

ПРОГРАММА

РАЗВИТИЯ И ОБУЧЕНИЯ

3-4

4-5

5-6

ДОШКОЛЬНИКА



УЧИМ АНГЛИЙСКИЙ ИГРАЯ

monkey



rabbit

ПРОГРАММА

РАЗВИТИЯ И ОБУЧЕНИЯ

3-4

4-5

5-6

ДОШКОЛЬНИКА



УЧИМ АНГЛИЙСКИЙ ИГРАЯ



Издательский Дом «Нева»
Санкт-Петербург
2004

ББК 74.11

Б 90

Исключительное право на издание книги принадлежит «Издательскому Дому «Нева»».
Выпуск произведения без разрешения издательства
считается противоправным и преследуется по закону.

Бурова И. И., Буров А. В.

Б 90 Учим английский играя. Для детей 4–6 лет. — СПб.: Издательский Дом «Нева», 2004. — 64 с. — (Серия «Программа развития и обучения дошкольника»).

ББК 74. 11

ISBN 5-7654-3862-8

© И. И. Бурова, 2004
© О. Попугаева, Д. Непомнящий,
иллюстрации, 2004
© Издательский Дом «Нева», 2004

ПРЕДИСЛОВИЕ

Игровое начало всегда помогает преодолеть трудности, неизбежно возникающие в процессе обучения иностранному языку. Особенно необходимы игры на занятиях с маленькими детьми. В процессе игры новые слова и выражения усваиваются значительно быстрее, у ребенка формируется четкое представление о том, в какой именно ситуации произносится та или иная фраза.

Игра — это и способ постижения нового языкового материала, и способ контроля за его усвоением, а главное — проверенный способ сделать занятие разнообразным, интересным и совсем неустойчивым. Если эффективность обычного урока с дошкольником резко падает после 15—20 минут занятий, то игру на иностранном языке можно продолжать как минимум в два раза дольше.

Играя с ребенком в предлагаемые в этом издании игры, вы научите его азам общения на английском языке.

Желаем успехов вам и вашему ребенку!

ХОЛОДНО — ГОРЯЧО

Игра поможет детям запомнить правило образования сравнительной степени прилагательных и наречий.

Для игры понадобится разучить слова:

cold [kəʊld] холодный
cool [ku:l] прохладный
warm [wɔ:m] теплый
hot [hɒt] горячий, жаркий

и несколько фраз:

It is cold. — Холодно.
it ɪz kəʊld.
It is colder. — Холоднее.
it ɪz 'kəʊldə.
It is cool. — Прохладно.
it ɪz ku:l.
It is cooler. — Прохладнее.
it ɪz 'ku:lə.

It is warm. — Тепло.
it ɪz wɔ:m.
It is warmer. — Теплее.
it ɪz 'wɔ:mə.
It is hot. — Горячо.
it ɪz hɒt.
Here it is!
hɪə ɪt ɪz! —
Вот она/он/оно! (о вещи)



ПРАВИЛА ИГРЫ

Попросите ведущего выйти из комнаты и спрячьте вещь (например игрушку или карандаш), которую он должен обнаружить. Водящий не должен знать, какой предмет от него спрятан. Затем игрока приглашают в комнату и предлагают найти спрятанное. Остальные участники игры помогают ему сориентироваться. С помощью слов **hot** — *горячо* и **cold** — *холодно* подсказывают, где искать предмет: чем ближе к нему, тем становится теплее, чем дальше — тем холоднее. Когда водящий дотронется до нужного предмета, игроки восклицают: **Here it is!** Теперь игру можно начать сначала.

Если в игре участвуют более двух человек, ее можно превратить в соревнование: победит тот, кто справится с заданием быстрее.

БОЛЬШЕ — МЕНЬШЕ

Прежде чем начать игру, необходимо проверить, умеет ли ребенок считать: чем больше чисел он назовет, тем интереснее будет игра.

Выучите или повторите
три коротенькие фазы:

It is more. — Больше.

it iz mɔ:.

It is less. — Меньше.

it iz les.

That's it! — Именно так!

ðæts it!

4

FOUR

1

ONE

2

TWO

3

THREE

8

EIGHT

5

FIVE

7

SEVEN

9

NINE

ПРАВИЛА ИГРЫ

Водящий задумывает число. Остальные участники игры должны задавать водящему вопросы, стараясь отгадать задуманное число. Угадавший число становится водящим игры.

Is it seven? — It is more.

iz it sevn? it iz mɔ:.

Is it ten? — It is less.

iz it ten? it iz les.

Is it nine? — It is less.

iz it nain? it iz les.

Is it eight? — That's it!

iz it eit? ðæts it!

0

ZERO

6

SIX

ДРУЖНАЯ СЕМЕЙКА



Вспомним, как по-английски называются члены семьи:

mummy ['mʌmi] мама
brother ['brʌðə] брат
baby ['beɪbi] малыш
daddy ['dædi] папа
sister ['sɪstə] сестра
grandfather ['græn fa:ðə]
дедушка
grandmother ['græn mʌðə]
бабушка



DADDY

MUMMY

Для игры нужно выучить стишок:

This is mummy, kind and dear.
This is daddy, standing near.
This is brother, see how tall!
This is sister, not so tall.
This is baby, sweet and small.
This is the family one and all!

ðis iz 'mʌmi, kaɪnd ænd diə.
ðis iz 'dædi, stændɪŋ niə.
ðis iz 'brʌðə, si: haʊ tə:l!
ðis iz 'sɪstə, nɒt sou tə:l.
ðis iz 'beɪbi, swi:t ænd smɔ:l.
ðis iz ðə 'fæm(i)li wʌn ænd ɔ:l!

ПРАВИЛА ИГРЫ

Сосчитайте, сколько человек в семье, о которой говорится в стихе. Правильно, пять! Столько же, сколько пальцев на руке. Растопырьте пальцы и поверните руку ладонью к себе. Читая стишок, ребенок должен показать с помощью пальчиков членов семьи: большой палец — мама, указательный — папа, средний — брат, безымянный — сестра, а маленький — малыш. Произнося последнюю строчку, нужно сжать все пальцы в кулак, чтобы показать, какая дружная и крепкая эта семья.



GRANDFATHER



BROTHER



BABY



SISTER



GRANDMOTHER



БАБОЧКА

Это стихотворение поможет поставить правильное произношение звуков [f], [b] и [s].

Выучите стишок о бабочке:

Flutter, flutter, butterfly
Floating in the springtime sky,
Floating by for all to see,
Floating by so merrily,
Flutter, flutter, butterfly
Floating in the springtime sky!

'flʌtə, 'flʌtə, 'bʌtəflai
'flaʊtɪŋ ɪn ðə 'sprɪŋtaɪm skai,
'flaʊtɪŋ baɪ fɔːr ɔːl tu siː,
'flaʊtɪŋ baɪ sou 'merɪliː,
'flʌtə, 'flʌtə, 'bʌtəflai
'flaʊtɪŋ ɪn ðə 'sprɪŋtaɪm skai!



ПРАВИЛА ИГРЫ

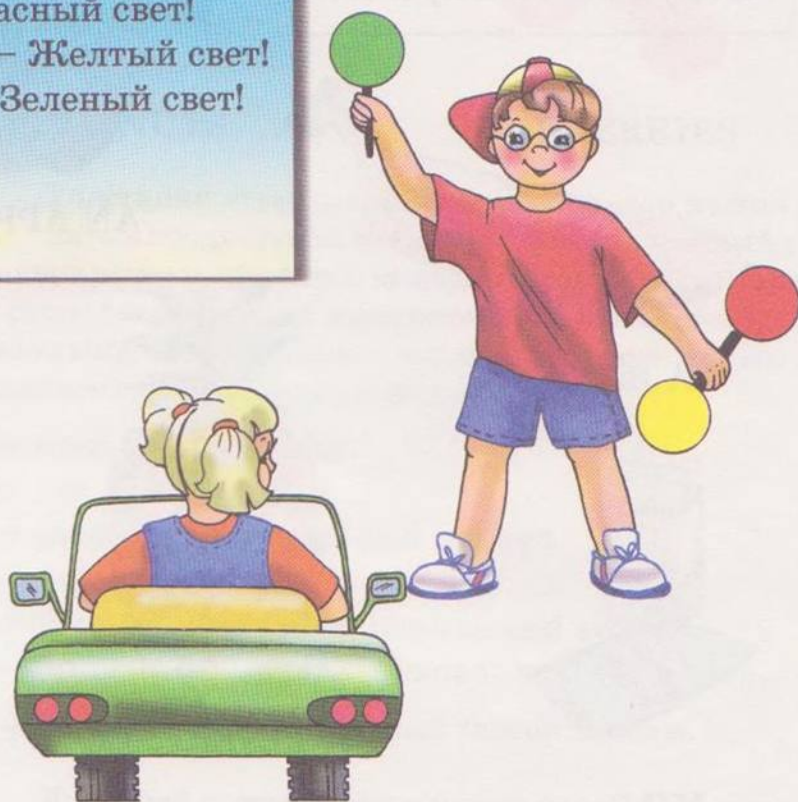
Нужно вытянуть руки вперед и скрестить большие пальцы. Остальные восемь пальцев будут изображать крылья бабочки. Читая стихотворение, ребенок должен показать, как бабочка машет крыльями.

СВЕТОФОР

Игра рассчитана на трех и более участников. Вырежьте красные, желтые и зеленые круги из приложения в конце книги и наклейте их с обеих сторон на такие же круги, вырезанные из картона: это будут сигналы светофора.

Разучите фразы:

Red light! red lait! — Красный свет!
Yellow light! 'jelou lait! — Желтый свет!
Green light! gr:n lait! — Зеленый свет!
Stop! stop! — Стой!
Go! gou! — Иди!
Wait! weit! — Жди!



ПРАВИЛА ИГРЫ

Один из игроков выполняет роль светофора, другой — милиционера-патрульного, а остальные — водителей машин. «Светофор» время от времени «переключает» цвета, поясняя световые команды: «Go!» соответствует зеленому, «Wait!» — желтому, «Stop!» — красному. Когда светофор зеленый, «машины» могут ездить как заблагорассудится. При появлении желтого сигнала они могут двигаться, но так, чтобы патрульный этого не заметил. Если патрульный заметит «машину», едущую на желтый свет, она выбывает из игры. Когда светофор показывает красный свет, все «машины» должны остановиться, иначе они тоже выбывают из игры.

Самые дисциплинированные «водители» в следующей игре становятся патрульным и «светофором».

ПОКУПКИ

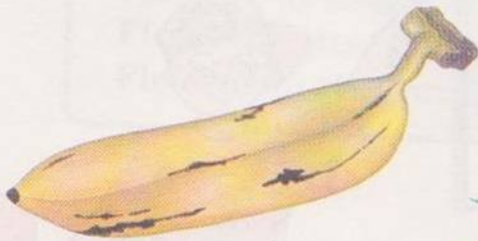
В эту игру можно играть и вдвоем, и большой компанией. Она помогает запомнить много новых слов.

Разучите фразу:

I'm going to the shop to buy...

aɪm 'ɡoʊɪŋ tu ðə ʃɒp tə baɪ —

Я иду в магазин купить...



A BANANA



MILK



A PINEAPPLE



AN APPLE



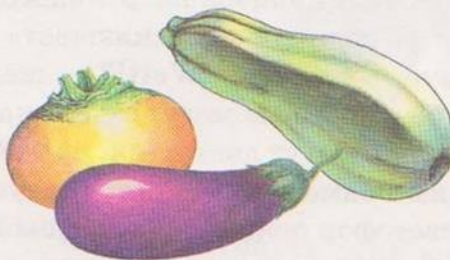
A LEMON



AN ICE-CREAM



RASPBERRIES



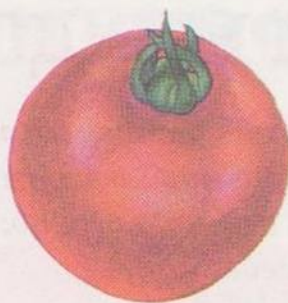
VEGETABLES



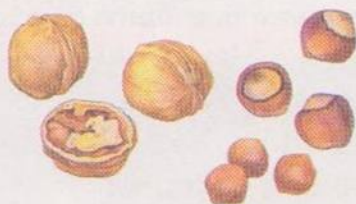
AN ORANGE



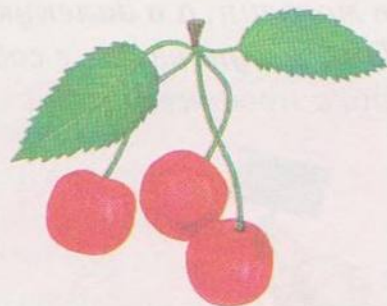
GRAPES



A TOMATO



NUTS



CHERRIES

ПРАВИЛА ИГРЫ

Участники игры должны назвать то, что нужно купить в продуктовом магазине, при этом каждый последующий повторяет сказанное ранее и добавляет название еще одного продукта.

В фразу подставляется существительное во множественном числе (без артикля), исчисляемое существительное в единственном числе (с неопределенным артиклем *a/an*) или неисчисляемое существительное (без артикля)

1-й: I'm going to the shop to buy apples.

aim 'gouɪŋ tu ðə ʃɒp tə baɪ æplz.

2-й: I'm going to the shop to buy apples and lemons.

aim 'gouɪŋ tu ðə ʃɒp tə baɪ æplz ænd 'lemənz.

3-й: I'm going to the shop to buy apples, lemons and sweets.

aim 'gouɪŋ tu ðə ʃɒp tə baɪ æplz, 'lemənz ænd swi:ts и т. д.

Выигрывает тот, кто сумеет назвать самый длинный список товаров.

ВАРИАНТ ИГРЫ

Для детей постарше игру можно усложнить, предложив перечислить покупки в алфавитном порядке:

1-й: I'm going to the shop to buy apples.

aim 'gouɪŋ tu ðə ʃɒp tə baɪ æplz.

2-й: I'm going to the shop to buy apples and bananas.

aim 'gouɪŋ tu ðə ʃɒp tə baɪ æplz ænd bə'nɑ:nəz.

3-й: I'm going to the shop to buy apples, bananas and candies

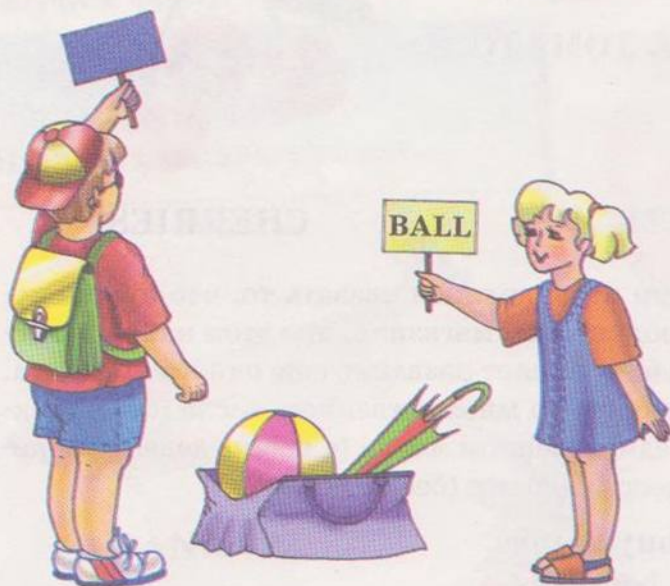
aim 'gouɪŋ tu ðə ʃɒp tə baɪ æplz, bə'nɑ:nəz ænd 'kændiz. и т. д.

Не сумевший назвать товары в алфавитном порядке выбывает из игры.

Поскольку этот вариант сложнее, предварительно составьте список покупок, чтобы все участники знали хотя бы по одному слову на каждую букву алфавита.

СБОРЫ В ДОРОГУ

Эта игра похожа на предыдущую, но теперь ребята собираются не в магазин, а в далекую Африку, и им нужно подготовиться к поездке. Они могут взять с собой все, что угодно: и любимые игрушки, и одежду, и продукты, и даже мебель.



Разучите фразу, которая будет постоянно повторяться в игре:

**If I go to Africa,
I'll take a bag with me.**
if ai gou tu 'æfrikə,
ail teik ə bæɡ wið mi:. —
Если я поеду в Африку,
я возьму с собой сумку.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Первый игрок произносит ключевую фразу, а каждый последующий прибавляет к ней по одному слову:

2-й: If I go to Africa, I'll take a bag and an umbrella with me.

if ai gou tu 'æfrikə, ail teik ə bæɡ ænd ən ʌm'brelə wið mi:.

3-й: If I go to Africa, I'll take a bag, an umbrella and a ball with me и т. д.

if ai gou tu 'æfrikə, ail teik ə bæɡ, ən ʌm'brelə ænd ə bɔ:l wið mi:

Побеждает тот, кто сумеет назвать самый длинный список предметов.

ВАРИАНТ ИГРЫ

Игру можно усложнить, добавляя к названиям предметов слова, описывающие эти предметы или называющие их число:

1-й: If I go to Africa, I'll take a big bag with me.

if ai gou tu 'æfrikə, ail teik ə big bæɡ wið mi:.

2-й: If I go to Africa, I'll take a big bag
and ten white shirts with me и т. д.

if ai gou tu 'æfrikə, ail teik ə big bæɡ
ænd ten wait ʃə:ts wið mi:.

КТО В ДОМИКЕ ЖИВЕТ?

Для этой игры необходимо запомнить как можно больше названий животных.

a mouse [ə 'maʊs] мышь
a tiger [ə 'taɪɡə] тигр
a hare [ə heə] заяц
a horse [ə ho:s] лошадь
a squirrel [ə 'skwɪrəl] белка
a bear [ə beə] медведь
a lamb [ə læm] ягненок
a dog [ə dɒɡ] собака
a monkey [ə 'mʌŋki] обезьяна
a fox [ə fɒks] лиса
a wolf [ə wʊlf] волк
a lion [ə 'laɪən] лев
a crocodile [ə 'krɒkədail]
крокодил

a cat [ə kæt] кот
a pig [ə pɪɡ] свинья
a duck [ə dʌk] утка
a hen [ə hən] курица
a goose [ə gu:z] гусь
a sparrow [ə 'spærəʊ] воробей
a crow [ə krou] ворона
a magpie [ə 'mæɡpaɪ] сорока
an eagle [æn i:ɡl] орел
a parrot [ə 'pærət] попугай
a robin [ə 'rɒbɪn] малиновка
a cuckoo [ə 'kuku:] кукушка
a swallow [ə 'swɒləʊ]
ласточка

ПРАВИЛА ИГРЫ

Каждый из участников игры выбирает себе имя какого-нибудь животного или птицы и обозначает свой «домик» — это может быть стул; круг, нарисованный мелом на асфальте, начерченный на земле или обозначенный скакалкой; хулахуп, положенный на пол. Ведущий должен подойти к «домику» и угадать, кто в нем живет. При этом происходит такой диалог:

Ведущий: Who lives in this little house? Are you A MOUSE?

hu: livz in ðis litl haus? ɑ: ju: ə maʊs?

Игрок в «домике»: This is my house, but I am not A MOUSE!

ðis iz maɪ haus, bʌt aɪ æm nɒt ə maʊs!

Ведущий: Who lives in this little house? Are you A BEAR?

hu: livz in ðis litl haus? ɑ: ju: ə beə?

Игрок в «домике»: Yes, I am. Come in, please!

jes, aɪ æm. kʌm in, pli:z!

Отгадавший занимает место в «домике», а игрок становится ведущим и направляется к любому понравившемуся ему «домику».



A DUCK



A GOOSE



A HEN



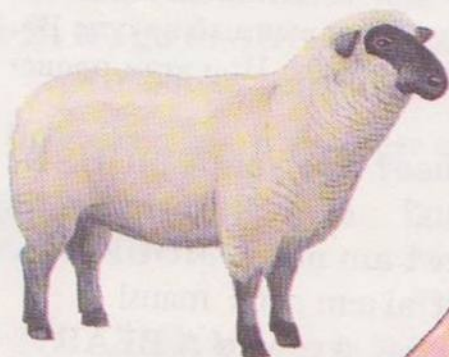
A CUCKOO



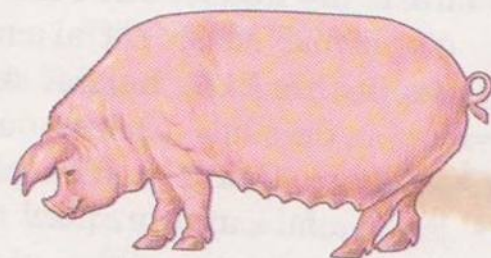
A PARROT



A DOG



A LAMB



A PIG



A HORSE



A WOLF



A FOX



A HARE



A CAT



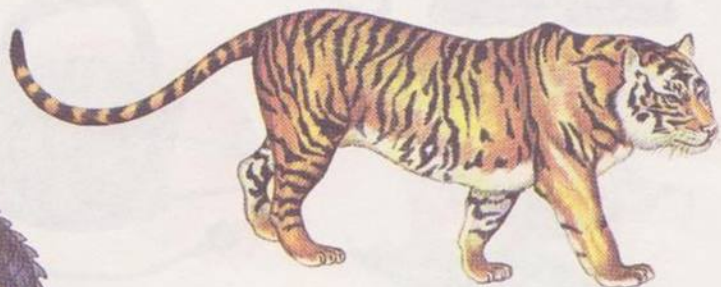
A BEAR



A MOUSE



A CROCODILE



A TIGER

СЪЕДОБНОЕ — НЕСЪЕДОБНОЕ

Для этой игры понадобится мяч (лучше всего использовать надувной).

ПРАВИЛА ИГРЫ

Игроки выстраиваются в линию на расстоянии 3-4 м от водящего (чем меньше расстояние, тем сложнее играть). Водящий по очереди бросает мяч каждому из игроков, называя при этом по-английски нечто съедобное или несъедобное. Если предмет съедобный, игрок должен поймать мяч и сделать шаг вперед, а если несъедобный — мяч ловить нельзя. Игрок, отказавшийся ловить мяч, тоже делает шаг вперед.

Если игроки ошибаются, они остаются на месте. Побеждает тот, кто первым доходит до водящего.

Водящий может отдавать игрокам команды по-английски, например:

Водящий (бросая мяч 1-му игроку): **A table!** — Стол!
ə teɪbl!

1-й игрок пропускает мяч.

Водящий: **One step forward, please!** — Пожалуйста, сделай шаг вперед!
wʌn step 'fɔ:wəd, pli:z!

1-й игрок делает шаг вперед.

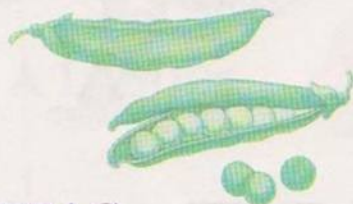
Водящий (бросая мяч 2-му игроку): **A cake!** — Пирог!
ə keɪk!

2-й игрок совершает ошибку, пропуская мяч.

Водящий: **Stay where you are!** — Оставайся на своем месте! и т.д.
steɪ wɛə ju: ɑ:!



A TELEPHONE



PEAS



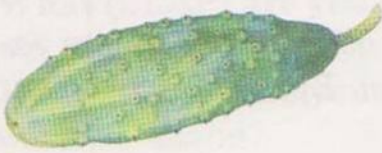
A KETTLE



A PLATE



A PEAR



A CUCUMBER



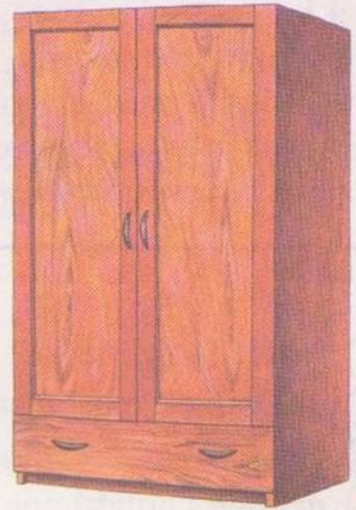
A LAMP



A SPOON



A BED



A WARDROBE



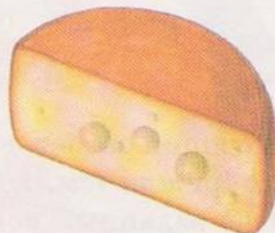
AN ONION



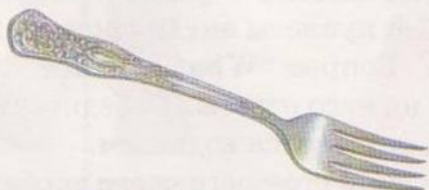
MUSHROOMS



A CARROT



CHEESE



A FORK



A CUP

ПОНЕМНОЖКУ ПРО ОДЕЖКУ

Игра поможет выучить названия предметов одежды и научит задавать вопросы о том, кто какую одежду носит. Кроме того, играя, дети смогут повторить названия цветов.

shoes [ʃu:z] туфли
socks [sɒks] носки
a hat [ə hæʔ] шляпа
a cap [ə kæp] кепка
a dress [ə dres] платье
a coat [ə kout] куртка
pants [pænts] брюки, штаны

boots [bu:ts] сапоги
a skirt [ə skæt] юбка
a shirt [ə ʃæt] рубашка
a blouse [ə blauz] блуза
gloves [glavz] перчатки
mittens [mitnz] варежки,
рукавички и т.д.

-  **white** [wait] белый
-  **pink** [piŋk] розовый
-  **red** [red] красный
-  **orange** [ˈɔrindʒ] оранжевый
-  **yellow** [ˈjelou] желтый
-  **green** [gri:n] зеленый
-  **blue** [blu:] голубой
-  **violet** [ˈvaiəlit] фиолетовый
-  **brown** [braun] коричневый
-  **grey** [grei] серый
-  **black** [blæk] черный



BOOTS



A SHIRT



A COAT



MITTENS

ПРАВИЛА ИГРЫ

Водящий задает вопросы любому игроку, повторяя их трижды (см. 1-й и 3-й куплеты английского текста). Игрок трижды отвечает на заданный вопрос. Вопрос “**What else are you wearing?**” повторяется до тех пор, пока игрок дает на него ответы. Победителем считается тот, кто даст больше ответов. Победитель становится водящим.

Слово CLAP в скобках означает, что при произнесении стоящего перед скобками слова (части слова) нужно хлопнуть в ладоши.

What (CLAP) are you wear- (CLAP) -ing?

wɒt ɑ: ju: 'weəriŋ?

What (CLAP) are you wear- (CLAP)-ing?

wɒt ɑ: ju: 'weəriŋ?

What (CLAP) are you wear-(CLAP) -ing today (CLAP)?

wɒt ɑ: ju: 'weəriŋ tə'dei?

I'm wear- (CLAP) -ing my — назвать цвет —(CLAP) shoes.

aim 'weəriŋ mai

fu:z.

I'm wear-(CLAP) -ing my — назвать цвет — (CLAP) shoes.

aim 'weəriŋ mai

fu:z.

I'm wear- (CLAP) -ing my — назвать цвет —(CLAP) shoes today (CLAP).

aim 'weəriŋ mai

fu:z tə'dei.

What else (CLAP) are you wear- (CLAP) -ing?

wɒt els ɑ: ju: 'weəriŋ?

What else (CLAP) are you wear- (CLAP) -ing?

wɒt els ɑ: ju: 'weəriŋ?

What else (CLAP) are you wear- (CLAP) -ing today (CLAP)?

wɒt els ɑ: ju: 'weəriŋ tə'dei?

I'm wear-(CLAP) -ing my — назвать цвет — (CLAP) socks.

aim 'weəriŋ mai

sɒks.

I'm wear- (CLAP) -ing my — назвать цвет — (CLAP) socks.

aim 'weəriŋ mai

sɒks.

I'm wear- (CLAP) -ing my — назвать цвет — (CLAP) socks today (CLAP).

aim 'weəriŋ mai

sɒks tə'dei.



PANTS



A HAT



A SOCK



A SKIRT



A DRESS

ОХОТА НА БУКВЫ

Для игры понадобятся карточки с написанными на них крупными английскими буквами (см. приложение в конце книги). Ребята должны составить нужное слово из произвольно разложенных на полу или на столе карточек.

Для игры нужно разучить несколько выражений:

Go straight on! gou streit ɔn! — Иди прямо!
Turn to the left! tɜ:n tu ðə left! — Поверни налево!
Turn to the right! tɜ:n tu ðə rait! — Поверни направо!
Take (pick up) this card! teik (pik ʌp) ðis kɑ:d! — Возьми (подними) эту карточку!
Don't take (pick up) this card! dount teik (pik ʌp) ðis kɑ:d! — Не бери (не поднимай) эту карточку!
Stop! stɒp! — Остановись!
Don't stop! dount stɒp! — Не останавливайся!
Turn back! tɜ:n bæk! — Поверни назад!

ПРАВИЛА ИГРЫ

Попросите водящего выйти из комнаты и разложите на полу карточки надписями вверх (карточек должно быть больше, чем букв в задуманном слове). Теперь пригласите водящего войти. Ребята подсказывают водящему, к каким карточкам идти и в каком порядке их собирать.

Например, задумано слово **lemon** (расположение карточек показано на рисунке). Водящий начинает игру в точке 1. Он направляется к карточке "Е", но, дойдя до нее, получает приказ:

Stop! Don't take this card! Turn to the right! Go straight on!
stɒp! dount teik ðis kɑ:d! tɜ:n tu ðə rait! gou streit ɔn!

Если, проходя мимо карточки "М", водящий попытается ее поднять, ребята дают команду:

Don't stop! Don't pick up this card! Go straight on!
dount stɒp! dount pik ʌp ðis kɑ:d! gou streit ɔn!

Когда водящий дойдет до точки 2, ему подскажут:

Stop! Turn to the right and go straight on!
stɒp! tɜ:n tu ðə rait ænd gou streit ɔn!

Когда он дойдет до "L", ему скажут:

Take this card, turn to the left and go straight on!
teik ðis kɑ:d, tɜ:n tu ðə left ænd gou streit ɔn!

И так далее, пока карточки не будут собраны в правильном порядке.



ВАРИАНТ ИГРЫ

В настольном варианте игры можно пользоваться совсем маленькими карточками (3 x 3), между которыми будет удобно возить маленькую машинку, подсказывая направление ее «водителю».

ХРАБРЫЕ ОХОТНИКИ

Игра помогает легко и быстро запомнить трудные английские предлоги (*on, over, through, around, under, up, down, in, out*) и случаи их употребления.

Для игры необходимо выучить «охотничий» рассказ:

1. Let's go on a bear hunt.

lets gou ɒn ə beə hʌnt.

2. I see a wheat field.

aɪ si: ə wi:t fi:ld.

Can't go over it. Let's go through it.

kɑ:nt gou 'ouvər ɪt. lets gou θru: ɪt.

3. I see a bridge.

aɪ si: ə brɪdʒ.

Can't go around it. Let's go over it.

kɑ:nt gou ə'raʊnd ɪt. lets gou 'ouvər ɪt.

4. I see a lake.

aɪ si: ə leɪk.

Can't go over it, can't go under it, let's swim.

kɑ:nt gou 'ouvər ɪt, kɑ:nt gou 'ʌndər ɪt, lets swim.

5. I see a tree.

aɪ si: ə tri:.

Can't go over it, can't go under it, let's go up it.

kɑ:nt gou 'ouvər ɪt, kɑ:nt gou 'ʌndər ɪt, lets gou ʌp ɪt.

6. I don't see any bears.

aɪ daʊnt si: 'æni beəz.

Let's go down.

lets gou daʊn.

7. I see a swamp.

aɪ si: ə swɒmp.

Can't go over it, can't go under it, let's go through it.

kɑ:nt gou 'ouvər ɪt, kɑ:nt gou 'ʌndər ɪt, lets gou θru: ɪt.

8. I see a cave.

ai si: ə keiv.

Can't go over it, can't go under it, let's go in.

ka:nt gou 'ouvər it, ka:nt gou 'ʌnder it, lets gou in.

9. I see two eyes. I see two ears.

ai si: tu: aiz. ai si: tu: iəz.

I see a nose. I see a mouth.

ai si: ə nouz. ai si: ə mauθ.

Oh! It's a bear!

ou! its ə beə!

Let's get out of here!!!

lets get aut əv hiə!!!

ПРАВИЛА ИГРЫ

Читаем охотничий рассказ, изображая действия героя.

После 1-й части — хлопаем в ладоши, радуясь предстоящей охоте.

После 2-й части — делаем движения руками, словно раздвигаем густую пшеницу, идем *через (through)* поле.

После 3-й части — складываем пальцы в «замочек» и сгибаем руки в локте. Это наш мостик. Идем *по (over)* мостику.

После 4-й части — делаем движения руками, как во время плавания.

После 5-й части — карабкаемся *на (up)* дерево: слегка приседаем, обнимаем невидимый ствол (руки должны быть на уровне лица) и выпрямляемся. Забрались на дерево!

6-я часть

После 1-й строчки — оглядываемся по сторонам в поисках медведя.

После 2-й строчки — слезаем с *(down)* дерева.

После 7-й части — делаем руками движения, показывающие шлепанье по болоту, идем *по (through)* нему.

После 8-й части — нагибаемся немного вперед и делаем вид, будто с трудом протискиваемся *в (in)* узенькое отверстие и ползем по подземному ходу.

9-я часть

После 1-й строчки — покажем глаза и уши.

После 2-й строчки — покажем нос и рот.

После 3-й строчки — приложим ладошки к щекам, покажем, как испугались медведя!

После 4-й строчки — бежим *прочь (out of here)*, спасаясь от медведя.

UP

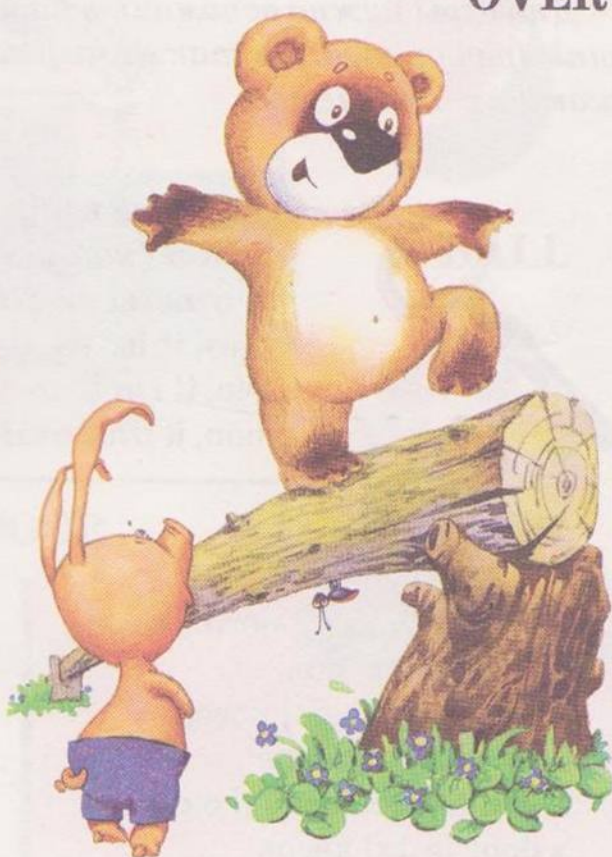
ON



BEHIND

IN

OVER



UNDER



BETWEEN

ЗОРКИЙ ГЛАЗ

Для игры нужно вспомнить названия цветов (*white* [wait], *red* [red], *pink* [piŋk] и т. д.), а также выучить или повторить названия окружающих предметов.



A KEY

Выучите вопрос:

Is it a (название предмета)?

и ответы на него:

Yes, it is. jes, it iz. — Да

No, it isn't.

nou, it iznt. — Нет.

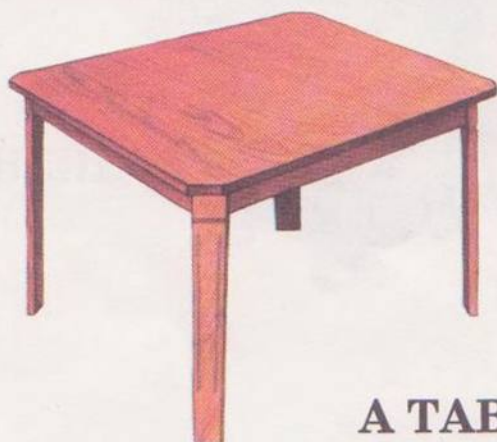


A CHAIR

a ceiling [ə 'si:liŋ] потолок
a floor [ə flɔ:] пол
a carpet [ə 'ka:pit] ковер
a wall [ə wɔ:l] стена
a window [ə 'windəu] окно
a door [ə dɔ:] дверь
a table [ə 'teibl] стол
a chair [ə tʃeə] стул
a desk [ə desk] парта
a picture [ə 'piktʃə] картина



A PICTURE



A TABLE

a doll [ə dɔ:l] кукла
a ball [ə bɔ:l] мяч
a toy [ə tɔi] игрушка
a bag [ə bæɡ] сумка, портфель
a book [ə bu:k] книжка
a pen [ə pen] ручка
a pencil [ə 'pensil] карандаш
a cup [ə kʌp] чашка

и т. д.



A TOY



A DOOR



A BALL



A BAG



A PENCIL



A DOLL

ПРАВИЛА ИГРЫ

В эту игру могут играть три человека и более. Выберите водящего. Пусть он вспомнит название какого-нибудь предмета, находящегося перед его глазами, и по секрету сообщит это слово взрослому «судье». Затем водящий обращается к остальным игрокам:

“I spy with my little eye something (название цвета).”

ai spai wið mai litl ai 'sʌmθɪŋ.

«Я вижу своим маленьким глазом нечто (название цвета)».

Ориентируясь на подсказанный цвет, игроки по очереди задают водящему вопросы, например:

Is it a book?

iz it ə buk?

Is it the teacher's desk?

iz it ðə 'ti:tʃəz desk?

Is it Kate's pencil?

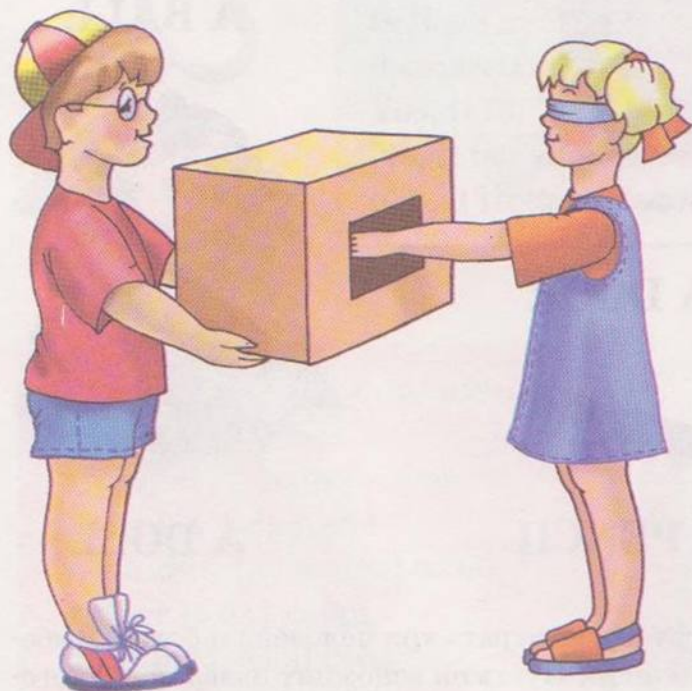
iz it keits pensil?

Тот, кто угадывает задуманное слово, становится водящим.

ИГРАЕМ В ЖМУРКИ

Для игры понадобится коробка (например из-под обуви) с прорезью для руки. В коробку кладутся разные предметы: шарик от пинг-понга, кусочек веревки, монетка, камешек, перо, кусочек меха и т. д.

Для подсказок следует выучить или вспомнить следующие слова:



round [raund] круглый
thick [θik] толстый
square [skweə] квадратный
long [lɒŋ] длинный
oval ['əʊvəl] овальный
short [ʃɔ:t] короткий
flat [flæt] плоский

light [lait] легкий
rough [rʌf] шершавый
heavy ['hevi] тяжелый
smooth [smu:ð] гладкий
soft [sɒft] мягкий
thin [θin] тонкий
hard [hɑ:d] твердый

ПРАВИЛА ИГРЫ

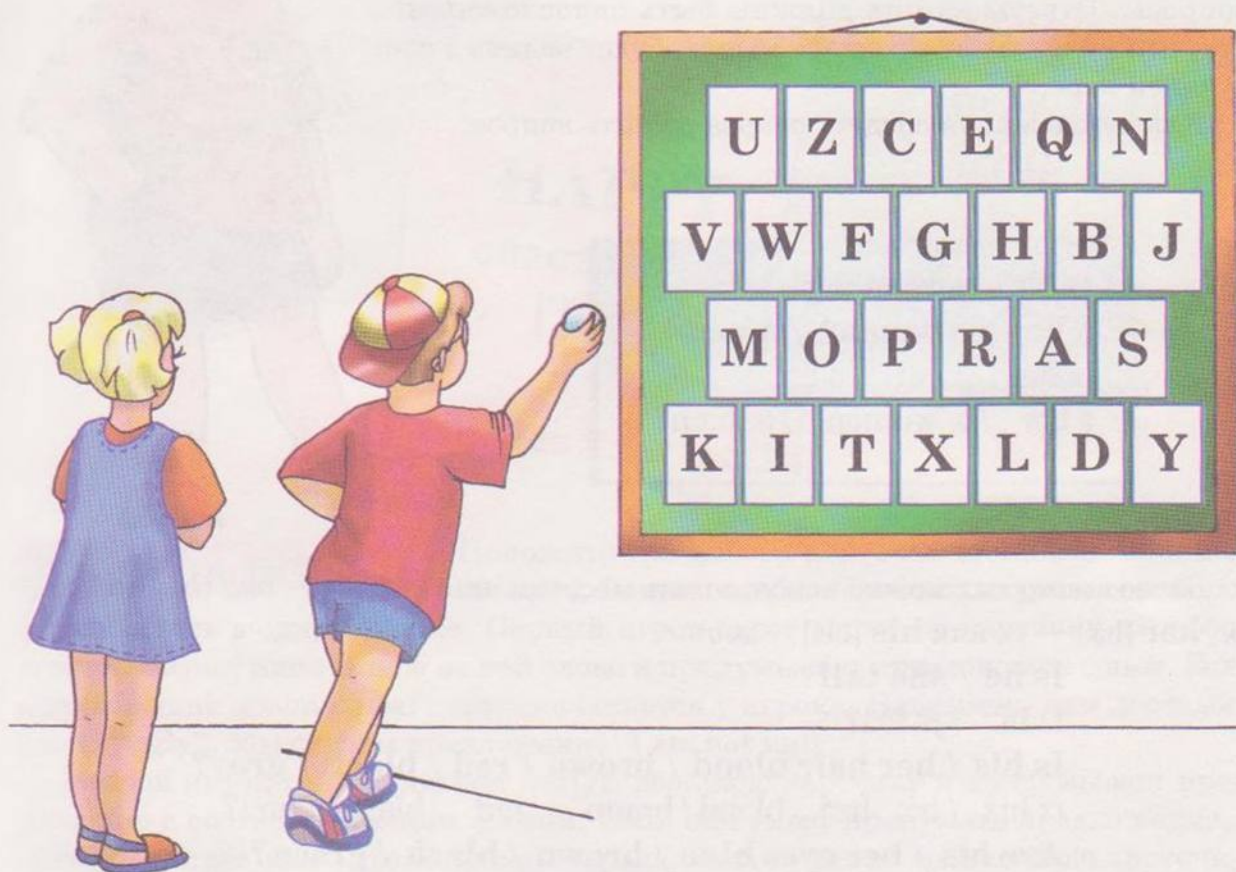
Все участники игры должны знать, что лежит в коробке. Выбрав водящего, остальные игроки решают между собой, что именно он должен достать из коробки. Затем водящему завязывают глаза. Его задача — найти на ощупь и достать из коробки предмет, который ему опишут другие игроки. Если водящий вынимает не тот предмет, он выбывает из игры, сохраняя право делать подсказки другим. Все участники игры водят по очереди. Побеждает тот, кто быстрее справится с заданием.

Подсказки будут звучать так:

It's round.
its raund.
It's light и т. д.
its lait.

АЗБУЧНЫЙ ТИР

Напишите фломастером на отдельных листах картона или плотной бумаги буквы английского алфавита. В уголке каждого листа поставьте число очков, соответствующее данной букве ($a = 2, b = 1, c = 1, d = 3, e = 5, f = 2, g = 2, h = 2, i = 4, j = 4, k = 3, l = 3, m = 1, n = 2, o = 2, p = 2, q = 10, r = 3, s = 3, t = 2, u = 10, v = 10, w = 8, x = 10, y = 10, z = 10$). Развесьте листки на стене: по 6 листов в 1-м и 3-м рядах, по 7 — во 2-м и 4-м. Буквы можно распределить в произвольном порядке.



ПРАВИЛА ИГРЫ

Игрок берет легкий мячик (например поролоновый), подходит к линии броска и старается попасть в определенную букву, после чего пытается назвать начинающееся на нее слово. Затем он становится за последним игроком, а игра продолжается. Результат каждого броска записывается на доске или на листе бумаги. Победителем становится тот, кто наберет большее число очков.

ЧТЕНИЕ МЫСЛЕЙ

на расстоянии

Эта игра очень интересна, когда в ней участвуют много игроков, но в нее можно играть и вдвоем.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Водящий мысленно выбирает кого-то из присутствующих. Остальные участники игры должны догадаться, о ком он думает. Для этого они должны задавать водящему вопросы. Ответы на них должны быть односложными. Тот, кто правильно «прочтет» мысль, будет водить в следующей игре.

Для отгадывания следует сперва решить вопрос:

Is this person a girl /
a boy / a woman / a man?
iz ðis pə:sn ə gə:l
ə bɔi / ə 'wʊmən / ə mæn?



Далее в вопросах можно использовать местоимения **she** [ʃi:] — она или **he** [hi:] — он, **her** [hə:] — ее или **his** [hiz] — его:

Is he / she tall?

iz hi: / ʃi: tə:l?

Is his / her hair blond / brown / red / black / grey?

iz hiz / hə: hɛə blɒnd / braʊn / red / blæk / grei?

Are his / her eyes blue / brown / black / green?

ɑ: hiz hɛ:raiz blu: / braʊn / blæk / gri:n?

Is he / she wearing (назвать предмет одежды)?

iz hi: / ʃi: 'weəriŋ...?

Is his shirt white? / Is her skirt blue?

iz hiz ʃɜ:t wait? / iz hə: skɜ:t blu:?

Is he Mike? / Is she Kate?

iz hi maik? / iz ʃi: keit?

ЧЕПУХА

В игре могут участвовать четыре человека и более. Для игры понадобятся три набора карточек (см. приложение в конце книги): в первый войдут карточки с написанными на них простыми прилагательными, во второй — с существительными, в третий — с глаголами.



ПРАВИЛА ИГРЫ

Положите три набора карточек стопками, надписями вниз. Важно, чтобы карточки из разных наборов не оказались в одной стопке. Первый игрок берет верхнюю карточку из любой стопки, читает написанное на ней слово и придумывает предложение с ним. Если предложение правильное, карточка остается у игрока. Например, нам досталось слово “ugly”. Мы строим предложение: **I am not ugly.**

Второй игрок также снимает любую верхнюю карточку и придумывает предложение с соответствующим словом. Если он сумеет придумать предложение, в которое войдет слово предыдущего игрока, то получит не только свою карточку, но и карточку, выигранную первым игроком.

Например, второй игрок достал карточку “ball”. Сказав предложение: **I have a ball**, игрок зарабатывает одну карточку, а придумав фразу: **My ball is not ugly**, игрок получает две карточки, хотя и произнес настоящую чепуху!

Третий игрок может заработать одну, две или три карточки, в зависимости от того, сколько из открытых слов он сумеет использовать в предложении. Игра продолжается до тех пор, пока все три колоды карточек не будут на руках. Побеждает тот, у кого больше карточек.

СЛОВЕСНЫЙ ПОРТРЕТ

В эту игру могут играть дети старше 4-х лет, а также подростки и взрослые. Предварительно надо заготовить одинаковые картонные карточки произвольного размера или взять несколько листов плотной бумаги для записей и наклеить на них цветные фотографии или картинки с изображением людей (см. приложение в конце книги). Перед началом игры карточки следует разложить на столе изображением вниз. У участников игры должны быть цветные карандаши (или фломастеры) и бумага: им придется нарисовать человека по описанию.

Для игры необходимо выучить общие слова для женского и мужского родов, обозначающие:

расовую или национальную принадлежность:

European [ˌjuərəˈpiːən] европеец
Oriental [ˌɔːriˈental] азиат
African [ˈæfrɪkən] африканец
American [əˈmerɪkən] американец
Russian [rʌʃn] русский
English [ˈɪŋɡlɪʃ] англичанин

характеристики волос:

straight [streɪt] прямые
curly [ˈkɜːli] вьющиеся
long [lɒŋ] длинные
short [ʃɔːt] короткие
blond [blɒnd] светлые
dark [dɑːk] темные
red [red] рыжие
grey [ɡreɪ] седые и т. д.,

названия цветов:

white [waɪt] белый
pink [pɪŋk] розовый
red [red] красный
orange [ˈɒrɪndʒ] оранжевый
и т. д.

и предметов одежды:

shirt, jumper, coat, skirt, pants
и т. д.
(см. слова к игре
«Понемножку про одежду»)

Чем больше слов выучат дети, тем подробнее может стать описание.



ПРАВИЛА ИГРЫ

Один из участников вытягивает карточку и, не показывая изображение другим игрокам, рассказывает о том, что он видит на картинке. Рассказ должен быть как можно более подробным.

НАПРИМЕР:

**"The person is a man.
He is European or North American.
He has short blond hair.
He is young.
He is wearing a blue suit.
He is wearing black shoes.
He is wearing a white shirt and a blue tie."**

ðə pɜːsn ɪz ə mæn.
hiː ɪz ʤuərəˈpiːən ɔː nɔːθ əˈmerɪkən.
hiː hæz ʃɔːt blɒnd hɛə.
hiː ɪz jʌŋ.
hiː ɪz ˈweəriŋ ə bluː suːt.
hiː ɪz ˈweəriŋ blæk ʃuːz.
hiː ɪz ˈweəriŋ ə waɪt ʃaɪt ænd ə bluː taɪ.

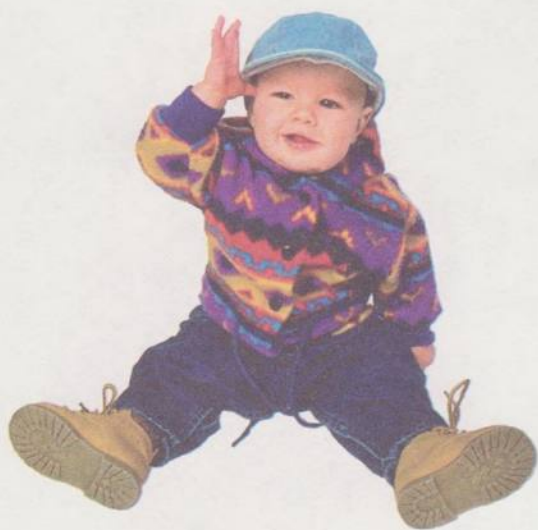
Взрослому остается оценить сходство рисунков игроков с описанной картинкой. Тот, кто нарисовал наиболее точную картинку, становится водящим и достает следующую карточку.

ВАРИАНТ ИГРЫ

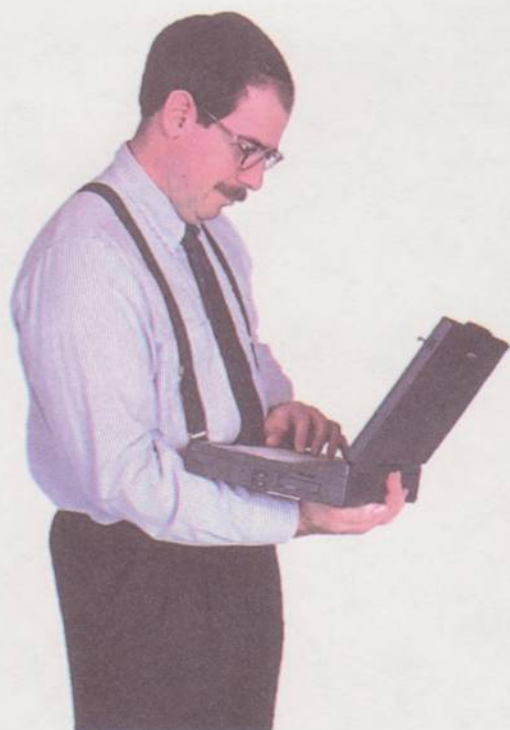
Для начала игру можно упростить: взрослый или один из участников описывает картинку, затем все карточки перемешиваются и раскладываются на столе изображением вверх. Задача игрока — найти нужную картинку. За правильно выполненное задание начисляются поощрительные очки (1 очко за каждую угаданную картинку), либо к игроку переходит право вытащить следующую карточку.



Вы можете самостоятельно изготовить карточки, наклеив на кусочки картона изображения людей (например из журналов); старайтесь подбирать фотографии так, чтобы по картинке можно было определить национальность человека и род его занятий. Следует также постараться подобрать картинки так, чтобы на них были изображения людей разных возрастов, с разными прическами, разным цветом глаз и волос и т. д. — тогда вы сможете дольше пользоваться карточками, постепенно усложняя игру.







BOY

мальчик

[bɔɪ]

GIRL

девочка

[gɜ:l]

MAN

мужчина

[mæn]

WOMAN

женщина

['wʊmən]

DOG

собака

[dɒg]

CAT

кошка

[kæt]

BIRD

птица

[bɜ:d]

FISH

рыба

[fɪʃ]

HOUSE

дом

[haus]

CAR

машина

[kɑ:]

BUS

автобус

[bʌs]

TEACHER

учитель

['ti:tʃə]

PARK

парк

[pa:k]

SCHOOL

школа

[sku:l]

TREE

дерево

[tri:]

GRASS

трава

[gra:s]

FLOWER

цветок

[flauə]

GAME

игра

[geim]

CLASS

урок

[kla:s]

BALL

мяч

[bɔ:l]

DOLL

кукла

[dɔ:l]

**TEDDY-
BEAR**

мишка

['tedi'bɛə]

PEN

ручка

[pen]

PENCIL

карандаш

['pensil]

POOR

бедный

[puə]

COOL

прохладный

[ku:l]

SHORT

короткий

[ʃɔ:t]

TALL

высокий

[tɔ:l]

LONG

длинный

[lɔŋ]

OLD

старый

[ould]

YOUNG

молодой

[jʌŋ]

NEW

новый

[nju:]

KIND

добрый

[kaind]

HAPPY

счастливый

[ˈhæpi]

GOOD

хороший

[gu:d]

BAD

плохой

[bæd]

WET

сырой

[wet]

DRY

сухой

[drai]

HOT

горячий

[hot]

COLD

холодный

[kould]

BIG

большой

[big]

LITTLE

маленький

[litl]

UGLY

уродливый

[ʼʌgli]

PRETTY

хорошенький

[ʼpriti]

FIRST

первый

[fə:st]

WARM

теплый

[wɜ:m]

LAST

последний

[la:st]

RICH

богатый

[ritʃ]

CLEAN

чистить

[kli:n]

CRY

плакать

[krai]

RUN

бегать

[ran]

WALK

гулять

[wɔ:k]

SIT

сидеть

[sit]

STAND

стоять

[stænd]

EAT

есть

[it]

LIVE

жить

[liv]

SLEEP

спать

[slip]

GO

идти

[gou]

STOP

останавливаться

[stop]

WRITE

писать

[rait]

DRAW

рисовать

[drɔ:]

SING

петь

[sɪŋ]

JUMP

прыгать

[dʒʌmp]

DANCE

танцевать

[dɑ:ns]

PLAY

играть

[pleɪ]

STUDY

учить(ся)

['stʌdi]

COME

приходить

[kʌm]

READ

читать

[ri:d]

SAY

говорить

[sei]

WORK

работать

[wɜ:k]

TALK

разговаривать

[tɔ:k]

WASH

мыть

[wɒʃ]

Программа развития и обучения дошкольника

Ирина Игоревна Бурова

УЧИМ АНГЛИЙСКИЙ ИГРАЯ

Для детей 4–6 лет

Ответственные за выпуск *Н. Ю. Памфилова*

Художники *С. В. Литвин, Л. А. Ракович, М. А. Федорова, Е. О. Юдина*

Компьютерный дизайн и верстка *В. М. Бердника*

Подписано в печать 30.06.2004. Формат 84×108 ¹/₁₆.

Гарнитура «Школьная». Печать офсетная. Усл. печ. л. 6,72.

Изд. № 04-0414-ПР. Тираж 5000. Заказ 2254.

Издательский Дом «Нева»

199155, Санкт-Петербург, ул. Одоевского, 29

Отпечатано в полном соответствии с качеством предоставленных диапозитивов
в полиграфической фирме «КРАСНЫЙ ПРОЛЕТАРИЙ»

127473, Москва, Краснопролетарская ул., 16

ПРОГРАММА

РАЗВИТИЯ И ОБУЧЕНИЯ

ДОШКОЛЬНИКА



Уважаемые родители!
Веселые, увлекательные игры — прекрасные
помощники для начинающих изучать
английский язык.

Играя, дети быстрее запоминают новые слова,
речевые обороты и грамматические конструкции,
необходимые для развития речи.

Игры позволяют превратить занятие
в настоящее удовольствие и для малышей,
и для взрослых.

Игры, представленные в этом сборнике,
подходят как для индивидуальных занятий,
так и для занятий в группе.

Желаем успеха!

ISBN 5-7654-3862-8



9 785765 438626

