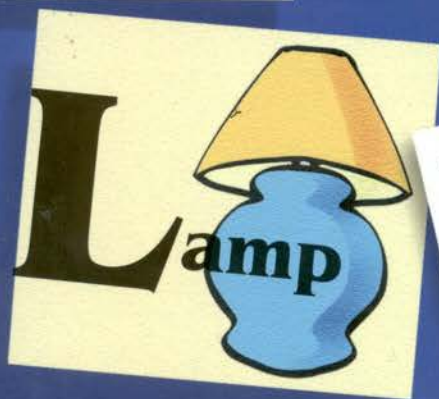




МИР ВАШЕГО РЕБЕНКА

АНГЛИЙСКИЙ В КАРТИНКАХ



ДЛЯ
САМЫХ МАЛЕНЬКИХ

Серия «Мир вашего ребенка»

Ю. В. Кириллова

Английский в картинках для самых маленьких

Ростов-на-Дону
«Феникс»
2009

УДК 372.2/.4
ББК 81.2Англ-9
КТК 73

К43

К43 Кириллова Ю. В.
Английский в картинках для самых маленьких / Ю. В. Кириллова. —
Ростов н/Д : Феникс, 2009. — 63, [1] с. : ил. — (Мир вашего ребенка).

ISBN 978-5-222-14836-5

Демонстрационный материал, который вы держите в руках, рассчитан на детей старшего дошкольного и младшего школьного возрастов, изучающих английский язык. Пособие может использоваться в детских садах или дома родителями, изучавшими английский язык ранее. Воспитатели и преподаватели английского языка в детских садах и начальной школе могут использовать на занятиях игры, прилагаемые к пособию. Если ребенок умеет писать, он может записывать новые слова.

Книга поможет детям в игровой форме усвоить английскую лексику и станет «трамплином» к дальнейшему изучению английского языка в школе.

ISBN 978-5-222-14836-5

УДК 372.2/.4
ББК 81.2Англ-9

© Ю. В. Кириллова, текст, 2009
© ООО «Феникс», оформление, 2009

Популярное издание
Кириллова Юлия Викторовна

Английский в картинках для самых маленьких

Ответственные редакторы	<i>Оксана Морозова, Наталья Калиничева</i>
Технический редактор	<i>Галина Логвинова</i>
Верстка:	<i>Елена Калитина</i>
Макет обложки:	<i>Инна Лойкова</i>

Сдано в набор 24.08.2008 г. Подписано в печать 16.06.2009 г.

Формат 84х108 ¹/₁₆. Бумага мелованная.

Гарнитура AGCenturion. Тираж 3000. Заказ 7189

ООО «Феникс»

344082, г. Ростов-на-Дону, пер. Халтуринский, 80

Тел.: (863) 261-89-76; факс: (863) 261-89-50

Отпечатано в ОАО «Можайский полиграфический комбинат».
143200, г. Можайск, ул. Мира, 93.

Введение

Данное пособие содержит картинки по 10 темам: «Животные», «Игрушки», «Прилагательные», «Цвета», «Цифры», «Семья», «Продукты питания», «Фрукты/Овощи», «Школа», «Мебель» («Моя комната»).

Предметы, представленные в пособии в виде иллюстраций, окружают детей повсюду: дома, на улице, в магазине, в зоопарке, в школе. Сталкиваясь с ними ежедневно, ребенок имеет стимул выучить названия и по-английски. Процесс обучения пойдет быстрее, если родители и преподаватели будут использовать игры, представленные в пособии. А материал запомнится прочнее, если взрослые будут время от времени возвращаться к уже изученным словам, повторяя их и закрепляя в играх.

Как подготовить иллюстрации-карточки к работе

Перед использованием пособия следует подготовить карточки. Для этого разрежьте все иллюстрации и наклейте каждую на свой лист картона, укрепив после клейкой лентой (скотчем). Это обеспечит карточкам долгий срок службы.

Если вы используете в работе фланелеграф, на обратную сторону каждой карточки наклейте по кусочку липучей каймы, используемой для застежек на верхней одежде. Если вы используете на занятиях магнитную доску — с обратной стороны карточек можно наклеить маленькие магниты.

Как вводить с помощью иллюстраций новую лексику на занятиях

1. Загадайте детям загадку или задайте вопрос, ответом на который будет вводимое вами слово.

Например:

*... Масляна головушка,
Шелкова бородушка,
Что ты рано встаёшь,
Деткам спать не даёшь?
(Петушок)*

2. Покажите свою иллюстрацию-карточку, обсудите с ребятами внешний вид петушка, его настроение или характер.
3. Назовите слово по-английски: *a cock*, отработайте отдельно сложные звуки перед произнесением полного слова детьми.
4. Попросите детей повторить за вами название.
5. Добавьте изученное слово к другим словам по теме и сразу же введите в игру.

Игры с использованием иллюстраций-карточек

Игра «Что пропало»

Цель игры: закрепление лексики, контроль усвоения лексики по теме.

I вариант игры

На доске помещается 6–9 карточек. Детям дается 5 секунд, чтобы запомнить порядок расположения всех карточек. Дети отворачиваются, ведущий (преподаватель или хорошо успевающий ребенок) прячет одну карточку и спрашивает: *What is missed?* («Что пропало?»). Тот из учащихся, который правильно назвал слово с «исчезнувшей» карточки, становится ведущим. Игра проводится до тех пор, пока все карточки не поучаствуют в игре.

II вариант игры

Под карточки, прикрепленные на доске, помещаются карточки с изображением цифр (т.е. каждая иллюстрация получается пронумерованной). Ведущий убирает одну картинку, когда дети отворачиваются, но ее цифру оставляет. Дети должны назвать «исчезнувшую» картинку и цифру, под которой она помещалась на доске. После каждого хода карточки на свои места не возвращаются, но остаются цифры. Таким образом, дети должны по памяти назвать все карточки по порядку, глядя на цифры. Игра может проводиться хором на заключительном этапе, когда все карточки убраны и называются детьми по памяти.

«Кто больше?»

Цель игры: активизировать употребление лексики по теме.

Учитель выбирает выученные детьми карточки и может добавить 1–2 новых, выученных на данном занятии. Карточки раскладываются на столе лицевой стороной вниз так, чтобы дети могли запомнить, какая карточка где находится. Можно при этом называть слова хором или по цепочке. После того как все пла-

нируемые карточки разложены картинками вниз, ведущий называет или выбирает, рассказав считалку, первого играющего. Этот ребенок должен по памяти угадать перевернутую карточку, но предварительно надо назвать слово: только тогда можно взять карточку себе (если совпало названное слово со словом, изображенным на перевернутой карточке). Игра ведется по кругу, выигрывает тот, кто «угадал» больше карточек.

«Веселый кубик»

Цель игры: активизировать употребление лексики по теме.

Учитель или воспитатель раскладывает на полу или коврике в группе карточки по теме или все изученные ранее, если их не более 10. В начальной школе число карточек можно увеличивать. Рядом с каждой карточкой кладется цифра. Карточки кладутся вразброс, цифры — тоже не по порядку.

Первый игрок бросает кубик (хорошо, если он большой и яркий) и называет выпавшую цифру и карточку, находящуюся рядом с ней. Ребенок, назвавший цифру или слово неверно, выбывает из игры. Побеждают те игроки, которым удалось не выбыть.

В эту игру можно играть и без кубика. Его роль выполняют сами дети, которые по цепочке называют для игроков цифру по-английски, а игроки должны подойти к названной цифре и назвать карточку, которая лежит рядом. Если дети выучили числительные больше 6-ти — можно выбрасывать 2 кубика и суммировать выпавшие числа.

«Математик»

Цель игры: автоматизировать навык решения примеров.

1. Первый ребенок называет первое слагаемое, второй — второе, третий называет арифметический знак, а четвертый называет «=» и ответ.

2. Игра ведется со зрительной опорой с использованием карточек из пособия.

3. Ведущий (педагог или ребенок) называет вслух пример на сложение или вычитание. Решающий пример ребенок должен повторить его и назвать ответ.

«Что я люблю»

Цель игры: активизировать и автоматизировать лексику по теме «Продукты питания» или «Фрукты и овощи».

Первый игрок говорит, что он любит. Например: *I like to drink juice*. Второй должен повторить то, что сказал первый, и добавить свой вариант: *I like to drink juice and to eat cheese*. Выигрывает тот, кто назовет самую длинную цепочку действий и продуктов без ошибок.

Игру можно упростить, называя только продукты без действий.

«Угадай»

Цель игры: автоматизировать лексику и употребление модельных фраз.

Ведущий (преподаватель) называет тему, на которую будут выбраны карточки для игры. В предварительном этапе детям надо показать все участвующие в игре карточки, назвать их хором или по цепочке.

Ведущий прячет одну из перечисленных карточек за спину и просит угадать ее: *Try to guess!* Дети по очереди пытаются угадать спрятанное слово: *Is it a cat?* Ведущий отвечает: *No, it isn't* или *Yes, it is*. Угадавший забирает карточку себе. Побеждает тот, кто угадает больше.

«Аукцион»

Цель игры: активизировать употребление лексики по теме.

Ведущий объясняет ребятам, что такое аукцион, и показывает игрушечный молоточек. Ведущий называет тему, на которую ведутся торги. Первый игрок называет слово по этой теме, второй игрок называет другое слово по этой же теме. Если кто-то из игроков повторно назовет слово — он выбывает из игры. Если слово названо не по данной теме — тоже выбывает из игры. Побеждает тот игрок, слово которого после трех ударов молоточка осталось последним, т. е. никто ничего назвать больше не может.

Иллюстрации- карточки



dog



cat



fox



hare



goat



horse



pig



cow



fish



dolphin



wolf



frog



chicken



duck



hen



cock



giraffe



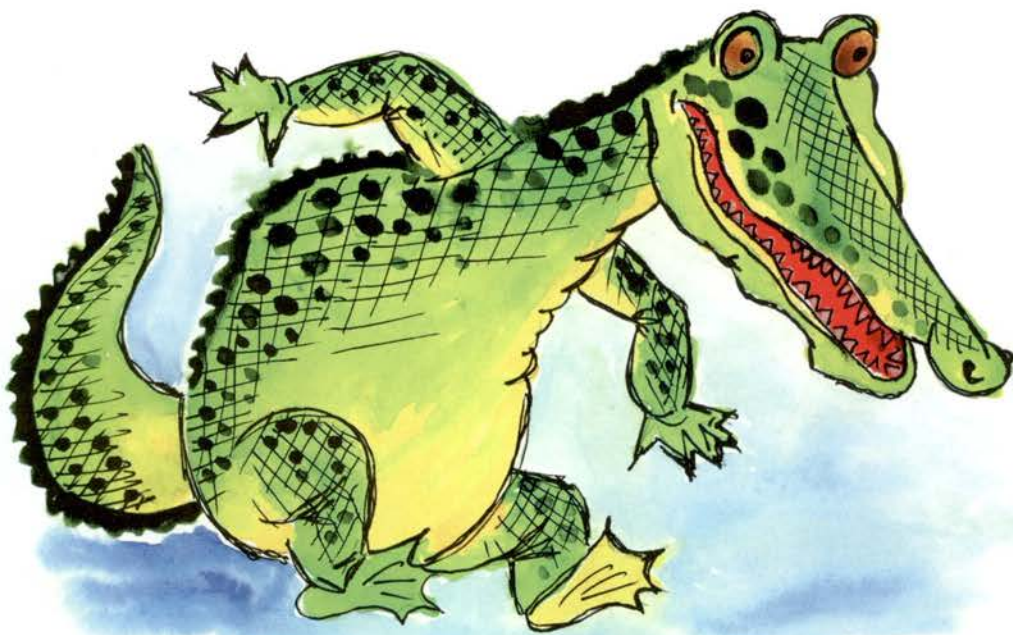
elephant



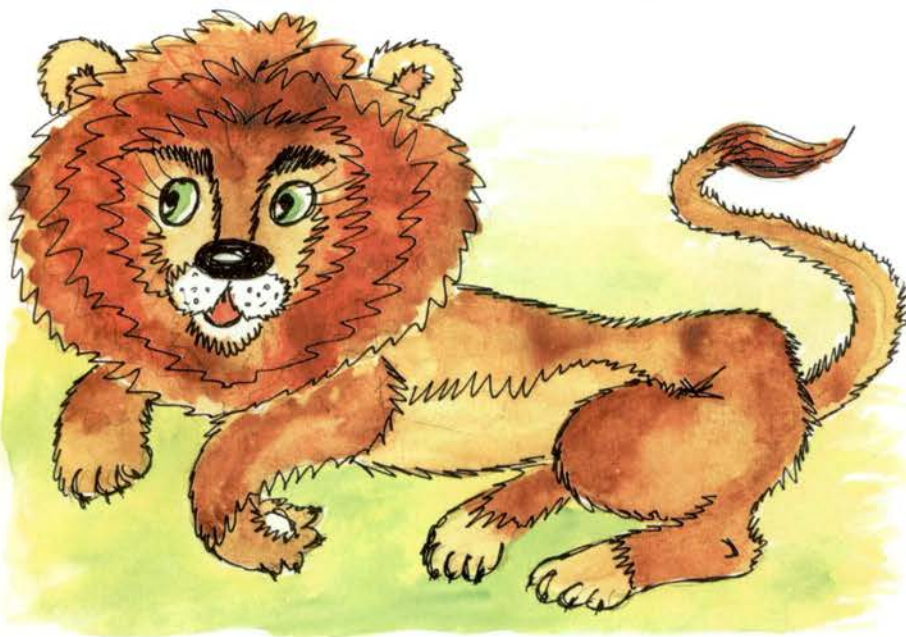
donkey



monkey



crocodile



lion



parrot



penguin



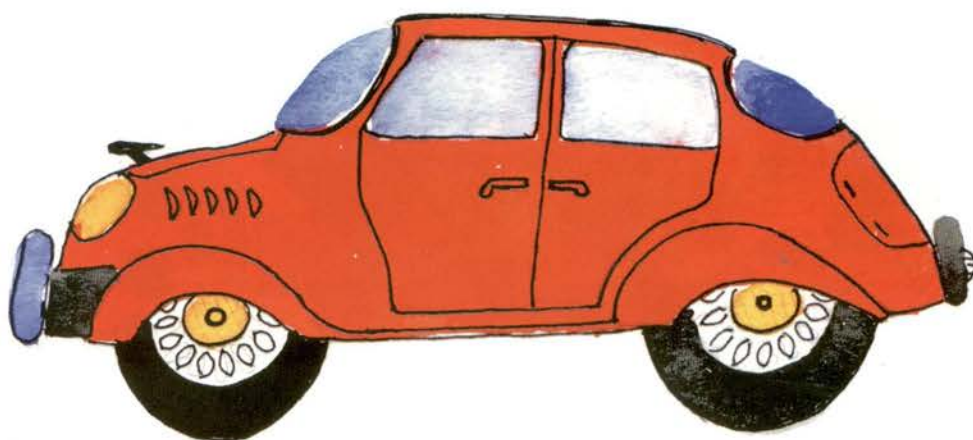
ship



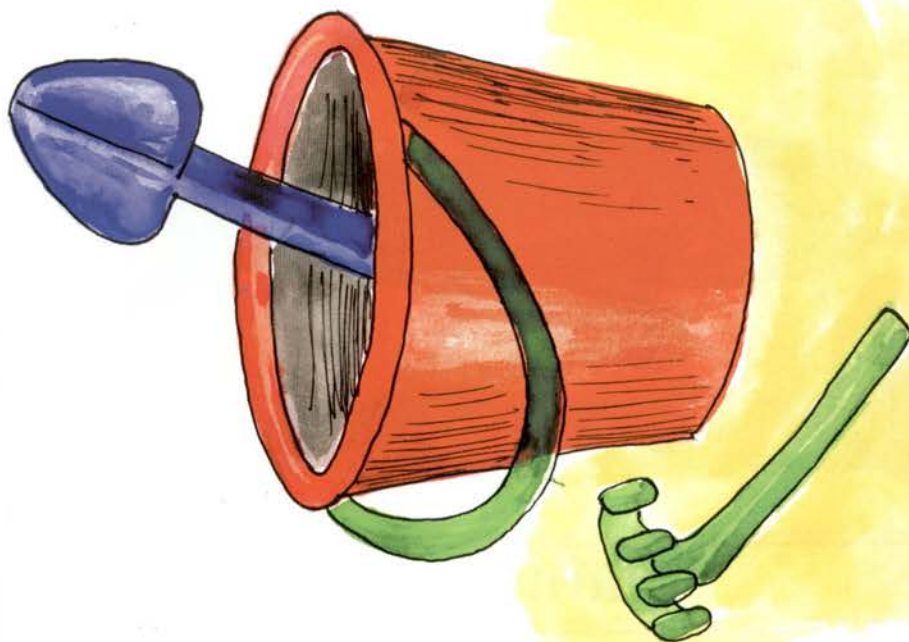
train



plain



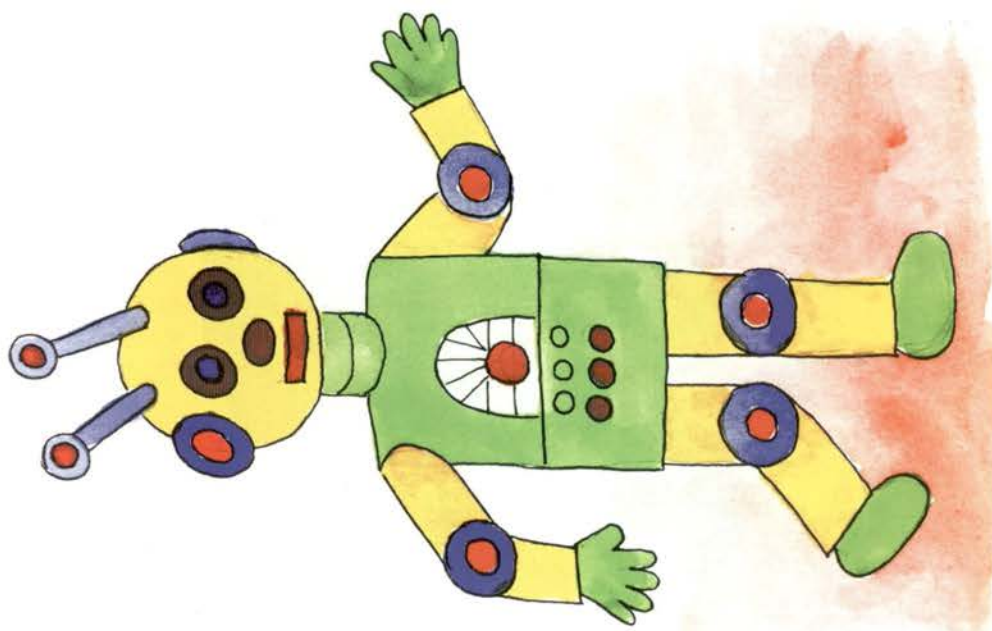
car



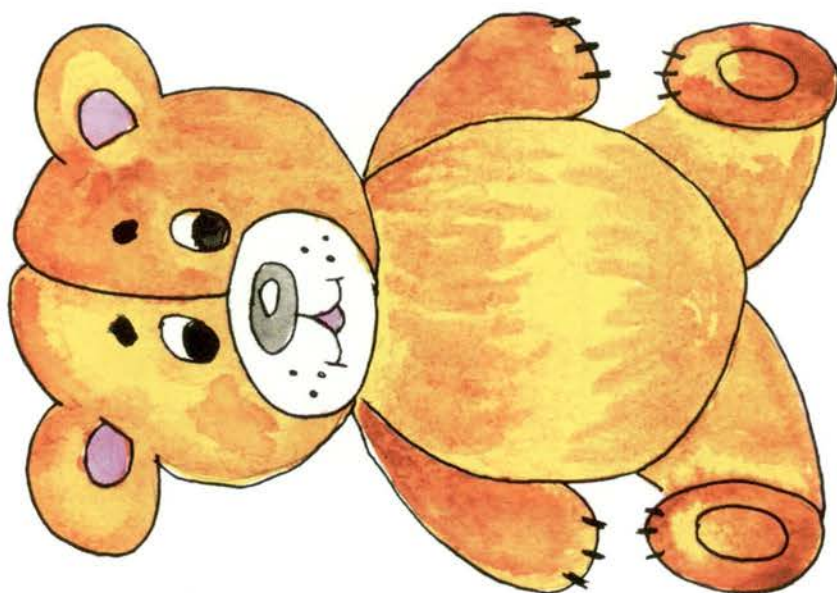
pail



doll



robot



Teddy bear



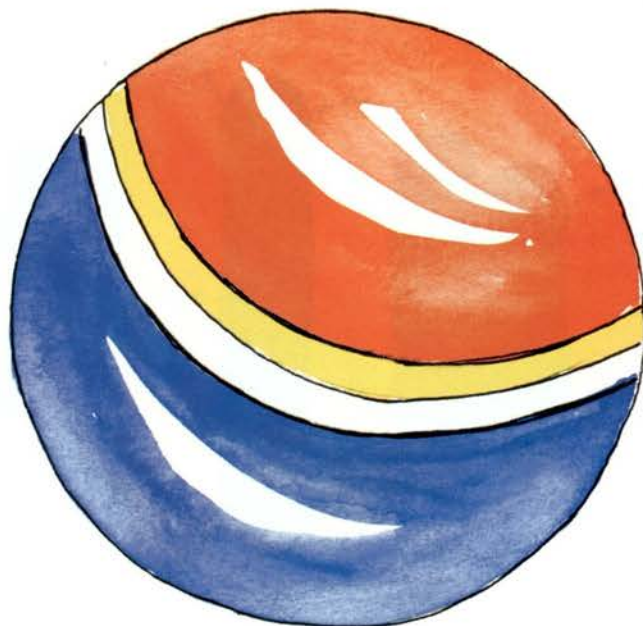
house



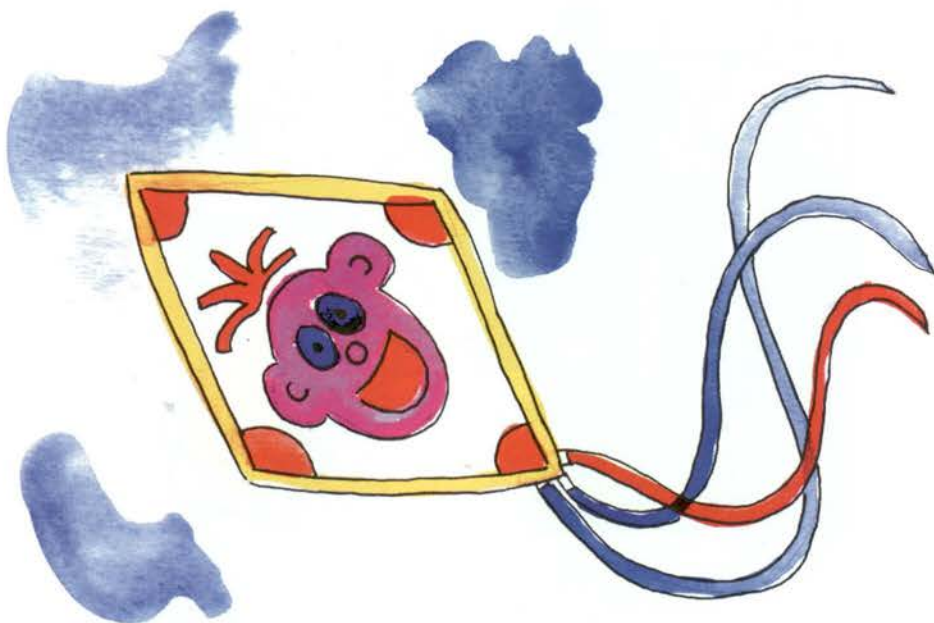
carriage



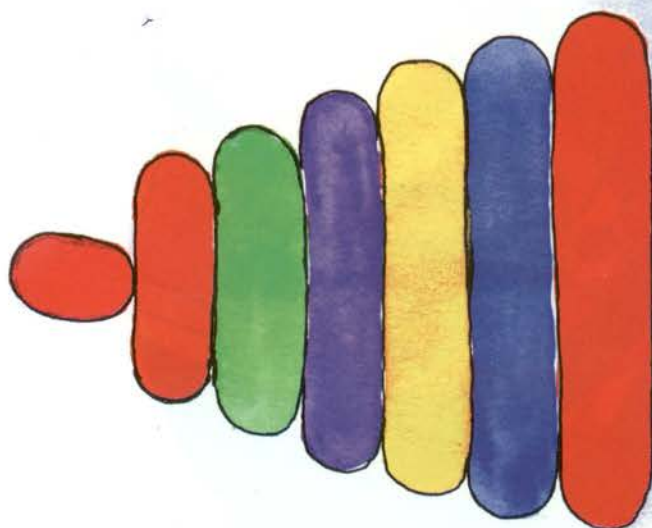
puzzle



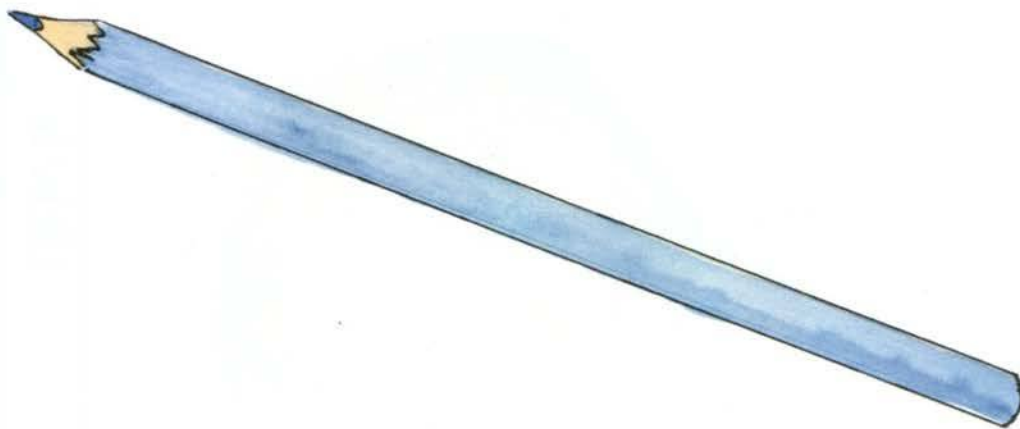
ball



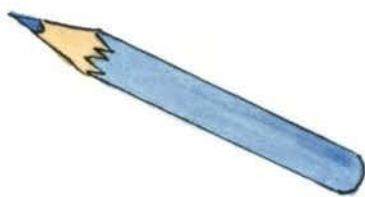
kite



top



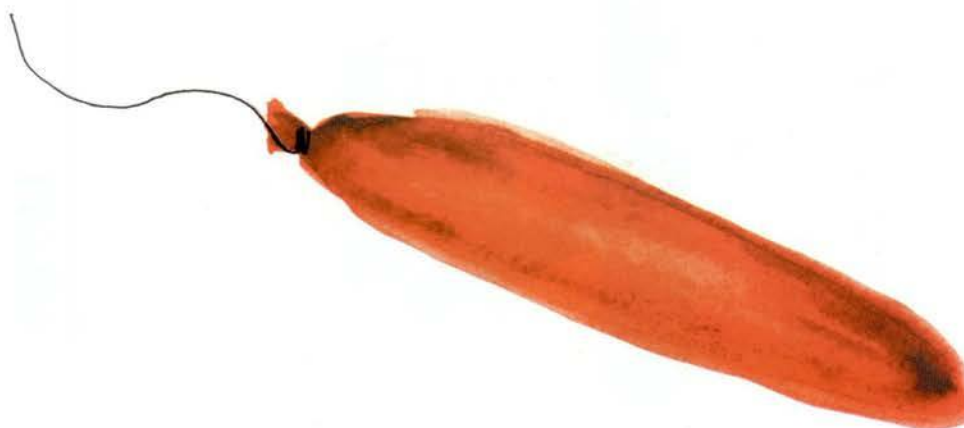
long



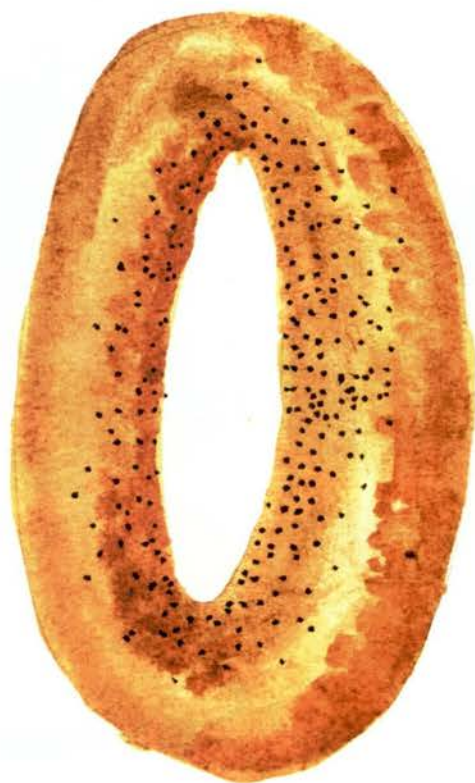
short



thick



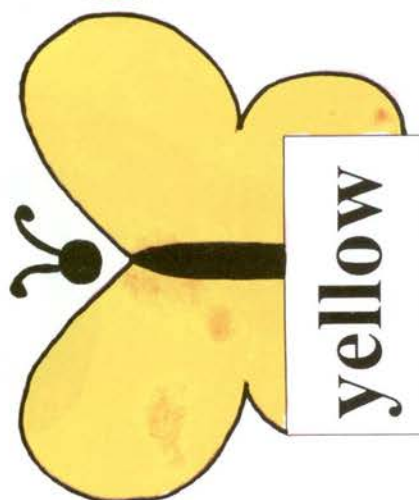
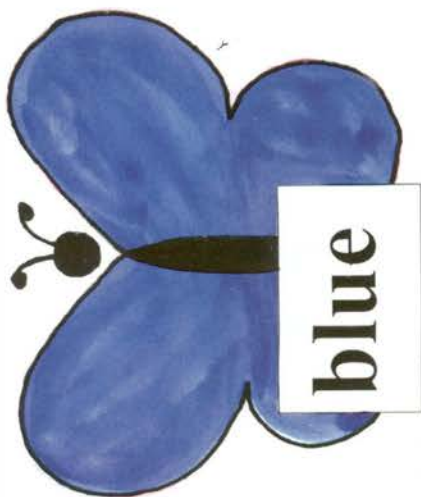
thin

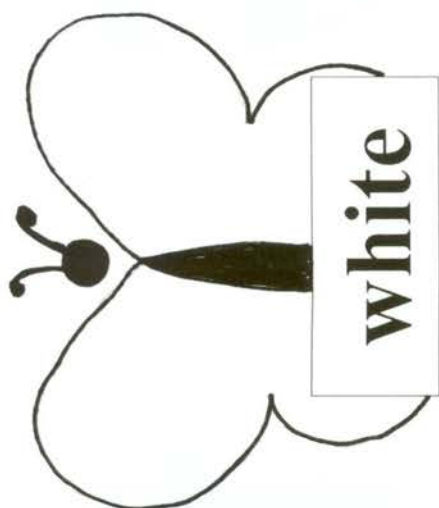


big



small

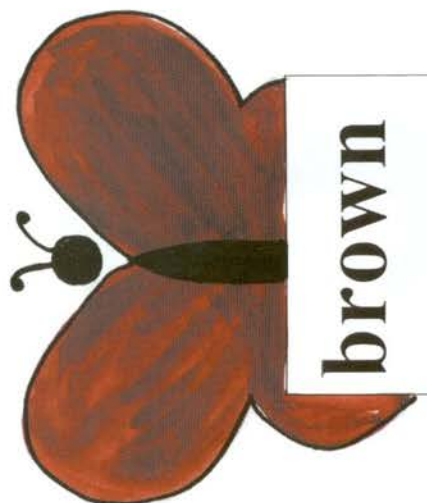




white



black



brown



pink



grey

2

5

1

4

0

3

8

+

7

10

-

6

9

=



man
father
husband



girl
sister
daughter



boy
brother
sun



woman
mother
wife



**old woman
grandmother**



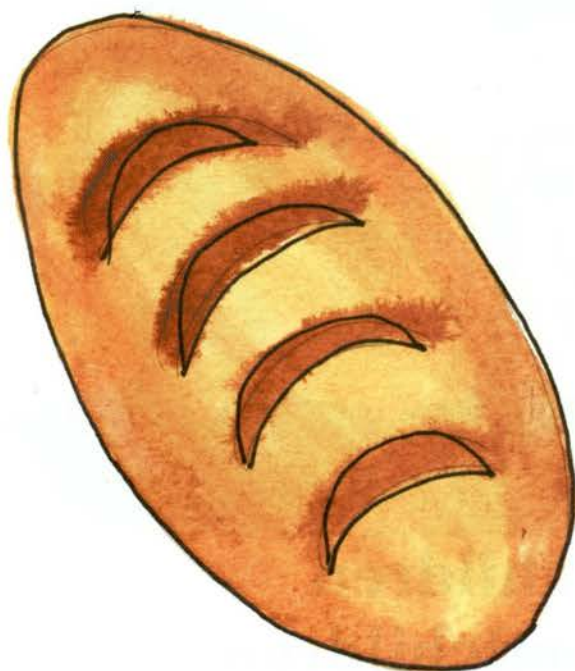
**old man
grandfather**



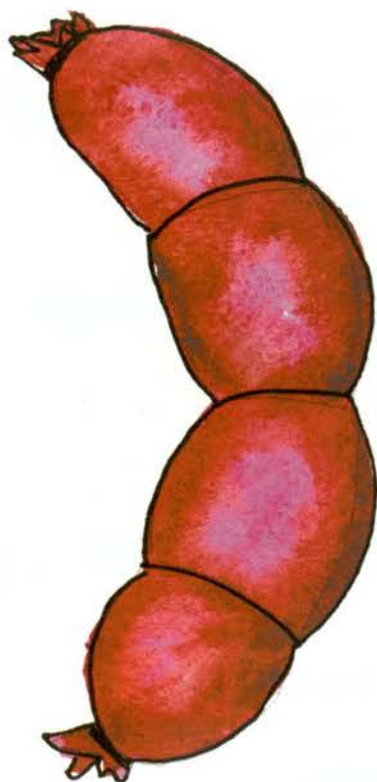
family



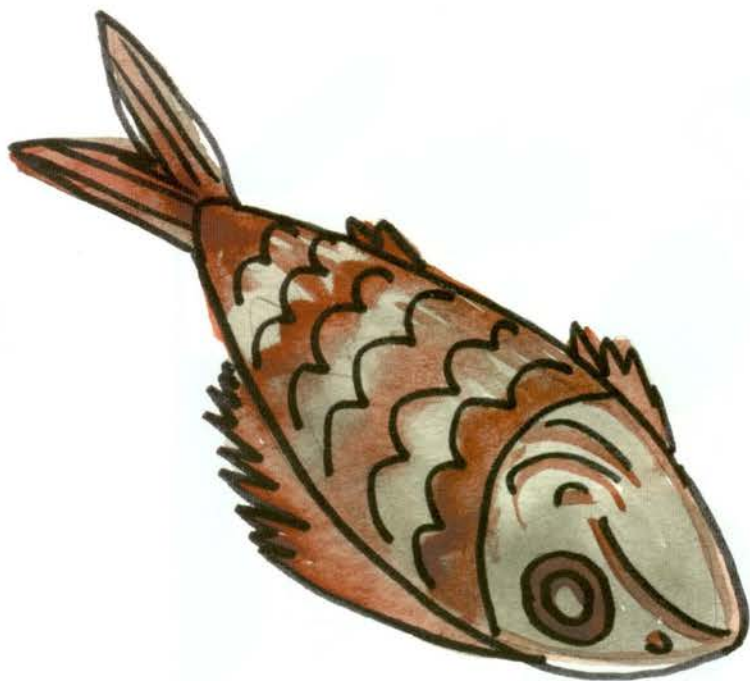
**children
grandchildren**



bread



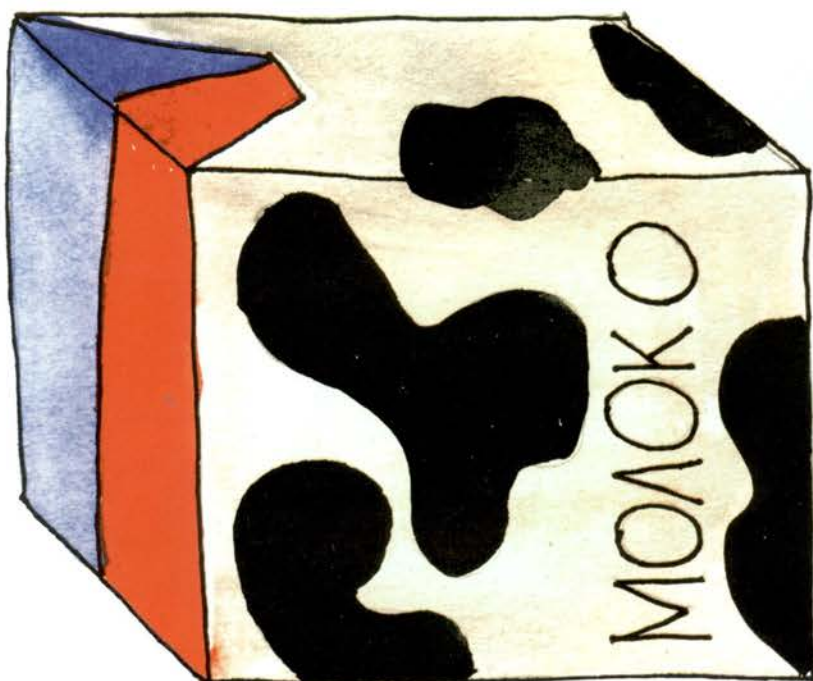
sausage



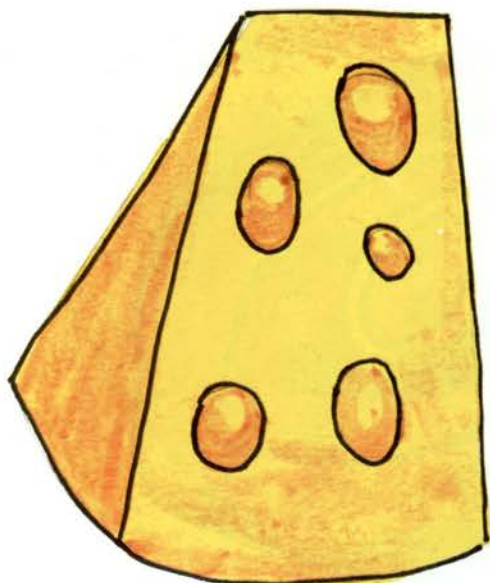
fish



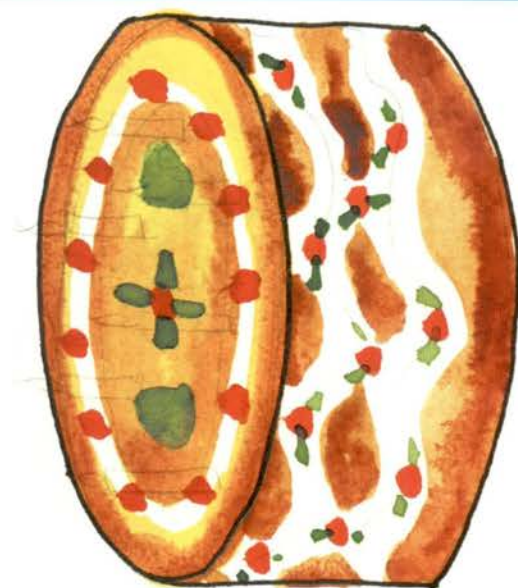
meat



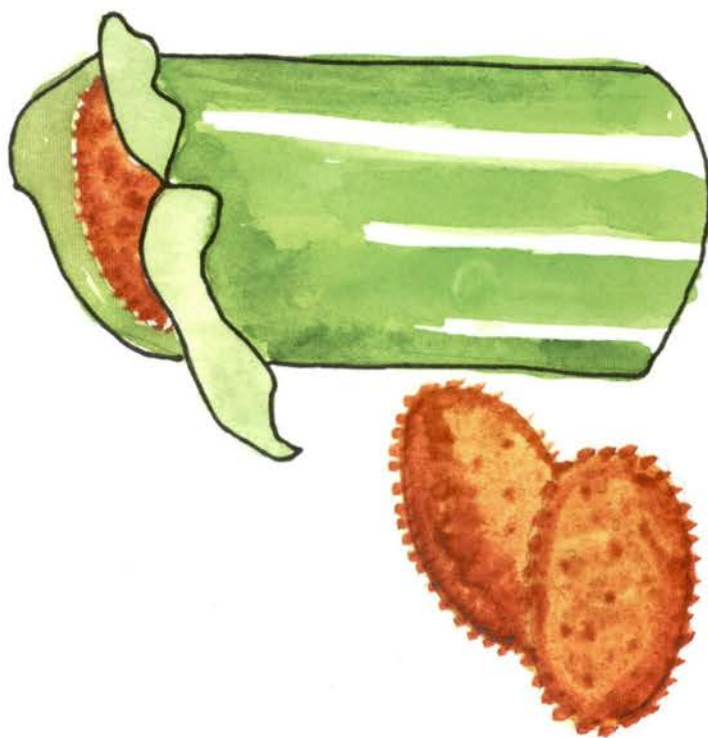
milk



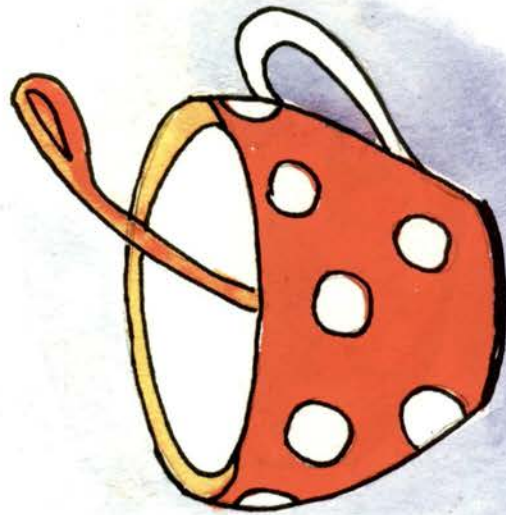
cheese



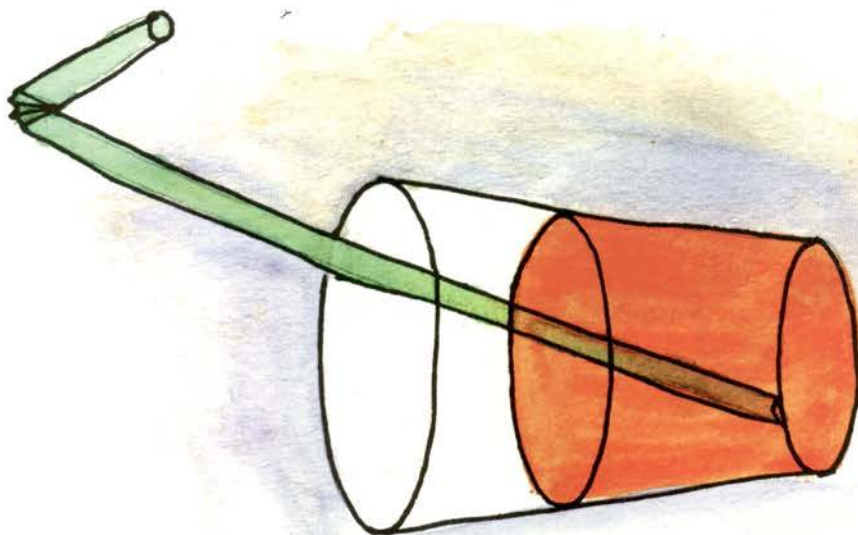
cake



biscuits



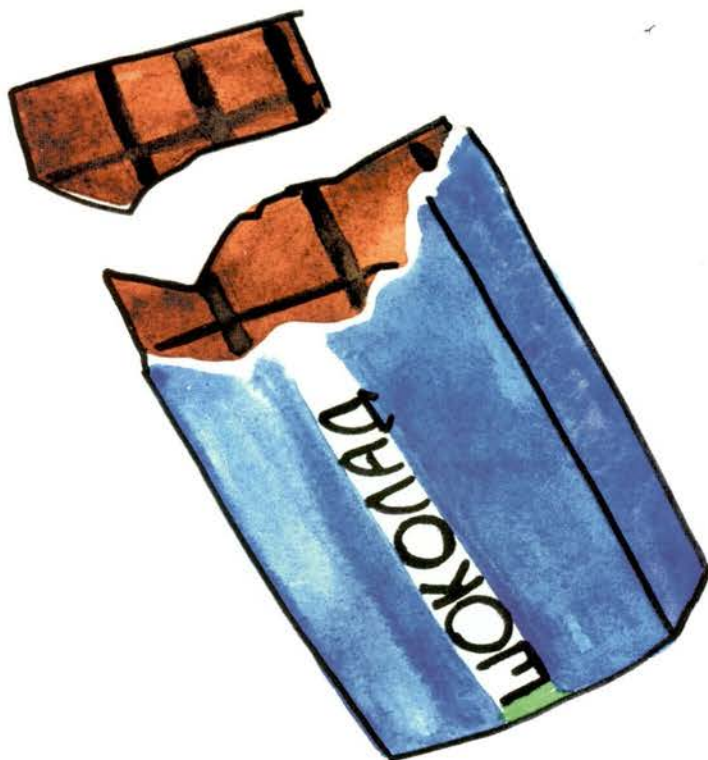
tea



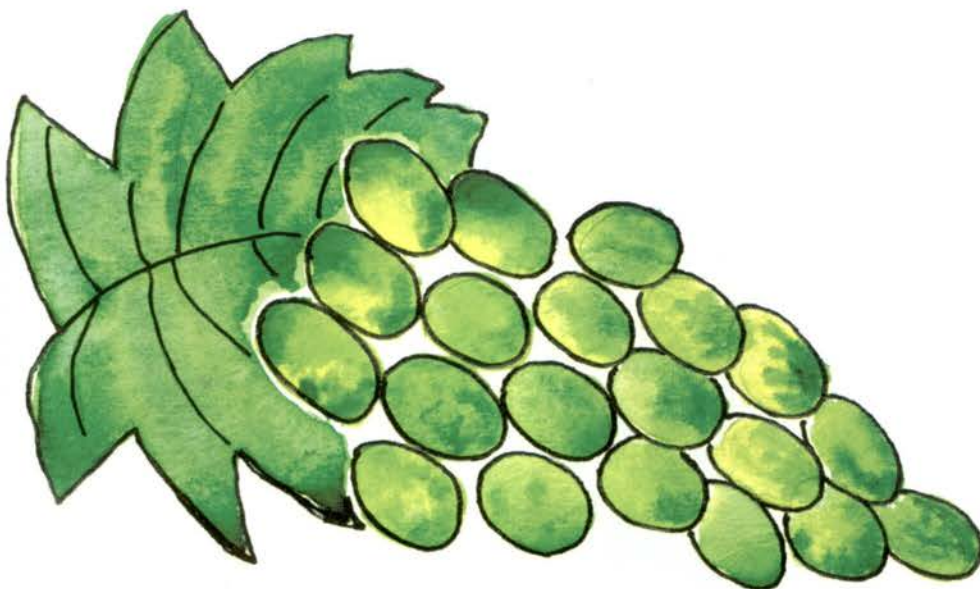
juice



sweet



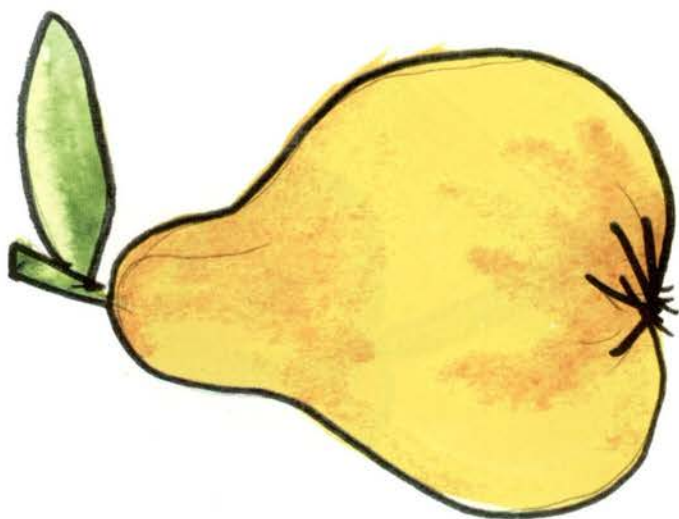
chocolate



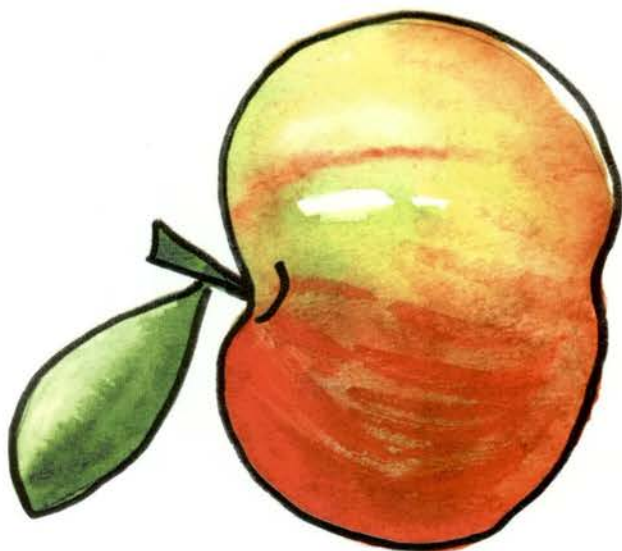
grapes



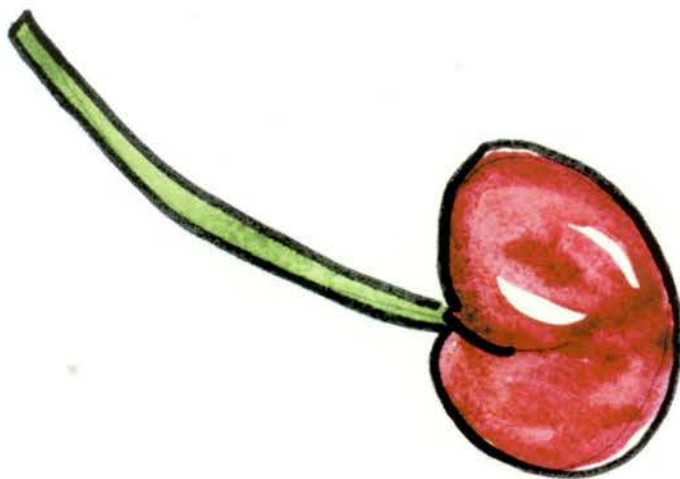
plum



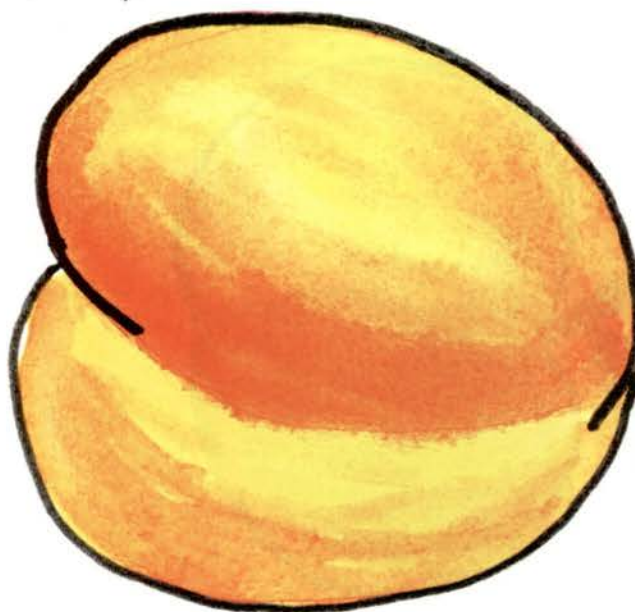
pear



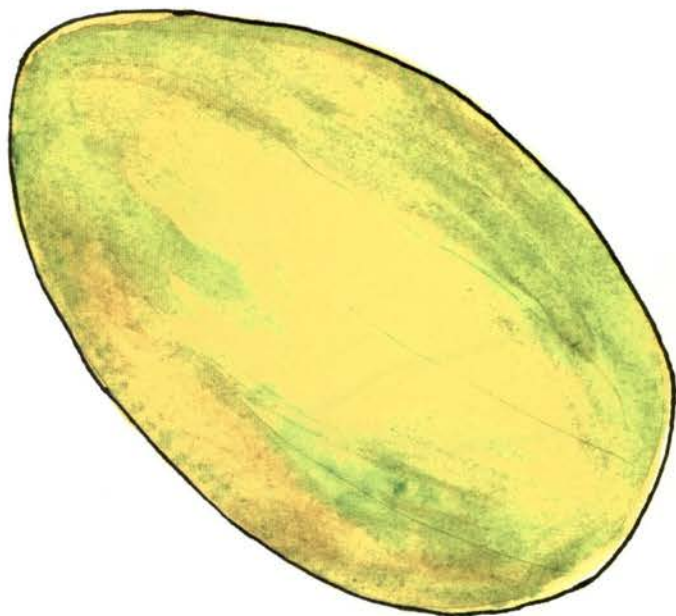
apple



cherry



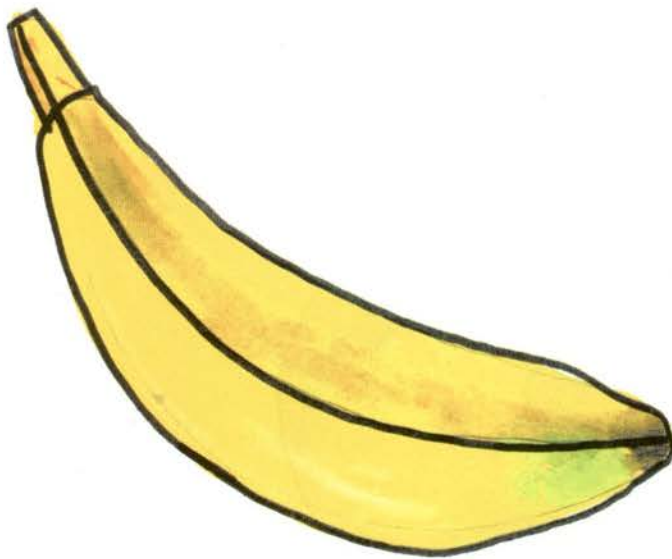
peach



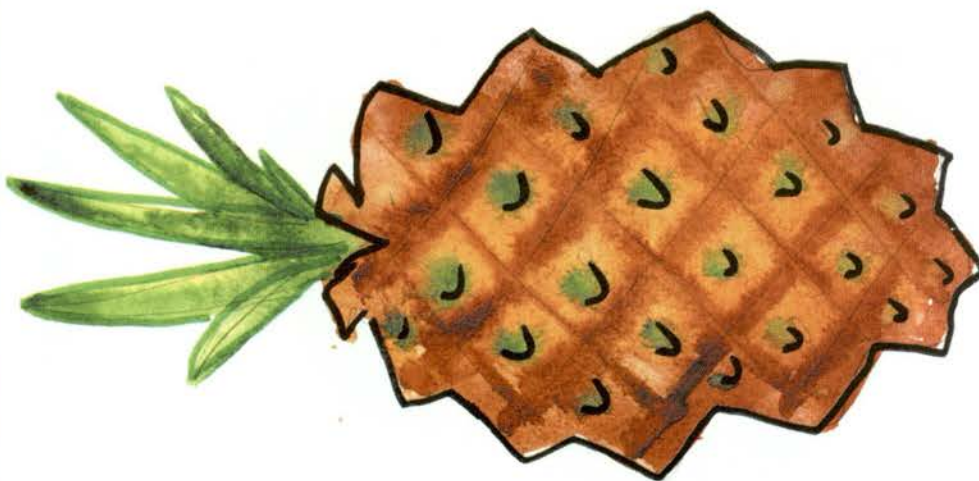
melon



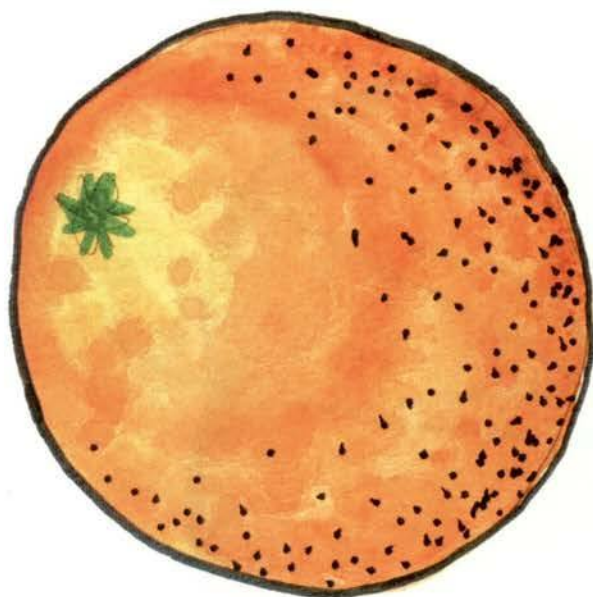
water-melon



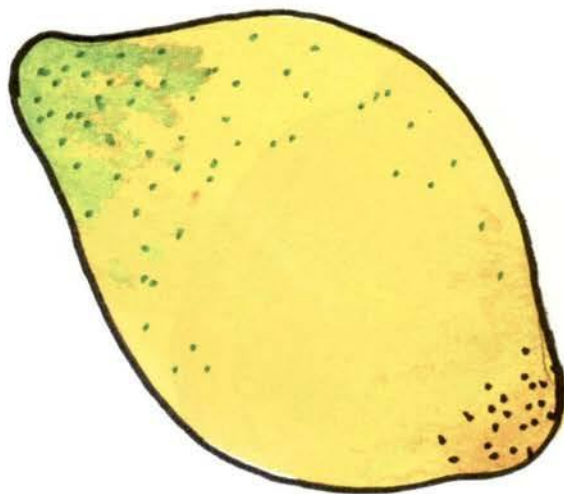
banana



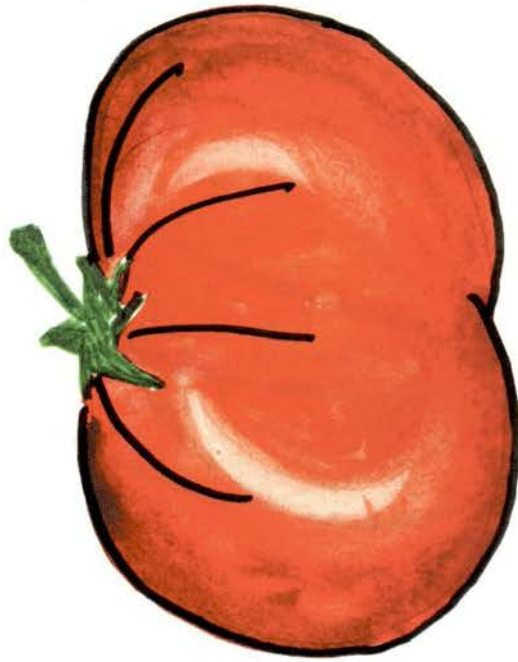
pine-apple



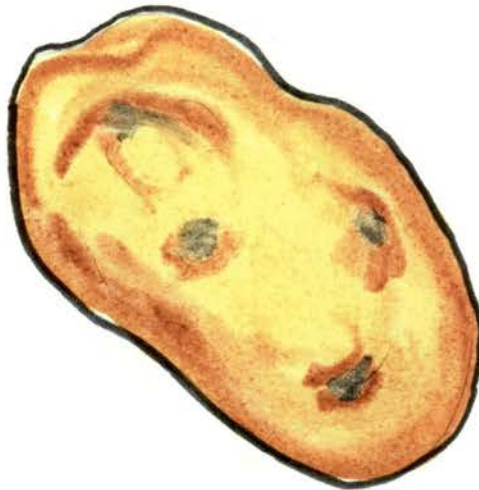
orange



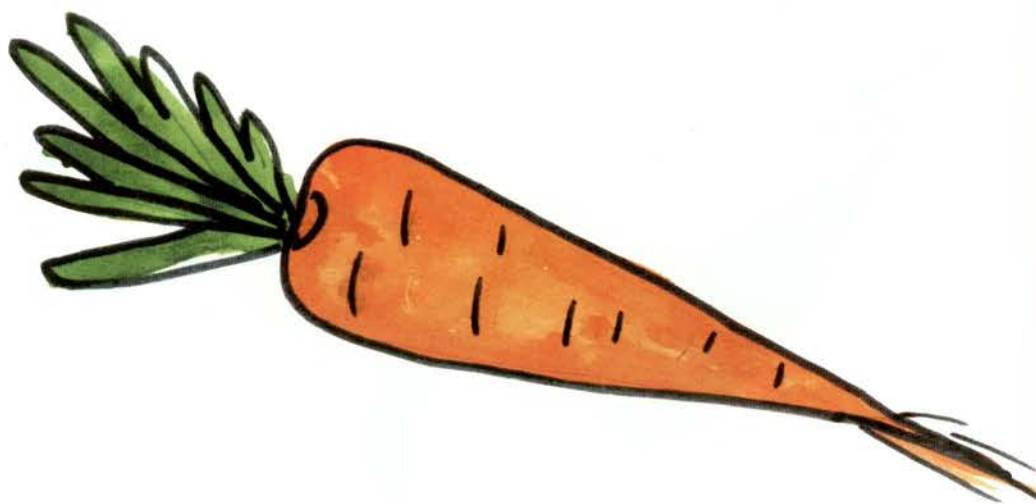
lemon



tomato



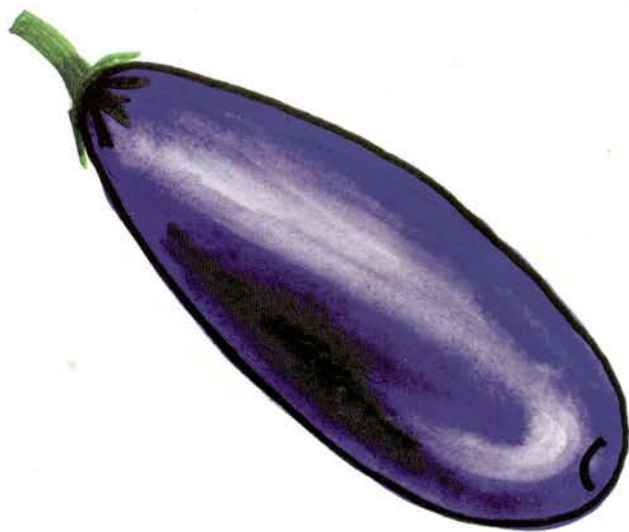
potato



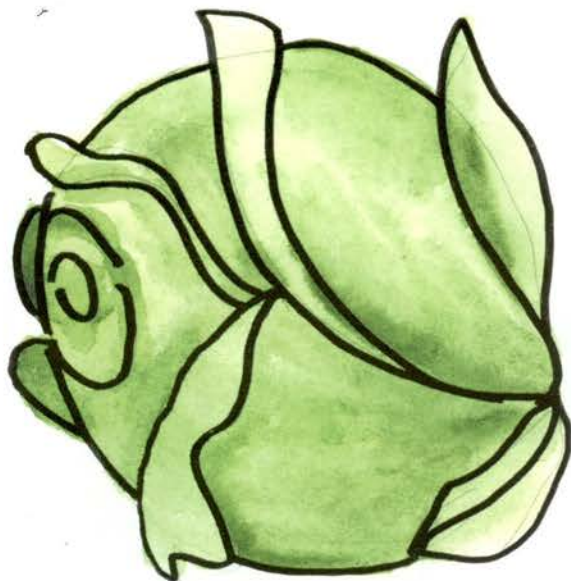
carrot



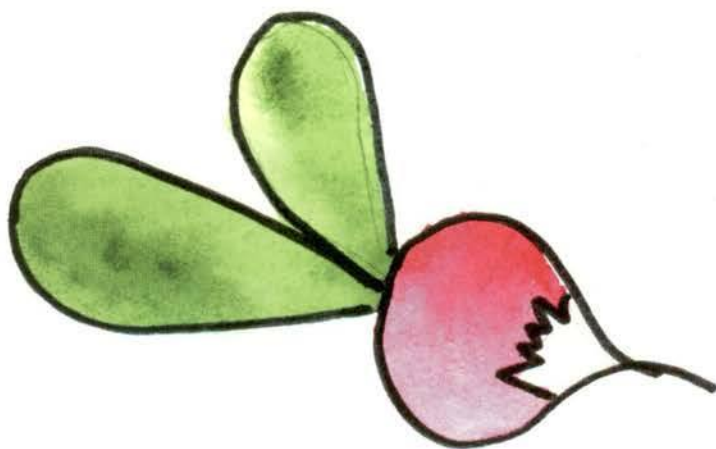
onion



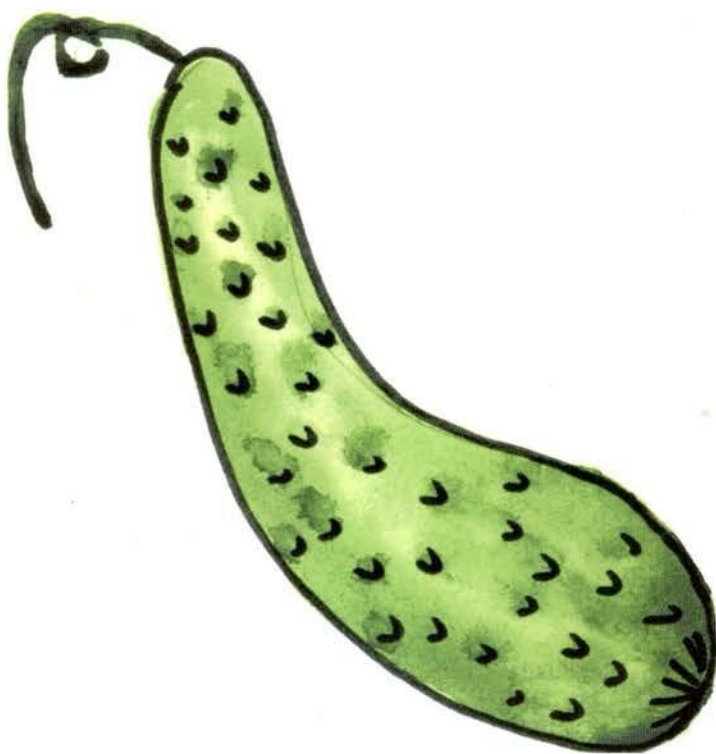
egg-plant



cabbage



redish



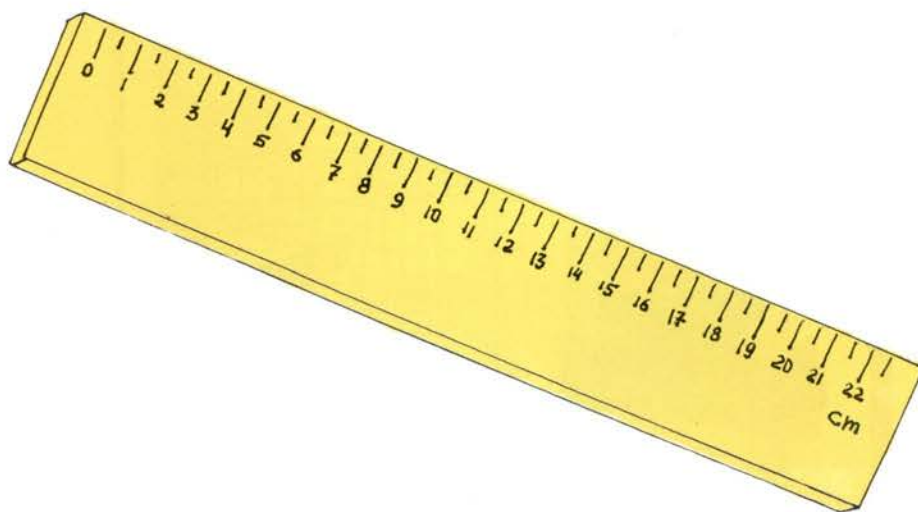
cucumber



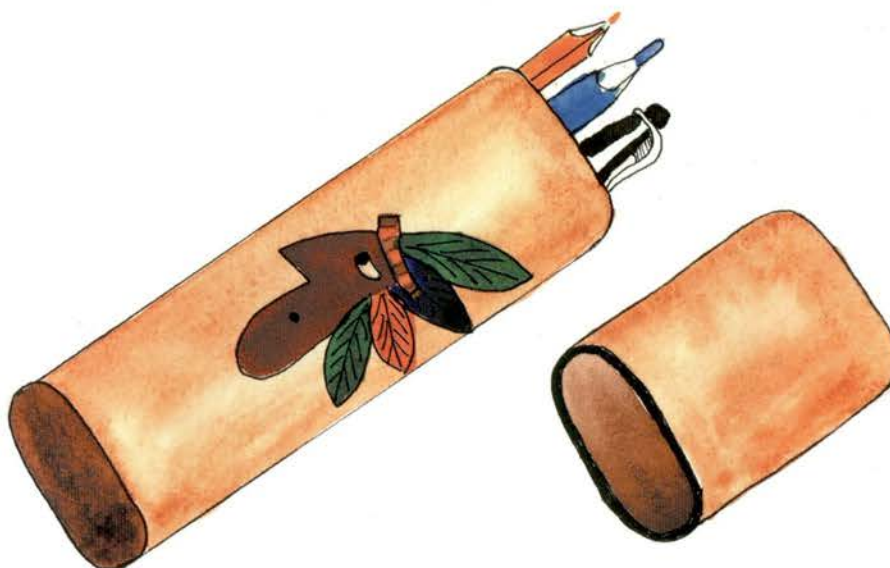
pen



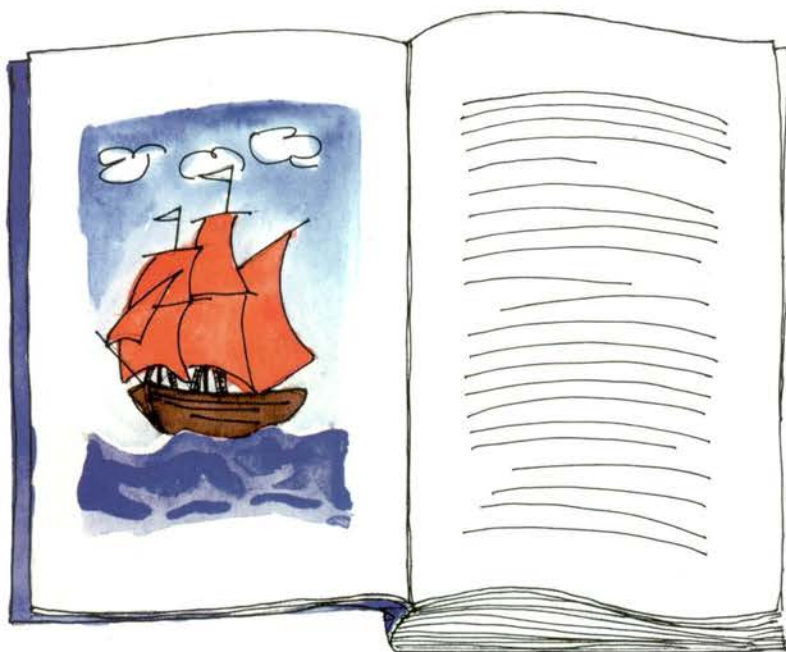
pencil



ruller



pencil-box



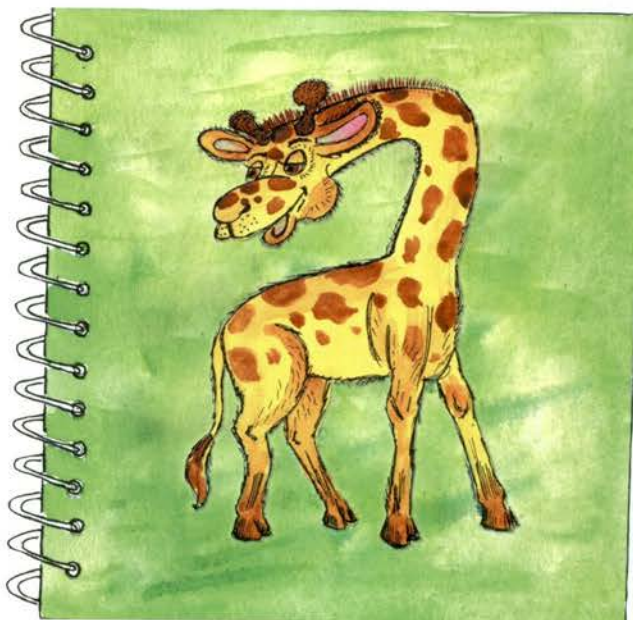
book



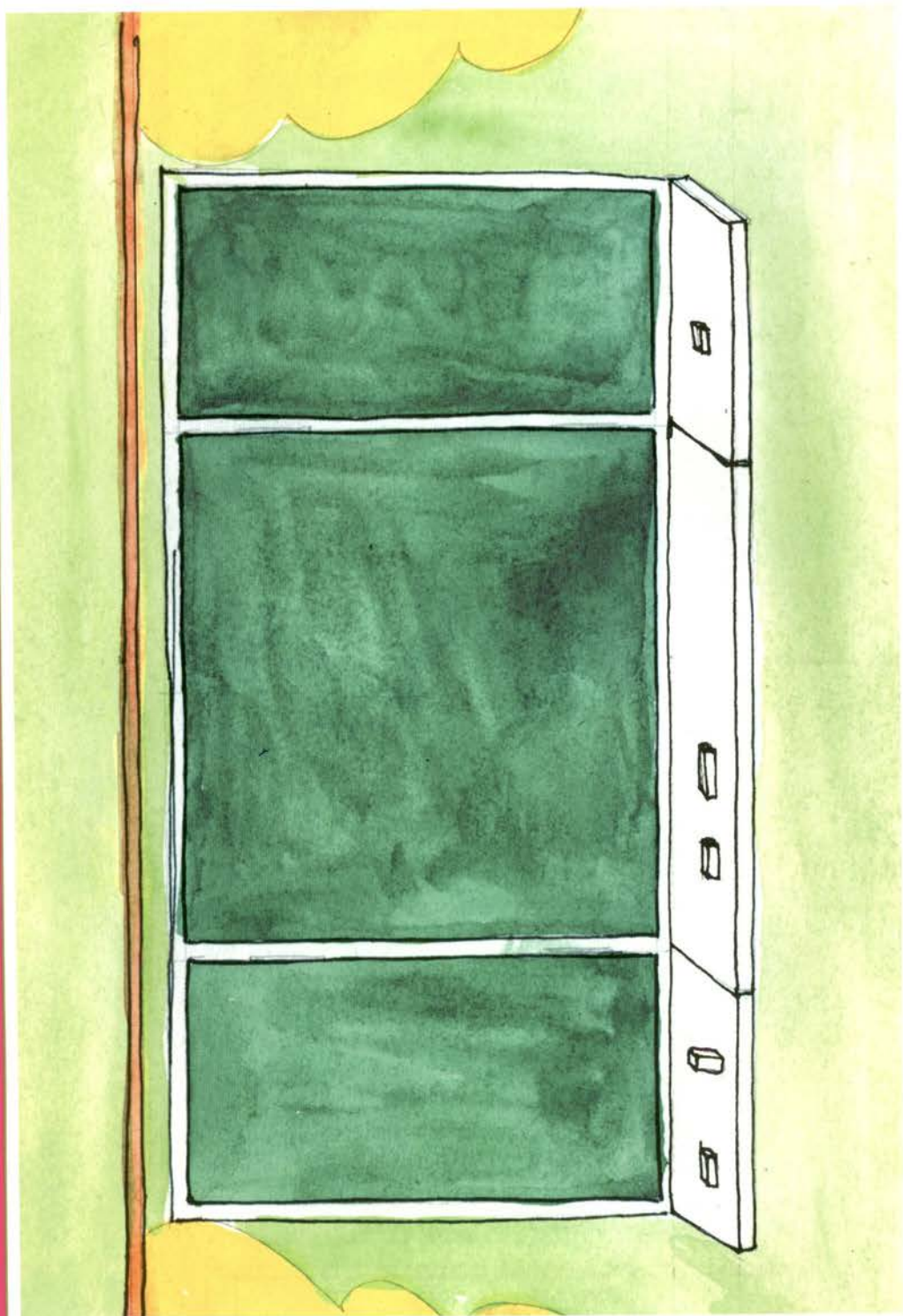
eraser



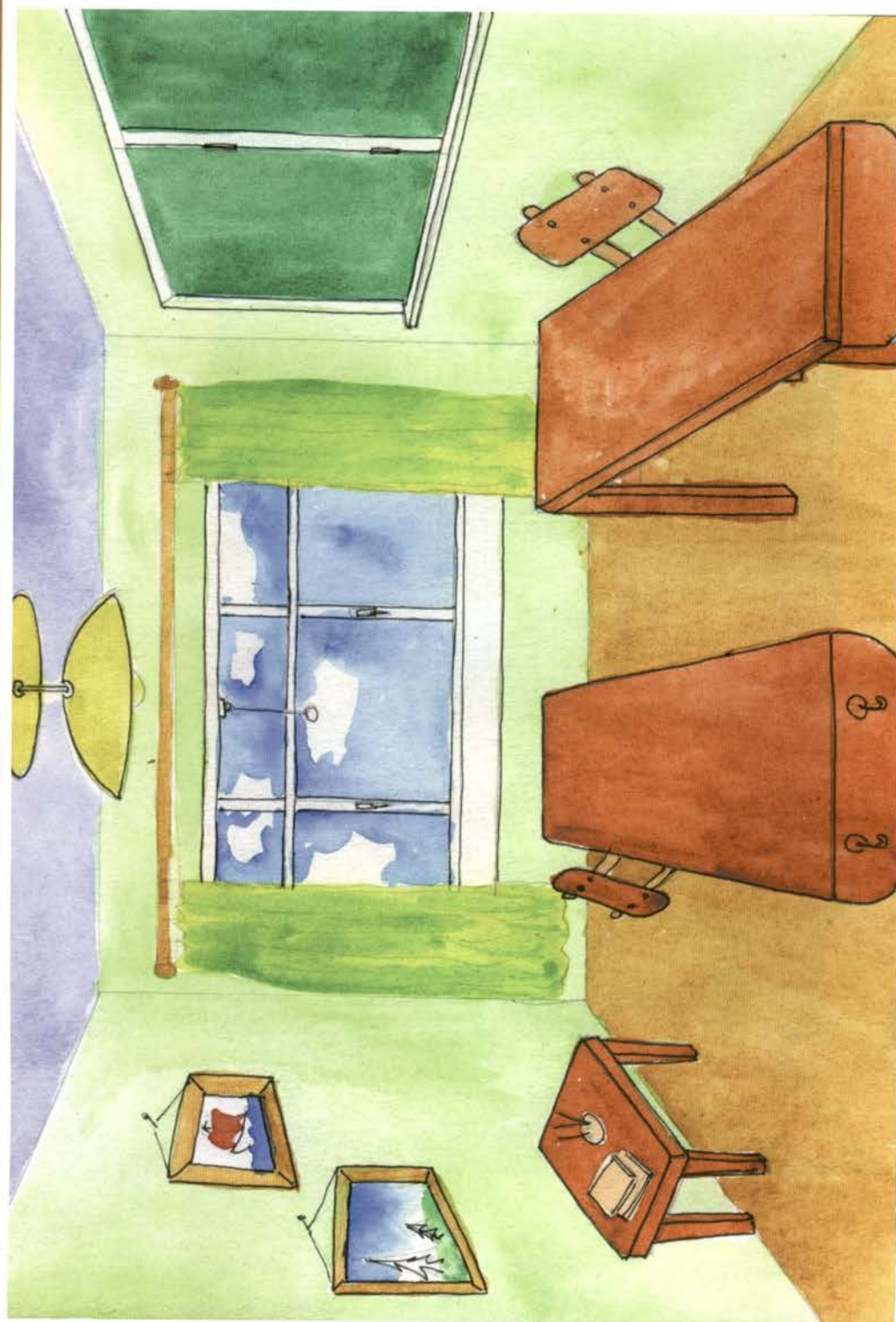
diary



copy-book



blackboard



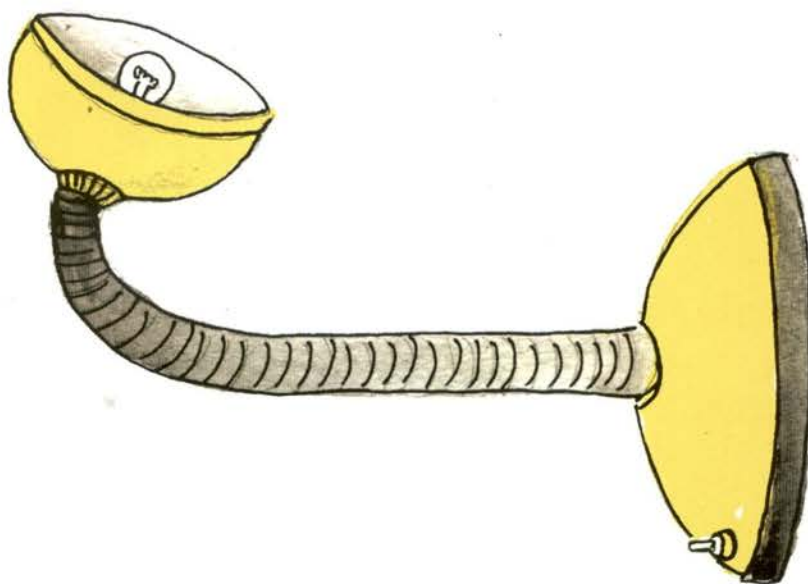
classroom



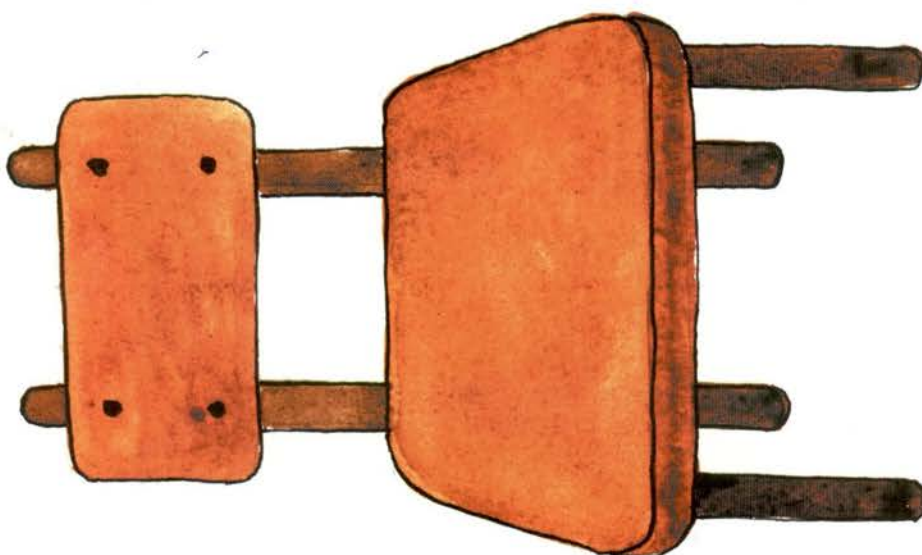
door



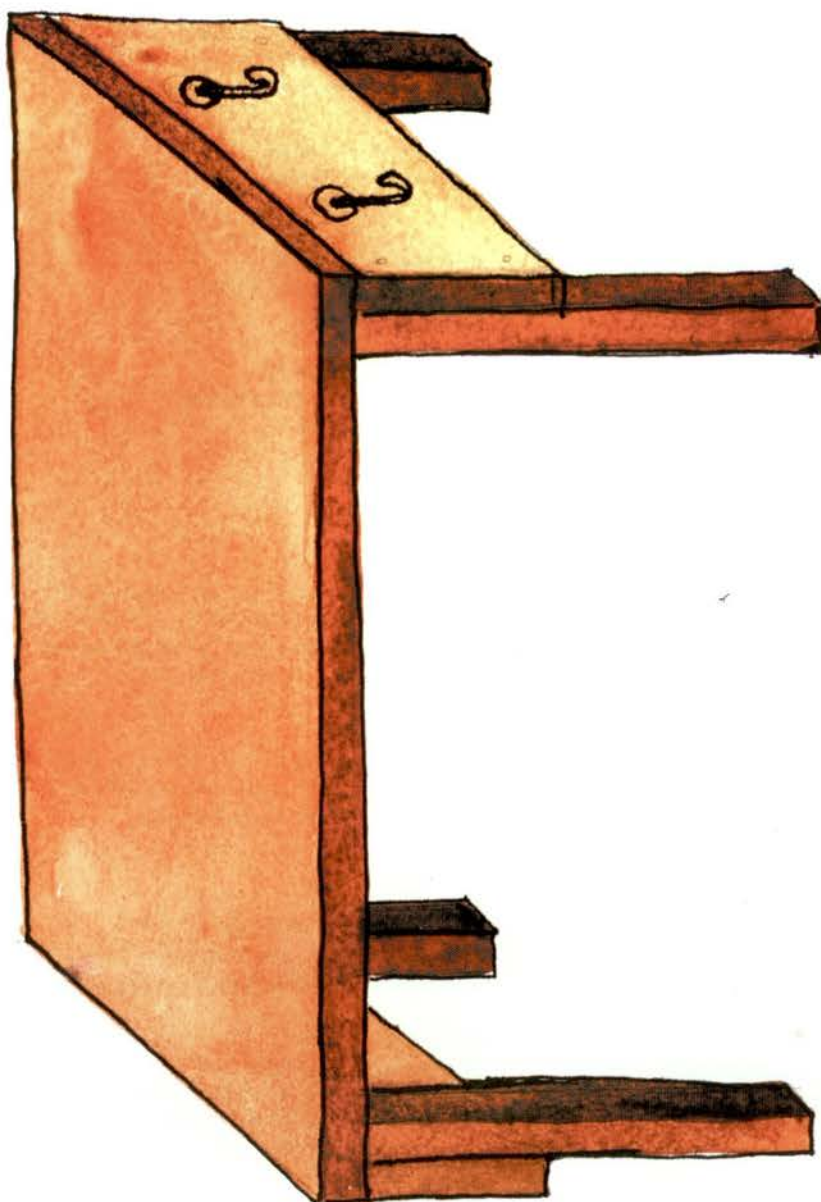
window



lamp



chair



table

ISBN 978-5-222-14836-5

