda, <i>wet</i> – mokry, <i>wrong</i> – źle</p>
	<p>zwroty</p> <p><i>Good luck.</i> – Powodzenia.</p> <p><i>Help (us)!</i> – Pomóż (nam)!</p> <p><i>Here, take this.</i> – Proszę, weź to.</p> <p><i>How many books have you got?</i> – Ile masz książek?</p> <p><i>I don't like (this rainy weather).</i> – Nie lubię (tej deszczowej pogody).</p> <p><i>I love (my books).</i> – Uwielbiam (moje książki).</p> <p><i>Let's (play).</i> – Pobawmy się.</p> <p><i>My hair gets wet.</i> – Moje włosy mokną.</p> <p><i>Take it to the weather machine.</i> – Zabierz to do maszyny pogodowej.</p> <p><i>That's (right).</i> – Zgadza się.</p> <p><i>These are (my shields).</i> – To są (moje tarcze).</p> <p><i>This is (my castle).</i> – To jest (mój zamek).</p> <p><i>Try (again).</i> – Spróbuj (jeszcze raz).</p> <p><i>Well done.</i> – Dobra robota.</p> <p><i>What's your favourite (toy)?</i> – Jaka jest Twoja ulubiona (zabawka)?</p> <p><i>Who are (you)?</i> – Kim (jesteś)?</p> <p><i>You're (right/wrong).</i> – Masz rację/Mylisz się.</p>

Przewodnik

Twoim najważniejszym zadaniem na tym etapie jest odnalezienie fioletowej części tęczowego klucza.

Zadanie 1: Rozwiąż zabawkową zgadywanę Księcia Erica.

Zaraz po wejściu na etap Księżniczka Emily wręczy Ci **Słowniczek obrazkowy** (*Picture Dictionary*) i **tęczowy klucz** (*rainbow key*), w którym brakuje kilku części. Musisz odnaleźć wszystkie brakujące elementy tęczowego klucza, aby powstrzymać Bob-a-Joba.

Idź w prawą stronę, aby odnaleźć Księcia Erica. Porozmawiaj z nim i zaproponuj wspólną zabawę. Otworzy się gra „Zgadywanka” (*Quiz*), dzięki której powtórzysz nazwy zabawek.

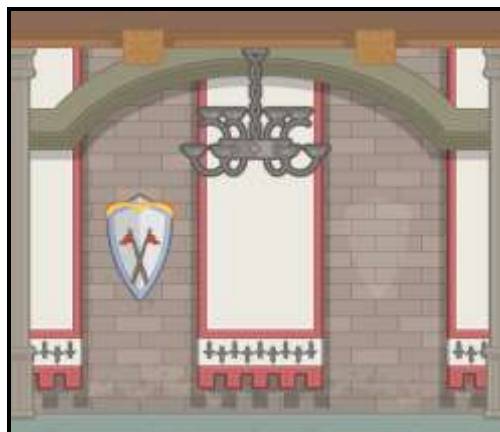
Wskaż pięć z tych rzeczy (będą się one pojawiać w losowej kolejności):

<i>a bike</i>	<i>a car</i>	<i>a ball</i>	<i>a teddy bear</i>
rower	samochód	piłka	miś
<i>a kite</i>	<i>a train</i>	<i>a doll</i>	<i>a boat</i>
latawiec	pociąg	lalka	łódka

Aby zaliczyć zadanie, musisz udzielić co najmniej 3 poprawnych odpowiedzi.

Zadanie 2: Znajdź brakujące tarcze Króla.

Idź w prawą stronę, aż dojdiesz do klatki schodowej. Zejdź schodami w dół do sali tronowej, położonej piętro niżej. Porozmawiaj z Królem, który stoi na środku sali. Odpowiedz na jego pytanie, dotyczące tarcz na ścianie.



- Policz najpierw tarcze wiszące na ścianie (jedna z nich jest na obrazku powyżej), a potem brakujące tarcze (jedną z nich wskazuje jaśniejsza plama na ścianie na obrazku powyżej).

Na ścianie znajduje się 8 tarcz,
2 tarcz brakuje.

Król poprosi Cię o odnalezienie brakujących tarcz.

Wejź schodami na ostatnie piętro i idź w lewą stronę. **Tarcza 1** (*shield 1*) jest oparta o komodę. Zabierz ją.

Zejdź schodami na parter i idź w lewą stronę. Obok zielonego worka znajdziesz **tarczę 2** (*shield 2*). Zabierz ją.

Oddaj obie tarcze królowi, który znajduje się w sali tronowej. W nagrodę da Ci **zbroję rycerską** (*knight costume*) i fioletową część tęczowego klucza.

Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Zejdź schodami do sali bankietowej na parterze. Porozmawiaj z Księżniczką Elizabeth, a ona wręczy Ci **latawiec** (*kite*).

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

Idź na ostatnie piętro, gdzie po prawej stronie Księżniczki Emily znajdziesz element układanki z czekoladą. Gdy weźmiesz tę część, dostaniesz **ramkę do układanki** (*jigsaw frame*).

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

Idź na środkowe piętro, gdzie stoi Król. Po lewej stronie znajdziesz element układanki z chlebem.

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

Odszukaj misia znajdującego się obok Księcia Erica na parapecie na ostatnim piętrze. Zostaniesz wówczas przeniesiony do gry „Zgadywanka” (*Quiz*), dzięki której powtórzysz liczebniki i nazwy zabawek.



Odpowiedz na pięć pytań (w dowolnej kolejności):

How many teddy bears can you see?

4

Ile misiów widzisz?

How many balls can you see?

11

Ile piłek widzisz?

How many boats can you see?

2

Ile łódek widzisz?	
<i>How many kites can you see?</i> Ile latawców widzisz?	7
<i>How many dolls can you see?</i> Ile lalek widzisz?	13
<i>How many trains can you see?</i> Ile pociągów widzisz?	5
<i>How many bikes can you see?</i> Ile rowerów widzisz?	8
<i>How many cars can you see?</i> Ile samochodów widzisz?	7
Aby zaliczyć zadanie, musisz udzielić co najmniej 4 poprawnych odpowiedzi.	

Wyjście z etapu

- Na etap 2 ➤ Kliknij na wejście widoczne na dole klatki schodowej. Krata zasłaniająca wejście uniesie się tylko wówczas, gdy wykonasz najważniejsze zadania.
- Na etap 0 ➤ Idź na ostatnie piętro do okna, które znajduje się po lewej stronie Księżniczki Emily. Ustaw kursor nad oknem i kliknij. Możesz też użyć swojej mapy.

Etap 2	Moja rodzina
Miejsce	W zamkowym skarbcu, następnie przed rezydencją

Podstawowe słownictwo	<p>Rodzina: <i>brother</i> – brat, <i>dad</i> – tata, <i>granddad</i> – dziadek, <i>granny</i> – babcia, <i>mum</i> – mama, <i>sister</i> – siostra</p> <p>Dom: <i>bathroom</i> – łazienka, <i>bedroom</i> – sypialnia, <i>house</i> – dom, <i>kitchen</i> – kuchnia, <i>living room</i> – salon</p> <p>Inne: <i>catch</i> – złapać, <i>news</i> – wiadomości, <i>newspaper</i> – gazeta, <i>sure</i> – na pewno/oczywiście</p>	
Podstawowe zwroty	<p><i>He's in the (bathroom).</i> – On jest w (łazience)</p> <p><i>Where's (Disguiso)?</i> – Gdzie jest (Disguiso)?</p>	
Dodatkowe	słownictwo	<p>Rodzina: <i>aunt</i> – ciocia, <i>cousin</i> – kuzyn, <i>parents</i> – rodzice, <i>uncle</i> – wujek</p> <p>Jedzenie: <i>apple</i> – jabłko, <i>nuts</i> – orzechy</p> <p>Inne: <i>binoculars</i> – lornetka, <i>butler</i> – lokaj, <i>dry</i> – suchy, <i>keep</i> – trzymać, <i>knight</i> – rycerz, <i>magazine</i> – czasopismo, <i>police officer</i> – policjant, <i>stop</i> – zatrzymać się, <i>umbrella</i> – parasolka, <i>wanted list</i> – lista poszukiwanych, <i>wordsearch</i> – wyszukiwanie wyrazów</p>
	zwroty	<p><i>(Bob-a-Job) wants (the rainbow key).</i> – (Bob-a-Job) chce mieć (tęczowy klucz).</p> <p><i>Can I (have one)?</i> – Czy mogę (wziąć jedno)?</p> <p><i>Good to see (a knight).</i> – Miło zobaczyć (rycerza).</p> <p><i>Here you go.</i> – Gotowe.</p> <p><i>How can (I help)?</i> – Jak mogę (pomóc)?</p> <p><i>I like (the wordsearch).</i> – Lubię (wyszukiwanie wyrazów).</p> <p><i>Who are you looking for?</i> – Kogo szukasz?</p>

Przewodnik
Twoim najważniejszym zadaniem na tym etapie jest odnalezienie niebieskiej części tęczowego klucza.
Zadanie 1: Rozwiąż zadanie Lokaja.
Porozmawiaj z Lokajem (<i>Butler</i>) i pomóż mu rozwiązać zadanie, polegające na wyszukiwaniu wyrazów.



- sister
- siostra
- brother
- brat
- parents
- rodzice
- cousin
- kuzyn
- aunt
- ciocia
- uncle
- wujek

- Kliknij, przytrzymaj przycisk myszy i przeciągnij kursor, rysując linię wzdłuż słowa. Puść przycisk, gdy dojdiesz do ostatniej litery w słowie.

Lokaj w nagrodę wręczy Ci **parasolkę** (*an umbrella*). Następnie aktywuje przycisk, odsłaniający sekretne wyjście z zamku. Kliknij na to przejście (znajdujące się pod portretem), aby przejść do zadania 2.

Zadanie 2: Pomóż policjantom złapać przyjaciół Bob-a-Joba.

Idź w prawą stronę i porozmawiaj z Policjantką Jones, która przekaże Ci **lornetkę** (*binoculars*) i **listę poszukiwanych** (*wanted list*) z wizerunkami przyjaciół Bob-a-Joba.



Policjantka Jones zapyta Cię o miejsce przebywania każdego z przyjaciół Bob-a-Joba. Użyj lornetki, aby zajrzeć do poszczególnych pomieszczeń w rezydencji. Poruszaj kursorem, aby móc dokładnie przeszukać budynek i odnaleźć właściwą osobę.

Zamknij okienko (klikając na znak „X”) i odpowiedz Policjantce Jones, wybierając prawidłową odpowiedź.

Pytania Policjantki	Odpowiedzi
<i>Where's Disguiso?</i> Gdzie jest Disguiso?	<i>He's in the bathroom.</i> On jest w łazience.
<i>Where's Lucy Lock-Picker?</i> Gdzie jest Lucy Lock-Picker□	<i>She's in the living room.</i> Ona jest w salonie.
<i>Where's Safe Dave?</i> Gdzie jest Safe Dave?	<i>He's in the bedroom.</i> On jest w sypialni.
<i>Where's Kat Burglar?</i> Gdzie jest Kat Burglar?	<i>She's in the bedroom.</i> Ona jest w sypialni.

Policjantka Jones aresztuje wszystkich przyjaciół Bob-a-Joba, a potem w nagrodę da Ci niebieską część tęczowego klucza.

Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Idź w prawą stronę wzdłuż ogrodzenia rezydencji, aby poznać Stef Press. Porozmawiaj z nią, a ona wręczy Ci egzemplarz **Wiadomości z Tropical Island** (*Tropical Island News*).

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

Idź do zamkowego skarbcza, gdzie przebywa Lokaj. Na półce znajdującej się za Lokajem, pomiędzy szklanymi kieliszkami, znajdziesz element układanki z jabłkiem.

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

Idź do wozu telewizyjnego zaparkowanego przed bramą wjazdową do rezydencji. Po lewej stronie furgonetki znajdziesz element układanki z orzechem.

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

Idź do zamkowego skarbcza, gdzie przebywa Lokaj. Na samej górze szafy stojącej za nim zobaczysz szklane butelki. Kliknij na butelkę, która stoi z przodu. Zostaniesz wtedy przeniesiony /przeniesiona do gry „Zrób zdjęcie” (*Photo shoot*), dzięki której powtórzysz nazwy członków rodziny.



<i>mum</i>	<i>brother</i>	<i>granddad</i>	<i>parents</i>	<i>dad</i>	<i>sister</i>	<i>granny</i>
mama	brat	dziadek	rodzice	tata	siostra	babcia

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

Wyjście z etapu

- Na etap 3 ➔ Idź w prawą stronę do końca etapu i kliknij, gdy kursor zmieni się w strzałkę *GO RIGHT*.
- Na etap 1 ➔ Idź do skarbca i kliknij na drzwi po lewej stronie.

Etap 3	Moje ciało
Miejsce	Jaskinia

Podstawowe słownictwo		<p>Nazwy czynności: <i>clap</i> – klaskać, <i>dance</i> – tańczyć, <i>jump</i> – skakać, <i>shake</i> – potrząsać, <i>stamp</i> – tupać, <i>swim</i> – pływać, <i>wave</i> – machać</p> <p>Ciało: <i>arms</i> – ramiona, <i>feet</i> – stopy, <i>fingers</i> – palce u rąk, <i>hands</i> – ręce, <i>legs</i> – nogi, <i>toes</i> – palce u stop</p>
Podstawowe zwroty		<p><i>Exercise is good for you.</i> – Ćwiczenia są dobre dla Ciebie.</p> <p><i>I've got (five fingers).</i> – Mam (pięć palców).</p> <p><i>This is (a cave).</i> – To jest (jaskinia).</p>
Dodatkowe	słownictwo	<p>Jedzenie: <i>chicken</i> – kurczak, <i>pizza</i> – pizza</p> <p>Inne: <i>bad</i> – zły, <i>cave</i> – jaskinia, <i>code</i> – kod, <i>exercise</i> – ćwiczenie, <i>find out</i> – odnaleźć, <i>fix</i> – naprawić, <i>fun</i> – zabawa, <i>get out of</i> – wyjść z, <i>have to</i> – musieć, <i>inside</i> – wewnątrz, <i>move</i> – poruszać, <i>rain</i> – deszcz, <i>ruby</i> – rubin, <i>say(s)</i> – mówić, <i>timer</i> – stoper/czasomierz</p>
	zwroty	<p><i>Are you (ready)?</i> – Czy jesteś (gotowy/gotowa)?</p> <p><i>Click on (the timer).</i> – Kliknij na (stoper).</p> <p><i>I don't know.</i> – Nie wiem</p> <p><i>Where are (we)?</i> – Gdzie (jesteśmy)?</p>

Przewodnik
Twoim najważniejszym zadaniem na tym etapie jest odnalezienie zielonej części tęczowego klucza.
Zadanie 1: Odpowiedz „prawda” lub „fałsz” Kamiennym Strażnikom.
<p>Idź w prawą stronę i porozmawiaj z Dziadkiem. Pomóż mu przesunąć głąz przed jaskinią. Podejdź do głązu i popchnij go (ustaw kursor nad gładem lub po jego drugiej stronie, przytrzymaj przycisk myszy). Kiedy przesuniesz głąz tak daleko, jak tylko się da, jaskinia otworzy się. Kliknij na wejście do jaskini, aby wejść do środka.</p> <p>Gdy będziesz już w środku, przeskocz na kamienną platformę, na której znajdują się kamienne rzeźby trzech Strażników. Kliknij na klepsydrę po lewej stronie. Posłuchaj każdego ze Strażników i odpowiedz: „Prawda” (<i>That's right</i>) lub „Fałsz” (<i>That's wrong</i>).</p>

Wypowiedzi Strażników mogą się różnić. Szczegóły wyglądu Strażników:

	Ramiona	Ręce	Palce u rąk	Nogi	Stopy	Palce u stóp
Strażnik A (po lewej stronie)	-	-	20	-	-	16
Strażnik B (w środku)	6	-	-	-	6	-
Strażnik C (po prawej stronie)	-	4	-	4	-	-

- Strażnik A: *I've got five fingers and ten toes.* (Mam pięć palców u rąk i dziesięć palców u stóp.)

Falsz – strażnik A ma dwadzieścia palców u rąk i szesnaście palców u stóp.

! Jeśli odpowiesz nieprawidłowo lub czas przeznaczony na wykonanie zadania skończy się, pod Twoimi stopami zapadnie się ziemia. Będziesz musiał/musiła wejść do jaskini jeszcze raz i zacząć zadanie ponownie.

Zadanie 2: Postępuj według wskazówek Dziadka.

Wskocz na porośniętą trawą półkę skalną po prawej stronie i porozmawiaj z Dziadkiem. Postępuj według jego wskazówek, klikając na właściwe obrazki umieszczone w kolumnie po prawej stronie.

skakać, tupać, klaskać, klaskać

Kiedy zakończysz zadanie, z góry spadnie lina. Wskocz na linę, a później na kolejną półkę skalną. Dziadek da Ci kolejne wskazówki. Tak jak w poprzednim zadaniu, klikaj na właściwe obrazki.

skakać, klaskać, tańczyć, machać, tańczyć








Po zakończeniu zadania zobaczysz kilka unoszących się żółtych bloczków. Wskocz na każdy z nich, a potem na kolejną półkę skalną. Tak jak w poprzednim zadaniu postępuj według wskazówek Dziadka, klikając na właściwe obrazki.

skakać, potrząsać, tańczyć, machać, tańczyć, pływać, skakać

Po zakończeniu zadania po prawej stronie zobaczysz ruchomą platformę. Wskocz na nią, a potem na kolejną półkę skalną.

! Jeśli trzykrotnie udzielisz błędnej odpowiedzi, głazy zaczną spadać z góry i wyeliminują Cię z zadania. Będziesz musiał/musiła wejść ponownie do jaskini i zacząć zadanie od początku.

Klucz do obrazków

			
skakać	tupać	klaskać	tańczyć
			
machać	kręcić	pływać	

Gdy zbliżysz się do miejsca, gdzie ukryte są skarby, Dziadek, Lindy i Joe będą szli za Tobą. Otrzymasz zieloną część tęczwowego klucza, a Dziadek wręczy Ci **rubin** (*ruby*). Wyjdź z jaskini, klikając na przejście po prawej stronie.

Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Porozmawiaj z Panem Jeepneyem na zewnątrz jaskini. Pomóż mu naprawić jego autobus, a on zabierze Cię do następnego etapu.

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

Po lewej stronie autobusu znajdziesz element układanki z kurczakiem.

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

Pomiędzy skarbami na końcu jaskini znajdziesz element układanki z pizzą.

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

Znajdź dwie złote monety leżące po prawej stronie wyjścia z jaskini i kliknij na nie. Przeniesiesz się do gry „Dopasuj karty” (*Match card*), dzięki której powtórzysz nazwy części ciała.



<i>arms</i>	<i>legs</i>	<i>toes</i>	<i>fingers</i>	<i>feet</i>	<i>hands</i>
ramiona	nogi	palce u nóg	palce u rąk	stopy	ręce

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

Wyjście z etapu

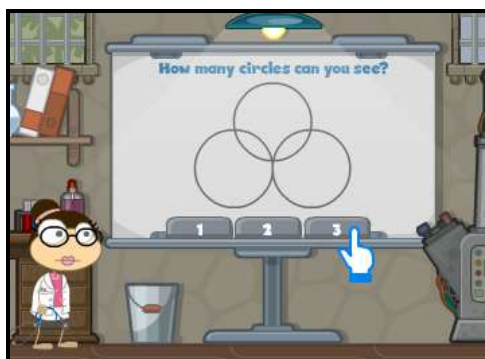
- Na etap 4 ➔ Napraw autobus Pana Jeepneya, a on zawiezie Cię do następnego etapu. Jeśli powróciłeś/powróciłaś do tego etapu i Pana Jeepneya już nie ma, kliknij na przystanek autobusowy, który znajduje się po prawej stronie bramy.
- Na etap 2 ➔ Idź w lewą stronę do końca etapu (przed jaskinią) i kliknij, gdy kursor zmieni się w strzałkę *GO LEFT*. Możesz też użyć swojej mapy.

Etap 4	Moja twarz
Miejsce	Więzienie na Tropical Island

Podstawowe słownictwo		<p>Wygląd: <i>big</i> – duży, <i>long</i> – długi, <i>short</i> – krótki, <i>small</i> – mały</p> <p>Części ciała: <i>ears</i> – uszy, <i>eyes</i> – oczy, <i>face</i> – twarz, <i>hair</i> – włosy, <i>mouth</i> – usta, <i>nose</i> – nos</p> <p>Kształty: <i>circle</i> – okrąg, <i>rectangle</i> – prostokąt, <i>square</i> – kwadrat, <i>triangle</i> – trójkąt</p>
Podstawowe zwroty		<p><i>He's/She's got (small eyes).</i> – On/Ona ma (małe oczy).</p> <p><i>I've got (a photo).</i> – Mam (zdjęcie).</p>
Dodatkowe	słownictwo	<p>Wygląd: <i>blond</i> – blond, <i>dark (hair)</i> – ciemne (włosy)</p> <p>Jedzenie: <i>cake</i> – ciasto, <i>toast</i> – grzanka</p> <p>Inne: <i>cell</i> – cela, <i>certificate</i> – zaświadczenie, <i>deputy</i> – zastępca, <i>doctor</i> – lekarz, <i>email</i> – e-mail, <i>empty</i> – puste, <i>eye/ear test</i> – badanie wzroku/słuchu, <i>first</i> – pierwszy, <i>governor</i> – naczelnik, <i>hear</i> – słyszeć, <i>image</i> – wizerunek, <i>photo</i> – zdjęcie, <i>prison</i> – więzienie, <i>write</i> – pisać</p>
	zwroty	<p><i>Give him this.</i> – Daj mu to.</p> <p><i>Here, you take it.</i> – Proszę, weź to.</p> <p><i>I see (you've got your certificate).</i> – Widzę, że (masz swoje zaświadczenie).</p> <p><i>I think (it's Bob-a-Job).</i> – Uważam, że (to jest Bob-a-Job).</p> <p><i>I won't tell you!</i> – Nie powiem ci!</p> <p><i>Let me out.</i> – Wypuść mnie.</p> <p><i>See the doctor.</i> – Wejdź do gabinetu lekarza.</p> <p><i>What word can you hear?</i> – Jakie słowo słyszysz?</p> <p><i>Who is it?</i> – Kto to jest?</p> <p><i>You can (be my Deputy).</i> – Możesz (zostać moim zastępcą).</p>

Przewodnik
Twoim najważniejszym zadaniem na tym etapie jest odnalezienie żółtej części tęczowego klucza.
Zadanie 1: Wykonaj badanie słuchu i wzroku.
Usłyszysz eksplozję, oznaczającą ucieczkę kilku więźniów: Kat Burglar, Safe Dave'a i Lucy Lock-Picker.
Wejdź do więzienia głównym wejściem, które znajduje się po prawej stronie Strażników Więziennych.

Po wejściu do środka porozmawiaj z Naczelnikiem Więzienia (*Prison Governor*), który poleci Ci, byś poszedł/poszła do lekarza. Idź na górę, znajdź Lekarzkę i porozmawiaj z nią. Przejdiesz badanie wzroku i słuchu.



- Kliknij na właściwą cyfrę, aby odpowiedzieć na pytanie.

Pytanie	Odpowiedź
<i>How many circles can you see?</i> Ile okręgów widzisz?	3
<i>How many triangles can you see?</i> Ile trójkątów widzisz?	4
<i>How many squares can you see?</i> Ile kwadratów widzisz?	7
<i>How many rectangles can you see?</i> Ile prostokątów widzisz?	1
<i>What word can you hear?</i> Jakie słowo słyszysz?	<i>triangle</i> trójkąt
<i>What word can you hear?</i> Jakie słowo słyszysz?	<i>square</i> kwadrat
<i>What word can you hear?</i> Jakie słowo słyszysz?	<i>circle</i> okrąg
<i>What word can you hear?</i> Jakie słowo słyszysz?	<i>rectangle</i> prostokąt

! Jeśli trzykrotnie udzielisz błędnej odpowiedzi, zostaniesz usunięty/usunięta z zadania. Aby zacząć zadanie od nowa, musisz ponownie porozmawiać z Lekarzką.

Po zakończeniu badania lekarka wręczy Ci **zaświadczenie o badaniu wzroku i słuchu** (*eye and ear test certificate*).

Wróć na parter do Naczelnika Więzienia.

Zadanie 2: Pomóż Naczelnikowi Więzienia napisać email.

Kliknij na postać Naczelnika Więzienia, aby dać mu zaświadczenie o badaniu wzroku i słuchu. Wręczy Ci **odznakę** (*badge*) Zastępcy Naczelnika Więzienia.

Porozmawiaj ponownie z Naczelnikiem Więzienia, który poprosi Cię o pomoc w napisaniu e-maila z opisem zbiegłych przestępców. Słuchaj instrukcji Naczelnika, klikając na odpowiednie obrazki.



- Naczelnik Więzienia: *She's got long dark hair.* (Ona ma długie, ciemne włosy.)
Zaznacz odpowiednie rubryki, klikając na nie.

Kat Burglar	Safe Dave	Lucy Lock-Picker
<i>She's got small eyes.</i> Ona ma małe oczy.	<i>He's got small eyes.</i> On ma małe oczy.	<i>She's got small eyes.</i> Ona ma małe oczy
<i>She's got a big mouth.</i> Ona ma duże usta.	<i>He's got a small mouth.</i> On ma małe usta.	<i>She's got a small mouth.</i> Ona ma małe usta.
<i>She's got long dark hair.</i> Ona ma długie, ciemne włosy.	<i>He's got short dark hair.</i> On ma krótkie, ciemne włosy.	<i>She's got long blond hair.</i> Ona ma długie blond włosy.

! Jeśli trzykrotnie udzielisz błędnej odpowiedzi, zadanie zakończy się. Aby rozpocząć zadanie od nowa, należy ponownie porozmawiać z Naczelnikiem Więzienia.

Gdy ukończysz zadanie, Naczelnik Więzienia wręczy Ci żółtą część tęczowego klucza.

Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Porozmawiaj z Lekarką, a ona da Ci **zdjęcie** Bob-a-Joba zrobione kamerą przemysłową (*CCTV image*).

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

Idź do gabinetu lekarskiego, a znajdziesz tam element układanki z ciastem, który znajduje się na krześle po lewej stronie białego ekranu.

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

Idź do biura, które znajduje się na górze po prawej stronie. Na drewnianym stołku znajdziesz element układanki z grzanką.

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

Znajdź krzesło na recepcji więziennej, która mieści się na parterze. Kliknij na nie, a przeniesiesz się do gry „Głodny rekin” (*Hungry Shark*), dzięki której powtórzysz nazwy części twarzy.



face
twarz

mouth
usta

nose
nos

ears
uszy

dark hair
ciemne
włosy

eyes
oczy

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

Wyjście z etapu

- Na etap 5 ➤ Na parterze więzienia idź w prawą stronę. Po drodze zobaczysz dziurę w ścianie, w miejscu gdzie eksplodowała bomba. Przejdź przez dziurę i idź dalej do końca etapu. Kliknij, gdy kursor zmieni się w strzałkę *GO RIGHT*.
- Na etap 3 ➤ Wyjdź z więzienia przez drzwi na recepcji. Gdy będziesz na zewnątrz, idź w lewą stronę aż do znaku przystanku autobusowego. Kliknij na ten znak. Możesz też użyć swojej mapy.

Etap 5	Zwierzęta
Miejsce	Farma Rolnika Gummidge'a

Podstawowe słownictwo	Zwierzęta: <i>animals</i> – zwierzęta, <i>cat</i> – kot, <i>cow</i> – krowa, <i>dog</i> – pies, <i>duck</i> – kaczka, <i>goat</i> – koza, <i>hen</i> – kura, <i>horse</i> – koń, <i>sheep</i> – owca Inne: <i>farm</i> – farma
Podstawowe zwroty	<i>It's a (cow).</i> – To jest krowa.
Dodatkowe	słownictwo Jedzenie: <i>sunflower seeds</i> – pestki słonecznika, <i>tomato sauce</i> – sos pomidorowy Inne: <i>chick</i> – kurczątka, <i>clean</i> – czysty, <i>farmer</i> – rolnik, <i>happy</i> – szczęśliwy, <i>letter</i> – list, <i>muddy</i> – zabłocony, <i>volcano</i> – wulkan, <i>wash</i> – myć
	zwroty <i>It's from (Bob-a-Job).</i> – To jest od (Bob-a-Joba). <i>Who's it from?</i> – Od kogo to jest?

Przewodnik


Twoim najważniejszym zadaniem na tym etapie jest odnalezienie pomarańczowej części tęczowego klucza.

Zadanie 1: Znajdź zwierzęta na farmie i umyj je.

Idź w prawą stronę i porozmawiaj z Dziadkiem. Pomóż mu odnaleźć zwierzęta chowające się w stogu siana, klikając na pary oczu, widoczne w sianie. Musisz odszukać łącznie dziewięć zwierząt.



Idź za Dziadkiem w prawą stronę. Zaprowadzi Cię on do Rolnika Gummidge'a. Porozmawiaj z nim i pomóż mu umyć zwierzęta. Posłuchaj uważnie, jak Rolnik Gummidge identyfikuje każde ze zwierząt i kliknij na odpowiadającą temu zwierzęciu ikonę, widoczną na maszynie do mycia.

<p>1. <i>It's a cow.</i> – To jest krowa. 2. <i>It's a hen.</i> – To jest kura. 3. <i>It's a goat.</i> – to jest koza. 4. <i>It's a duck.</i> – To jest kaczka. 5. <i>It's a horse.</i> – To jest koń. 6. <i>It's a horse.</i> – To jest koń. 7. <i>It's a cat.</i> – To jest kot. 8. <i>It's a sheep.</i> – To jest owca. 9. <i>It's a dog.</i> – To jest pies.</p>	Kliknij tu na konia →		Kliknij tu na ← krowę
	Kliknij tu na kozę →		Kliknij tu na ← kota
	Kliknij tu na kaczkę →		Kliknij tu na ← owcę
	Kliknij tu na psa →		Kliknij tu na ← kurę

! Jeśli podasz trzy błędne odpowiedzi, zadanie zakończy się. Aby zacząć od nowa, należy ponownie porozmawiać z Rolnikiem Gummidgem.

Po zakończeniu zadania Rolnik Gummidge wręczy Ci pomarańczową część tęczowego klucza.

Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Idź w prawą stronę, aż spotkasz na skraju etapu Listonoszkę, która przy Wulkanie Tropical Island da Ci **list** (*letter*) od Bob-a-Joba.

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

Znajdź element układanki z pestkami słonecznika, znajdujący się za stodołą.

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

Znajdź element układanki z sosem pomidorowym, który znajduje się przed drewnianym przejściem prowadzącym do miejsca mycia zwierząt.

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

Kliknij na wiadro stojące przed stodołą. Przeniesiesz się do gry „Śmieciuszki” (*Litterbugs*), dzięki której powtórzysz nazwy zwierząt domowych.



<i>cow</i> krowa	<i>horse</i> koń	<i>sheep</i> owca	<i>hen</i> kura	<i>duck</i> kaczka	<i>chick</i> kurczątko
---------------------	---------------------	----------------------	--------------------	-----------------------	---------------------------

Aby zaliczyć zadanie, musisz udzielić co najmniej 3 poprawnych odpowiedzi.

Wyjście z etapu

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

Etap 6	Jedzenie
Miejsce	Supermarket i restauracja na Tropical Island

Podstawowe słownictwo	Jedzenie: <i>apple</i> – jabłko, <i>banana</i> – banan, <i>bread</i> – chleb, <i>cake</i> – ciasto, <i>cheese</i> – ser, <i>chicken</i> – kurczak, <i>egg</i> – jajko, <i>fish</i> – ryba, <i>pizza</i> – pizza, <i>rice</i> – ryż, <i>salad</i> – sałatka
Podstawowe zwroty	<i>I like (cheese).</i> – Lubię (ser). <i>I don't like (pineapple).</i> – Nie lubię (ananasa).
Dodatkowe	słownictwo Jedzenie: <i>ice cream</i> – lody, <i>pineapple</i> – ananas, <i>tomato</i> – pomidor Inne: <i>chef</i> – kucharz, <i>computer</i> – computer, <i>lovely</i> – cudownie, <i>shopping</i> – zakupy, <i>some</i> – trochę, <i>tasty</i> – smaczny, <i>yuck</i> – fuu
	zwroty <i>Can you help me (find the rainbow key)?</i> – Czy możesz pomóc mi (odnaleźć tęczyowy klucz)? <i>Enjoy (your cake)!</i> – Smacznego! <i>What do you like?</i> – Co lubisz?

Przewodnik

Twoim najważniejszym zadaniem na tym etapie jest odnalezienie czerwonej części tęczyowego klucza.

Zadanie 1: Pomóż Babci Smith zrobić zakupy.

Idź w prawą stronę i wejdź do supermarketu Tropical. Porozmawiaj z Babcią Smith i pomóż jej znaleźć i kupić wszystkie produkty. Na przykład:



- Babcia Smith: *Please find me an apple.* – „Proszę, znajdź jabłko.”
Kliknij na jabłka, a potem kliknij na postać Babci Smith.


1. <i>Please find me an apple.</i> Proszę, znajdź jabłko.	6. <i>Please find me a fish.</i> Proszę, znajdź rybę.
2. <i>Please find me a banana.</i> Proszę, znajdź banana.	7. <i>Please find me a salad.</i> Proszę, znajdź sałatkę.
3. <i>Please find me a pizza.</i> Proszę, znajdź pizzę.	8. <i>Please find me some rice.</i> Proszę, znajdź ryż.
4. <i>Please find me a chicken.</i> Proszę, znajdź kurczaka.	9. <i>Please find me some bread.</i> Proszę, znajdź chleb.
5. <i>Please find me an egg.</i> Proszę, znajdź jajko.	10. <i>Please find me some cheese.</i> Proszę, znajdź ser.

Gdy wszystkie produkty zostaną odszukane i zakupione, Babcia Smith podziękuje Ci. Teraz wyjdź z supermarketu.

Zadanie 2: Pomóż Panu Sizzle serwować pizze.

Idź w prawą stronę i wejdź do pizzerii Tropical Island Pizza. Porozmawiaj z Panem Sizzle, który stoi za ladą, i pomóż mu obsługiwać klientów. Kliknij na obrazek właściwej pizzy na komputerze, zgodnie z życzeniami każdego klienta.

Ryba	Kurczak	Ananas
------	---------	--------

Ser	
Jajko	
Pomidor	

- Klient A: *I like cheese. I don't like pineapple and I don't like chicken.* „Lubię ser. Nie lubię ananasa i nie lubię kurczaka.”
Kliknij na obrazek pizzy z rybą i serem.

Preferencje klientów		Wybór pizzy
A	<i>I like cheese. I don't like pineapple and I don't like chicken.</i> – Lubię ser. Nie lubię ananasa	z rybą i serem

	i nie lubię kurczaka.	
B	<i>I like pineapple. I don't like cheese and I don't like tomato.</i> – Lubię ananasa. Nie lubię sera i nie lubię pomidora.	z ananasem i jajkiem
C	<i>I like fish. I don't like cheese and I don't like egg.</i> – Lubię rybę. Nie lubię sera i nie lubię jajka.	z rybą i pomidorem
D	<i>I like tomato. I don't like fish and I don't like chicken.</i> – Lubię pomidora. Nie lubię ryby i nie lubię kurczaka.	z pomidorem i ananasem
E	<i>I like chicken. I don't like egg and I don't like cheese.</i> – Lubię kurczaka. Nie lubię jajka i nie lubię sera.	z kurczakiem i pomidorem

! Jeśli trzykrotnie udzielisz błędnej odpowiedzi, zostaniesz usunięty z restauracji. Aby rozpocząć zadanie od nowa, musisz ponownie wejść do restauracji.

Gdy wszyscy klienci restauracji zostaną obsłużeni, Pan Sizzle da Ci czerwoną część tęczowego klucza.

Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Wróć do supermarketu Tropical i porozmawiaj z kasjerką, która da Ci kawałek **ciasta z Tropical Island** (*Tropical Island cake*).

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

Znajdź element układanki z lodami, który znajduje się pomiędzy supermarketem Tropical a pizzerią Tropical Island Pizza.

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

Znajdź kolejny element układanki z lodami, który znajduje się w witrynie z napojami w supermarkecie Tropical.

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

Idź do pizzerii i kliknij na stół znajdujący się po lewej stronie wejścia. Przeniesiesz się do gry „Zrób zdjęcie” (*Photoshoot*), dzięki której powtórzysz nazwy produktów spożywczych.



<i>fish</i> ryba	<i>chicken</i> kurczak	<i>egg</i> jajko	<i>cheese</i> ser	<i>tomato</i> pomidor	<i>pizza</i> pizza
---------------------	---------------------------	---------------------	----------------------	--------------------------	-----------------------

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 na znak przystanku autobusowego, znajdujący się po lewej stronie supermarketu.
- Na etap 5 ➤ Idź w lewą stronę na początek etapu i kliknij, gdy kursor zmieni się w strzałkę *GO LEFT*. Możesz też użyć swojej mapy.

Etap 7	Ubrania
Miejsce	Namiot cyrkowy

Podstawowe słownictwo		Ubrania: <i>clothes</i> – ubrania, <i>coat</i> – płaszcz, <i>dress</i> – sukienka, <i>hat</i> – kapelusz, <i>jumper</i> – bluza, <i>pyjamas</i> – piżama, <i>shirt</i> – koszula, <i>shoes</i> – buty, <i>skirt</i> – spódnica, <i>socks</i> – skarpety, <i>trousers</i> – spodnie, <i>T-shirt</i> – koszulka
Podstawowe zwroty		<i>I'm wearing (a blue coat).</i> – Mam na sobie (niebieski płaszcz).
Dodatkowe	słownictwo	Ubrania: <i>costume</i> – kostium, <i>jeans</i> – dżinsy, <i>scarf</i> – szalik, <i>shorts</i> – krótkie spodenki Inne: <i>actor</i> – aktor, <i>burger</i> – hamburger, <i>correct</i> – poprawne, <i>delivery</i> – dostawa, <i>parcel</i> – paczka, <i>put on</i> – założyć, <i>special</i> – niezwykły
	zwroty	<i>I haven't got that.</i> – Nie mam tego. <i>Put (the clothes in the right boxes).</i> – Włóż (ubrania do odpowiednich pudełek). <i>Put it on.</i> – Włóż to. <i>Take it off.</i> – Zdejmij to. <i>What are you wearing?</i> – Co masz na sobie?

Przewodnik
Twoim najważniejszym zadaniem na tym etapie jest odnalezienie różowej części tęczowego klucza.
Zadanie 1: Pomóż Adrianowi Clothes-Horse'owi włożyć ubrania do odpowiednich pudełek.
Idź w prawą stronę i wejdź do cyrkowego namiotu w niebieskie paski. Gdy będziesz wewnątrz, porozmawiaj z Adrianem Clothes-Horse, stojącym blisko wejścia. Pomóż mu powkładać ubrania do właściwych pudełek. Są dwie sztuki rzeczy z każdego rodzaju.



- Kliknij na ubranie, przytrzymaj je przyciskiem myszy i przeciągnij do odpowiedniego pudełka. Puść przycisk i pozostaw ubranie w pudełku.

Po zakończeniu zadania Adrian podziękuje Ci i powie, abyś poszedł/poszła zobaczyć się z Viv Eastwood.

Zadanie 2: Pomóż Viv Eastwood ubrać aktorów.

Idź w prawą stronę, aż dotrzesz do Viv Eastwood (ma pomarańczowe włosy i zielone okulary). Pomóż Viv ubrać aktorów we właściwe stroje. Viv da Ci czarny **kapelusz** (*hat*).

Rozmawiaj z aktorami, aż znajdziesz kogoś, kto weźmie czarny kapelusz. Gdy odnajdziesz tę osobę, daj jej rzecz, której potrzebuje, a ona w zamian da Ci inną rzecz. Kontynuuj rozmowy, aż wszyscy aktorzy będą mieli właściwe ubrania.

*Give the black hat to Johnnie Deep. He will give you a blue **coat**.*
 Daj czarny kapelusz Johnniemu Deepowi. On da Ci **niebieski płaszcz**.
*Give the blue coat to Naomi Shambles. She will give you a **black T-shirt**.*
 Daj niebieski płaszcz Naomi Shambles. Ona da Ci **czarną koszulkę**.
*Give the black T-shirt to Claudia Sniffer. She will give you a **white T-shirt**.*
 Daj czarną koszulkę Claudii Sniffer. Ona da Ci **białą koszulkę**.
*Give the white T-shirt to Russell Band. He will give you a **blue shirt**.*
 Daj białą koszulkę Russellowi Bandowi. On da Ci **niebieską koszulkę**.
*Give the blue shirt to Kate Lichen. She will give you a **white hat**.*
 Daj niebieską koszulkę Kate Lichen. Ona da Ci **biały kapelusz**.
*Give the white hat to Jude Lawless. He will give you a **black coat**.*
 Daj biały kapelusz Jude'owi Lawlessowi. On da Ci **czarny płaszcz**.



Russell Band	Naomi Shambles	Johnnie Deep	Claudia Sniffer	Kate Lichen	Jude Lawless
chce mieć białą koszulkę	chce mieć niebieski płaszcz	chce mieć czarny kapelusz	chce mieć czarną koszulkę	chce mieć niebieską koszulkę	chce mieć biały kapelusz

- Johnnie Deep: *I'm wearing a blue coat, but I want a black hat.* „Mam na sobie niebieski płaszcz, ale chcę czarny kapelusz.”

Posłuchaj aktora, a potem kliknij na napis *USE* na karcie z odpowiednim ubraniem (czarny kapelusz) w Twoim plecaku, aby dać mu tę rzecz.

Po zakończeniu tego zadania powrócisz do Viv Eastwood, która podziękuje Ci i da Ci różową część tęczowego klucza.

Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Porozmawiaj z Adrianem Clothes-Horse, stojącym przy wejściu do cyrku, a on da Ci **żółty szalik** (*yellow scarf*).

Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

W namiocie cyrkowym po prawej stronie sceny będzie na Ciebie czekał listonosz. Porozmawiaj z nim, a on da Ci **niezwykłą przesyłkę** (*special delivery parcel*), zawierającą kostium Szpiega Disguiso.

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

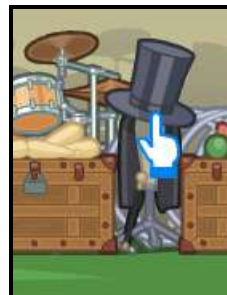
Znajdź element układanki z hamburgerem, który znajduje się na zewnątrz namiotu cyrkowego po lewej stronie przed chłopcem z liną.

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

Znajdź kolejny element układanki z hamburgerem po prawej stronie przy wyjściu do namiotu cyrkowego.

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

Kliknij na czarny kapelusz znajdujący się na wieszaku niedaleko wejścia do cyrku. Przeniesiesz się do gry „Głodny rekin” (*Hungry Shark*), dzięki której powtórzysz nazwy ubrań.



trousers
spodnie

jeans
dżinsy

skirt
spódnica

dress
sukienka

socks
skarpety

shoes
buty

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

Wyjście z etapu

- Na etap 8 ➔ W namiocie cyrkowym skieruj się w prawo. Kliknij na otwór w namiocie (kursor zmieni się w strzałkę *GO RIGHT*).
- Na etap 6 ➔ Idź w lewą stronę (poza namiot cyrkowy) i kliknij na znak przystanku autobusowego. Możesz też użyć swojej mapy.

Etap 8 Pogoda	
Miejsce	Kryjówka Bob-a-Joba we wnętrzu wulkanu i pokój z maszyną pogodową

Podstawowe słownictwo		Pogoda: <i>cloudy</i> – pochmurno, <i>rainy</i> – deszczowo, <i>snowy</i> – śnieżnie, <i>sunny</i> – słonecznie, <i>windy</i> – wietrznie Inne: <i>favourite</i> – ulubione
Dodatkowe	słownictwo	<i>alert</i> – niebezpieczeństwo, <i>answer</i> – odpowiadać, <i>centre</i> – w środku, <i>follow</i> – iść za kimś, <i>hero</i> – bohater, <i>instructions</i> – instrukcje, <i>juice</i> – sok, <i>nothing</i> – nic, <i>outside</i> – na zewnątrz, <i>plan</i> – plan, <i>prisoner</i> – więzień, <i>questions</i> – pytania, <i>robot</i> – robot, <i>secret password</i> – tajne hasło, <i>security</i> – ochrona, <i>stormy</i> – burzowo
	zwroty	<i>(I'm wearing) the same (clothes) as (Disguiso).</i> – (Mam na sobie) takie same (ubrania) jak (Disguiso). <i>Answer (its questions).</i> – Odpowiedz (na jego pytania). <i>Do what I say!</i> – Rób tak, jak mówię! <i>Go away!</i> – Odejdź stąd! <i>I'm here to (stop Bob-a-Job).</i> – Jestem tu, by (powstrzymać Bob-a-Joba). <i>Make it (rainy).</i> – Spraw, (by padało). <i>What's the weather like?</i> – Jaka jest pogoda?

Przewodnik	
Twoim najważniejszym zadaniem na tym etapie jest zastrzymanie maszyny pogodowej Bob-a-Joba.	
Zadanie 1: Uwolnij Szefa Policji.	
<p>Włóż kostium Szpiega (<i>Disguiso</i>), który jest w niezwykłej przesyłce. Porozmawiaj z jednym z trzech więźniów, stojących przed wejściem do wulkanicznej kryjówki Bob-a-Joba. Zaproszą Cię oni do środka.</p> <p>Gdy będziesz w środku, porozmawiaj z Kat Burglar, a ona da Ci mapę wulkanu (<i>volcano map</i>). Idź w prawą stronę, aż dojdiesz do pancernych drzwi. Spójrz na obrazek roweru, wiszący na ścianie po lewej stronie drzwi – to jest wskazówka dotycząca tajnego hasła. Kliknij na klawisze i wybierz tajne hasło (rower). Wprowadź je poprawnie, a drzwi otworzą się.</p>	



<i>ball</i> piłka	<i>doll</i> lalka
<i>kite</i> latawiec	<i>bike</i> rower
<i>train</i> pociąg	<i>teddy bear</i> miś

HASŁO: *bike* – rower

Potem na swojej drodze napotkasz cztery migające strumienie światła. Przejdź poprzez nie, uważnie nad nimi skacząc. Za nimi znajdziesz korytarz prowadzący do kolejnych pancernych drzwi. Tak jak poprzednio, klikając w klawisze, wybierz poprawne hasło.

<i>goat</i> koza	<i>horse</i> koń
<i>sheep</i> owca	<i>cow</i> krowa
<i>hen</i> kura	<i>duck</i> kaczka

HASŁO: *goat* – koza

Idź dalej w prawą stronę, aż wejdiesz do wysokiego pomieszczenia. Wskocz na ruchomą platformę, a ona podniesie Cię do góry. Gdy będziesz już wystarczająco wysoko, przeskocz na następną platformę, a potem na kolejną, aż dotrzesz na samą górę pomieszczenia. Podczas przeskakiwania uważaj, aby pręty wystające ze ścian nie strąciły Cię w dół.



Na samej górze znajdują się trzecie i ostatnie już pancerne drzwi. Tak jak poprzednio, wybierz na klawiaturze hasło, aby otworzyć drzwi.

<i>pizza</i> pizza	<i>chicken</i> kurczak
<i>fish</i> ryba	<i>salad</i> sałatka

rice
ryż

cheese
ser

HASŁO: *salad* – sałatka

Idź dalej w prawą stronę, aż spotkasz robota pilnującego celi, w której znajduje się Szef Policji (*Police Chief*). Porozmawiaj z robotem i powiedz mu, że jesteś Szpiegiem Disguiso.

Robot wypuści Szefa Policji. Gdy będzie już na wolności, porozmawiaj z nim, a on da Ci **wskazówki, jak powstrzymać Bob-a-Joba** (*instructions for stopping Bob-a-Job*).

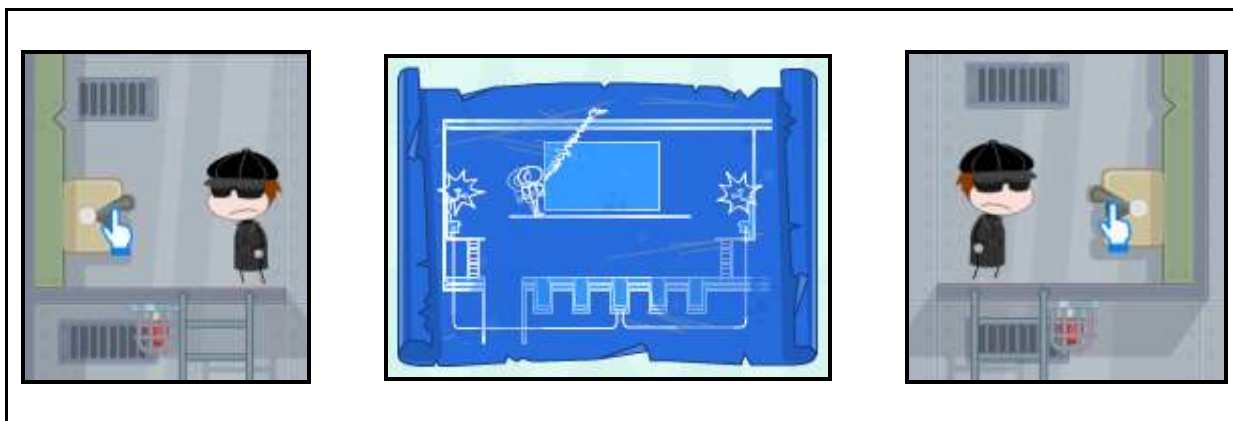
! Jeśli dasz robotowi niewłaściwą odpowiedź, Twoje przebranie zostanie zdmuchnięte i zostaniesz odesłany/odesłana z powrotem na miejsce przy wejściu do wulkanu.

Podjedź windą do ostatniej sekcji etapu 8. Winda znajduje się po lewej stronie więziennej celi. Kliknij na napis *UP*, aby ją aktywować.

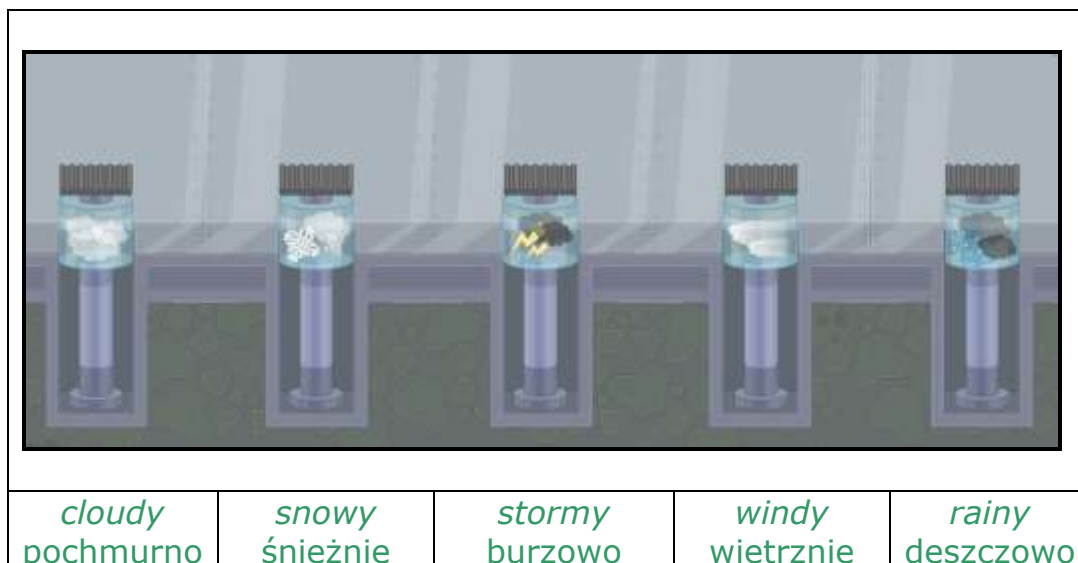


Zadanie 2: Powstrzymaj nikczemne plany Bob-a-Joba.

Postępuj według wskazówek, aby powstrzymać Bob-a-Joba, przełączając dźwignie, znajdujące się po obu stronach pomieszczenia.



Następnie porozmawiaj z Bob-a-Jobem, stojącym na górze. Będzie on Ci kazał zmieniać pogodę na Tropical Island. Postępuj według jego wskazówek, przeskakując na właściwy guzik pogody.



! Masz dwie szanse, aby wypełnić rozkazy Bob-a-Joba. Przy drugiej błędnej odpowiedzi zostaniesz wyrzucony z pokoju z maszyną pogodową i będziesz musiał/musiła zacząć zadanie od początku, od chwili znalezienia się przy windzie.

Za piątym razem Bob-a-Job rozkaże Ci uczynić pogodę nad Tropical Island burzową. Jeśli tylko wcześniej przełączyłeś/przełączyłaś obie dźwignie, piorun zostanie przekierowany i trafi w Bob-a-Joba!

Zakończenie

Bob-a-Job przeżyje uderzenie piorunem i wkrótce wróci, aby Ci dokuczyć, ale po raz ostatni. Szef Policji i dwaj funkcjonariusze przybędą z pomocą i szybko zatrzymają łotra. Używając kompletnego tęczowego klucza, połącz się z maszyną pogodową i przywróć słoneczną pogodę na Tropical Island.

Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Idź do robota-strażnika, stojącego przy wejściu do celi, w której uwięziony był Szef Policji. Porozmawiaj z robotem, a on da Ci pewne **wskazówki** (*robot instructions*).

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

W pokoju z maszyną pogodową Bob-a-Joba znajdziesz element układanki z sokiem. Jest on umieszczony po prawej stronie na metalowych rurach nad przełącznikiem.

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

Kolejny element układanki z sokiem znajdziesz po prawej stronie więziennej celi Szefa Policji. Teraz możesz ułożyć całą układankę w swoim plecaku.



- Kliknij na element układanki, przytrzymaj go przyciskiem myszy i przenieś we właściwe miejsce. Puść przycisk, aby element pozostał na miejscu.

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

Kliknij na szafę, umieszczoną po lewej stronie więziennej celi Szefa Policji. Przeniesiesz się do gry „Dopasuj karty” (*Match card*), dzięki której powtórzysz przymiotniki opisujące pogodę.



<i>windy</i> wietrznie	<i>cloudy</i> pochmurno	<i>snowy</i> śnieżnie	<i>rainy</i> deszczowo	<i>sunny</i> słonecznie	<i>stormy</i> burzowo
---------------------------	----------------------------	--------------------------	---------------------------	----------------------------	--------------------------

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

Wyjście z etapu

Na etap 7 ➤ Opuść kryjówkę Bob-a-Joba, zjedź windą (klikając *Go down*) i wróć po swoich śladach do wejścia do wulkanu. Wyjdź na zewnątrz i idź w kierunku namiotu cyrkowego. Kliknij na otwór w namiocie. Możesz też użyć swojej mapy.

Ważne przedmioty

Etap 0	
<i>pipe</i> – fujarka	Daj ją Zaklinaczowi Węży.
Etap 1	
<i>rainbow key (incomplete)</i> – tęczyowy klucz (niekompletny)	Zbierz 7 elementów tęczowego klucza, aby go skompletować: fioletowy, niebieski, zielony, żółty, pomarańczowy, czerwony, różowy.
<i>Picture Dictionary</i> – Słowniczek obrazkowy	Użyj go, aby sprawdzić znaczenie nieznanymi słów. Znajdziesz tam obrazek i wymowę każdego ze słów kluczowych.
<i>shield 1</i> – tarcza 1	Daj ją Królowi.
<i>shield 2</i> – tarcza 2	Daj ją Królowi.
<i>knight costume</i> – zbroja rycerska	Kliknij na napis <i>PUT ON</i> , aby włożyć średniowieczną zbroję. Kliknij na napis <i>TAKE OFF</i> , aby ją zdjąć.
<i>kite</i> – latawiec	Kliknij na napis <i>HOLD</i> , aby móc nosić latawiec ze sobą. Kliknij na napis <i>PUT DOWN</i> , by odłożyć go z powrotem do plecaka.
<i>jigsaw frame</i> – ramka do układanki	Ramka na układankę. Zbierz 16 elementów układanki w trakcie gry. Ułóż je w ramce.
Etap 2	
<i>umbrella</i> – parasolka	Kliknij na napis <i>HOLD</i> , aby móc nosić parasolkę ze sobą. Kliknij na napis <i>PUT DOWN</i> , by odłożyć ją z powrotem do plecaka.
<i>binoculars</i> – lornetka	Użyj lornetki do śledzenia Szpiega (<i>Disguiso</i>), Lucy Lock-Picker, Safe Dave'a i Kat Burglar w rezydencji (zadanie 2).
<i>wanted list</i> – lista poszukiwanych	Użyj jej, aby rozpoznać członków gangu Bob-a-Joba.
<i>Tropical Island News</i> – Wiadomości z Tropical Island	Kliknij na napis <i>READ</i> , aby zobaczyć artykuł o Twoich heroicznych czynach, zakończonych aresztowaniem członków gangu Bob-a-Joba.

Etap 3	
<i>ruby</i> – rubin	Kliknij na napis <i>HOLD</i> , aby móc nosić go ze sobą. Kliknij na napis <i>PUT DOWN</i> , by odłożyć go z powrotem do plecaka.
Etap 4	
<i>eye and ear test certificate</i> – zaświadczenie o badaniu wzroku i słuchu	Daj je Naczelnikowi Więzienia.
<i>badge</i> – odznaka	Kliknij na napis <i>HOLD</i> , aby móc nosić odznakę Zastępcy Naczelnika Więzienia. Kliknij na napis <i>PUT DOWN</i> , by odłożyć ją z powrotem do plecaka.
<i>CCTV image</i> – zdjęcie z kamery przemysłowej	Zdjęcie Bob-a-Joba.
Etap 5	
<i>letter</i> – list	Wstrętny list od Bob-a-Joba, nakazujący Ci wracać do domu. Bob-a-Job niechcący zdradza w nim miejsce swego pobytu (patrz: stempel z wulkanu na Tropical Island).
Etap 6	
<i>Tropical Island cake</i> – ciasto z Tropical Island	Kliknij na napis <i>EAT</i> , a Twoja postać będzie ubrudzona czekoladą po zjedzeniu ciastka. Czekolada zniknie z twarzy, gdy upodobnisz się do innej postaci lub przejdziesz do następnego etapu.
Etap 7	
<i>hat</i> – kapelusz	Daj go Johnniemu Deepowi.
<i>coat</i> – płaszcz	Daj go Naomi Shambles.
<i>black T-shirt</i> – czarna koszulka	Daj ją Claudii Sniffer.
<i>white T-shirt</i> – biała koszulka	Daj ją Russellowi Bandowi.
<i>blue shirt</i> – niebieska koszula	Daj ją Kate Lichen.
<i>white hat</i> – biały kapelusz	Daj go Jude’owi Lawlessowi.
<i>black coat</i> – czarny płaszcz	Kliknij na napis <i>PUT ON</i> , aby włożyć płaszcz. Kliknij na napis <i>TAKE OFF</i> , aby go zdjąć.
Etap 8	

<i>volcano map</i> – mapa wulkanu	Pokaże Ci ona drogę do pokoju z maszyną pogodową, gdzie spotkasz Bob-a-Joba.
<i>instructions for stopping Bob-a-Job</i> – wskazówki, jak powstrzymać Bob-a-Joba	Przełącz dwie dźwignie, pokazane na tym rysunku, aby powstrzymać Bob-a-Joba.
<i>robot instructions</i> – wskazówki robota	Kliknij na napis <i>HOLD</i> , aby móc nosić je ze sobą. Kliknij na napis <i>PUT DOWN</i> , aby odłożyć je z powrotem do plecaka.