



GRA ONLINE



PRZEWODNIK

Etap 0	Witamy na Space Island (samouczek)
Miejsce	Lądowisko pojazdów kosmicznych na Space Island

Podstawowe słownictwo	<i>scared</i> – wystraszony	
Podstawowe zwroty	<i>I'm (Space Stacey).</i> – Jestem (Space Stacey). <i>We've got a (job for you).</i> – Mamy dla Ciebie (zadanie).	
Dodatkowe	słownictwo	<i>catch</i> – złapać, <i>danger</i> – niebezpieczeństwo, <i>machine</i> – maszyna, <i>stop</i> – zatrzymać się, <i>teleporter</i> – maszyna teleportująca, <i>tricks</i> – sztuczki
	zwroty	<i>Can I help?</i> – Czy mogę pomóc? <i>How can (I help)?</i> – Jak mogę pomóc? <i>I'm on my way!</i> – Już idę! <i>I'm sending you (a machine to help).</i> – Wysyłam (maszynę do pomocy). <i>Who are you?</i> – Kim jesteś?

Przewodnik

Twoim najważniejszym zadaniem na tym etapie jest złapanie Fioletowego Kosmicznego Psoтника.

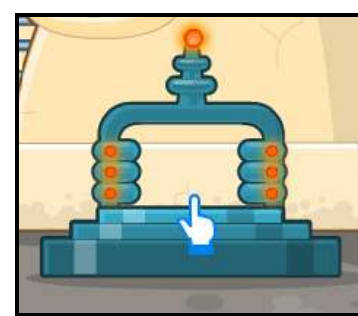
Wstęp

Podczas podróży statkiem kosmicznym dostaniesz pilną wiadomość poprzez łącze wideo od Profesora Blooma, Rose i Harry'ego. Powierzą Ci oni bardzo ważne zadanie do wykonania: uratowanie Hip i Hopa oraz powstrzymanie figlów Kosmicznych Psoтников, którzy dokonali inwazji na Space Island.

Profesor Bloom pokaże Ci krótki film, rejestrujący scenę pojmania Hip i Hopa przez Megapsotnika oraz lądowania ośmiu podstępnych Kosmicznych Psoтников na Space Island. Jako pomoc w Twojej misji profesor wręczy Ci **Listę Kosmicznych Psoтников** (*Space Trickster list*). Teraz skieruj się bezpośrednio na Space Island.

Krok 1

Wylądowawszy na Space Island, staniesz obok swojego statku kosmicznego. Popatrz przez wizjer. Otrzymasz **Słownik obrazkowy** (*Picture Dictionary*), a chwilę później wiadomość od Profesora Blooma. Profesor pojawi się na obrazie emitowanym z Twojego wizjera i powie Ci, abyś podszedł do maszyny teleportującej.



Idź w prawą stronę, aż znajdziesz maszynę

teleportującą. Kliknij na nią, aby otrzymać **Maszynę do łapania Kosmicznych Psootników** (*Space Trickster Catching Machine*).

! Uwważaj na Kosmicznego Psootnika!

Zobaczysz Fioletowego Kosmicznego Psootnika, biegnącego za Tobą. Jeśli nie zejdziesz mu z drogi, przewróci Cię i utrudni dalszą grę. Na każdym etapie będziesz ścigany przez innego Kosmicznego Psootnika. Na etapie 8 spotkasz Megapsootnika.



Krok 2

Idź dalej w prawą stronę, aż spotkasz kosmitkę Space Stacey, której **zwierzątko** (*pet*) będzie dryfowało w powietrzu i oddalało się, kiedy będziesz się do niego zbliżał/ zbliżała. Zwierzątko wylądowuje na znaku *Welcome to Space Island* – Witamy na Space Island.

Porozmawiaj z kosmitką, a ona poprosi Cię o pomoc. Wskocz na drzwi wieży kontrolnej i pogłaszcz zwierzątko, aby zabrać je ze sobą.



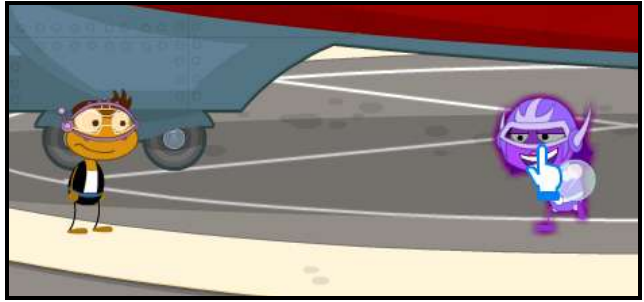
Krok 3

Kliknij na postać Space Stacey, aby oddać jej zwierzątko. Kiedy tylko zwrócisz jej pupila, w lewym dolnym rogu ekranu pojawi się maszyna do łapania Kosmicznych Psootników, która od tej pory będzie aktywna.



Krok 4

Złap Kosmicznego Psotnika, klikając na jego postać. Kiedy bańki z maszyny do łapania Kosmicznych Psotników polecą w stronę Psotnika, będzie to oznaczało, że został namierzony.



Dogoń Psotnika. Klikaj na jego postać, aby maszyna wypuściła jeszcze więcej bańek. W końcu Kosmiczny Psotnik będzie całkowicie pokryty bańkami i zostanie wciągnięty do maszyny, w której zostanie uwięziony.



Czatum

Zanim wyjdiesz z tego etapu, zapamiętaj lokalizację chatroomu. Możesz do niego wejść, klikając na wejście do wieży kontrolnej. W chatroomie możesz komunikować się i grać w gry językowe z innymi użytkownikami online.



Wyjście z etapu

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

Etap 1	Przyroda
Miejsce	Park na Space Island

Podstawowe słownictwo	<p>Matematyka: <i>equals</i> – równa się, <i>minus</i> – minus, <i>plus</i> – plus</p> <p>Przyroda: <i>birds</i> – ptaki, <i>flowers</i> – kwiaty, <i>insects</i> – owady, <i>mushrooms</i> – grzyby, <i>pond</i> – staw, <i>rock</i> – skała, <i>tree</i> – drzewo</p> <p>Liczby: <i>one-forty</i> – 1-40</p> <p>Inne: <i>park</i> – park</p>	
Podstawowe zwroty	<p><i>How many (blue ponds) are there?</i> – Ile jest (niebieskich stawów)?</p> <p><i>There is (one blue pond).</i> – Jest (jeden niebieski staw).</p> <p><i>There are (two blue ponds).</i> – Są (dwa niebieskie stawy).</p>	
Dodatkowe	słownictwo	<p>Przyroda: <i>spider</i> – pająk, <i>worm</i> – robak</p> <p>Inne: <i>again</i> – jeszcze raz, <i>all</i> – wszystkie, <i>answer</i> – odpowiedź, <i>beautiful</i> – piękny, <i>correct</i> – poprawny, <i>examine</i> – badać, <i>great</i> – wspaniały, <i>mission log</i> – dziennik misji, <i>park keeper</i> – dozorca parku, <i>places</i> – miejsca, <i>question</i> – pytanie, <i>report</i> – raport, <i>steal</i> – kraść, <i>sure</i> – na pewno, <i>tourist</i> – turysta, <i>watering can</i> – konewka, <i>work</i> – pracować, <i>write</i> – pisać</p>
	zwroty	<p><i>(The Yellow Space Trickster) has put (the poster labels in the wrong places).</i> – (Żółty Kosmiczny Psotnik) rozlepił (podpisy na plakacie w złych miejscach).</p> <p><i>Here, take this.</i> – Proszę, weź to.</p> <p><i>How interesting!</i> – Interesujące!</p> <p><i>I (don't) think (that's right).</i> – (Nie) sądzę, (że to się zgadza).</p> <p><i>I haven't got (a favourite insect).</i> – Nie mam (ulubionego owada).</p> <p><i>I'm here to (see the park).</i> – Przyszedłem/Przyszłam tu, aby (zobaczyć park).</p> <p><i>Now tell me what else you can see.</i> – Powiedz mi, co jeszcze widzisz.</p> <p><i>That's right/wrong.</i> – To się zgadza/To się nie zgadza.</p> <p><i>There are (a lot of insects).</i> – Tu jest (dużo owadów).</p> <p><i>Try again.</i> – Spróbuj jeszcze raz.</p> <p><i>Watch out for (space spiders).</i> – Uważaj na (kosmiczne pająki).</p> <p><i>Well done.</i> – Dobra robota.</p> <p><i>What's the problem?</i> – W czym tkwi problem?</p> <p><i>What's your favourite (insect)?</i> – Jaki jest Twój</p>

ulubiony (owad)?
You're (right/wrong). – Masz rację/Myliś się.

Przewodnik

Twoim najważniejszym zadaniem na tym etapie jest złapanie Żółtego Kosmicznego Psotnika.

Zadanie 1: Pomóż turyście uzupełnić plakat.

Po prawej stronie zobaczysz turystę, stojącego obok wejścia do parku. Porozmawiaj z nim, a on poprosi Cię o poprawienie etykietek na plakacie.



- Kliknij na słowo, przytrzymaj je przyciskiem myszy i przeciągnij do odpowiadającego mu obrazka. Puść przycisk i pozostaw słowo na miejscu.

! Jeśli popełnisz trzy błędy, zadanie zakończy się. Porozmawiaj z turystą ponownie, aby zacząć zadanie od nowa.

Gdy plakat zostanie poprawnie uzupełniony, turysta zaprosi Cię do parku.

Zadanie 2: Przywróć kolory w parku.

Przejdź przez bramę i idź w prawą stronę, aż zobaczysz panią, która jest strażnikiem parku (*Park Keeper*). Porozmawiaj z nią, a ona wytłumaczy Ci, że Żółty Kosmiczny Psotnik kradnie kolory z parku. Aby jej pomóc, należy odpowiedzieć na pytania dotyczące wyglądu parku przed wykradzeniem z niego kolorów. Pytania pojawią się automatycznie.

Przesuń kursor na krawędź ekranu, aby obejrzeć obrazek parku. Odpowiedz na pytania, licząc poszczególne rzeczy (niebieskie stawy, brązowe skały itd.) na obrazku, wliczając także te znajdujące się w tle.

Pytanie		Odpowiedź
<i>How many blue ponds are there?</i> – Ile jest niebieskich stawów?		<i>There are two blue ponds.</i> Są dwa niebieskie stawy.
<i>How many brown rocks are there?</i> – Ile jest brązowych skał?		<i>There are eleven brown rocks.</i> Jest jedenaste brązowych skał.
<i>How many blue and yellow mushrooms are there?</i> – Ile jest niebiesko-żółtych grzybów?		<i>There are twenty-six blue and yellow mushrooms.</i> Jest dwadzieścia sześć niebiesko-żółtych grzybów.
<i>How many yellow flowers are there?</i> – Ile jest żółtych kwiatów?		<i>There are twenty-nine yellow flowers.</i> Jest dwadzieścia dziewięć żółtych kwiatów.
<i>How many blue birds are there?</i> – Ile jest niebieskich ptaków?		<i>There are five blue birds.</i> Jest pięć niebieskich ptaków.



- Policz niebieski stawy, brązowe skały, niebiesko-żółte grzyby, żółte kwiaty i niebieskie ptaki, aby móc odpowiedzieć na wszystkie pytania.

Gdy ukończysz ćwiczenie, kolory powrócą do parku, a maszyna do łapania

Kosmicznych Psotników pojawi się w lewym dolnym rogu ekranu.

Kliknij na postać Kosmicznego Psotnika, aby go złapać, tak jak robiłeś/robiłaś to na etapie 0.

Gdy Kosmiczny Psotnik zostanie schwytyany, Profesor Bloom skontaktuje się z Tobą poprzez wizjer. Odpowiedz mu, wybierając odpowiednie zdania.

Profesor Bloom	Odpowiedź
<i>Now tell me what you can see. – Powiedz mi, co teraz widzisz.</i>	<i>I can see blue and yellow mushrooms and pink insects. – Widzę niebiesko- żółte grzyby oraz różowe owady.</i>
<i>Now tell me what else you can see. – Powiedz mi, co jeszcze widzisz.</i>	<i>I can see brown rocks and blue birds. – Widzę brązowe skały i niebieskie ptaki.</i>

Profesor Bloom zasugeruje Ci, abyś napisał/napisała raport. Automatycznie pojawi się **dziennik misji** (*mission log*), w którym będzie zapisany raport o parku.

Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Porozmawiaj z Panią Inspektor ds. Owadów (*Insect Inspector*), a ona da Ci **konewkę** (*watering can*).

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

Znajdź żabę siedzącą na kamieniu. Kliknij na nią, a uaktywnisz „Zgadywanke” (*Quiz*), dzięki której poćwiczysz dodawanie i odejmowanie na liczbach 1–40.



Pojawi się pięć z poniższych działań (w dowolnej kolejności):	
<i>Five plus seven equals ... – Pięć plus siedem równa się ...</i>	12.
<i>Eleven plus thirteen equals ... – Jedenaście plus trzynaście równa się ...</i>	24.
<i>Twenty-five minus fourteen equals ... – Dwadzieścia pięć minus czternaście równa się...</i>	11.
<i>Twenty plus fourteen equals ... – Dwadzieścia plus czternaście równa się ...</i>	34.

<i>Eighteen minus five equals ...</i> – Osiemnaście minus pięć równa się ...	13.
<i>Nine plus thirty-one equals ...</i> – Dziewięć plus trzydzieści jeden równa się...	40.
<i>Fifteen plus fifteen equals ...</i> – Piętnaście plus piętnaście równa się...	30.
<i>Twenty minus one equals ...</i> – Dwadzieścia minus jeden równa się ...	19.
Aby zaliczyć zadanie, musisz udzielić co najmniej 3 poprawnych odpowiedzi.	

Wyjście z etapu

- Na etap 2 ➤ Idź w prawą stronę i kliknij na otwór w niebieskiej pionowej rurze (kursor zmieni się w strzałkę *GO UP*).
- Na etap 0 ➤ Idź w lewą stronę i kliknij, gdy kursor zmieni się w strzałkę *GO LEFT*. Możesz też użyć swojej mapy.

Etap 2	Ja
Miejsce	W zajezdni kosmicznych autobusów i wewnątrz kosmicznego autobusu

Podstawowe słownictwo	<p>Wygląd: <i>big</i> – duży, <i>blond</i> – blond, <i>glasses</i> – okulary, <i>long</i> – długi, <i>short</i> – krótki, <i>small</i> – mały</p> <p>Części ciała: <i>beard</i> – broda, <i>eyes</i> – oczy, <i>fingers</i> – palce, <i>hair</i> – włosy, <i>moustache</i> – wąsy, <i>mouth</i> – usta, <i>neck</i> – szyja, <i>nose</i> – nos, <i>teeth</i> – zęby</p>	
Podstawowe zwroty	<p><i>(The Space Trickster) has got (small teeth).</i> – (Kosmiczny Psoтник) ma (małe zęby).</p> <p><i>(The Space Trickster) hasn't got (glasses).</i> – (Kosmiczny Psoтник) nie ma (okularów).</p> <p><i>Have you got (long hair)?</i> – Czy masz (długie włosy)?</p>	
Dodatkowe	słownictwo	<p>Wygląd: <i>curly</i> – kręcone, <i>red (hair)</i> – rude (włosy)</p> <p>Części ciała: <i>chin</i> – podbródek, <i>cheek</i> – policzek, <i>nails</i> – paznokcie, <i>stomach</i> – brzuch, <i>throat</i> – gardło</p> <p>Inne: <i>astronaut</i> – astronauta, <i>autographed</i> – z autografem/podpisane, <i>Earth</i> – Ziemia, <i>famous</i> – sławny, <i>finish</i> – koniec, <i>hide</i> – ukrywać się, <i>inside</i> – wewnątrz, <i>on (a bus/Space Island)</i> – w/na (autobusie, wyspie), <i>play tricks</i> – robić sztuczki/płatać figle, <i>pretty</i> – ładny, <i>terrible</i> – okropny, <i>test</i> – test</p>
	zwroty	<p><i>I need someone who (knows about humans).</i> – Potrzebuję kogoś, kto (zna się na ludziach).</p> <p><i>Leave me alone!</i> – Zostaw mnie w spokoju!</p> <p><i>Thanks for (your help).</i> – Dziękuję za (pomoc).</p> <p><i>That isn't (the Space Trickster).</i> – To nie jest (Kosmiczny Psoтник).</p> <p><i>Use this to (show me).</i> – Użyj tego, aby (wskazać mi [Kosmicznego Psoтника]).</p> <p><i>What are these?</i> – Co to jest?</p> <p><i>What do you do?</i> – Czym się zajmujesz?</p> <p><i>What does (the Space Trickster) look like?</i> – Jak wygląda (Kosmiczny Psoтник)?</p> <p><i>What else can you tell me?</i> – Co jeszcze możesz mi powiedzieć?</p> <p><i>What is this?</i> – Co to jest?</p>

Przewodnik
Twoim najważniejszym zadaniem na tym etapie jest złapanie Jasnozielonego Kosmicznego Psoтника.

Zadanie 1: Rozwiąż zadanie Shirley Homeland, dotyczące ludzi.

Idź w lewą stronę, aż spotkasz Shirley Homeland, policjantkę ze Space Island. Porozmawiaj z nią, a ona wyznaczy Ci zadanie. Rozpoznaj właściwe obrazki, aby rozwiązać „Zgadywankę” (Quiz).

Pięć z poniższych wyrażeń pojawi się na ekranie (w dowolnej kolejności):

<i>long blond beard</i> długa jasna broda	<i>big teeth</i> duże zęby	<i>nose</i> nos	<i>glasses</i> okulary
<i>short red beard</i> krótka ruda broda	<i>short blond hair</i> krótkie blond włosy	<i>black moustache</i> czarne wąsy	<i>long red hair</i> długie rude włosy










Aby zaliczyć zadanie, musisz udzielić co najmniej 5 poprawnych odpowiedzi.

Zamknij okienko z grą „Zgadywanka” (Quiz), klikając na znak X. Następnie idź za Shirley do kosmicznego autobusu, klikając na schodki prowadzące do jego wnętrza.

Zadanie 2: Porozmawiaj z turystami, aby odnaleźć Kosmicznego Psoтника.

Po wejściu do kosmicznego autobusu porozmawiaj z Shirley Homeland, a ona wręczy Ci **detektor** (detector). Będzie Ci on potrzebny do zidentyfikowania Kosmicznego Psoтника, przebranego za człowieka.

Zapytaj każdą z ośmiu osób w autobusie: „Jak wygląda Kosmiczny Psoтник?” (What does the Space Trickster look like?). Każda osoba powie Ci o innym szczególe wyglądu Kosmicznego Psoтника. Uważaj jednak, pasażer, który jest Kosmicznym Psotnikiem w przebraniu, skłamie i poda nieprawdziwą informację.

				
Turysta D	Turysta E	Turysta F	Turysta G	Turysta H
				
Turysta C	Turysta B	Turysta A	Shirley	

Turysta A:	<i>The Space Trickster has got small teeth.</i> Kosmiczny Psotnik ma małe zęby.
Turysta B:	<i>The Space Trickster has got black hair.</i> Kosmiczny Psotnik ma czarne włosy.
Turysta C:	<i>The Space Trickster hasn't got a beard.</i> Kosmiczny Psotnik nie ma brody.
Turysta D:	<i>The Space Trickster hasn't got red hair.</i> Kosmiczny Psotnik nie ma rudych włosów.
Turysta E:	<i>The Space Trickster hasn't got a moustache.</i> Kosmiczny Psotnik nie ma wąsów.
Turysta F:	<i>The Space Trickster has got blond hair.</i> Kosmiczny Psotnik ma blond włosy.
Turysta G:	<i>The Space Trickster has got long hair.</i> Kosmiczny Psotnik ma długie włosy.
Turysta H:	<i>The Space Trickster hasn't got glasses.</i> Kosmiczny Psotnik nie ma okularów.

Kliknij na napis *USE* na karcie z detektorem, aby dowiedzieć się, czy dana postać nie jest w rzeczywistości Kosmicznym Psotnikiem (jest nim Turysta B). Użyj karty z detektorem, a postać odkryje swoje prawdziwe oblicze.

Gdy Kosmiczny Psotnik zostanie odnaleziony, maszyna do łapania Kosmicznych Psotników pojawi się w lewym dolnym rogu ekranu. Tak jak na poprzednich etapach, kliknij na postać Psotnika, aby go złapać.

Gdy Kosmiczny Psotnik zostanie schwytany, Profesor Bloom skontaktuje się z Tobą. Odpowiedz na jego pytania, wybierając właściwe odpowiedzi.

Profesor Bloom	Odpowiedzi
<i>Now tell me about the Space Tricksters.</i> Opowiedz mi teraz o Kosmicznych Psotnikach.	<i>They've got short hair.</i> Oni mają krótkie włosy.
<i>What else have they got?</i> Co jeszcze oni mają?	<i>They've got big mouths.</i> Oni mają duże usta.
<i>What else can you tell me?</i> Co jeszcze możesz mi powiedzieć?	<i>They play tricks.</i> Oni płątają figle.

Nowy raport, dotyczący Kosmicznych Psotników, pojawi się w Twoim dzienniku misji.

Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Wydź z kosmicznego autobusu i idź w prawą stronę, aż spotkasz Teresę Valentin. Porozmawiaj z nią, a ona wręczy Ci **zdjęcie Teresy Valentin z autografem** (*Teresa Valentin autographed photo*).

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

Znajdź antenę satelitarną na jednym z balkonów hotelowych (na zewnątrz kosmicznego autobusu). Przeniesiesz się do gry „Śmieciuszki” (*Litterbugs*), dzięki której powtórzysz nazwy części ciała.



<i>chin</i>	<i>cheek</i>	<i>nails</i>	<i>stomach</i>	<i>throat</i>	<i>hair</i>
podbródek	policzek	paznokcie	żołądek	gardło	włosy

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

Wyjście z etapu

- Na etap 3 ➔ Idź w prawą stronę do końca etapu (na zewnątrz kosmicznego autobusu), kierując się ku prawej stronie wejścia do niebieskiej tuby. Kliknij, gdy kursor zmieni się w strzałkę *GO RIGHT*.
- Na etap 1 ➔ Idź w prawą stronę etapu i kliknij na wejście do niebieskiej tuby, gdy kursor zmieni się w strzałkę *GO DOWN*. Możesz też użyć swojej mapy.

Etap 3	Zwierzęta
Miejsce	Zoo na Space Island

Podstawowe słownictwo	<p>Zwierzęta: <i>bat</i> – nietoperz, <i>cat</i> – kot, <i>dog</i> – pies, <i>fish</i> – ryba, <i>frog</i> – żaba, <i>hamster</i> – chomik, <i>parrot</i> – papuga, <i>rabbit</i> – królik, <i>snake</i> – wąż, <i>tarantula</i> – tarantula, <i>tortoise</i> – żółw</p> <p>Wygląd: <i>long</i> – długi, <i>old</i> – stary, <i>pretty</i> – ładny, <i>short</i> – krótki, <i>ugly</i> – brzydki, <i>young</i> – młody</p> <p>Części ciała: <i>tail</i> – ogon, <i>wings</i> – skrzydła, <i>fur</i> – futro/sierść</p>	
Podstawowe zwroty	<p><i>(The Snaffle Quag) has got (a beak).</i> – (Snaffle Quag) ma (dziób).</p> <p><i>(The Space Trickster) hasn't got (glasses).</i> – (Kosmiczny Psoтник) nie ma (okularów).</p> <p><i>What do (Snaffle Quags) look like?</i> – Jak wyglądają (Snaffle Quagi)?</p>	
Dodatkowe	słownictwo	<p>Części ciała: <i>beak</i> – dziób, <i>claws</i> – pazury, <i>horn(s)</i> – róg (rogi), <i>paws</i> – łapy, <i>spots</i> – kropki, <i>stripes</i> – paski, <i>trunk</i> – trąba, <i>whiskers</i> – wąsy (kota)</p> <p>Inne: <i>animal pens</i> – zagrody dla zwierząt, <i>computers</i> – komputery, <i>dangerous</i> – niebezpieczny, <i>excellent</i> – wspaniały, <i>fix</i> – naprawić, <i>label</i> – przykleić etykietkę, <i>look after</i> – opiekować się, <i>match</i> – połączyć/dopasować, <i>planet</i> – planeta, <i>read</i> – czytać, <i>safe</i> – bezpieczny, <i>yikes</i> – O jejku!, <i>zookeeper</i> – strażnik w zoo</p>
	zwroty	<p><i>(The Space Trickster) is playing with (the computers)!</i> – (Kosmiczny Psoтник) bawi się (komputerami)!</p> <p><i>Oh no!</i> – O nie!</p> <p><i>We can't (read about the animals).</i> – Nie umiemy (czytać o zwierzętach).</p> <p><i>What can I do?</i> – Co mogę zrobić?</p>

Przewodnik
Twoim najważniejszym zadaniem na tym etapie jest złapanie Pomarańczowego Kosmicznego Psoтника.
Zadanie 1: Pomóż strażnikowi w zoo uzupełnić tablicę informacyjną.
Idź w prawą stronę, aż spotkasz strażnika (<i>Zookeeper</i>). Porozmawiaj z nim, a potem pomóż mu w uzupełnieniu tablicy informacyjnej, łącząc słowa z odpowiednimi obrazkami.



- Kliknij na wyraz, przytrzymaj go przyciskiem myszy i przeciągnij pod właściwy obrazek. Puść klawisz myszy, aby pozostawić wyraz na miejscu.

! Jeśli trzykrotnie udzielisz niepoprawnej odpowiedzi, ćwiczenie zakończy się. Porozmawiaj ponownie ze strażnikiem, aby zacząć zadanie od nowa.

Gdy uzupełnisz tablicę, strażnik zaprosi Cię do zoo.

Zadanie 2: Pomóż strażnikowi w zoo zidentyfikować zwierzęta.

Idź w prawą stronę przez bramę do zoo. Porozmawiaj ponownie ze strażnikiem i pomóż mu wyświetlić etykiety z nazwami zwierząt na ekranach obok poszczególnych zagród. Strażnik da Ci wtyczki USB z nazwami każdego zwierzątka w zoo: **Snaffle Quag**, **Groggly Skiff**, **Voodle**, **Num Num** i **Waffler**.

Posłuchaj, jak strażnik opisuje zwierzęta. Podejdź do zagrody opisywanego zwierzęcia. Znajdź w swoim plecaku właściwą wtyczkę USB i kliknij na napis *USE*. Jeśli nazwa zwierzęcia jest prawidłowa, zostanie ona wyświetlona na ekranie komputera przed zagrodą.

1	<i>The Snaffle Quag has got a beak and a big tail with stripes.</i> Snaffle Quag ma dziób i duży ogon w paski.
2	<i>The Waffler has got a trunk, a horn and four paws. It hasn't got stripes.</i> Waffler ma trąbę, róg i cztery łapy. On nie jest w paski.
3	<i>The Voodle has got claws, whiskers and a tail. It hasn't got spots.</i> Voodle ma pazury, wąsy i ogon. On nie jest w kropki.
4	<i>The Groggly Skiff has got fur and a horn. It hasn't got a trunk.</i> Groggly Skiff ma futro i róg. On nie ma trąby.
5	<i>The Num Num has got spots, wings and a tail. It hasn't got stripes.</i> Num Num jest w kropki, ma skrzydła i ogon. On nie jest w paski.

Od lewej do prawej:



Grogly Skiff

●□□□□



Voodle

□●□□□



Num Num

□□●□□



Snaffle Quag

□□□●□



Waffler

□□□□●

Gdy skończysz zadanie, strażnik wręczy Ci **zabawkę** (toy). Maszyna do łapania Kosmicznych Psotników pojawi się w lewym dolnym rogu ekranu. Kliknij na Psotnika tak jak na poprzednich etapach, aby go złapać.

Gdy Kosmiczny Psotnik zostanie schwytany, Profesor Bloom skontaktuje się z Tobą. Odpowiedz na jego pytania, wybierając właściwe odpowiedzi.

Profesor Bloom	Odpowiedzi
<i>What do Snaffle Quags look like?</i> Jak wyglądają Snaffle Quagi?	<i>They've got a beak and a tail.</i> One mają dziób i ogon.
<i>What do Voodles look like?</i> Jak wyglądają Voodle?	<i>They've got whiskers and a tail.</i> One mają wąsy i ogon.
<i>What do Num Nums look like?</i> Jak wyglądają Num Numy?	<i>They've got wings and spots.</i> One mają skrzydła i są w kropki.

Nowy raport, dotyczący zwierząt na Space Island, pojawi się w Twoim dzienniku misji.

Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Znajdź Felicity Fling, stojącą obok zagrody Num Numa. Porozmawiaj z nią, a ona podaruje Ci **nietoperza** (bat).

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

Kliknij na budkę dla ptaków, która znajduje się na drzewie po prawej stronie zagrody Num Numa. Przeniesiesz się do gry „Dopasuj karty” (*Match card*), dzięki której powtórzysz przymiotniki opisujące wygląd.



pretty
ładny

ugly
brzydki

short
krótki

long
długi

young
młody

old
stary

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

Wyjście z etapu

Na etap 4 ➔ Znajdź maszynę do teleportacji, znajdującą się po lewej stronie tablicy informacyjnej przy wejściu do zoo. Kliknij na maszynę (kursor zmieni się w strzałkę *TELEPORT*).

Na etap 2 ➔ Idź w lewą stronę do końca etapu i kliknij, gdy kursor zmieni się w strzałkę *GO LEFT*. Możesz też użyć swojej mapy.

Etap 4	Dom
Miejsce	Na zewnątrz i wewnątrz domu Fida

Podstawowe słownictwo	<p>Meble: <i>bath</i> – wanna, <i>bed</i> – łóżko, <i>chair</i> – krzesło, <i>cooker</i> – kuchenka, <i>cupboard</i> – szafka, <i>lamp</i> – lampa, <i>shower</i> – prysznic, <i>sofa</i> – sofa, <i>TV</i> – telewizor</p> <p>Dom: <i>bathroom</i> – łazienka, <i>bedroom</i> – sypialnia, <i>garden</i> – ogród, <i>kitchen</i> – kuchnia, <i>living room</i> – salon</p> <p>Przymyki miejsca: <i>in</i> – w, <i>on</i> – na, <i>under</i> – pod</p>	
Podstawowe zwroty	<p><i>It's (a lamp).</i> – To jest (lampa).</p> <p><i>It's (in the bathroom).</i> – To jest (w łazience).</p> <p><i>What's inside this box?</i> – Co jest w środku tego pudełka?</p> <p><i>Where's the (bath)?</i> – Gdzie jest (wanna)?</p>	
Dodatkowe	słownictwo	<p><i>building</i> – budynek, <i>deliver</i> – dostarczyć, <i>fridge</i> – lodówka, <i>furniture</i> – meble, <i>hide</i> – ukrywać się, <i>locked</i> – zamknięty, <i>near</i> – blisko, <i>roof</i> – dach, <i>table</i> – stół, <i>tall</i> – wysoki</p>
	zwroty	<p><i>I'm friends with (Hip and Hop).</i> – Przyjaźnię się z (Hip i Hopem).</p> <p><i>Is there (a TV in the living room)?</i> – Czy (w salonie) jest (telewizor)?</p> <p><i>Yes, there is./No, there isn't.</i> – Tak, on tam jest./ Nie, nie ma go tam.</p> <p><i>What are you (doing)?</i> – Co robisz?</p> <p><i>What colour (is the house)?</i> – Jakiego koloru (jest dom)?</p> <p><i>What's happening?</i> – Co się dzieje?</p> <p><i>Where are you now?</i> – Gdzie jesteś?</p>

Przewodnik
Twoim najważniejszym zadaniem na tym etapie jest złapanie Różowego Kosmicznego Psoтника.
Zadanie 1: Pomóż Dee Livery nazwać meble.
Idź w prawą stronę, aż spotkasz kobietę w czapeczce bejsbolowej, Dee Livery. Porozmawiaj z nią, a ona poprosi Cię o pomoc w oznaczeniu pudełek z meblami. Przejdź do podświetlonego pudełka i kliknij na nie, aby zobaczyć, co znajduje się w środku.



Powróż do Dee Livery z właściwą odpowiedzią. Jeśli nazwa jest poprawna, na pudełko zostanie przyklejona etykieta.

1	<i>It's a lamp.</i> To jest lampa.	5	<i>It's a cupboard.</i> To jest szafka.
2	<i>It's a cooker.</i> □o jest kuchenka.	6	<i>It's a shower.</i> To jest prysznic.
3	<i>It's a sofa.</i> To jest sofa.	7	<i>It's a chair.</i> To jest krzesło.
4	<i>It's a bath.</i> To jest wanna.	8	<i>It's a bed.</i> To jest łóżko.

Gdy już wszystkie pudełka będą miały etykiety, Kosmiczny Psoтник prześle strumień energii w ich stronę i sprawi, że meble ożyją i będą się poruszały!

Zadanie 2: Powstawiaj meble Fida do właściwego pokoju.

Wejdz do domu schodami i porozmawiaj z Fidem, stojącym w salonie. Pomóż mu odnaleźć meble i powstawiaj je do właściwych pokoiów.

Fid powie Ci, którego mebla szuka. Znajdź tę rzecz, potem wróć do Fida i kliknij na jego postać, aby powiedzieć mu, gdzie znajduje się poszukiwany mebel. Fid poprosi Cię, abyś ustawił mebel we właściwym miejscu w domu. Gdy wskoczysz na mebel, powróci on automatycznie na swoje miejsce.

Fid	Odpowiedź
<i>Where's the bath?</i> Gdzie jest wanna?	<i>It's under the tree.</i> Jest pod drzewem.
<i>Where's the cupboard?</i> Gdzie jest szafka?	<i>It's on the roof.</i> Jest na dachu.
<i>Where's the bed?</i> Gdzie jest łóżko?	<i>It's in the kitchen.</i> Jest w kuchni.
<i>Where's the chair?</i> Gdzie jest krzesło?	<i>It's in the bathroom.</i> Jest w łazience.
<i>Where's the shower?</i> Gdzie jest prysznic?	<i>It's in the living room.</i> Jest w salonie.
<i>Where's the cooker?</i>	<i>It's in the bedroom.</i>



Gdzie jest kuchenka?	Jest w sypialni.
<i>Where's the sofa?</i> Gdzie jest sofa?	<i>It's in the garden.</i> Jest w ogrodzie.
<i>Where's the lamp?</i> Gdzie jest lampa?	<i>It's under the table.</i> Jest pod stołem.

Gdy wszystkie meble powrócą na swoje miejsca, Fid wręczy Ci **kwiaty** (*flowers*). Maszyna do łapania Kosmicznych Psotników pojawi się w lewym dolnym rogu ekranu. Kliknij na Psotnika tak jak na poprzednich etapach, aby go złapać.

Gdy Kosmiczny Psotnik zostanie schwyty, Profesor Bloom skontaktuje się z Tobą. Odpowiedz na jego pytania, wybierając właściwe odpowiedzi.

Profesor Bloom	Odpowiedź
<i>Where are you now?</i> Gdzie teraz jesteś?	<i>I'm near a house.</i> Jestem w pobliżu domu.
<i>What's in the house?</i> Co znajduje się w domu?	<i>There's a living room and a bedroom.</i> Jest tam salon i sypialnia.
<i>Is there a TV in the living room?</i> Czy w domu jest telewizor?	<i>Yes, there is.</i> Tak, jest tam telewizor.

Nowy raport, dotyczący domów na Space Island, pojawi się w Twoim dzienniku misji.

Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Znajdź Cylo w ogrodzie po lewej stronie domu, obok furgonetki Dee Livery. Porozmawiaj z nim, a on wręczy Ci **mapę Space Island** (*Space Island map*).

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

Kliknij na kask znajdujący się pod schodami na parterze. Przeniesiesz się do gry „Głodny rekin” (*Hungry Shark*), dzięki której powtórzysz nazwy mebli i sprzętów domowych.



<i>cooker</i> kuchenka	<i>shower</i> prysznic	<i>lamp</i> lampa	<i>sofa</i> sofa	<i>cupboard</i> szafka	<i>bed</i> łóżko
---------------------------	---------------------------	----------------------	---------------------	---------------------------	---------------------

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

Wyjście z etapu

- Na etap 5 ➤ Idź w prawą stronę do końca etapu i kliknij, gdy kursor zmieni się w strzałkę *GO RIGHT*.
- Na etap 3 ➤ Idź w lewą stronę etapu i kliknij na teleporter, znajdujący się obok furgonetki Dee Livery (kursor zmieni się w strzałkę *TELEPORT*). Możesz też użyć swojej mapy.

Etap 5	Ubrania
Miejsce	Pralnia na Space Island

Podstawowe słownictwo	Ubrania: <i>coat</i> – płaszcz, <i>dress</i> – sukienka, <i>hat</i> – kapelusz, <i>jeans</i> – dżinsy, <i>shorts</i> – krótkie spodenki, <i>socks</i> – skarpety, <i>scarf</i> – szalik, <i>shirt</i> – koszula, <i>skirt</i> – spódnica, <i>trainers</i> – trampki, <i>T-shirt</i> – koszulka
Podstawowe zwroty	<i>She's wearing (white trousers).</i> – Ona jest ubrana w (białe spodnie). <i>What are you wearing?</i> – Jak jesteś ubrany/ubrana? <i>What is (Lucy Laundry) wearing?</i> – Jak jest ubrana (Lucy Laundry)?
Dodatkowe	słownictwo Czynności: <i>pull</i> – pociągnąć, <i>push</i> – nacisnąć, <i>turn on/off</i> – włączyć/wyłączyć Inne: <i>belt</i> – pasek, <i>boring</i> – nudny, <i>broken</i> – zepsuty, <i>button</i> – guzik/przycisk, <i>fashionable</i> – modne, <i>fix</i> – naprawiać, <i>launderette</i> – pralnia, <i>lever</i> – dźwignia, <i>museum</i> – muzeum, <i>pipe</i> – rura, <i>shopping centre</i> – centrum handlowe, <i>sort (them) out</i> – posegreguj (je), <i>space suit</i> – kombinezon kosmonauty, <i>washing machine</i> – pralka, <i>wear</i> – nosić/mieć na sobie
	zwroty <i>Who is there?</i> – Kto tam jest? <i>You look great!</i> – Wyglądasz wspaniale!

Przewodnik
Twoim najważniejszym zadaniem na tym etapie jest złapanie Czerwonego Kosmicznego Psoтника.
Zadanie 1: Pomóż Lucy Laundry naprawić pralkę.
Idź w prawą stronę i wejdź do pralni Space Island Wash-o-matic. Porozmawiaj z Lucy Laundry, a ona poprosi Cię o pomoc w naprawie pralki. Postępuj zgodnie z jej wskazówkami.

<p>Kliknij tu, aby pociągnąć za czarną dźwignię.</p>		<p>Kliknij tu, aby nacisnąć czerwony przycisk.</p>
		<p>Wskocz na tę niebieską rurę.</p>
<p>Kliknij tu, aby odkręcić wodę.</p>		<p>Kliknij tu, aby zakręcić wodę.</p>

<p><i>Jump on the blue pipe.</i> Wskocz na niebieską rurę.</p>
<p><i>Push the red button.</i> Naciśnij czerwony przycisk.</p>
<p><i>Pull the black lever.</i> Pociągnij czarną dźwignię.</p>
<p><i>Turn off the water.</i> Odkręć wodę.</p>
<p><i>Turn on the water.</i> Zakręć wodę.</p>

Gdy naprawisz pralkę, Lucy Laundry podziękuje Ci za pomoc.

Zadanie 2: Posegreguj pranie Laurence'a Laundry.

Idź dalej w prawą stronę, aż spotkasz Laurence'a Laundry. Porozmawiaj z nim, a on poprosi Cię o pomoc przy segregowaniu prania. Wkładaj ubrania do kolorowych tub według list umieszczonych na górze ekranu. Za każdym razem gdy przeniesiesz właściwe ubranie do odpowiedniej tuby, dana rzecz zostanie zaznaczona na liście.



- Kliknij na ubranie, przytrzymaj przyciskiem myszy i przeciągnij je do odpowiedniej tuby, a następnie puść przycisk.

Felicity Fling		Hip		Hop		Fid		Dee Livery	
1	coat płaszcz	1	scarf szalik	3	shirts koszulki	4	shirts koszulki	1	skirt spódnica
3	dresses sukienki	2	T-shirts koszulka	2	pairs of jeans pary dżinsów	2	pairs of jeans pary dżinsów	2	dresses sukienki
1	hat kapelusz	2	skirts spódnica	4	pairs of socks pary skarpetek	3	T-shirts koszulki	1	scarf szalik
2	pairs of socks pary skarpetek	2	pairs of jeans para dżinsów	1	pair of shorts para krótkich spodenek	5	pairs of socks par skarpetek	1	hat kapelusz

! Jeśli udzielisz trzech nieprawidłowych odpowiedzi, ćwiczenie zakończy się. Należy porozmawiać z Laurencem Laundry, aby zacząć zadanie od nowa.

Gdy skończysz zadanie, Laurence Laundry wręczy Ci w nagrodę **kombinezon astronauty** (*space suit*). Maszyna do łapania Kosmicznych Psotników pojawi się w lewym dolnym rogu ekranu. Kliknij na postać Psotnika tak jak na poprzednich etapach, aby go złapać.

Gdy Kosmiczny Psotnik zostanie schwyty, Profesor Bloom skontaktuje się z Tobą. Odpowiedz na jego pytania, wybierając właściwe odpowiedzi.

Profesor Bloom	Odpowiedzi
<i>Where are you now?</i> Gdzie teraz jesteś?	<i>I'm in Space Island Launderette.</i> Jestem w pralni na Space Island.
<i>Who is there?</i> Kto tam jest?	<i>Lucy and Laurence Laundry.</i> Lucy i Laurence Laundry.
<i>What is Lucy Laundry wearing?</i> Jak jest ubrana Lucy Laundry?	<i>She's wearing a white dress.</i> Ona jest ubrana w białą sukienkę.
<i>What is Laurence Laundry wearing?</i> Jak jest ubrany Laurence Laundry?	<i>He's wearing a white T-shirt.</i> On jest ubrany w białą koszulkę.

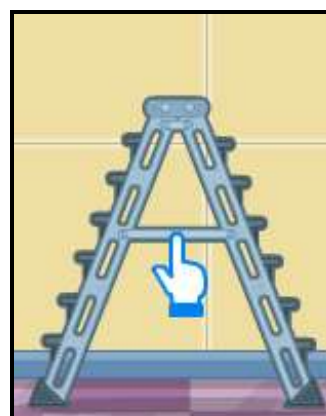
Nowy raport, dotyczący ubrań na Space Island, pojawi się w Twoim dzienniku misji.

Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Znajdź Stylistkę (*Fashionista*), stojącą przy wejściu do pralni Space Island Wash-o-matic. Porozmawiaj z nią, a ona da Ci pasek (*belt*).

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

Kliknij na drabinę znajdującą się w pralni po prawej stronie. Przeniesiesz się do gry „Dopasuj karty” (*Match card*), dzięki której powtórzysz nazwy ubrań.



<i>trainers</i> trampki	<i>shirt</i> koszula	<i>jeans</i> dżinsy	<i>shorts</i> krótkie spodenki	<i>skirt</i> spódnica	<i>hat</i> kapelusz
Aby zaliczyć zadanie, musisz udzielić co najmniej 4 poprawnych odpowiedzi.					

Wyjście z etapu

- Na etap 6 ➤ Wyjdź z pralni, jeśli jeszcze tam jesteś. Idź w prawą stronę do końca etapu. Kliknij, gdy kursor zmieni się w strzałkę *GO RIGHT*.
- Na etap 4 ➤ Wyjdź z pralni, jeśli jeszcze tam jesteś. Idź w lewą stronę do końca etapu. Kliknij, gdy kursor zmieni się w strzałkę *GO LEFT*. Możesz też użyć swojej mapy.

Etap 6	Sporty
Miejsce	Ośrodek sportu na Space Island

Podstawowe słownictwo	Czynności: <i>climb (trees)</i> – wspinać się (na drzewa), <i>jump</i> – skakać, <i>play basketball</i> – grać w koszykówkę, <i>play football</i> – grać w piłkę nożną, <i>play tennis</i> – grać w tenisa, <i>ride a bike</i> – jeździć na rowerze, <i>run</i> – biegać, <i>swim</i> – pływać
Podstawowe zwroty	<i>I can (play basketball).</i> – Umieć (grać w koszykówkę). <i>I can (run), but I can't (swim).</i> – Umieć (biegać), ale nie umieć (pływać). <i>What sport can you (play)?</i> – W co umiesz (grać)?
Extension	słownictwo <i>compete</i> – współzawodniczyć, <i>different</i> – różny/inny, <i>fun</i> – zabawa, <i>join</i> – dołączyć, <i>learn</i> – uczyć się, <i>really</i> – naprawdę, <i>send (the sportspeople) to sleep</i> – uśpić (sportowców), <i>sport trainer</i> – trener, <i>sportspeople</i> – sportowcy, <i>team</i> – drużyna, <i>tennis racket</i> – rakietka tenisowa, <i>training</i> – trening
	zwroty <i>Are you good at tennis?</i> – Czy jesteś dobry/dobra w tenisa? <i>Click the (buttons on the machine).</i> – Kliknij na (przyciski na maszynie). <i>I want to (join the Space Island Sport Team).</i> – Chcę (dołączyć do drużyny sportowej na Space Island). <i>Which planets are competing?</i> – Które planety współzawodniczą ze sobą? <i>Yes, I'm really good at tennis.</i> – Tak, jestem naprawdę dobry w tenisa.

Przewodnik
Twoim najważniejszym zadaniem na tym etapie jest złapanie Niebieskiego Kosmicznego Psotnika.
Zadanie 1: Pomóż Arnoldowi nauczyć się nowych dyscyplin sportowych.
Wejść do ośrodka sportowego i idź w prawą stronę, aż spotkasz Arnolda. Porozmawiaj z nim, a on poprosi Cię o pomoc w nauce nowych dyscyplin sportowych. Gdy razem z Arnoldem będziecie już siedzieć na krzeselku maszyny treningowej, posłuchaj jego instrukcji i według nich kliknij na obrazek odpowiedniej dyscypliny sportowej, znajdujący się na panelu maszyny.



- Arnold: *OK, let's run!* – Dobrze, pobiegajmy!

<i>Let's run.</i> Pobiegajmy.
<i>Let's play basketball.</i> Zagrajmy w koszykówkę.
<i>Let's jump.</i> Poskaczmy.
<i>Let's play tennis.</i> Zagrajmy w tenisa.
<i>Let's play football.</i> Zagrajmy w piłkę nożną.
<i>Let's ride a bike.</i> Pojeźdźmy na rowerze.
<i>Let's swim.</i> Popływajmy.
<i>Let's climb.</i> Powspinajmy się.

bieganie	koszykówka	pływanie	piłka nożna
wspinaczka	jazda na rowerze	tenis	skoki

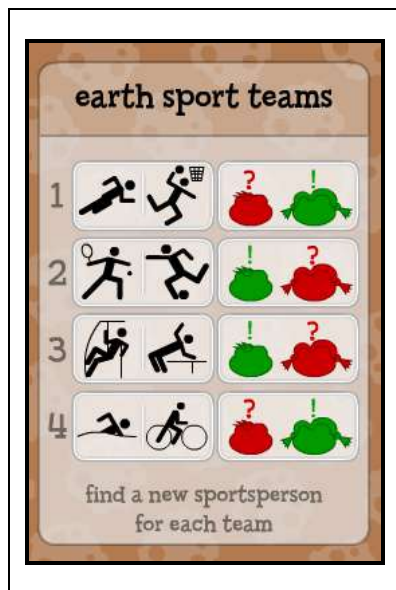
! Jeśli trzykrotnie popełnisz błąd, zostaniesz usunięty z maszyny treningowej. Twoje dotychczasowe odpowiedzi nie zostaną skasowane, o ile nie wyjdiesz z tego etapu lub nie opuścisz Space Island. Porozmawiaj ponownie z Arnoldem, aby powrócić do zadania.

Zadanie 2: Wybierz odpowiednich sportowców do drużyn.

Idź w prawą stronę, aż spotkasz Linforda. Będzie on ubrany na czerwono, a na szyi będzie miał złoty medal. Porozmawiaj z nim, a on poprosi Cię o znalezienie odpowiednich osób do drużyn sportowych Ziemi. Następnie, Linford wręczy Ci kartę z wykazem **drużyn sportowych Ziemi** (*Earth sport teams*).

Wybieraj zawodników według listy (od drużyny 1 do drużyny 4). Brakujący

sportowcy są oznaczeni na karcie jako czerwone główki, a ich umiejętności jako czarne ikony dyscyplin sportu w lewej kolumnie.



Znajdź mężczyznę, który umie biegać i grać w koszykówkę.

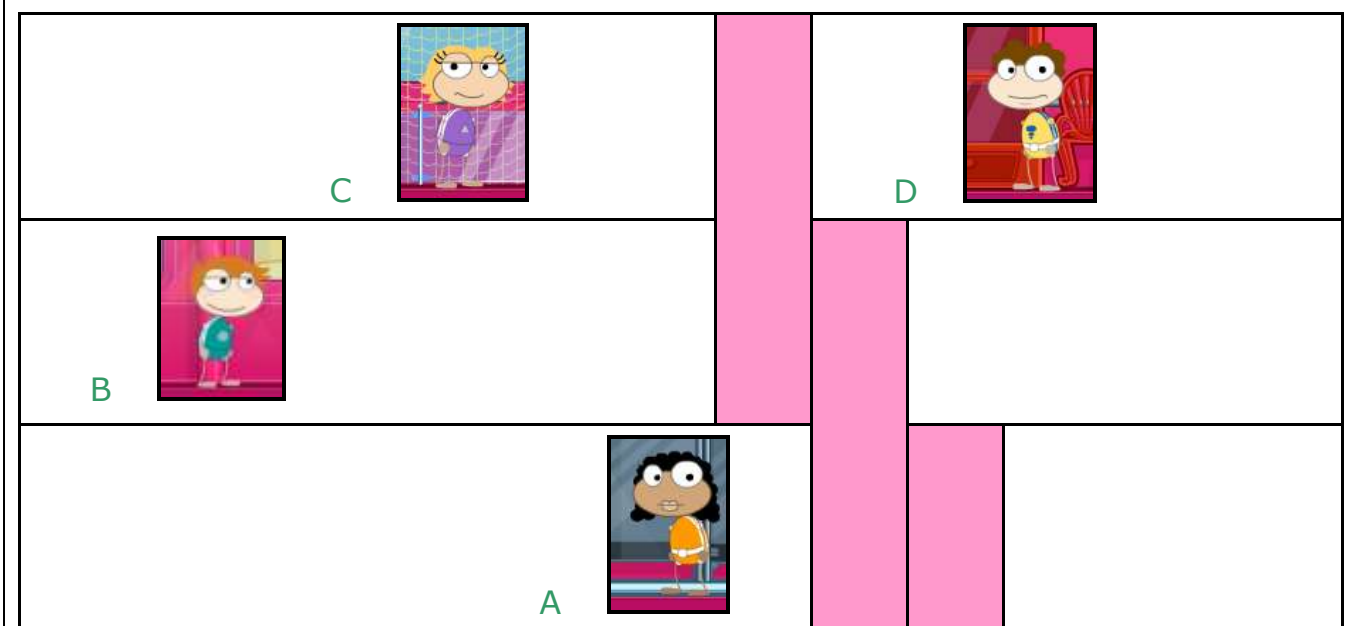
Znajdź kobietę, która umie grać w tenisa i w piłkę nożną.

Znajdź kobietę, która umie wspinać się i skakać.

Znajdź mężczyznę, który umie pływać i jeździć na rowerze.

Porozmawiaj ze wszystkimi postaciami stojącymi na różnych piętrach ośrodka sportowego (z wyjątkiem śpiących). Użyj wind do przemieszczania się pomiędzy czterema piętrami. Klikaj na drzwi wind (kursor będzie zmieniał się w symbole *Up* – w górę lub *Down* – w dół).

Gdy znajdziesz osobę z umiejętnościami odpowiednimi dla danej drużyny, powiedz: *Great, come with me* („Wspaniale, chodź ze mną”). Wróć na parter do Linforda, a wybrany sportowiec podąży za Tobą. Porozmawiaj z Linfordem, który podziękuje Ci za znalezienie odpowiedniej osoby. Kontynuuj poszukiwania, aż znajdziesz wszystkich sportowców do czterech drużyn.



Linford



Drużyna 1	B	<i>I can run, but I can't swim. Oh, and I can play basketball.</i> Umiem biegać, ale nie umiem pływać. Och, umiem jeszcze grać w koszykówkę.
Drużyna 2	A	<i>I can play tennis and football, but I can't ride a bike.</i> Umiem grać w tenisa i w piłkę nożną, ale nie umiem jeździć na rowerze.
Drużyna 3	C	<i>I can't swim, but I can climb and jump.</i> Nie umiem pływać, ale umiem wspinać się i skakać.
Drużyna 4	D	<i>I can swim and ride a bike, but I can't jump.</i> Umiem pływać i jeździć na rowerze, ale nie umiem skakać.

Gdy wszystkie drużyny będą skompletowane, Linford da Ci **strój do koszykówki** (*basketball clothes*). Maszyna do łapania Kosmicznych Psotników pojawi się w lewym dolnym rogu ekranu. Tak jak na poprzednich etapach, kliknij na Psotnika, aby go złapać.

Gdy Kosmiczny Psotnik zostanie schwytyany, Profesor Bloom skontaktuje się z Tobą. Odpowiedz na jego pytania, wybierając właściwe odpowiedzi.

Profesor Bloom	Odpowiedzi
<i>Where are you now?</i> Gdzie teraz jesteś?	<i>I'm at the Tri-Planet Sport Contest.</i> Jestem na międzyplanetarnych zawodach sportowych.
<i>What sport can you see there?</i> Jakie dyscypliny sportu tam widzisz?	<i>Tennis and swimming.</i> Tenis i pływanie.
<i>Which planets are competing?</i> Jakie planety współzawodniczą?	<i>Earth, Space Island and Beetle Juice.</i> Ziemia, Space Island i Beetle Juice.

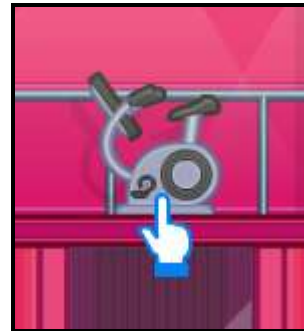
Nowy raport, dotyczący dyscyplin sportu na Space Island, pojawi się w Twoim dzienniku misji.

Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Znajdź Feda, przebywającego na ostatnim piętrze ośrodka sportowego. Porozmawiaj z nim, a on da Ci **rakieta tenisową** (*tennis racket*).

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

Znajdź rower treningowy znajdujący się na drugim piętrze po prawej stronie (tam gdzie stoja wszystkie rowery). Kliknij na rower, a przeniesiesz się do gry „Śmieciuszki” (*Litterbugs*), dzięki której powtórzysz czasowniki opisujące ruch.



play tennis
grać w
tenisa

*play
basketball*
grać w
koszykówkę

run
biegać

jump
skakać

climb trees
wspinać się
na drzewa

swim
pływać

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

Wyjście z etapu

- Na etap 7 ➤ Wyjdź z ośrodka sportowego i kliknij na maszynę do teleportacji, znajdującą się po lewej stronie wejścia (kursor zmieni się w napis *Teleport*).
- Na etap 5 ➤ Idź w lewą stronę do końca etapu, poza ośrodek sportowy i kliknij, gdy kursor zmieni się w strzałkę *GO LEFT*. Możesz też użyć swojej mapy.

Etap 7		Jedzenie	
Miejsce	Fabryka produktów spożywczych na Space Island i restauracja <i>Space Island Beamaway</i> na ulicy Space Island		

Podstawowe słownictwo		<p>Jedzenie: <i>bananas</i> – banany, <i>cheese</i> – ser, <i>chicken</i> – kurczak, <i>cucumbers</i> – ogórki, <i>eggs</i> – jajka, <i>fish</i> – ryba, <i>peaches</i> – brzoskwinie, <i>peas</i> – groszek, <i>plums</i> – śliwki, <i>potatoes</i> – ziemniaki, <i>salad</i> – sałatka, <i>strawberries</i> – truskawki, <i>tomatoes</i> – pomidory</p> <p>Liczby: <i>one-fifty</i> – 1-50</p> <p>Inne: <i>favourite</i> – ulubione, <i>vegetables</i> – warzywa, <i>yuck</i> – fuu, <i>yum</i> – mniam mniam</p>
Podstawowe zwroty		<p><i>Do you like (the food on Space Island)?</i> – Czy lubisz (jedzenie na Space Island)?</p> <p><i>He likes (cucumbers and cheese), but he doesn't like (chips).</i> – On lubi (ogórki i ser), ale nie lubi (frytek).</p>
Dodatkowe	słownictwo	<p>Jedzenie i napoje: <i>chips</i> – frytki, <i>coffee</i> – kawa, <i>doughnuts</i> – pączki, <i>mangoes</i> – mango, <i>oranges</i> – pomarańcze, <i>pasta</i> – makaron</p> <p>Inne: <i>air</i> – powietrze, <i>delivery</i> – dostawa, <i>eat</i> – jeść, <i>make</i> – robić, <i>sandwich(es)</i> – kanapka (kanapki)</p>

Przewodnik	
Twoim najważniejszym zadaniem natym etapie jest złapanie Ciemnozielonego Kosmicznego Psotnika.	
Zadanie 1: Pomóż Fran Farmer wyprodukować owoce i warzywa.	
<p>Idź w prawą stronę i wejdź do fabryki produktów spożywczych na Space Island. Wskocz na schody znajdujące się po lewej stronie i znajdź Fran Farmer. Porozmawiaj z nią, a ona poprosi Cię o pomoc przy obsłudze maszyny Auto Grower. Postępuj według jej wskazówek, aby wyprodukować odpowiednią ilość owoców i warzyw.</p>	



- Fran Farmer: *Forty strawberries, please.* – Poproszę czterdzieści truskawek. Kliknij na obrazek truskawki, a potem użyj przycisków z cyframi, aby wprowadzić odpowiednią liczbę owoców/warzyw. Gdy będziesz gotowy/gotowa, kliknij przycisk Start. (Przycisku X można użyć do kasowania.)

1	<i>forty strawberries</i> – czterdzieści truskawek	5	<i>two cucumbers</i> – dwa ogórki
2	<i>seven plums</i> – siedem śliwek	6	<i>twenty-one peaches</i> – dwadzieścia jeden brzoskwiń
3	<i>forty-nine peas</i> – czterdzieści dziewięć groszków	7	<i>seventeen bananas</i> – siedemnaście bananów
4	<i>ten potatoes</i> – dziesięć ziemniaków	8	<i>eight tomatoes</i> – osiem pomidorów

! Jeśli udzielisz trzykrotnie błędnej odpowiedzi, zadanie zakończy się i wszystkie dotychczasowe odpowiedzi zostaną skasowane. Porozmawiaj z Fran Farmer, aby zacząć zadanie od nowa.

Gdy skończysz zadanie, wyjdź z fabryki.

Zadanie 2: Pomóż Benowi Beamawayowi zrobić kanapki.

Idź w prawą stronę i wejdź do restauracji *Space Island Beamaway*. Znajdź Bena Beamaway, stojącego po lewej stronie przy ladzie. Porozmawiaj z nim, a potem pomóż mu złapać odpowiednie produkty do kanapek dla jego klientów.



- Ben Beamaway: *Customer 1 likes the Beamaway favourite – bananas and strawberries, but she doesn't like tomatoes.* – Klient 1 lubi specjalność Beamaway – banany i truskawki, ale nie lubi pomidorów.

Poczekaj, aż odpowiednie produkty znajdą się pomiędzy dwiema kromkami chleba i naciśnij czerwony przycisk, np: kliknij raz, aby zaakceptować banana, a potem drugi raz, aby zaakceptować truskawkę.

Customer 1 likes the Beamaway favourite – bananas and strawberries, but she doesn't like tomatoes. – Klientka 1 lubi specjalność Beamaway'a – banany i truskawki, ale nie lubi pomidorów.

Customer 2 likes cucumbers and cheese, but he doesn't like chips. – Klient 2 lubi ogórki i ser, ale nie lubi frytek.

Customer 3 likes chicken and eggs, but she doesn't like strawberries. – Klientka 3 lubi kurczaka i jajka, ale nie lubi truskawek.

Customer 4 likes strawberries and peaches, but he doesn't like fish. – Klient 4 lubi truskawki i brzoskwinie, ale nie lubi ryby.

! Jeśli zrobisz trzy nieprawidłowe kanapki, zostaniesz usunięty z za lady i wszystkie dotychczasowe kanapki znikną. Ponownie porozmawiaj z Benem Beamawayem, aby zacząć zadanie od nowa.

Gdy wszystkie zamówienia zostaną zrealizowane, Ben Beamaway da Ci **pączki i kawę** (*doughnuts and coffee*), które musisz zanieść policjantom, znajdującym się w budynku *Tall Tower*. Maszyna do łapania Kosmicznych Psotników pojawi się w lewym dolnym rogu ekranu. Biegającego Psotnika znajdziesz w restauracji *Space Island Beamaway*. Tak jak na poprzednich etapach, kliknij na niego, aby go złapać.

Gdy Kosmiczny Psotnik zostanie schwytanym, Profesor Bloom skontaktuje się z Tobą. Odpowiedz na jego pytania, wybierając właściwe odpowiedzi.

Profesor Bloom	Odpowiedzi
Where are you now? Gdzie teraz jesteś?	I'm at the Space Island Beamaway. Jestem w Space Island Beamaway.
What food do they like there? Jakie jedzenie tam lubią?	They like sandwiches. Oni lubią kanapki.

Nowy raport, dotyczący jedzenia na Space Island, pojawi się w Twoim dzienniku misji.

Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Znajdź Crisa Critica na ostatnim piętrze restauracji Space Island Beamaway. Porozmawiaj z nim, a on da Ci **ulubioną kanapkę Beamaway z bananami i truskawkami** (*Beamaway favourite sandwich: bananas and strawberries*).

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

W fabryce jedzenia znajdź kaktus stojący na półce po lewej stronie drzwi. Kliknij na niego, a przeniesiesz się do gry "Literkowe bańki" (*Spell drop*), dzięki której powtórzysz nazwy warzyw i owoców.



plums	oranges	mangoes	strawberries	peas	tomatoes
śliwki	pomarańcze	mango	truskawki	groszek	pomidory

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 etapu i kliknij na maszynę do teleportacji (kursor zmieni się w napis *TELEPORT*). Możesz też użyć swojej mapy.

Etap 8	Czynności
Miejsce	Apartamentowiec Tall Tower i statek kosmiczny Megapsotnika

Podstawowe słownictwo		Czynności: <i>clean</i> – sprzątać, <i>drink (water)</i> – pić wodę, <i>eat</i> – jeść, <i>fix (the engine)</i> – naprawiać (silnik), <i>jump</i> – skakać, <i>make (a machine)</i> – składać (maszynę), <i>read</i> – czytać, <i>run</i> – biegać, <i>sleep</i> – spać, <i>swim</i> – pływać, <i>walk</i> – chodzić Inne: <i>turn on/off</i> – włączyć/wyłączyć
Podstawowe zwroty		<i>What's (he) doing?</i> – Co on teraz robi?
Dodatkowe	słownictwo	Czynności: <i>dance</i> – tańczyć, <i>use (the computer)</i> – używać (komputera) Inne: <i>(go) through</i> – iść (przez), <i>(go) up</i> – iść (do góry), <i>(on) top (of)</i> – (na) górze, <i>bring back</i> – oddać, <i>electricity</i> – elektryczność/prąd, <i>engine</i> – silnik, <i>flats</i> – mieszkania, <i>key cards</i> – karty magnetyczne, <i>nothing</i> – nic, <i>prison</i> – więzienie, <i>robot</i> – robot, <i>safe</i> – bezpieczny, <i>see</i> – widzieć/rozumieć, <i>study</i> – uczyć się, <i>talk</i> – rozmawiać, <i>their</i> – ich, <i>X-ray vision</i> – prześwietlenie
	zwroty	<i>Tell me what (the people inside the flats) are doing.</i> – Powiedz mi, co robią (ludzie w mieszkaniach). <i>Because (they're cool)!</i> – Ponieważ (są fajni)!

Przewodnik
Twoim najważniejszym zadaniem na tym etapie jest uratowanie Hip i Hopa z rąk Megapsotnika.
Zadanie 1: Pomóż policjantom i zdobądź dostęp do Tall Tower.
<p>Idź w prawą stronę, aż spotkasz policjanta. Kliknij na jego postać, a on zasugeruje Ci użycie pączków i kawy, znajdujących się w Twoim plecaku. Zrób to, o co Cię poprosi, a pozwoli Ci przejść dalej.</p> <p>Idź dalej w prawą stronę, aż spotkasz policjantkę. Porozmawiaj z nią, a ona poprosi Cię, żebyś użył/użyła mocy prześwietlania, aby zobaczyć, co robią ludzie w mieszkaniach w Tall Tower. Automatycznie pojawi się okienko, przedstawiające scenę z jednego z mieszkań. Zamknij okienko (klikając na X), aby odpowiedzieć na pytania policjantki. Postępuj w ten sam sposób do momentu, gdy udzielisz odpowiedzi na wszystkie pytania.</p>

Policjantka	Odpowiedzi
<i>What's he doing?</i> Co on robi?	<i>He's running.</i> On biega.
<i>What's she doing?</i> Co ona robi?	<i>She's cleaning.</i> Ona sprząta.
<i>What's he doing?</i> Co on robi?	<i>He's drinking water.</i> On pije wodę.
<i>What's she doing?</i> Co ona robi?	<i>She's reading.</i> Ona czyta.
<i>What's he doing?</i> Co on robi?	<i>He's dancing.</i> On tańczy.










Gdy odpowiesz poprawnie na wszystkie pytania, otrzymasz dostęp na dach budynku Tall Tower. Idź w prawą stronę i kliknij na wejście do niebieskiej windy (kursor zmieni się w napis *UP*).

Zadanie 2: Z pomocą robotów uwolnij Hip i Hopa.

Gdy będziesz już na dachu Tall Tower, idź w lewą stronę, a potem schodami skieruj się na górną platformę. Kliknij na bok statku kosmicznego Psotnika, aby wejść do środka (kursor zmieni się w napis *ENTER*).

Gdy znajdziesz się w środku statku kosmicznego, porozmawiaj z Hip, która jest uwięziona na parterze. Poprosi Cię ona o przyprowadzenie robota, który włączy komputer. Wewnątrz statku jest kilka robotów, wykonujących różne prace. Porozmawiaj z każdym z robotów, aż znajdziesz tego, który używa komputera (Robot B). Kiedy spyta Cię: *Can I help you?* (Czy mogę Ci pomóc?), odpowiedz: *Yes, please* (Tak, poproszę). Idź na parter, a robot podąży za Tobą. Kliknij na pomarańczowy komputer. Wykonasz wówczas pierwszy krok do uwolnienia Hip i Hopa. Postępuj w ten sam sposób z pozostałymi wskazówkami Hip.

Wskazówki Hip	Czynność do wykonania
<i>Bring back a robot to turn on the computer.</i> Przyprowadź robota, aby włączyć komputer.	Przyprowadź Robotą B do komputera.
<i>Bring back a robot to turn off the electricity.</i> Przyprowadź robota, aby włączyć prąd.	Przyprowadź Robotą A do komputera.
<i>Bring back a robot with a key card.</i> Przyprowadź robota z kartą magnetyczną.	Przyprowadź Robotą C do komputera.

 <p>Robot B</p>	 <p>Robot A</p>		
 <p>Robot C</p>		 <p>Robot E</p>	 <p>Robot F</p>
 <p>Robot D</p>	 <p>Komputer</p>	 <p>Hip</p>	 <p>Hop</p>

! Jeśli przyprowadzisz do komputera niewłaściwego robota, cały proces trzeba będzie zacząć od początku.

Gdy zakończysz zadanie, Hip i Hop zostaną uwolnieni ze swoich cel.

Zakończenie

Megapsotnik będzie wściekły z powodu Twojego niespodziewanego wtargnięcia do jego statku. Niebawem dostanie jednak nauczkę. Kosmiczni Psotnicy uwolnią się, aby wymierzyć mu sprawiedliwość. Każdy z Psotników po kolei podbiegnie do Megapsotnika i przewróci go, aż w końcu zapadnie on w sen. Tym sposobem Kosmiczni Psotnicy odkupią swoje winy i przeobrażą się w zwyczajnych mieszkańców Space Island. W Twoim wizjerze pojawi się profesor, który podziękuje Ci za ocalenie wyspy!

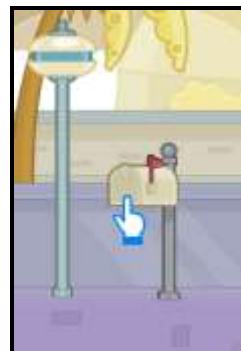
Uczniowie powinni upewnić się, że wszystkie dodatkowe ćwiczenia są wykonane, jeśli chcą, by na ich raporcie znalazło się osiem złotych gwiazdek.

Ćwiczenie dodatkowe (dostępne po wykonaniu zadań 1 i 2)

Znajdź Doktor Robotic, znajdującą się na dole budynku Tall Tower przy drzwiach wejściowych. Porozmawiaj z nią, a ona da Ci **robota** (robot).

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

Na dole budynku Tall Tower po prawej stronie drzwi do niebieskiej windy znajdziesz skrzynkę pocztową. Kliknij na nią, a przeniesiesz się do gry „Dopasuj karty” (*Match card*), dzięki której powtórzysz nazwy codziennych czynności.



<i>cleaning</i>	<i>dancing</i>	<i>swimming</i>	<i>sleeping</i>	<i>reading</i>	<i>eating</i>
sprzątanie	taniec	pływanie	spanie	czytanie	jedzenie

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

Wyjście z etapu

Na etap 7 ➔ Idź w lewą stronę do końca etapu na dole budynku Tall Tower i kliknij, gdy kursor zmieni się w strzałkę *GO LEFT*. Możesz też użyć swojej mapy.

Ważne przedmioty

Etap 0	
<i>Space Trickster List</i> – Lista Kosmicznych Psootników	Złap wszystkich ośmiu Psootników z listy. Gdy Psootnik zostanie schwytany, jego postać na liście robi się kolorowa.
<i>Picture Dictionary</i> – Słowniczek obrazkowy	Użyj go, aby sprawdzić znaczenie nieznanych słów. Znajdziesz tam odpowiedni obrazek i wymowę każdego ze słów kluczowych.
<i>Space Trickster Catching Machine</i> – Maszyna do łapania Kosmicznych Psootników	Gdy zobaczysz ją w lewym dolnym rogu ekranu, oznacza to, że jest aktywna i gotowa do użycia. Kliknij na Kosmicznego Psootnika, aby go złapać. Zwróć uwagę, że częstotliwość wahań linii wykresu określa bliskość Kosmicznego Psootnika.
<i>pet</i> – zwierzątko	Oddaj je Space Stacey.
Etap 1	
<i>mission log</i> – dziennik misji	Pokonując kolejne etapy gry na Space Island, będziesz zbierał/zbierała pisemne raporty swoich przeżyć. Możesz je zobaczyć w dzienniku misji. Klikaj na zielone strzałki, aby przechodzić pomiędzy raportami.
<i>watering can</i> – konewka	Kliknij na napis <i>PICK UP</i> , aby nosić ją ze sobą. Kliknij na napis <i>PUT DOWN</i> , by schować konewkę z powrotem do plecaka.
Etap 2	
<i>detector</i> – detektor	Użyj go wobec pasażerów kosmicznego autobusu, aby zobaczyć, który z nich jest Kosmiczym Psootnikiem. Kliknij na napis <i>USE</i> , aby go uaktywnić.
<i>Teresa Valentin autographed photo</i> – Zdjęcia Teresy Valentin z autografem	Twoja pamiątka spotkania ze sławną astronautką Teresą Valentin.
Etap 3	
<i>Snaffle Quag (USB stick)</i> – Snaffle Quag (wtyczka USB)	Przy zagrodzie Snaffle Quaga kliknij na napis <i>USE</i> , kiedy zostaniesz o to poproszony/poproszona. Imię zwierzęcia pojawi się na ekranie komputera.
<i>Groggly Skiff (USB stick)</i> – Groggly Skiff (wtyczka USB)	Przy zagrodzie Groggly’ego Skiffa kliknij na napis <i>USE</i> , kiedy zostaniesz o to poproszony/poproszona. Imię zwierzęcia pojawi się na ekranie komputera.

<i>Voodle</i> (<i>USB stick</i>) – Voodle (wtyczka USB)	Przy zagrodzie Voodle’a kliknij na napis <i>USE</i> , kiedy zostaniesz o to poproszony/poproszona. Imię zwierzęcia pojawi się na ekranie komputera.
<i>Num Num</i> (<i>USB stick</i>) – Num Num (wtyczka USB)	Przy zagrodzie Num Numa kliknij na napis <i>USE</i> , kiedy zostaniesz o to poproszony/poproszona. Imię zwierzęcia pojawi się na ekranie komputera.
<i>Waffler</i> (<i>USB stick</i>) – Waffler (wtyczka USB)	Przy zagrodzie Wafflera kliknij na napis <i>USE</i> , kiedy zostaniesz o to poproszony/poproszona. Imię zwierzęcia pojawi się na ekranie komputera.
<i>toy</i> – zabawka	Kliknij na napis <i>PICK UP</i> , aby nosić ją ze sobą. Kliknij na napis <i>PUT DOWN</i> , by schować zabawkę z powrotem do plecaka.
<i>bat</i> – nietoperz	Kliknij na napis <i>FOLLOW</i> , a nietoperz będzie podążał za Tobą, unosząc się w powietrzu. Kliknij na napis <i>STOP FOLLOWING</i> , by nietoperz schował się z powrotem do plecaka.
Etap 4	
<i>flowers</i> – kwiaty	Kliknij na napis <i>PICK UP</i> , aby nosić je ze sobą. Kliknij na napis <i>PUT DOWN</i> , by schować kwiaty z powrotem do plecaka.
<i>Space Island map</i> – mapa Space Island	Mapa Space Island, która pokazuje, gdzie znajduje się budynek <i>Tall Tower</i> . Pamiętaj, że to nie jest mapa interaktywna. Mapa interaktywna znajduje się w prawym górnym rogu ekranu, obok plecaka.
Etap 5	
<i>space suit</i> – kombinezon astronauty	Kliknij na napis <i>PUT ON</i> , aby włożyć go na siebie i wyglądać jak astronauta. Kliknij na napis <i>TAKE OFF</i> , by wrócić do poprzedniego wyglądu postaci.
<i>belt</i> – pasek	Kliknij na napis <i>PUT ON</i> , aby włożyć go na siebie. Kliknij na napis <i>TAKE OFF</i> , by wrócić do poprzedniego wyglądu postaci.
Etap 6	
<i>Earth sport teams</i> – drużyny sportowe Ziemii	To zestawienie pokaże Ci, jakich ludzi potrzebujesz do każdej z drużyn. Czerwone główki w prawej kolumnie wskazują, czy potrzebujesz kobiety czy mężczyzny. Obrazki w lewej kolumnie wskazują, jakie umiejętności muszą posiadać zawodnicy.
<i>basketball clothes</i> – strój do koszykówki	Kliknij na napis <i>PUT ON</i> , aby włożyć go na siebie i wyglądać jak koszykarz. Kliknij na napis <i>TAKE OFF</i> , by wrócić do poprzedniego wyglądu postaci.
<i>tennis racket</i> – rakieta tenisowa	Kliknij na napis <i>PICK UP</i> , aby nosić ją ze sobą. Kliknij na napis <i>PUT DOWN</i> , by schować raketę z powrotem do plecaka.
Etap 7	

<i>doughnuts and coffee</i> – pączki i kawa	Daj je pierwszemu policjantowi, którego spotkasz na etapie 8.
<i>Beamaway favourite sandwich: bananas and strawberries</i> – ulubiona kanapka Beamaway z bananami i truskawkami	Kliknij na napis <i>PICK UP</i> , aby nosić ją ze sobą. Kliknij na napis <i>PUT DOWN</i> , by schować kanapkę z powrotem do plecaka.
Etap 8	
<i>robot</i> – robot	Kliknij na napis <i>PICK UP</i> , aby nosić go ze sobą. Kliknij na napis <i>PUT DOWN</i> , by schować robota z powrotem do plecaka.