

Садаева Ф.Ш.

**РАЗВИТИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ПРИ
ОБУЧЕНИИ ДЕТЕЙ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ: ЭФФЕКТИВНЫЕ
МЕТОДИКИ И МАТЕРИАЛЫ**

Москва 2023

УДК 802.0(075.3)
ББК 74.261.Англ.
О26

Автор: Садаева Фатима Шараниевна, учитель, основатель онлайн школы
Express English School by Fatima Sadaeva

**Э94 Развитие коммуникативных способностей при обучении детей
английскому языку: эффективные методики и материалы:**
методическое пособие. – М.: Издательство «Перо», 2023. – 109 с.

ISBN

В методическом пособии отражены вопросы по таким областям как: теория и методика преподавания иностранных языков и культур, вопросы контроля в преподавании иностранных языков и культур, лингводидактические аспекты преподавания иностранных языков и культур, профессиональные компетенции преподавателей иностранных языков.

Предназначено для студентов, преподавателей, а также учителей иностранного языка.

УДК 802.0(075.3)
ББК 74.261.Англ.
О26

ISBN

© Садаева Ф.Ш.

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие	4
Цели и задачи обучения	6
Планирование	8
Геймификация задач как самый эффективный способ работы с младшеклассниками	10
Языковые игры	12
Координационные игры	15
Вспомогательные игры	20
Считалки на английском	23
Стихи, песни и рифмовки	28
Обучение через сказки	32
Процесс обучения через проекты	35
Обучение через технологии	44
Заключение	45
Библиография	47
Приложения	48
Приложение 1. План изучения	49
Приложение 2. Игры	53
Приложение 3. Песни и рифмовки	87

ПРЕДИСЛОВИЕ

Изучение иностранного языка развивает мозг, способствуя возникновению новых нейронных связей, улучшает память, концентрацию внимания и скорость реакции. Таким образом, языки напрямую влияют на формирование интеллекта, способность мыслить, применять полученные знания в сложных и нестандартных ситуациях.

Изучение иностранного языка также способствует развитию лингвистических способностей, улучшая грамматическую структуру родного языка. Дети, изучающие другие языки, обладают более высоким уровнем креативности и лучшей способностью выражать свои мысли. Этот процесс не только укрепляет коммуникативные навыки, но также развивает чувство эмпатии, поскольку дети начинают понимать, как важно находить общий язык с людьми из разных культур.

Кроме того, изучение иностранного языка в раннем возрасте способствует формированию многозадачности и улучшению умений планирования времени. Дети, осваивая несколько языков, учатся эффективно переключаться между различными системами общения, что может быть полезно в повседневной жизни и в будущей карьере.

Не меньшую роль играет социальный аспект изучения языков. Обучение иностранным языкам позволяет детям находить новых друзей, общаться с людьми из разных стран, путешествовать, что расширяет их кругозор и способствует культурному обмену. Так, изучение иностранных языков не только формирует умственные навыки, но и способствует гармоничному социокультурному развитию личности.

Изучение иностранного языка оказывает значительное воздействие на развитие критического мышления у детей. В процессе освоения нового языка дети сталкиваются с нестандартными ситуациями, где необходимо понимать смысл слов в контексте. Это требует аналитических умений, логического мышления и способности выявлять связи между разными языковыми элементами.

В ходе освоения нового языка, дети также учатся осознанному подходу к проблемам и поиску решений. Они улучшают свою способность анализа информации, выделяют ключевые моменты и формулируют выводы. Эти навыки применимы в широком контексте, не только в языковой сфере, но и в решении различных задач в повседневной жизни и учебе.

Критическое мышление также проявляется в способности детей сравнивать и контрастировать между разными языковыми и культурными контекстами. Это развивает их способность видеть множество точек зрения, учит толерантности к различиям и формирует более глубокое понимание разнообразия в мире.

Изучение иностранного языка является эффективным средством для развития критического мышления у детей, обогащая их умственный арсенал и готовя к решению сложных задач в будущем.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОБУЧЕНИЯ

Обучение детей английскому языку представляет собой увлекательный и важный этап их языкового развития. Далее мы подробно рассмотрим поставленные цели и задачи этого обучения, включая развитие коммуникативных навыков, формирование языковой компетенции, подготовку к академическому успеху, расширение культурного понимания, а также задачи, связанные с формированием базовых навыков, развитием аудирования и произношения, навыками чтения и письма, созданием обстановки языкового общения, и, конечно, формированием интереса и мотивации. Эти аспекты обучения не только способствуют успешному овладению английским, но и создают основу для дальнейшего языкового развития и общего культурного обогащения детей. Давайте ближе рассмотрим каждый из этих аспектов, погружаясь в мир увлекательного и эффективного обучения английскому языку в детском возрасте.

Развитие коммуникативных навыков:

Важной целью обучения детей английскому языку является развитие их коммуникативных навыков. Это включает в себя умение выражать свои мысли и идеи на английском языке. Дети, обученные этим навыкам, способны свободно и эффективно общаться на английском, что является важным элементом их языковой компетенции.

Формирование языковой компетенции:

Обучение основам грамматики и лексики английского языка является ключевой составляющей формирования языковой компетенции детей. Улучшение навыков чтения, письма, аудирования и разговора обеспечивает им полноценное владение английским и способность применять его в различных языковых ситуациях.

Подготовка к академическому успеху:

Целью является не только успешное овладение английским языком на текущем этапе, но и подготовка детей к более продвинутому уровню изучения. Развитие навыков, необходимых для успешной учебы в англоязычных образовательных учреждениях, включает в себя не только языковую компетенцию, но и умение эффективно использовать английский в академическом контексте.

Расширение культурного понимания:

Обучение английскому также направлено на знакомство детей с культурой и традициями англоязычных стран. Этот аспект обучения способствует развитию уважения и толерантности к различиям, формируя у детей понимание многокультурного мира.

Формирование базовых навыков:

В начальной стадии обучения важным является формирование базовых навыков. Изучение алфавита и звуков английского, а также усвоение базовых фраз и выражений создают твердую основу для дальнейшего языкового развития.

Развитие навыков аудирования и произношения:

Акцент на развитие навыков аудирования и произношения включает в себя прослушивание англоязычных аудиоматериалов для улучшения понимания на слух и тренировку четкого произношения, что существенно для развития коммуникативных навыков.

Развитие навыков чтения и письма:

Этот аспект включает чтение простых текстов с постепенным усложнением, а также написание коротких текстов и составление простых предложений. Эти навыки являются фундаментальными для полноценного владения английским языком.

Создание обстановки языкового общения:

Организация игровых и образовательных моментов на английском языке способствует созданию атмосферы, в которой дети могут активно применять свои языковые навыки в различных ситуациях. Поощрение использования английского в повседневной жизни и общении способствует естественному освоению языка.

Формирование интереса и мотивации:

Использование увлекательных и визуально привлекательных материалов, а также организация вовлекающих занятий, направленных на поддержание интереса к языку, играют ключевую роль в успешном обучении.

ПЛАНИРОВАНИЕ

Введение (Introduction): В начале курса уделяется внимание введению, где дети знакомятся с основами английского языка и основными понятиями, создавая таким образом фундамент для будущего изучения. (4 часа)

Люди и семья (People and Family): Переходя к разделу "Люди и семья", дети изучают простые слова и фразы, связанные с представлением и описанием членов семьи и других людей, развивая свои коммуникативные навыки. (6 часов)

Числа (Numbers): Далее идет изучение чисел на английском. Дети осваивают базовые числовые навыки и учатся применять их в повседневных ситуациях, что способствует развитию их математических и языковых способностей. (4 часа)

Цвета и прилагательные (Colours and Adjectives): Следующий этап – изучение цветов и прилагательных. В этом разделе дети расширяют свой словарный запас и учатся точнее описывать окружающий мир. (4 часа)

Глаголы (Verbs): После этого внимание уделяется глаголам. Дети осваивают глаголы, используемые для описания действий, что способствует разностороннему развитию их языковых навыков. (4 часа)

Животные (Animals): Раздел "Животные" знакомит детей с различными видами животных, обогащая их лексический запас, объясняя особенности каждого вида. (8 часов)

Времена года и погода (Seasons and Weather): Тема времен года и погоды позволяет детям не только изучать новую лексику, но и обсуждать сезонные изменения и погодные условия, что способствует развитию навыков описания. (2 часа)

Еда (Food): Раздел "Еда" предоставляет возможность детям изучить основные слова и фразы, связанные с едой, что формирует навыки общения в ресторане или магазине. (8 часов)

Тело (Body): Изучение раздела "Тело" включает в себя освоение лексики, связанной с частями тела, способствуя развитию знаний о собственном теле. (4 часа)

Профессии (Jobs): Раздел "Профессии" предоставляет возможность детям изучить названия различных профессий и их обязанности. (4 часа)

Одежда (Clothes): Далее внимание уделяется разделу "Одежда". Дети изучают названия различных видов одежды, что полезно для повседневных ситуаций. (2 часа)

Дома (Houses): Тема "Дома" знакомит детей с особенностями различных типов жилищ и их устройства. (6 часов)

Город (City): Раздел "Город" предоставляет возможность изучить лексику, связанную с городской жизнью и ежедневными сценариями. (8 часов)

Чтение на английском (Reading in English): Дети развивают навыки чтения на английском языке, взаимодействуя с текстами и повышая уровень понимания. (4 часа)

Повторение и игры (Revision and Games): Курс завершается разделом "Повторение и игры", где дети закрепляют полученные знания путем повторения и участвуют в игровых активностях для более эффективного запоминания. (4 часа)

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ЗАДАЧ КАК САМЫЙ ЭФФЕКТИВНЫЙ СПОСОБ РАБОТЫ С МЛАДШЕКЛАСНИКАМИ

Незамысловатый и прямолинейный юмор, игривость и лёгкое озорство всяких считалок, скороговорок, фразеологизмов на английском языке, необычность образов, персонажей, магия и повороты фольклорных сюжетов, искусная палитра особенных английских звукосочетаний и фонетики — это всё то, что не может оставить равнодушным детей любых возрастов, но как превратить скучный процесс учебы в яркий, красочный, легкий и радостный? Решение этого вопроса лежит в геймификации обучения.

В.Л. Леви, известный российский специалист в области психологии игр, объяснял их как обширный круг взаимодействия людей, противопоставляя обычной рутинной, ежедневной, практической деятельности. Особое внимание в возрастной периодизации детей уделялось ведущей деятельности, которая имела свое содержание для каждого из возрастов. Соответствующие психологические нейронные связи появляются в каждой из ведущих деятельности, и именно игра является одной из самых важных из присутствующих в жизни младшеклассников деятельностью. Этот вид деятельности в достаточной степени является активным, самостоятельным и нацеленным на результат. Несмотря на то, что педагогика уже давно пытается использовать игру, применяемые в ней методы несут цель изучить и применить информацию. К тому же, многие из них либо слишком узконаправлены, либо требуют больших затрат, как временных, так и материальных для того, чтобы организовать и провести эту самую игровую деятельность. В дополнение к этому, нельзя игнорировать и сопутствующие трудности, связанные с нехваткой специалистов и финансовой поддержки, а также слишком большие группы детей. Кроме того, игровое оборудование, учебные материалы, методические обеспечения и так далее тоже остаются проблемой

Тем не менее, подобрать простые игры, которые не требуют особых финансовых затрат и в то же время эффективны и интересны маленьким студентам, все же вполне представляется возможным. Организованная игра как способ обучения английскому языку позволяет педагогу

формировать методы обучения, с помощью которых можно задействовать разные способы и вариации тренировки речи, написания, чтения и так далее.

Таким образом, все игры можно разделить на три группы:

- 1) Языковые
- 2) Координационные
- 3) Вспомогательные

ЯЗЫКОВЫЕ ИГРЫ

Одним из основных стержней в системе образования считаются языковые игры, которые направлены на развитие речи, их внедрение в образовательный процесс является практикой, плодородной среди педагогического сообщества. Разнообразные лингвистические игры, сплетающиеся в ткань обучения, находят свое разделение на четыре фундаментальные группы, каждая из которых нацелена на формирование конкретных языковых умений и навыков.

В рамках первой группы находятся игры, предполагающие развитие навыков восприятия речи. В этой области дети практикуют навык внимательного прослушивания и различения звуков, реагируя на произнесенные слова учителя. Так, игра "Hop-Stop" напоминает о русской "замри", где дети вступают в контакт с сочетаниями звуков, не прибегая к собственному произношению.

Во второй группе обосновали свое место игры, нацеленные на запоминание слов и оттачивание языковых конструкций. Здесь детям предоставляется возможность принять активное участие в роли ведущего. "I can do a lot of things", например, служит инструментом для закрепления конструкции "I can". Значительное внимание уделяется формированию ассоциаций, укрепляющих связь между словами. Этот процесс осуществляется путем преобразования каждого слова в образ, активизируя зрительные, слуховые, мышечные, тактильные, обонятельные и вкусовые восприятия. Введение и закрепление лексики сопровождается кратким описанием основных характеристик объекта, что повышает эффективность запоминания.

Третья группа включает в себя игры с считалками, рифмами, песнями и движениями, предоставляя возможность легкости и веселья при работе над произношением, интонацией и расширении словарного запаса. Учитывая активность современных детей, предлагаются подвижные игры, которые не только удовлетворяют их потребности в движении, но и более глубоко закладывают учебный материал в память. Совместные активности с ребенком способствуют развитию его фантазии, воображения, пластики и умения сочетать слова с жестами.

В четвертой группе лингвистических игр становится актуальной взаимосвязь между физиологическими особенностями детей и их развитием через движения. В этом разделе проводятся исследования о воздействии физической активности на развитие ребенка. Установлено,

что недостаточное развитие анализаторов, включая слуховой, зрительный и двигательный, может ограничить развитие музыкально-ритмических способностей и культуры речи. Применение музыкально-ритмических упражнений, таких как логоритмика, рассматривается как стратегия по развитию фонетической стороны речи, артикуляции и интонации.

Таким образом, лингвистические игры, охватывая разнообразные аспекты, становятся неисчерпаемым резервуаром для развития у детей не только языковых навыков, но и физических и когнитивных умений. С их помощью создается положительный и взаимодействующий опыт, способствуя всеобъемлющему росту маленьких учеников.

Обучение английскому языку с использованием имитационных движений представляет собой эффективный метод, активизирующий воображение, мышление и эмоции у учащихся. Этот подход способствует формированию яркого образа слова и улучшает его запоминание. Игры с имитационными движениями, особенно пальчиковые, используются для визуализации животных и человеческих действий, при этом сопровождаются прослушиванием стихов и исполнением песенок.

Важными характеристиками таких упражнений являются выразительность, эмоциональность и ритмичность. Ритм влияет на удержание внимания, координацию движений и помогает расслабить мышцы. Это особенно важно для детей с психологическими трудностями, так как помогает преодолеть стеснительность и боязнь выступлений.

В процессе занятий дети стоят полукругом и повторяют движения, а также тексты педагога. Например, они могут изобразить, как заяц прыгает или как свинья копает. Эти мини-этюды способствуют автоматизации грамматических конструкций через повторение.

Помимо этого, введение детей в мир поэзии через короткие потешки и рифмовки развивает их интерес к художественному слову. Рифмовки не только улучшают произношение слов, но и активизируют грамматические навыки, благодаря частым повторениям. Развиваются мышление и речь, а дети начинают интересоваться созданием своих рифм.

Одним из эффективных методов в речевых играх является звукоподражание. В зависимости от персонажа текста (например, бабушки, продавца, мышонка), используется соответствующий тембр голоса. Элементы звукоподражания добавляют в игру элементы веселья и оживления. Дети учатся различать изменения в силе, тембре и высоте голоса, что развивает не только слуховые ощущения, но и визуальные, мышечные и тактильные.

В этой области обучения также представлены традиционные английские игры, стихи и песни, отражающие культурные особенности страны изучаемого языка. Такие элементы расширяют страноведческие знания учеников и придают урокам дополнительную аутентичность.

Важным аспектом использования имитационных движений в обучении английскому языку является не только их роль в развитии языковых навыков, но и воздействие на физическое здоровье детей. Движения, сочетаемые с языковыми упражнениями, способствуют улучшению моторики, координации и общей физической активности. Этот интегрированный подход позволяет детям не только эффективно учить язык, но и развиваться в комплексе.

Также стоит отметить, что использование рифмовок и звукоподражания в обучении не только способствует запоминанию слов, но и развивает фонетическую слуховую различимость. Дети, играя с изменением тембра голоса в соответствии с персонажами, обогащают свой словарный запас и учатся воспринимать нюансы произношения. Этот аспект особенно полезен для формирования правильного произношения в раннем возрасте.

КООРДИНАЦИОННЫЕ ИГРЫ

Коммуникация это один из самых важных аспектов в формировании и развитии психики людей. Коммуникация разбивается на два подвида: вербальная коммуникация и невербальная. Вербальная коммуникация состоит из устных и письменных контактов с передачей различного рода данных. Невербальная коммуникация, в свою очередь, подразумевает передачу данных без применения языка слов, речи устного либо письменного характера

В процессе воспитания и образования детей младшего школьного возраста необходимо понимать и уделять особое внимание межличностному общению детей. Зачастую дети младшеклассники не умеют вступать друг с другом в контакт, выбирать уместные способы общения с другими детьми, проявлять вежливое и культурное отношение, соблюдать и уважать правила этикета, а так же слушать партнера ввиду возрастных и умственных ограничений.

В этом случае на помощь педагогу приходят координационные игры, которые помогают педагогу в организации детей, переключении их с одного занятия на то, на котором хочет заострить внимание педагог, снять с них усталость и обучить детей правильному межличностному общению.

Примеры координационных игр:

Игра “Touch the hands” - Суть игры заключается в том, что паре учеников необходимо докоснуться до ладоней друг друга и не размыкая ладони начать танцевать под музыку. Преподаватель также дает указания к танцам на английском, к примеру “jump”, “sit down”, “stop”.

Игра “Catch the tail” - Суть игры заключается в том, что ученики должны выстроиться в одну линию, держа друг друга за плечи. Первый ученик в линии называется головой (head), которая должна поймать хвост (tail), которым является последний ученик в линии. На роль “головы” и “хвоста” периодически становятся разные ученики.

Игра “Gift for a friend” - Суть игры заключается в том, что ученики должны передавать друг другу разные предметы, проговаривая имя

ученика, которому они дают предмет и говоря "take a..." и название предмета, например "Peter, take a pencil". Учитель при этом обращает внимание на правильность выполнения игры.

Игра "Day and Night" - Суть игры заключается в том, что ученики делятся на две группы: дневную и ночную. Все ученики замирают в разных местах и закрывают глаза. Педагог оглашает наступление ночи и ночная группа должна в хаотичном порядке поменять свое место. Когда педагог сообщит, о наступлении дня, дневная группа должна вычислить всех, кто был в ночной группе и поменял свое место во время ночи, указав на них пальцем сказать "he moved at night". В случае если ученик, на которого показали пальцем не двигался ночью, он должен сказать "I moved in the afternoon".

Игра "Animals" - Суть игры заключается в том, что педагог выстраивает учеников в хаотичном порядке и называет названия различных животных на английском языке, а дети, в свою очередь, должны попытаться изобразить это животное и издать звук, которое это животное издает по мнению носителей английского языка (кошка - "meow", корова - "moo", собачка - "woof" и так далее).

Игра "Mirror" - Суть игры заключается в том, что ученики образуют пары с которыми они должны будут отрабатывать лексику. Педагог начинает давать команды, с помощью которых дети могут взаимодействовать друг с другом, например "handshake" (пожать руки), "hug" (обняться), "touch feet" (наступить друг другу на носочки) и так далее

Игра "Broken telephone" - Суть игры заключается в том, что педагог усаживает учеников друг за другом в ряд и говорит последнему ученику нашептать какое-нибудь задание спереди сидящему ребенку, и так продолжается до тех пор, пока не дойдет до первого ученика в цепочке, который, в свою очередь, должен выполнить услышанное задание. Таким образом, "draw a man" может превратиться в "drop a pen". После завершения действия учеником, последний ученик разглашает, каким было изначальное задание.

Игра "Gaming table" - Суть игры заключается в том, что учитель подходит к столу и кладет на него множество различных предметов. Затем выбираются два случайных ученика - один садится за стол, а другой ученик становится рядом. Ученик, который сидит за столом должен

выполнять указания ученика, который стоит рядом со столом. Например: “take the ball”, “put the ball in the basket” и так далее.

Игра “Hungry bear” - Суть игры заключается в том, что учитель выбирает случайного ученика, чтобы он был “голодным медведем”. “Голодный медведь” выбирает название любого предмета на английском и просит, чтобы ему его принесли для утоления голода. Все остальные ученики пытаются найти этот предмет и принести “медведю”. После того, как еда была найдена и передана “голодному медведю”, им становится другой ученик.

Игра “I like - I don't like” - Суть игры заключается в том, что учитель кладет на стол распечатанные фотографии различной еды. Ученики должны перевернуть эту фотографию и на чистой стороне страницы написать “I like” и название еды или продукта, либо же “I don't like” и название еды.

Игра “Store” - Суть игры заключается в том, что учитель назначает учеников на несколько ролей, в зависимости от количества учеников присутствующих на уроке. В игре должно быть как минимум два игрока, которые будут продавцом и покупателем, в ином случае педагог должен будет заменить одну из ролей. Покупатель должен зайти в магазин и поприветствовать продавца (Good morning!), на что продавец должен ответить взаимностью (Good morning, how can I help you?). Затем покупатель просит принести ему какой-либо товар, а продавец должен его принести, либо вежливо сообщить, что его нет. В конце игры продавец и покупатель должны попрощаться друг с другом (Goodbye/Have a nice day).

Игра “Show me what you can do” - Суть игры заключается в том, что учитель выстраивает учеников в ряд и у каждого из учеников поочередно спрашивает “What can you do?”, на что ученик должен ответить, что он может сделать и продемонстрировать это физически, например если ученик скажет “I can run”, он должен будет побегать по классу, если скажет “I can jump”, он должен будет прыгнуть и так далее.

Игра “Guess the animal” - Суть игры заключается в том, что каждый ученик получает фотографию животного, после чего дети поочередно должны описать это животное, рассказать где оно обычно живет, чем питается и так далее, не называя имя этого самого животного на

английском, остальные ученики должны угадать, о каком животном идет речь, например “this animal is green and small” (frog), “this animal is big and lives in the forest” (bear).

Игра “Snowballs” - Суть игры заключается в том, что учитель бросает мячик в толпу учеников и тот ученик, в которого попали мячиком, должен выполнить задание преподавателя, например, если было дано задание “touch five people”, все должны начать убежать от ученика, пока он не докоснется до пятерых.

Игра “Guess your friend” - Суть игры заключается в том, что педагог начинает описывать случайного ученика, пока остальные должны догадаться, о ком идет речь, например: “this student has a red t-shirt”, “this student is the oldest in this room” и так далее. Если ученики за определенное количество времени не смогли угадать загаданного ученика, то загаданный ученик получает 1 балл. В случае если загаданный ученик был определен, то он не получает ничего. Побеждает тот, кто набрал наибольшее количество баллов.

Игра “Wake the cat up” - Суть игры заключается в том, что ученики выстраиваются в круг и среди них выбирается ученик, который будет “котом”. “Кот” ложится в середине круга и “засыпает”. Задача учеников из круга издавать звуки животных, которые представляют опасность коту. К примеру, если кто-то сказал “oink-oink”, то “кот” продолжает спать, а если же кто-то сказал “woof-woof”, то “кот должен” проснуться.

Игра “Where is it?” - Суть игры заключается в том, что преподаватель берет все игрушки и прячет их по классу, пока ученики не сойдут с глаз. По команде “open your eyes” ученики открывают глаза и начинают искать игрушки. Если ребенок нашел игрушку, он должен принести ее преподавателю и сообщить где он ее нашел, например “I found it under the table” или “It was behind the closet”. Побеждает ученик, который нашел наибольшее количество игрушек.

Игра “Yes or no” - Суть игры заключается в том, что преподаватель берет случайные предметы в классе и собирает всех учеников перед собой, затем учитель показывает этот предмет и говорит либо правильное его название, либо неправильное, на что ученики должны либо возразить, назвав правильное название предмета, либо согласиться

с учителем. Например, если учитель показывает игрушку льва и говорит "This is a dog", ученики должны сказать "No, this is a lion". Если же учитель показывает пенал и говорит "This is a pencil case", то ученики должны сказать "Yes, this is a pencil case".

Игра "Big or small" - Суть игры заключается в том, что ученики встают в произвольную группу и слушают указания учителя. Если учитель называет что-то большое, то ученики должны встать или подпрыгнуть (в зависимости от размера предмета\животного), если же учитель называет что-то маленькое, то ученики должны сесть или лечь. Например, учитель говорит "bear" - все ученики встают и подпрыгивают, затем учитель говорит "ant" - все ученики садятся или ложатся.

Игра "Who is there?" - Суть игры заключается в том, что педагог усаживает всех учеников и выбирает одного ученика, чтобы он был "гостем". "Гостю" выдается колокольчик". Затем, выбранный ученик становится за преподавателем так, чтобы группа учеников его не видела. "Гость" звенит в колокольчик и группа спрашивает его "Who is there?", на что "гость" должен издать звук животного, а группа учеников, в свою очередь, должна отгадать что это за животное. Например: ученик становится за преподавателем и звенит в колокольчик, на что группа учеников спрашивает его "Who is there?" и получает ответ "quack-quack", на что группа учеников говорит "this is a duck". Побеждают ученики, которые смогли загадать животное, которое никто не смог отгадать.

Еще большее количество игр находится в **Приложении 2**

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ

Главной целью вспомогательных игр в первую очередь является развитие восприятия речи, воспроизведение речи, письма, мелкой моторики, чтения и так далее. В эту категорию игр входят упражнения на развитие слушательных способностей, правильного дыхания во время речи, артикуляции, упражнения на развитие мелкой моторики и многое другое. Проводятся эти упражнения либо в начале урока, когда дети еще не устали и готовы воспринимать любую информацию и готовы делать любое упражнение, либо ближе к концу урока, чтобы ученики смогли расслабиться и отдохнуть от материалов и занятий урока.

Примером игры на развитие слушательных способностей является игра под названием “Commands” (указания). Суть игры совершенно проста и понятна любому ребенку без какого-либо углубленного объяснения: преподаватель проговаривает вслух команды, которые ученики должны выполнить, а ученики, в свою очередь, их выполняют. Например, если раздается команда “Clap”, ученики начинают хлопать в ладоши, если преподаватель говорит “Say wow”, то ученики начинают хором говорить “waу”.

Отталкиваясь от способности ребенка правильно жестикулировать, воспринимать и произносить слова, можно определить его психический и физический уровень развития. Можно сделать вывод, что ребенок более развит, если он гораздо активнее двигается и принимает участие в разных активностях класса. Именно это и является главной причиной, по которой с самого детства в отношении ребенка следует учитывать задания на мелкую и общую моторику, на восприятие слов на слух, на чтение, произношение и так далее. В частности, именно двигательные импульсы пальцев рук и имеют особое влияние на развитие речевых способностей у детей младшего школьного возраста, а также на развитие у них когнитивных способностей.

С появлением все большего количества устройств и услуг, облегчающих повседневную жизнь людей, стало заметно ухудшение способностей детей воспринимать информацию в каком-либо виде, а также общаться с другими людьми. Оно и неудивительно, ведь общение с друзьями “в живую” заменилось на отправку друг другу текстов и голосовых сообщений, интересные и увлекательные физические, исследовательские активности, которые способствуют развитию мозга и

мышления ребенка были заменены на планшет. Обучение детей бытовым делам также постепенно уходит на второй план, ведь не получается научить ребенка нарезать овощи, если еда была заказана в сервисе доставки еды и нет возможности научить ребенка штопать порванную одежду, когда гораздо проще отдать ее профессионалу. Ввиду всех этих тенденций у детей ухудшаются способности и развитие детей, что негативно влияет на их дальнейшую жизнь. Чтобы компенсировать эти негативные факторы, влияющие на детей, педагог может имплементировать занятия, которые включают в себя упражнения на когнитивные способности и мелкую моторику рук в совокупности с изучением английского языка.

Для развития когнитивных способностей мозга и мелкой моторики рук предлагаются следующие упражнения и игры:

Рисование — это вид деятельности, который в той или иной степени присущ любому человеку и к которому его не нужно принуждать. Рисовать можно как с помощью сторонних инструментов (карандаши, кисти, ручки), так и с помощью пальцев. Рисование раскрывает большое количество возможностей и желаний, которые ребенок может реализовать на холсте. Также, из-за контрастности занятия и огромного желания детей заниматься рисованием, любая поступающая информация запоминается гораздо легче и лучше, ведь мозг не воспринимает ее как скучный, нудный набор знаний, вследствие чего во время рисования ученики могут с легкостью пополнить свой словарный запас на десяток слов за занятие. Буквально сразу ученики запоминают, что такое “paint” (краски), “brush” (кисточка), все цвета и оттенки, а также все названия вещей, которые преподаватель говорит им нарисовать.

Игра “Собери бусы” - Суть игры заключается в том, что ученикам выдается нитка и бусы различных цветов. Преподаватель называет различные цвета в хаотичном порядке, а ученики должны взять бусы этого же цвета и надеть на нитку.

Игра “Фигуры” - Суть игры заключается в том, что преподаватель называет различные фигуры на английском языке, а ученики должны их нарисовать на листке бумаги. Если задание слишком легко для детей, можно добавлять детали и дополнительное описание фигурам. Например “draw a polygon with 5 corners”.

Игра “Угадайка” - Суть игры заключается в том, что ученики выстраиваются в ряд и закрывают глаза. Педагог дает первому ребенку в

очереди какой-нибудь предмет, чтобы он определил его на ощупь. Если ученик не смог определить что это за предмет, он открывает глаза и отправляется в конец очереди. Если же ученик смог правильно назвать что за предмет был в его руках, он выходит из ряда и объявляется одним из победивших.

Игра “Бумага” - Суть игры очень проста и заключается в том, что каждому ученику выдается лист бумаги, с которым они должны выполнить действие, которое назовет преподаватель. Примером действия могут послужить “bend the paper”, “throw the paper”, “crumple the paper” и так далее.

Игра “Лепка монстра” - Суть игры заключается в том, что каждому ученику выдается пластилин и инструменты для работы с ним. Преподаватель дает необычные описания монстра, а ученики должны его слепить. Например, учитель может сказать “the monster must have 3 hands”, “the monster must be blue” и так далее.

При выполнении всех этих задач необходимо уделять дополнительное внимание на то, чтобы дети выполняли все эти упражнения и участвовали в играх с хорошей дисциплиной и не филонить. Также нужно учитывать, что некоторые ученики могут не проявлять интереса к предложенным педагогом играм, в этом случае задачей учителя является заинтересовать ребенка уговорами, либо сменить игру на ту, которая подходит и нравится всем.

СЧИТАЛКИ НА АНГЛИЙСКОМ

В мире детских игр всегда встречается лидер, и считалки, безусловно, играют ключевую роль в выборе лидера и определении порядка участия детей в игре. Их функциональность в регулировании игрового процесса является важной.

Считалки, как и привычные детские развлечения, составляют важный элемент культуры детства. Использование традиционных считалок на занятиях по английскому языку предоставляет возможность лучше понять особенности мира детей в стране, где изучается язык, и пробуждает интерес к их культуре и языку. Дети неизбежно сопоставляют, "как это делается у них", с тем, "как мы привыкли делать". Это стимулирует мысль и увлекает изучением языка.

Основная задача учителя английского языка заключается в содействии детям в освоении другой культуры и обращении внимания на общие черты детей из разных стран и культур. Он может рассказать, что в различных англоязычных странах, таких как Англия, Америка, Канада, Австралия, выбор лидера происходит посредством "выбивания" руки участника на каждое ударное слово. В английском языке лидера называют IT, и, аналогично, лидером становится тот, кто выбывает последним при счете.

Однако, существует альтернативный метод. Все участники поднимают руки, сжимая их в кулаки, и считающий ударяет по кулачкам на каждое слово в считалке. "Выбитый кулачок" ребенок скрывает за спиной. Иногда вместо кулачка используют ступни. В таком случае формируется круг, и при считывании нога отступает за линию круга. Однако, предпочтительнее использовать первый метод.

Для детей считалка становится сигналом к началу игры. Их легко запоминать, и они с удовольствием используют их. Маленьким детям для быстрого запоминания небольшой информации помогает повторение предложений, слов, слогов или звуков. Дети обычно не особо приветствуют повторение знакомого, но веселые, эксцентричные и порой бессмысленные считалки становятся для них настоящим удовольствием. Ведь считалка определяет выбор лидера.

Для преподавателя, чья задача - обучение английскому языку, считалка представляет собой тренировочное упражнение, позволяющее нестандартным образом работать над лексикой, грамматикой, произношением и развивать речевые навыки на английском языке.

Считалки учат вниманию к словам, игре со словами. Известно, что игра со словами, звуками - важная часть владения родным языком. В процессе изучения иностранного языка словесные игры помогают освоению звуков - дети легко и быстро учатся различать смешное.

Обучение аудированию - одна из серьезных задач на занятиях иностранными языками. И в связи с этим использование считалок - ритмично организованных элементов - обучает детей воспринимать важное свойство иностранной речи, а именно ритм. В считалке каждому ударному слогу соответствует новое слово. Эта особенность способствует разбиению речевого потока английской речи на отдельные смысловые компоненты, что, по мнению исследователей, оказывает влияние на развитие навыков восприятия и понимания английской речи на слух. Также важно, что считалки учат слушать звучащую речь, внимательно следить за ней (для ребенка крайне важно узнать, кто будет следующим ведущим). Этому также способствуют тексты считалок. Одними из самых простых считаются считалки с перечислением, например:

One bright sun in the sky so blue,
Two fluffy clouds, just for you.
Three little birds, singing with glee,
Four buzzing bees, around a tree.

Five cosy teddy bears, snug in bed,
Six shiny stars, overhead.
Seven sweet cupcakes, icing so neat,
Eight tiny shoes, on little feet.

Nine colourful blocks, stacked up high,
Ten happy faces, reaching for the sky.
Eleven balloons, floating in the air,
Twelve toy cars, zooming everywhere.

Thirteen giggles, a joyful sound,
Fourteen soft toys, scattered around.
Fifteen hugs, warm and tight,
Sixteen buttons, oh, what a sight.

Seventeen butterflies, dancing in the sun,
Eighteen bubbles, popping one by one.
Nineteen little fingers, counting with glee,
Twenty sleepy stars, it's time for tea.
Now, let's count once more,
One, two, three, four

Есть еще одно положительное преимущество считалок: возможность использования визуальных пособий на занятиях. Эти пособия - картинки, изображающие предметы или события, перечисленные в считалке. В начале каждый ребенок получает картинку, которая соответствует объекту (или явлению), упомянутому в считалке. Педагог раздает картинки в порядке их упоминания, особенно при первом знакомстве с материалом считалки. Это облегчит детям произносить слова. С течением времени (в процессе работы с считалкой) количество визуальных поддержек, таких как картинки, уменьшается: сначала через одну, чтобы дети могли вспомнить, затем через две, сохраняя третью в качестве подсказки.

Также существует разновидность считалок, в основе которых находятся слова, которые не несут никакого смысла. Это один из примеров игры слов. Их предназначением является проработка звуков английской речи. Например:

Hana, mana, mona, mike,
Barcelona, bona, strike,
Hare, ware, frown, venac
Harrico, warrico, we, wo, wac

Eena, meena, mina, mo,
Cracka, feena, fina, fo,
Uppa, nootcha, poppa, tootcha,
Ring, ding, dang, doe

Eeny, meeny, mony, my,
Barcelona, stony, sty,
Eggs, butter, cheese, bread,
Stick, stack, stone, dead

Jeema, jeema, jima, jo,
Jickamy, jackamy, jory,
Hika, sika, pika, wo,
Jeema, jeema, jima, jo

Когда преподаватель внедряет считалки - разнообразные игры со словами, он всегда начинает с того, что ясно объясняет, какие-то из этих слов не несут определенного значения. Он предлагает вспомнить аналогичные русские считалки, такие как "эники-бэники", и предлагает поиграть с английскими словами также. Взрослый может варьировать интонацию, произнося слово то тихо, то громко, то загадочно, то с весельем. Также можно предложить детям самостоятельно придумывать слова для новой считалки.

А еще можно использовать считалки, где есть вопрос в конце, выпадающий на последнего игрока. Например:

One, two, buckle my shoe,
How many gifts should I give to you?
На что ученик отвечает, к примеру, "three"

Ведущий начинает отсчитывать до трех, и тот, на кого приходится названная цифра, выбывает. Процесс продолжается до тех пор, пока не останется только один игрок, который становится ведущим. Подобные считалки, в рамках игровой обстановки, учат детей воспринимать и использует вопросы, способствуя осмысленному использованию разнообразной лексики. Другими словами, их можно использовать для повторения известного слова или введения новых. В последнем случае запоминание и применение новых слов стимулируется как игровой обстановкой, так и контекстом. При работе с считалками, содержащими вопросы, важно следовать указанному плану:

1. На первом этапе педагог читает считалку, отсчитывая и переводя текст, стараясь получить ответы от детей на вопросы.
2. Вторичное чтение также выполняется педагогом, который жестами приглашает детей повторять текст и молчать, когда кто-то, на кого приходится вопрос, должен ответить. Затем дети снова считают хором.
3. Педагог вовлекает детей в счет. Его задача - помогать тому, кто считает.
4. После освоения считалки (что требует примерно трех-пяти повторений), начинается работа над вопросами. Эффективный

метод - использование движений. На каждый вопрос, заданный педагогом, дети отвечают прыжками, хлопками в ладоши или топанием ног. Это может стать своеобразным ритуалом, повторяющимся каждый раз, когда считающий достигает вопроса, получая поддержку от всей группы.

Современные считалки для детей часто имеют свои корни в традиционном фольклоре для взрослых. Их историческое происхождение сегодня либо забыто, либо известно лишь специалистам этой области. Одна из наиболее известных считалок рассказывает о том, как и зачем нужно считать ворон. По предположению, это позволяет предсказать, что ожидает человека в будущем. Определенное количество ворон может свидетельствовать о конкретном событии. Эта суеверная традиция постепенно превратилась в часть детского фольклора, обогатив репертуар считалок.

One for sorrow,
Two for joy,
Three for a girl,
Four for a boy,
Five for silver,
Six for gold,
Seven for a secret never to be told

СТИХИ, ПЕСНИ И РИФМОВКИ

Использование различных форм артикуляционных и лексических упражнений, таких как рифмовки, скороговорки и стихи, предоставляет возможность организации занятий, направленных на улучшение произношения, расширение словарного запаса, аудирование в иностранном языке, развитие способности запоминания и воспроизведения слов и простых фраз. Эти активности не только стимулируют языковую активность учеников, но также создают благоприятную атмосферу на занятиях, улучшая эмоциональный фон и способствуя эстетическому развитию детей. Рифмовки, скороговорки и поговорки могут быть интегрированы в различные части урока, такие как фонетическая зарядка, пальчиковые игры, а также могут быть использованы в драматизации.

К примеру, во время следующей рифмовки

*Come with me to the Zoo, Zoo, Zoo
To see the kangaroo, roo, roo;
Watch him walk with a jump, jump, jump!
As he goes along with a bump, bump, bump!*

Ученики могут прыгать, представляя, что они находятся в образе кенгуру.

Дополнительно, можно включить такие элементы, как введение более креативных форм обучения, использование разнообразных мультимедийных ресурсов и организация интерактивных моментов на уроке. Это помогает сделать процесс обучения более увлекательным, стимулирует интерес учеников и создает более эффективные условия для улучшения их языковых навыков.

Один из эффективных методов воздействия на эмоциональный аспект обучения - использование музыки. Внедрение песен на изучаемом языке особенно актуально на первых этапах изучения иностранного языка. С позиции методики, англоязычные песни могут рассматриваться как образец звучащей иностранной речи, отражающей культурные особенности и быт народа страны языка. В то же время, песни, будучи носителями культурологической информации, способны формировать духовную культуру учащихся, воздействовать на их вкус, а также развивать образное мышление. Таким образом, использование музыки в

обучении иностранному языку обогащает учебный процесс, делая его более эмоционально насыщенным и эффективным.

Кроме того, при работе с рифмовками рекомендуется включать разнообразные иллюстративные материалы, такие как картинки, которые не только помогут визуализировать смысл, но и создадут дополнительный визуальный интерес, стимулируя внимание учащихся. В контексте использования музыки в обучении иностранному языку, можно акцентировать внимание на выборе песен с привлекательными мелодиями и содержательными текстами. Это не только обогатит словарный запас учащихся, но и сделает процесс обучения более увлекательным и запоминающимся. Также, при изучении англоязычных песен стоит уделить внимание культурным аспектам и традициям, которые могут быть отражены в музыкальных произведениях. Это дополнительно обогатит образовательный опыт учащихся, помогая им лучше понимать контекст и языковые особенности. Таким образом, комбинирование визуальных пособий, привлекательной музыки и культурных элементов сделает процесс обучения более эффективным, разнообразным и интересным для учащихся.

Из-за наличия вербального текста, песня может выразительно передать различные аспекты социальной жизни, точно отражая их в содержании. В песнях зачастую можно увидеть:

- Информация о праздниках и традициях: "we wish you a Merry Christmas", "...and a Happy New Year"
- Имена собственные: "Johnny-Johnny", "Holly-Dolly"
- Географические места: "Bright night in London", "Good morning, America"

Изучение и исполнение песен с простыми мелодиями, где часто повторяются элементы, помогает закрепить правильное произношение и артикуляцию звуков, а также правильное ударение в предложениях. Например, в песнях "Братец Иван", "Тик-так", "Красная птичка" и "Старый Макдональд" представлены примеры таких мелодий. При этом уделяется внимание особенностям ритма, примером служат композиции "Хлоп-хлоп" и "Десять маленьких индейцев". Пение песен способствует более тщательному изучению и активизации грамматических конструкций, частое повторение которых способствует автоматическому запоминанию и применению, как это происходит в песне "Wheels on the Bus".

Эти мелодии активно используются в различных сценариях, включая:

- Применение в начале урока для фонетической разминки.
- Укрепление усвоения лексического и грамматического материала.
- Использование как стимула для развития речевых навыков.
- Применение в качестве средства релаксации в конце занятия, когда дети устают, или в середине урока для разрядки.

Поэтапная работа с песнями:

- Начинаем с краткого введения в песню, где мы коснемся ее общего стиля, характера, содержания и дадим краткую историю ее создания. Это поможет задать настроение и понимание песни при первом прослушивании.
- Далее рассмотрим музыкальные аспекты композиции, включая особенности мелодии, ритма и структуры музыкальных фраз, чтобы углубиться в музыкальный контекст песни.
- Проверим уровень понимания текста, предложив детям перевести его совместно под руководством учителя, что способствует более глубокому вхождению в содержание.
- Уделим внимание фонетической обработке текста, особенно при начальном изучении иностранного языка, используя метод имитации для лучшего усвоения звуков.
- Повторно прослушаем песню, углубляясь в понимание мелодии и текста.
- Разучим мелодию в совместном исполнении с использованием фонограммы и аккомпанемента, что способствует более глубокому вхождению в музыкальный контекст композиции.

Дети могут сами творчески выражать свои мысли, создавая собственные песни. Этот процесс включает использование знакомых им мелодий или придумывание новых. Учитель может демонстрировать подходы к этому творческому процессу, например, показывая, как сочетать доступные слова с выбранной мелодией. Это стимулирует развитие творческих способностей учащихся и формирует навыки музыкального самовыражения. Например, преподаватель вместе с учениками могут воссоздать копию песни “каравай” на английском языке:

Baked a bread, round and nice
Shared with friends, a tasty slice
Happiness and joy we share,

With bread, love's in the air.

In the oven, the dough does rise,
Like a cheerful, sweet surprise.
Golden crust, soft and light,
This bread is pure delight.

Baked a bread, round and nice,
Shared with friends, a tasty slice.
Happiness and joy we share,
With bread, love's in the air.

Around the table, laughter rings,
This bread, the joy it brings.
Tradition and love we find,
In every crumb, happiness hides.

Slice it gently, share with glee,
Memories in each bite, you'll see.
This sweet bread, a piece of cheer,
A symbol of love, oh, so dear.

ОБУЧЕНИЕ ЧЕРЕЗ СКАЗКИ

Облегчение ситуации общения на иностранном языке становится более доступным, если интегрировать совместную игровую деятельность в общий сюжет и дать детям ощущение активного участия в этом процессе. Стимулировать сопереживание героям и создавать взаимосвязанный мир можно через использование сказочно-игрового метода. Сказочный мир насыщен удивительными явлениями, где животные обретают человеческую речь и поведение, а предметы приобретают жизнь, происходят удивительные события и необычные преобразования. Этот метод обучения языку особенно эффективен через сказку-игру, позволяя детям легче воспринимать иностранную культуру, традиции и язык.

На наших занятиях мы внедряем два типа сказок: вводные и итоговые. Вводные сказки приносят новую лексику, интегрируя ее в основной сюжет, понятный русскоязычным детям. Чтобы избежать недопонимания, рассказ сопровождается иллюстрациями. С развитием языковых навыков детей, больше английских слов используется для описания сюжета. Это способствует более быстрому усвоению новой лексики.

Итоговые сказки основаны на уже известных детям словах, фразах и грамматических структурах. Мы проводим работу с ними в три этапа:

- рассказ сказки
- создание и постановка пьесы на основе сказочного сюжета с использованием пальчикового или бумажного театра, где дети выступают в роли персонажей
- театрализованное представление сказки-пьесы с костюмами и музыкальным сопровождением.

На начальных этапах предпочтительнее использовать известные сказки, где дополняются необходимые слова и выражения (например, "Золотая рыбка", "Три поросенка", "Айболит"). Сказка рассказывается с акцентом на выразительности, использовании вопросов и демонстрации иллюстраций, чтобы сосредоточить внимание детей на сюжете. Рассказчик использует движения, жесты и изменения интонации для привлечения внимания и подчеркивания ключевых моментов. Это помогает детям лучше воспринимать содержание сказки и эмоционально реагировать на события. Дополнительные акценты расставляются на

определенные словосочетания, обороты речи и ритмику повествования. Работая таким образом, дети могут повторять слова и выражения, что способствует формированию языковых образцов.

Для придания повествованию большей эмоциональности применяется пальчиковый или бумажный кукольный театр. Слова и фразы, которые ребенок освоил на предыдущих уроках, интегрируются в сюжет сказки. В процессе этого творчества дети изучают разнообразные интонации, научившись изменять силу голоса и темп речи. Во время этих мероприятий они пытаются передать эмоции героев и выражать свои чувства к персонажам, событиям и действиям. Этот этап способствует легкому запоминанию различных деталей сюжета, предоставляя возможность органично вводить новые слова и расширять лексический запас.

В конечном итоге наступает время для театрализации, где дети имеют возможность испытать себя в роли различных персонажей английской сказки. Принимая на себя определенные образы, они используют мимику, речь и движения, чтобы передать настроение своих героев, их характер и особенности поведения. Постепенно их движения становятся более уверенными, речь становится более интонационно выразительной. Выполняя роли персонажей с разными характерами, дети пробуют различные модели социального поведения. Играя в роли волка или медведя, ребенок может выразить агрессию, а в роли зайчика - осторожность, в роли петушка - решимость и храбрость. Это важно для формирования адекватного поведения в будущем, так как взрослый человек может проявлять ранее усвоенные качества в различных ситуациях.

Театральная деятельность, ориентированная на потребности и интересы ребенка, помогает решать проблемы воспитания детей, в том числе и тех, у которых есть нетипичное поведение, будь то избыточная застенчивость, агрессивность или социальная неуверенность. Кроме того, театр позволяет эффективно взаимодействовать с одаренными детьми. С учетом их потребностей, театр предоставляет простор для неожиданных импровизаций на иностранном языке, приближая процесс к естественной диалогической и монологической речи. Эмоциональная насыщенность, яркие образы и связанный с ними лексический материал стимулируют детей повторять наиболее привлекательные обороты, что в свою очередь создает благоприятную почву для успешного переноса учебных знаний и навыков в повседневную жизнь.

В работе по формированию связной речи в ходе инсценировки сказок придерживаются следующих принципов:

- Особое внимание уделяется созданию атмосферы вокруг "сказочного" занятия. Педагог в начале занятия настраивает детей на атмосферу сказочного мира, придавая своей речи эмоциональность и выразительность.
- На протяжении всего занятия стараются стимулировать речевую активность детей, при этом основной упор делается на развитие диалогической и монологической речи.
- Повторение сказок через определенные интервалы времени способствует лучшему усвоению материала, поскольку дети предпочитают повторение и находят в этом интерес.
- Детям предоставляется возможность изучить сказочные декорации и героев до начала инсценировки, чтобы они могли ближе познакомиться с окружающим сказочным миром. Это предотвращает отвлечение в процессе основного действия.
- Важно избегать роли строгого режиссера, поскольку целью является игровая постановка, позволяющая детям вживаться в роли, проявлять свою креативность и говорить.
- Все, что предпринимают дети: слова, движения, импровизации, считается успешным и удачным, и особенно следует поощрять импровизации.
- Тексты сказок адаптируются под формат театрального сценария, учитывая речевые и познавательные возможности детей.

Сказка представляет собой смысловое пространство, способствующее не только усвоению определенных навыков, таких как навыки слушания, говорения, анализа текста и т.д., но также способствует развитию интеллектуальных и творческих способностей. Она оказывает влияние на эмоциональную сферу, чувства и познавательные процессы, такие как мышление, воображение, память и восприятие мира. Кроме того, сказка является основой для формирования нравственных ценностей личности.

ПРОЦЕСС ОБУЧЕНИЯ ЧЕРЕЗ ПРОЕКТЫ

Применение метода проектов в образовательном процессе считается одним из наиболее результативных подходов. Этот метод способствует одновременному развитию предметных знаний, умений и навыков, формированию универсальных компетентностей, таких как способность постановки задач, анализ проблемных ситуаций, выбор оптимальных решений и поиск необходимой информации. Кроме того, метод проектов способствует развитию личностных качеств, таких как работа в команде, переговорные навыки, организационные способности, инициативность, презентационные умения и стремление быть социально полезным. Эти аспекты формируются незаметно для детей в процессе их участия в проекте, который часто основан на индивидуальных интересах ребенка.

Грамотное организованное проектирование позволяет внедрять все эти аспекты, обеспечивая вовлеченность детей, которые активно решают актуальные проблемы, заложенные ими в основу проекта. Такой метод позволяет отталкиваться от индивидуальных интересов детей и преобразовывать их в завершенные, взрослые дела. Проектная методика создает специальное образовательное пространство, где продуктивная инициатива детей находит свое проявление, что невозможно в рамках традиционного образовательного процесса.

В контексте образования младшеклассников, применение метода проектов позволяет максимально вовлечь родителей в продуктивную деятельность детей и углубить их понимание внутреннего мира собственного ребенка. Совместная работа детей и взрослых создает более тесные взаимоотношения между ними.

Проект в данном контексте означает ограниченное по времени целенаправленное изменение отдельной системы, направленное на создание уникального продукта или услуги с определенными требованиями к качеству результатов, рамками расхода средств и ресурсов, а также специфической организацией. Проектная деятельность является особым жанром, отличающимся от других видов активности. Она представляет собой способ организации деятельности, а не предмет обучения.

В применении метода проектов в образовании выявляется эффективность на нескольких уровнях. Этот подход, помимо

вышеупомянутых педагогических и воспитательных аспектов, также способствует развитию креативности и самостоятельности у детей. В процессе участия в проектах, дети вырабатывают умения решения творческих задач, анализа сложных ситуаций и принятия решений.

Важным аспектом метода проектов является его способность развивать у детей навыки работы в команде и межличностные отношения. В рамках проекта дети учатся взаимодействовать, обмениваться идеями, уважать точки зрения других участников. Это способствует формированию коммуникативных компетенций и социальной адаптации.

Дополнительным преимуществом применения метода проектов является его способность развивать информационную грамотность. Дети учатся эффективно использовать различные источники информации, анализировать данные и представлять свои идеи с использованием современных технологий.

Проектная методика также способствует формированию у детей устойчивого интереса к обучению, поскольку задачи проекта часто связаны с реальной жизнью, что делает обучение более практичным и эффективным.

Таким образом, метод проектов в образовании младшеклассников представляет собой многогранный инструмент, способствующий гармоничному развитию детей, включая их интеллектуальные, социальные и творческие способности.

В характеристике образовательного процесса отмечаются ряд важных особенностей. Давайте рассмотрим ключевые аспекты:

- Проект всегда должен направляться на решение реальной, жизненной проблемы, которая действительно беспокоит ребенка или группу детей. Это отличие от учебных задач.
- Стоит учитывать, что проект, с одной стороны, эффективен в трансформации ситуации, но с другой стороны, требует значительных ресурсов и интеллектуальных усилий, как для детей, так и для педагога. Не каждая проблема требует проектного подхода; важно применять его только тогда, когда проблема не имеет очевидного решения. В управлении проектом необходимо акцентировать внимание на развитии и качественном изменении деятельности. Это также подчеркивается важностью удерживать фокус преобразования в течение всего проекта. Например, в рамках проекта дети старшей группы сначала помогали младшим одеваться на прогулку. Однако, после обсуждения в

группе, они осознали, что малыши должны научиться самостоятельно. Возникла проблема, и, после диалога и экспериментов, решением стало создание и внедрение схемы последовательности одевания для маленьких.

- Организационно проект опирается на три основных аспекта: сроки, доступные ресурсы (финансовые, материальные, человеческие) и требования к качеству конечного результата. В работе с детьми полезно установить объективные временные рамки, например, для решения проблемы, важной для всего детского сада. Это способствует более организованной деятельности и подчеркивает важность задачи.

Конечно, не имеет смысла вводить в проекты младшекласников термин "бюджет" или строгий лимит по финансам. Тем не менее, важно установить некоторые материальные ограничения, чтобы дети не утратили связь с реальностью и были ограничены фантазиями. Необходимо, чтобы они осознавали количество доступных ресурсов, таких как пластилин, краски, бумага, доски, лопатки, и также понимали возможности вовлечения старших помощников. Если для реализации проекта необходимо сотрудничество с кем-то из родственников, важно заранее выяснить их свободное время и готовность помочь.

Третьим ограничением являются требования к качеству конечного продукта. При обсуждении детской проектной деятельности необходимо четко разграничивать понятия "результат" и "продукт". Продукт представляет собой материальный результат – то, что дети создали (написали, нарисовали, слепили и т.д.) и что можно осязать. Результат, в свою очередь, связан с психолого-педагогическим аспектом – это знания, компетентности и личностные качества, о которых упоминалось ранее.

Эти два понятия не следует путать. Например, если целью является развитие дружбы между детьми, необязательно создавать проект прямо на тему дружбы. Вместо этого, результат может быть посредственным – например, совместное создание столов для птиц или исследование генеалогических деревьев, что в результате приведет к близости между детьми и другими положительными изменениями.

Создание социально-значимого продукта является неотъемлемым условием при работе с детьми по проектной методике. Социальная значимость предполагает, что созданный продукт будет полезен и востребован другими. Примером может служить схема одевания для малышей, которую разработали сами дети. Важно подчеркнуть, что

социальная значимость накладывает высокие требования к качеству продукта, так как он будет использоваться другими. Это особенно важно для младших детей.

Резюмируя, можно выделить следующее. Исследовательская активность используется для выявления истины и углубленного понимания интересующего предмета. Продуктивная деятельность направлена на решение простых задач в одно действие. В то время как проектная деятельность предназначена для решения сложных проблем и достижения изменений и развития в ситуации.

В рамках проекта дети могут осуществлять исследовательскую, продуктивную и учебную деятельность на различных этапах. Тем не менее, все эти виды деятельности рассматриваются как взаимосвязанные компоненты общего плана, выполнение которого приводит к созданию конечного продукта.

Чтобы привлечь детей к проектной деятельности, важно выполнить следующие шаги:

- Провести вводное занятие или цикл мероприятий, где дети смогут выразить свои заботы и инициативно высказаться.
- Организовать сессию планирования, где инициатива может развиваться в проект, определены цели, задачи и конкретные шаги для их достижения, а также определены сроки и ответственные лица.
- Установить общие сроки проекта и установить требования к качеству продукта, которые должны соответствовать социальным потребностям. Например, при создании мишени для стрельбы из лука, характеристики будут зависеть от возраста и уровня участников.
- Обсудить материальные ресурсы, необходимые для проекта.
- Помочь детям понять, кто помимо них может оказать помощь и как вовлечь этих людей.
- Реализовать план, создать и представить продукт.
- Провести рефлекссию для оценки, была ли решена поставленная проблема, и что можно было бы сделать в будущем.

Советы учителям:

- В фазе выявления проблем, выбора тем для проектов и разработки концепции продуктов, старайтесь больше наблюдать. Ваша роль заключается в создании условий, способствующих активному

обсуждению среди детей. Важно внимательно слушать и записывать их идеи.

- Максимальное участие педагога необходимо на этапе формирования команд и в процессе реализации проекта. Однако, подчеркнем, это не означает вмешательства в деятельность детей. Задача заключается в том, чтобы поддерживать и направлять их действия, предостерегая от потенциальных неудач, связанных с отсутствием опыта в социальном взаимодействии. Активное содействие при поиске контакта с родителями, работниками школ и другими специалистами также является неотъемлемой частью. Ваша цель - не оказывать давление, а стимулировать и мотивировать к достижению результата. Возможно, пригласив психолога, наблюдение за активной работой детей принесет больше пользы, чем стандартные диагностические методы.
- На этапе рефлексии постарайтесь продемонстрировать детям реальную социальную значимость и результативность их деятельности. Покажите, какой путь они прошли, и выделите новые перспективы для преобразования текущего проекта в будущее.

При обучении иностранному языку через применение проектов, родители и педагоги способны успешно решать несколько задач:

- Повысить интерес у детей к изучению иностранного языка (в данном случае, английского).
- Реализовать индивидуальный и отличающийся подход в процессе обучения.
- Внедрить лингвосоциокультурный подход в учебный процесс.

В образовательной практике можно воспользоваться как небольшими проектами, рассчитанными на отдельное занятие или его часть, так и более крупными, требующими продолжительного времени для выполнения (например, один-два месяца). Проекты могут быть как индивидуальными, так и групповыми.

При этом, конечный результат всегда приобретает "материальное" выражение: коллаж, альбом, рисунки, сценки, выставки, утренники, спектакли и так далее. Этот продукт обязательно должен быть представлен другим и "защищен". Индивидуальный результат демонстрируется в пределах своей группы, в то время как коллективный представляется перед другими детьми, воспитателями, учителями, родителями и так далее.

- Применение проектной методики предполагает определенный порядок действий.
- Подготовительный этап включает в себя выбор темы, ее формулировку, постановку задачи, и обсуждение организации и содержания предстоящего проекта.
- Сбор материала, включая языковой, накопление и оформление его детьми, обсуждение первых результатов и уточнение конечных результатов работы, а также поиск новой дополнительной информации в различных режимах работы (индивидуальном, партнерском, групповом).
- Использование полученного материала в процессе устной коммуникации, завершение оформления продукта проектной работы.
- Подведение итогов и представление проекта в форме презентации.
-

Количество этапов в процессе проведения проектной деятельности зависит от степени ее сложности. На начальном этапе дети совместно с педагогом выбирают тему проекта и формулируют конкретные задачи. Например, целью проекта "Мои друзья и я" может быть создание коллажа, отражающего особенности каждого ребенка (его привычки, увлечения, предпочтения в еде, занятиях, а также внешний вид и характер) и общую характеристику группы. В ходе последующих этапов дети не только изучают различные языковые элементы и образцы речи, но и развивают навыки самоанализа и взаимооценки, осознают схожесть и различия в своих привычках, предпочтениях, внешности и индивидуальных чертах. Шаг за шагом, под руководством учителя, они используют язык для взаимодействия, играя с ним и наблюдая за собой и своими одноклассниками. Дети собирают информацию и создают коллаж совместно. На заключительном этапе происходит презентация коллажа и группы на утреннике.

Другим примером может быть ознакомление детей с конструкциями "Мне нравится...", "Тебе нравится...?", "Что ты любишь?". Игры с использованием этих конструкций проводятся на занятиях, а затем учитель формирует маленькие группы для проведения "социологического исследования" - выяснение предпочтений в отношении фруктов и овощей у разных людей. Каждая группа создает опросный лист, на котором изображены фрукты и овощи с известными английскими названиями. Затем они отправляются на опрос. Это не только интересное приключение, но и возможность узнать, что любят есть другие дети. Все

участники опроса собираются и подсчитывают предпочтения: сколько человек предпочитают яблоки, виноград, сливы и т.д. Такой опыт позволяет детям почувствовать себя ближе к секретам других, а педагог решает разнообразные задачи, включая интеграцию иностранного языка и формирование начальных математических представлений.

Для осуществления проекта "Наш театр" дети младшего школьного возраста, совместно с педагогом, могут выбрать английскую сказку для сценки и представить ее перед сверстниками из другой группы. В данном случае языковая активность детей заключается в создании сценария, изучении музыкальных произведений, которые естественно вплетаются в сценарий представления. Ребята тренируют свои роли в образах сказочных персонажей, учатся мелодиям, обсуждают, из каких материалов могут быть изготовлены костюмы и декорации и т.д. Межкультурный аспект этого проекта может включать в себя исследование, как "говорят" животные (если они выступают в роли главных героев сказки) на английском и русском языках. Эта информация применяется во время сценки. Таким образом, в рамках проектной деятельности каждый ребенок, даже тот, кто менее продвинут в языковом аспекте и менее активен в психологическом плане, получает возможность проявить свои творческие и фантазийные способности, проявить инициативу и самостоятельность. В результате возможно проведение захватывающего представления, в котором участвуют все дети, и каждый из них может исполнить любую роль. Запись спектакля на видео может быть использована в будущем для развития у детей навыков восприятия на слух и устной речи в учебном процессе.

Давайте рассмотрим примеры задач проектной деятельности, которые могут быть внедрены в учебный процесс:

- "Интервью среди нас". Воспитатель предлагает различные варианты анкетных опросов:
 - А) Спроси своих друзей и расскажи, что они едят (пьют) на завтрак (обеде, ужине);
 - Б) Спроси своих друзей и расскажи, что они смотрят по телевизору и когда;
 - В) Спроси своих друзей и расскажи, как они проводят свободное время. Приведенные выше шаблоны отчетов могут использоваться для обобщения результатов.
- "Создаем коллаж". Каждый ребенок работает в домашних условиях с родителями, используя фотографии, рисунки и другие

материалы. Готовые коллажи обсуждаются в группе, а затем вывешиваются. Учитель предлагает следующие темы и планы:

- А) "О себе" (личные данные, семья, адрес, возраст, увлечения и интересы);
- Б) "Мой город" (название, любимые места);
- В) "Любимая книга" (автор, название, основные детали).
- "Поиски 'следов' английского языка". Этот проект может включать в себя следующие аспекты:
 - обсуждение английских (американских) передач, фильмов, мультфильмов на телевидении;
 - рассмотрение английских (американских) мультфильмов в кинотеатрах;
 - изучение продуктов из стран, где говорят на изучаемом языке, доступных в местных магазинах;
 - определение взрослых, владеющих английским языком, и их сфер деятельности;
 - анализ наличия книг от авторов из стран изучаемого языка в домашней библиотеке.

Дети проявляют активность и взаимодействуют для сбора информации. Результатом проекта может быть коллаж или фотоальбом, представленный на выставке в детском саду.

Оценка успехов участвующего в проекте ребенка может осуществляться с учетом приобретаемых им знаний, навыков и умений, а также с учетом изменений в его личности и взаимоотношениях. Контроль выполнения проектной деятельности направлен на оценку влияния проекта на достижение следующих целей:

1. Какие языковые навыки приобрели дети?
2. Как изменения взаимодействия сказались на их общении? Например, в умении вежливо выражать благодарность, задавать вопросы, отказываться и др.
3. Как изменилось восприятие межкультурных ситуаций? Например, способность сравнивать празднование Нового года в разных странах и выявление общих и различных черт.
4. В чем заключается вклад проекта в общее развитие ребенка? Например, способность играть роли героев сказки и выразительно декламировать стихи.

Проектная технология представляет значительную образовательную ценность, поскольку направлена на формирование социальной компетенции у детей. Это означает, что дети развивают

способность самостоятельно действовать в социальных ситуациях, принимают ответственность за конечный результат и могут аргументированно представить свой результат в публичном контексте. При правильной методической реализации этот подход способствует становлению ребенка как субъекта своей учебной деятельности и представителя своей культуры, способного достойно ее представить на иностранном языке в процессе межкультурного общения.

ОБУЧЕНИЕ ЧЕРЕЗ ТЕХНОЛОГИИ

Современные средства обучения предоставляют возможность внедрения видеоматериалов, таких как серии "Window on Britain", мультфильмов вроде "Даша и друзья", аудиозаписей от носителей языка с монологами, диалогами, рифмовками и песнями, а также обучающих компьютерных программ в образовательный процесс.

Дети с раннего возраста легко адаптируются к современным технологиям, не испытывая тех барьеров, которые характерны для взрослых. У детей нет преград при освоении новых средств, так как их опыт пока еще не является препятствием. Следовательно, внедрение компьютера в воспитательно-образовательный процесс, особенно в форме игры, выглядит естественным и привлекательным.

Возможности компьютеров можно условно разделить на технические (графика, цвета, звук) и интеллектуальные (программное обеспечение, экспертные системы с реакцией на действия ребенка). Эти возможности позволяют создавать интерактивную обучающую среду, похожую на мультфильм, где ребенок выполняет практические действия, используя свои навыки и знания.

Применение анимации, цветов и звуковых эффектов компьютера делает процесс обучения более увлекательным и разнообразным, создавая благоприятный эмоциональный фон в течение урока. Таким образом, игровая ситуация, объединенная с конкретной учебной задачей, позволяет детям усваивать материал незаметно, мобилизуя их внимание, инициативу и творчество.

Даже в случае, если цель игры не достигнута, она все равно способствует развитию памяти и внимания ребенка, обогащает его опыт и знания.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключении данного методического пособия по обучению английского языка детей младшего возраста мы видим важный шаг в направлении эффективного и увлекательного обучения. Разработанные методики и подходы ориентированы на уникальные особенности детской психологии, создавая оптимальные условия для восприятия и освоения иностранного языка.

В процессе изучения пособия, учитывающего принципы проектной деятельности, было выявлено, что оно не только способствует овладению языковыми структурами и лексикой, но также активно вовлекает детей в творческие и исследовательские задачи. Проектный метод, представленный в данном пособии, выходит за рамки традиционных методов преподавания и поддерживает разностороннее развитие детей.

Исследование различных этапов проектной деятельности, начиная от выбора темы и определения целей до презентации результатов, демонстрирует, как дети в процессе обучения приобретают не только языковые навыки, но и навыки самостоятельной работы, коммуникации и творчества. Примеры проектов, представленные в данном пособии, вдохновляют на создание инновационных и интересных образовательных сценариев.

Анализ обучающих компьютерных программ подчеркивает важность использования современных технологий в образовательном процессе для привлечения внимания и создания интерактивной обучающей среды. Пособие рекомендует также использование разнообразных игровых форматов, что соответствует специфике детского восприятия и способствует более эффективному усвоению материала.

Обобщая вышеизложенное, данное методическое пособие представляет собой ценный ресурс для педагогов, работающих с детьми младшего школьного возраста. Оно не только предоставляет конкретные уроки и проекты, но и вдохновляет на креативное преподавание и создание стимулирующей образовательной среды. Применение предложенных в пособии методик сделает процесс обучения английскому языку для детей веселым и эффективным, а полученные навыки станут основой для успешного языкового развития в будущем.

Кроме того, важно подчеркнуть, что методическое пособие предоставляет гибкий и адаптивный подход к обучению, учитывая индивидуальные особенности каждого ребенка. Он способствует формированию положительного отношения к изучению иностранного языка, создавая позитивные ассоциации и эмоциональную приверженность обучению.

Проектный подход, представленный в данном пособии, также акцентирует внимание на развитии межкультурного понимания. Дети, вовлеченные в проекты, не только осваивают языковые навыки, но и изучают культуру разных стран, обогащая свой мировоззренческий опыт. Таким образом, данное методическое пособие представляет собой не только руководство по обучению английскому языку детей младшего возраста, но и инновационный подход к образованию в целом. Он стимулирует педагогов применять творческий подход и поощряет маленьких учеников активно участвовать в процессе обучения, создавая прочные основы для дальнейшего языкового развития и успешного вхождения в мировое образовательное сообщество.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Леви, В. В. Нестандартный ребенок / В.В. Леви // Леви-Центр. – 1996. – №1.
2. Бабинская, П. М. Реализация коммуникативно ориентированного обучения иностранному языку/ П.М. Бабинская // Столичное образование. – 2017. – С.18 – 20.
3. Балина, Л. Г. Особенности обучения английскому языку в начальной школе: учебно-методические рекомендации / Л.Г. Балина // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2015. – № 30.
4. Голембо, М. Комплексное совершенствование навыков на уроке английского языка // Иностранный язык в школе. – 2019. – С. 28–30.
5. Истратова, О.Н. Справочник психолога начальной школы / О.Н. Истратова, Т.В. Эксакусто. – Издание 4-е. – Ростов – на – Дону: «Феникс», 2019. – 512 с.
6. Каретникова, А.А. Веселый английский в начальной и средней школе. Праздники, игры и занимательные задания. – Ярославль : Академия развития, 2019. – 288 с.
7. Лозован, Л.Я. Формирование коммуникативных умений младших школьников : Монография / Л.Я. Лозован. – М.: ИСМО РАО, 2019. – 141 с.
8. Магомедова, Л.П. Обучение английскому языку младших школьников / Л.П. Магомедова // English. – 2015. – №22. – стр. 5–7.
9. Maley A., Duff A. Drama Techniques. A resource book of communication activities for language teachers. Cambridge University Press, 2005. – С. 165-167.
10. Марцуль, М.А. Использование при обучении английскому языку различных средств искусства как элементов «Арт-технологии» с целью развития коммуникативных навыков учащихся // Мастерство online [Электронный ресурс]. – 2020. – 4(25).

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПЛАН ИЗУЧЕНИЯ

Long-term plan for English language learning for primary school students (2h/a week, duration - 30 minutes, 72 hours)
 Долгосрочный план изучения английского языка для младшеклассников (2ч/нед., длительность - 30м, 72ч)

#	TOPICS	HOURS	KEY VOCABULARY	HINTS FOR TEACHERS
1	Introduction	4	Hello! Good morning! Good afternoon! Good evening! How are you? I am good I am fine Have a good day! Have a good night! Goodbye Bye-bye Thank you Thanks My name is ... I am ... years old I am from ... I live in ...	How are you? What is your name? How old are you? Where are you from? Where do you live? Nice to meet you
2	People and Family	6	Boy Girl Mom Dad Mother Father Brother Sister Uncle Aunt My mom is ... My dad is ... Grandfather Grandmother Son Daughter Grandson Granddaughter Family Baby Child Friend ... is my friend	Do you have a sister? Who is your friend? Do you have a brother?
3	Numbers	4	Zero One Two Three Four Five Six Seven Eight Nine Ten Eleven Twelve Thirteen Fourteen Fifteen Sixteen Seventeen Eighteen Nineteen Twenty How much? How many?	How old are you? How many brothers do you have? How many friends do you have?
4	Colors & Adjectives	4	Red Orange Yellow Green Light blue Purple Black White Brown Pink Grey Big Small Long Short Nice Smart Funny Good Bad Boring Color	What color is ... ?

Long-term plan for English language learning for primary school students (2h/a week, duration - 30 minutes, 72 hours)
 Долгосрочный план изучения английского языка для младшеклассников (2ч/нед., длительность - 30м, 72ч)

#	TOPICS	HOURS	KEY VOCABULARY		HINTS FOR TEACHERS
5	Verbs	4	Walk Run See Fly Dance Swim Go Play Hop	Jump Sleep Eat Drink Read Write Draw Sing Count	What can you do?
6	Animals	8	Cat Dog Pig Chicken Cow Fish Duck Horse Bird Sheep Frog	Bear Wolf Rabbit Fox Snake Squirrel Mouse Lion Tiger Monkey	What is this?
7	Seasons & Weather	2	Summer Winter Spring Autumn Leaf Rain Hot Cold Sun Cloud Wind Sunny	Cloudy Windy Freezing Snow Ice Icicle Storm Stormy Thunder Lightning Sky	What is the weather like today? Is it cold? Is it hot?
8	Food	8	Apple Orange Banana Kiwi Pear Peach Apricot Lemon Cucumber Tomato Potato Cabbage Onion Carrot	Water Milk Tea Coffee Butter Cheese Bread Juice Eggs Cookies Salad Soup Porridge Meat Cake	What did you eat today? Do you like ... ?

Long-term plan for English language learning for primary school students (2h/a week, duration - 30 minutes, 72 hours)
 Долгосрочный план изучения английского языка для младшеклассников (2ч/нед., длительность - 30м, 72ч) term plan
 Долгосрочный план

#	TOPIC	HOURS	KEY VOCABULARY		HINTS FOR TEACHERS
9	Body	4	Body Head Hand Leg Arm Fingers Eyes Eyebrows Ears	Nose Mouth Face Hair Nails Toes Belly Foot	Show me your ... Clap your hands Stomp your feet Count your fingers
10	Jobs	4	Teacher Doctor Policeman Firefighter Driver Pilot Chef	Cashier Artist Farmer Hairdresser Salesman Scientist Baker	What is your father's job? Do you want to become a ... ?
11	Clothes	2	Clothes T-shirt Shirt Shoes Socks Boots Pants Shorts Jeans Gloves	Blouse Skirt Dress Jacket Coat Raincoat Sunglasses Hat Scarf	Do you wear ... ? What color is ... ?
12	House	6	House Flat Apartment Room Balcony Living room Bedroom Bathroom Toilet Hall Kitchen Corridor Table Chair Door	Bed Couch Armchair Closet Lamp Clock TV Fridge Microwave Stove Ceiling Floor Carpet Window House	Do you have a ... at home?

Long-term plan for English language learning for primary school students (2h/a week, duration - 30 minutes, 72 hours)
 Долгосрочный план изучения английского языка для младшеклассников (2ч/нед., длительность - 30м, 72ч)

#	TOPIC	HOURS	KEY VOCABULARY		HINTS FOR TEACHERS
13	City	8	City Shop Street Store Bus Car River Park	Bicycle Train Plane Bus stop Taxi Traffic lights Fence	Show me your ... Clap your hands Stomp your feet Count your fingers
14	Reading in English	4	Fairy tale Castle Dragon Prince Princess Knight Magic	Spell Witch Unicorn Potion Once upon a time Quest	
15	Revision & Games	4	Toy Puzzle Playground Simon says Tic-tac-toe	Doll Tag Hide and seek Marbles	Do you want to play ... ?

ИГРЫ

1. Memory - Память

Учитель ставит перед учащимися ряд предметов или изображений (где могут быть отражены цвета, действия, явления и прочее) и затем учитель показывает на это изображение пальцем, предлагая детям назвать то, что нарисовано на изображении. Затем он убирает одно изображение и продолжает в хаотичном порядке показывать на изображения. Дети называют слово, соответствующее картинке. Например, если изображены лошадь, корова, овца и коза, после того, как показали на корову, изображение с коровой убирается. Учитель указывает на лошадь. Дети говорят: "A horse". Потом он указывает на пустое место, где находилась картинка с коровой, и дети сами называют: "A cow" и так далее.

2. Complete the set - Собери комплект

Учитель раскладывает перед учениками набор карточек (или игрушек). Без указания на конкретные карточки (игрушки), преподаватель называет предметы, пропуская один из них. Задачей детей является определение того, какой предмет был пропущен.

3. Tic-tac-toe - Крестики-нолики

Перед началом игры педагог объясняет детям правила "Крестиков-ноликов". На доске изображен большой квадрат, разделенный на 9 меньших квадратов: 3 горизонтальных ряда по 3 квадрата в каждом. В каждом из этих квадратов зафиксирована картинка. Участвуют две команды - "Крестики" и "Нолики". Преподаватель вызывает к доске ребенка из команды "Крестики" и предлагает ему выбрать одну из картинок, задавая вопрос: "What is it?". Если ребенок правильно называет объект на картинке, ее снимают, и учитель рисует "крестик" на месте изображения. В случае ошибки картинка возвращается в исходное положение. После этого педагог вызывает к доске участника команды "Нолики". Побеждает та команда, которая сможет первой собрать подряд 3 "крестика" или "нолика".

4. Letters and words - Буквы и слова

Преподаватель расставляет перед детьми на столе набор игрушек или изображений. Ребята внимательно рассматривают картинки или игрушки, пытаясь выделить те из них, которые начинаются с звука, произнесенного учителем. Вариация: инструктор предлагает малышам перечислить объекты, названия которых включают указанный им звук.

5. Explorer - Исследователь

Инструктор обращается к детям, говоря: "Вы, конечно, знаете, кто такие разведчики. У разведчика должна быть отличная память: несколько мгновений посмотрел и уже все запомнил". Затем предлагает им тренировать свою память. В течение определенного времени преподаватель демонстрирует изображение комнаты с игрушками (стол с едой, одежда, зоопарк и так далее). После этого инструктор убирает картинку, и дети должны назвать на английском как можно больше предметов, которые они запомнили

6. Odd one out - Убери лишний

Учитель расставляет перед учащимися ряд объектов (или изображений). Задачей детей является выявление лишнего элемента в каждом ряду. Например:

a banana, an apple, an orange, a rabbit

a nose, a mouth, a hand, a chin

И так далее.

7. A lot of things - Много вещей

Учитель объясняет детям, как образуется множественное число существительных, и предлагает им преобразовывать единичные предметы во множественные и наоборот. Педагог демонстрирует игрушку или картину и произносит ее, например: - Cat! Дети преобразовывают слово: - Cats!... И так далее.

8. What's missing? - Что пропало?

Педагог выставляет перед детьми ряд игрушек или картинок. Дети смотрят, затем по команде учителя "close your eyes" закрывают глаза. В это время преподаватель убирает один из предметов. После этого педагог говорит: "open your eyes". Дети открывают глаза и называют на английском предмет, который пропал.

9. What's new? - Что нового?

Эта игра схожа с игрой "Where is it?". Педагог выставляет перед детьми ряд игрушек или картинок. Дети смотрят, затем по команде учителя "close your eyes" закрывают глаза. В это время преподаватель добавляет в ряд еще один предмет. Затем дети открыв глаза должны назвать, какой предмет появился..

10. Traffic light - Светофор

Один ребенок выбирается на роль "светофора", а остальные изображают пешеходов. Светофор называет цвет и "пускает через дорогу" только тех пешеходов, у которых в одежде есть этот цвет. Остальным путь закрыт.

11. Blindfolded - Вслепую

Учитель вешает на доску изображение. Дети делятся на две группы. Учитель дает команды, и дети с завязанными глазами пытаются выполнить их (вверх, вниз, налево, направо). Побеждает та группа, чей рисунок будет наиболее точным.

12. What's the secret? - В чем секрет?

Ведущий выбирает одного из детей и шепчет ему на ухо инструкцию, например: "run", "sleep". Ребенок выполняет инструкцию, а другие участники должны угадать, что за инструкция и правильно произнести ее вслух. Примеры сложных инструкций: "clap your hands", "raise your left hand", "put a finger on your nose" и так далее.

13. Guess the card - Отгадай карточку

Используются карточки с изображением разных транспортных средств (или овощей, фруктов, животных, одежды и т.д.). Учитель скрывает карту под листом бумаги, затем медленно открывает его и спрашивает детей: "What is it?". Первый, кто правильно называет слово, получает балл.

14. Shadow - Тень

Игра возможна только в солнечный день. Ведущий изображает животное или предмет, а остальные дети пытаются угадать, что он изображает, глядя на его тень на стене или на полу. Лучше всего играть на свежем воздухе.

15. Spiderweb - Паутина

Учитель рисует на бумаге паутину. Дети рисуют различных насекомых (муравьев, жуков, бабочек, кузнечиков и т.д.), затем вырезают их. Задача детей - рассказать о каждом насекомом, который они прикрепляют к паутине.

16. Animals - Животные

Учитель повторяет с детьми названия животных и их детенышей. Карточки с изображениями перемешиваются и выкладываются на стол. Дети должны соотнести каждому животному "правильного" детеныша, называя их.

Чтобы сделать игру более интересной, можно прикрепить по одной карточке на спину каждого ребенка. Дети должны ходить по классу, смотреть на картинки, прикрепленные к спинам своих друзей, и пытаться угадать, какой зверь "прячется" у них за спиной. Их задача - найти ребенка с подходящей для них картинкой.

17. Sleeping bear - Спящий медведь

Учитель начинает игру с беседы о том, как медведи и другие животные зимуют. Один ребенок выбирается ведущим, а все остальные садятся в круг и притворяются спящими медведями. Ведущий идет по кругу, напевая: "Sleep, sleep, sleep". В любой момент ведущий может коснуться товарища, притворяющегося медведем, и крикнуть: "Wake up!". "Медведь" должен проснуться и бежать за ведущим по кругу. Ведущий пытается уйти от разбуженного медведя и занять его место. Если ему это удастся, то "медведь" становится ведущим.

18. What's in my hand? - Что в моей руке?

Каждый ребенок получает бумажный круг, схожий по размеру с ладонь, и рисует на нем предмет, название которого они уже знают на английском. Дети прячут бумажный круг в левой руке и находят партнера, пока звучит музыка. Учитель неожиданно объявляет: "Stop!" и останавливает музыку. Дети должны быстро показать свой рисунок партнеру и назвать предмет, изображенный на рисунке партнера на английском языке. Побеждает тот, кто первым называет слово.

19. Hidden gift - Спрятанный подарок

Ведущим выбирают одного из детей. Ему надевают повязку на глаза. Учитель показывает остальным детям подарок и говорит: "Это потерянный подарок. Спрячь его в классе!" После того как подарок

спрятан, ведущий снимает повязку с глаз и начинает искать его. Остальные дети могут давать подсказки: если ведущий близко к подарку. Можно использовать команды: "go forward", "go left", "go right" и так далее.

20. What's in my hands? - Что у меня в руках?

Учитель дает детям с завязанными глазами какой-то предмет. Предметы можно положить в мешочек. Дети с завязанными глазами определяют предмет на ощупь и называют его на английском языке. Затем глаза завязывают другим детям.

21. Silent music - Беззвучная музыка

С использованием жестов один или несколько детей пытаются изобразить игру на каком-либо музыкальном инструменте. Другие участники игры должны угадать название музыкального инструмента и воспроизвести его звук.

22. Artists - Художники

Учитель называет какое-то слово (building, doctor, dog и т. д.). Дети начинают рисовать то, что оно обозначает. Через 10 секунд учитель дает команду: "Give your paper to your friend". Ребенок должен передать свой незавершенный рисунок соседу справа, у которого тоже есть 10 секунд, чтобы дорисовать картинку. Игра продолжается до тех пор, пока листы не сделают полный круг, побывав у каждого ребенка.

23. Before and after - До и после

Дети встают в круг и передают друг другу поочередно мяч, считая вслух. Когда учитель говорит: "До и после!", ребенок, у которого в данный момент находится мяч, должен назвать числа, которые идут до и после его числа, например, ученик под номером "Семь" должен сказать вслух: "six and eight!"

Teasing - Дразнилка

Один из детей произносит, например: -You look like a tree. Другой отвечает:

- You look like a chair.
- You look like a flower.
- You look like a fridge.

Если слово уже было использовано, его нельзя повторно использовать в игре. Запрещено использовать оскорбительные выражения.

24. Sketch a Person - Нарисуй человека

Группа делится на две команды, у каждой есть чистый лист бумаги и карандаши. На столе у учителя лежат картинки с изображением частей тела (глаз, нос, рот, рука и т.д.). Первые участники (по одному от каждой команды) подходят к столу, переворачивают картинку и говорят, что на ней изображено (It is a nose.) Команда рисует названную часть на бумаге. Следующие участники делают то же самое. Если на рисунке уже есть изображенная часть, команда не рисует ничего. Выигрывает та команда, которая первой нарисует человека полностью.

25. Cat, Purr! - Кошка, мяукни!

В игре участвуют дети, которые хорошо знакомы друг с другом. С помощью считалки выбирается ребенок, который будет ведущим. Его сажают на стул, спиной к остальным детям. Затем взрослый подводит к сидящему "кошку", которая начинает мяукать. Ведущий должен угадать, кто это: "Peter is a cat".

26. Zoo on the Shelf - Зоопарк на полке

Вырезанные картинки с различными животными прикрепляют скотчем на полку (или специальную доску). Строят бумажные тропинки и создают бумажные клумбы и деревья. Вырезают человечка и отправляют его в "путешествие" по зоопарку, комментируя свои действия и называя животных (I can see...). Таким образом, можно создать уголок по теме: "Pets", "Garden", "Store", "City" и так далее. Можно сделать географическую карту мира, заселяя ее различными животными, или карту комнаты с мебелью.

27. Guess the Creature - Угадай животное

Возможно угадывание не только животного, но и любой группы предметов, поддающихся классификации. Один из детей загадывает животное. Остальные поочередно задают вопросы (Is it green? Has it got a tail?), и ведущий отвечает "Yes" или "No" до тех пор, пока название животного не будет угадано.

28. Pursuer - Охотник

Учитель обозначает на полу "дом" и в некотором удалении "лес". В этот лес и отправляется "охотник" - один из игроков. Стоя на месте, он произносит такие слова: "I hunt for..." затем делает шаг вперед и произносит: "...a hare". Затем делает второй шаг: "a bear". При каждом

последующем шаге "охотник" называет какого-нибудь дикого зверя. Победителем считается тот, кто доходит до леса, называя с каждым шагом нового зверя. Тот, кто не смог этого сделать, возвращается домой, а на охоту отправляется следующий. По аналогии можно играть с другими словами, направляясь в "сад-огород", на "рынок", в "магазин одежды" и так далее, а также определять, кто продвинется дальше (сделает больше шагов).

29. What Goes to Whom? - Что и для кого?

Перед детьми стоят игрушечный заяц и мишка, рядом находится красивая коробка. Учитель вводит сюжет: "Зайка и Мишка совершили покупки в магазине. Зайка купил новую одежду, а Мишка – посуду (овощи, фрукты, игрушки, мебель, школьные принадлежности и т. д.). Продавец упаковал их покупки в одну коробку. Теперь Мишка и Зайка не могут поделиться своими покупками. Они просят вас помочь им". После этого учитель приглашает детей по очереди. Ребенок достает из коробки вещь, демонстрирует ее, называет особенности (цвет, размер) и передает ее хозяину – Зайке или Мишке. Например: "It's a rabbit's shirt. It's a blue shirt".

30. Whose Parent is This? - Чья мама?

Раздаются детям картинки с детенышами животных. Учитель показывает изображение взрослого животного и задает вопрос: "Чья мама?". Ребенок, у которого на картинке детеныш этого животного, поднимает руку. Учитель передает ему картинку, и ребенок произносит, например: "It's a pig. It's a piglet".

31. Room Tour - "Экскурсия по комнате" (тема "Мебель")

Учитель предлагает детям провести экскурсию по группе для мягкой игрушки, показывая ей различные предметы мебели и называя их: "It's a table. It's a chair".

32. Large-Small - Большой-маленький

Для изучения слов "большой" и "маленький" используется лупа, с помощью которой дети могут увеличивать и уменьшать изображенные предметы, произнося при этом: "a big ball, a little ball, a big eye, a little eye", и так далее. Возможна сортировка предметов по размеру: "It's a big doll. It's a small doll".

33. Matching Images - Парные картинки

Учитель подготавливает иллюстрации в двух экземплярах. Каждый игрок получает несколько карточек с изображением предметов (животных, одежды, овощей и т. д.). Игроки поочередно описывают предметы на одной из своих картинок, не показывая ее (например: "A big green animal"). Ребенок, у которого есть такая картина, показывает ее. Если ответ правильный, обе картинки ставятся в сторону.

34. 38 Parrots - 38 попугаев

Дети вспоминают мультфильм о слоненке, мартышке и удаве, затем измеряют различные предметы или расстояния с использованием различных частей своего тела (8 hands, 2 legs и т. д.).

35. Observation Game - Игра в наблюдение

Учитель начинает фразу: "I see...", после чего просит детей назвать любой предмет из их окружения. Затем вместе с детьми подсчитывают, кто назвал больше предметов.

36. Grocery Shopping - Покупки в магазине

Дети представляют, какое блюдо они хотели бы приготовить, и обсуждают, какие продукты им понадобятся. Затем учитель выбирает "продавца", и дети отправляются в магазин, используя знакомые выражения (Have you got ...? Give me ... Please). Изображения продуктов используются в качестве реквизита.

37. Quick Responses - Быстрые ответы

Учитель и дети формируют круг, держа в руках мяч (кубик, палочки и т.п.). Учитель называет цвет и бросает мяч кому-то из детей, например, "green". Ребенок, поймавший мяч, должен быстро назвать предмет такого цвета, например, "a green frog". Затем он называет любой цвет и передает мяч другому ребенку. Один цвет можно повторять несколько раз, так как существует много предметов одного цвета.

38. Sentence Completion - Закончи предложение

Учитель начинает предложение несколькими словами, и дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение. Например, учитель говорит: "I can..." Дети дополняют: "Dance, hop, run..." или "I like to eat...", "My favorite film (holiday, story) is..."

39. Simon says - Саймон говорит

Ведущий, или педагог, предоставляет разнообразные указания, и дети должны выполнить их только в том случае, если инструкция предварительно начинается фразой "Саймон говорит", например, не просто "jump", а "simons says: jump!". В ходе игры могут использоваться не только глаголы, но и более сложные указания, такие как "touch your nose" или "point at the window". Ребенок, выполнивший инструкцию, не содержащую "ключевые" слова, временно исключается из игры. Эта активность способствует развитию внимания, а также обучает детей воспринимать и понимать речь педагога.

40. Passing the Ball - Передача мяча

Дети делятся на две команды и становятся за линиями напротив друг друга. Один из игроков бросает мяч ребенку из противоположной команды, спрашивая "What's your name?" Ребенок, поймавший мяч, должен ответить "My name is..." и передать мяч другому игроку. Если игрок не поймал мяч или замешкался с ответом, он выбывает из игры. Побеждает команда с большим числом участников.

41. What Can You Spot? - Что ты видишь?

Каждый ученик получает несколько карточек с изображением животных. Учитель задает вопрос: "Can you see a tiger?" Ребенок, у которого есть карточка с тигром, поднимает ее вверх и отвечает: "Yes, I can".

42. Family Heritage - Семейное наследие

Дети рассматривают фотографии, выбирают изображения бабушки, дедушки, отца, матери и т.д., располагая их на своем "родословном дереве". Затем, читая имена под фотографиями, дети составляют рассказ о своей семье, используя конструкции вроде: "She has... Her mother's name is..."

43. Enhance the Sketch - Дополни рисунок

Учитель раздает детям карточки с изображенными предметами (фруктами, овощами, посудой, одеждой, мебелью, животными и т. д.) и предлагает дорисовать недостающие детали, после чего назвать предмет, например, "It's a..."

44. Kate's Doll and Furniture - Кукла Кати и ее мебель

Для этой игры нужны вырезанные из картона предметы мебели и лист бумаги с изображением окон и дверей (схематично в виде черточек). Учитель сообщает, что кукла Катя приобрела новую мебель, и предлагает детям помочь ей расставить ее в комнате, комментируя свои действия. Например: "The lamp is on the table", "The chair is near the table".

45. Figure it Out - Отгадай

Раздаются детям карточки с изображениями (одежды, животных, продуктов, мебели, профессий и т. д.). Учитель читает текст загадки на английском языке, а дети в это время рассматривают свои картинки. Если они узнают предмет, о котором идет речь, они говорят "It's a...". Тот, кто угадывает, получает пустую карточку, которой покрывает свою картинку. Игра продолжается, пока участники не закроют все свои картинки.

46. Who has the Blue Cap? - Кто носит голубую кепку?

Вариант 1: Один из детей мысленно выбирает имя другого ребенка и описывает его одежду, например: "Who's wearing a blue cap?" Остальные дети стараются угадать, о ком идет речь.

Вариант 2: Дети становятся в круг. Учитель передает мяч одному из них и описывает другого ребенка в кругу, например: "He's wearing a red cap". Ребенок с мячом должен угадать, о ком говорит учитель, бросить мяч ему и сам описать кого-то еще.

47. Express Your Emotions - Вырази свои эмоции

Учитель повторяет с детьми названия эмоций на английском языке. После этого один из детей встает в центр, а остальные спрашивают его: "How do you feel?" Ведущий выражает свои эмоции, а дети должны угадать и охарактеризовать их. Примерные ответы могут быть такими: "I'm (I feel) sad (happy, angry, sleepy, shy, tired, surprised, bored, scared)".

48. Locate the Item - Где предмет?

Учитель прячет какой-либо предмет в группе, а затем спрашивает, где он находится, используя фразу: "Where is...?" Ребенок, первым нашедший предмет, громко говорит: "Here it is!" и становится ведущим в следующем туре. Пока ведущий прячет предмет, остальные дети должны закрыть глаза и не заглядывать.

49. Celebrating Bob's Special Day - Поздравляем Боба в его особенный день

Детские фотографии тщательно размещаются в контейнере. Первый ребенок извлекает из контейнера фотографию и произносит: "Happy Birthday, Dear...!". Ребенок, чье имя было названо, становится новым ведущим. Дети также могут задавать вопросы вроде: "How old are you, Dear...?"

50. Young Entrepreneur's Bazaar - Ярмарка детских предпринимателей

Дети создают на своих столах выставочные площадки и предлагают к продаже вещи, которые им больше не нужны. Некоторые предметы все еще в отличном состоянии, и возможно, кто-то захочет приобрести их. Фразы для практики: "Do you have a book? How much is it? It's 5\$."

51. How Are You Doing? - Как дела?

Во время игры включается музыка, и дети свободно перемещаются в группе. Когда музыка замолкает, дети обмениваются приветствиями и интересуются друг у друга о самочувствии. (How are you? Nice to meet you. Hello/Hi! Great! Good! Fine! Ok. So - so. Bad.)

52. Shopping Adventure - Приключение по магазинам

Учитель называет разные типы магазинов (магазин обуви, игрушек, конфет, зоомагазин, супермаркет, ресторан) и спрашивает детей, какие товары обычно продаются в них. Затем дети называют магазины и выбирают пять человек, которые будут "продавцами". (Учитель не вмешивается, дети выбирают "продавцов" по своему усмотрению). "Продавцы" распределяются по разным "отделам". Остальные дети пытаются угадать, в каком магазине работают "продавцы", задавая им вопросы о наличии того или иного товара: "Have you got...?" Каждый ребенок может задать только один вопрос каждому "продавцу". Если он угадывает, то получает очко. Дети, набравшие наибольшее количество очков, получают призы. Можно усложнить задание, не позволяя детям использовать слово, уже содержащееся в названии магазина.

53. Pizza Creation - Готовим пиццу

Учитель размещает на доске большой белый или желтый круг из бумаги – "основа для пиццы". Дети рисуют и вырезают стандартные начинки для пиццы (грибы, ананасы, колбаса, сыр, помидоры, перец и

т.д.). Учитель предлагает: "I need some mushrooms on top of my pizza". Дети, у которых есть "грибы", подходят к доске и приклеивают их к "пицце". Учитель предлагает различные начинки до тех пор, пока пицца не будет готова. Дети также могут создать новые варианты пиццы с необычными начинками, такими как бананы, капуста, яблоки и т. д. Затем они описывают свою пиццу и объясняют, почему выбрали те или иные начинки: "I like...on top of my pizza".

54. The Marketplace - Рынок

Игроки выбирают "продавца" путем подсчета. Остальные дети - "покупатели". "Продавец" предлагает продать яблоки, но они заканчиваются. "Продавец" выключает свет (все "покупатели" закрывают глаза), и старается продать не только яблоки, но и другие продукты. "Покупатели" пытаются определить, что им продали, например: - "Apple, please." - "Here you are. It's an apple." - "No, it is not an apple. It is a cucumber."

55. The Orchard Keeper - Хранитель фруктового сада

Путем определения ведущего с использованием счета дети отбирают фрукты, которыми они хотели бы быть. "Can I have a plum, please?" Затем "Хранитель фруктового сада" и дети размещаются на противоположных сторонах комнаты. "Хранитель фруктового сада" выращивает все эти фрукты и желает собрать урожай, называя те, которые он хочет сорвать: "I'm hungry. I want to eat. I like plums, apples and oranges." Дети, представляющие названные фрукты, пытаются убежать, чтобы избежать "съедения". Игра продолжается до тех пор, пока не будут собраны все фрукты.

56. Culinary Preferences - Кулинарные предпочтения

Дети сидят в круге, и одновременно играют три ребенка, один из которых является ведущим. Двое других детей предварительно общаются тихим голосом, затем одновременно говорят громко: "I like to eat(drink)...", добавляя каждый свое слово. Задача ведущего - понять сказанное обоими игроками и "разделить" предложение, сказав, например: "Nina likes to eat cheese, and Vova likes to eat sausage". В случае успешного выполнения задания ведущий объявляется победителем.

57. Introduction Circle - Круг знакомств

Играют все дети одновременно, сидя в круге. Звучит музыка, и дети передают друг другу кубики разного цвета. Учитель останавливает музыку, после чего ребенок с красным кубиком задает вопрос: "What's your name?" Ребенок с зеленым кубиком отвечает: "My name is.../ I'm...". Игра продолжается, пока все дети не примут участие.

58. Magic Blossom - Волшебный цветок

Дети получают картинки (центральную часть цветка) с символом действия, например, "swim", "go", "fly", и добавляют вокруг нее лепестки с изображением объектов, способных выполнять это действие. Затем они создают предложения вроде: "A bird can fly" или "A fish can swim".

59. Picture Description Challenge - Опиши картинку

Учитель выкладывает на стол картинки (продукты, одежда, мебель, животные, игрушки) рисунками вниз. Вызванный ребенок подходит к столу, выбирает картинку и описывает ее: "The apple is big, red, yellow...". Ребенок получает фишку за каждое удачное определение слова.

60. Hide and Seek - Игра в прятки

Учитель объявляет, что он спрятался за каким-то предметом в комнате. С использованием вопросов вроде "Are you under the bed?" или "Behind the sofa и т.д.", дети отгадывают, где он спрятался.

61. Ship Captains - Капитаны корабля

На столе выставлены игрушки, макеты и муляжи. Имитируя бинокль, дети прикладывают к глазам кулаки и отвечают на вопрос: "What can you see?"

62. Opposites - Противоположности

Один игрок утверждает что-то вроде: "I like milk", а другой противоречит: "I don't like milk".

63. Colourful Painting - Многогранные краски

Учитель раздает ребятам листы с изображением животных. Дети должны раскрасить их так, как указывает учитель. Например, "A pig is big and pink". Дети раскрашивают поросенка в розовый цвет.

64. Magic Nature – Волшебная природа

На доске изображено дерево с листьями, вырезанными из цветной бумаги. Дети снимают листья с нарисованного дерева. С обратной стороны листьев нарисованы различные оттенки цветов. Ребята переворачивают лист и называют цвет: "It is blue" и так далее.

65. Building Blocks – Строительные блоки

Изготавливаются кубики с картинками предметов и животных на каждой грани. Дети разделяются на две группы. Участники по очереди подбрасывают кубик и создают предложение, соответствующее изображению на грани кубика.

66. My Pals – Мои приятели

Каждый ребенок выходит и представляет себя: "I'm Andrew". Затем выбирает себе товарища и представляет его: "You are Alex". Алекс отвечает: "I'm Alex. You are Andrew".

67. Gift Exchange – Обмен подарками

Дети передают мяч, называя "подарки", которые они хотели бы дарить своим соседям. Получивший подарок благодарит: "Thank you".

68. Who Am I? – Кто я?

Упражнение выполняется парами. Один ребенок закрывает глаза, второй меняется местами с ребенком из другой пары. Первый на ощупь определяет, кто к нему подошел, и называет его имя: "Are you Alex?" Выигрывает тот, кто с закрытыми глазами сможет определить нового партнера.

69. Appreciation Circle – Круг благодарности

Дети формируют круг. Учитель, передавая мяч одному из детей, выражает ему комплимент: "Great job!" Ребенок должен ответить: "Thank you" и передать мяч соседу, высказывая комплимент в его адрес.

70. Mechanical Buddy – Механический друг

Дети делятся на пары. Один ребенок выступает в роли изобретателя, а другой - робота. Робот, ища спрятанный предмет, передвигается в соответствии с указаниями изобретателя: "To the left. Straight. Come back".

71. Find a pair - Найди пару

Эта игра не является соревновательной; это скорее тест на понимание разговорного языка. Ученики делятся на две группы и становятся напротив друг друга. Участники одной группы имеют карточки различных цветов, в то время как участники второй группы используют карточки с изображением объектов. Педагог произносит словосочетание, например: "pink shirt", "black cat" и так далее. Дети из обеих групп передают соответствующие карточки учителю.

72. Sit down - Сядь

В центре помещения стоят стулья направленные наружу. Количество стульев на один меньше, чем число детей. Под музыкальное сопровождение дети свободно перемещаются по залу, исполняя разнообразные указания педагога: "sleep", "eat", "wash your face", "brush your hair" и так далее. По услышанному сигналу "sit down", дети должны быстро занять свои места на стульях. Тот, кто остается без стула, временно выбывает из игры. На каждом этапе убирается один стул из круга. Важно минимизировать время, в течение которого ребенок остается в стороне от игры, чтобы он не начал скучать и отвлекать других детей, а также для более эффективного усвоения материала.

73. Collection - Коллекция

Эта игра предоставляет возможность тренировать запоминание различных прилагательных. Преподаватель предлагает детям ощупать предметы определенного свойства, например, определенного цвета, произнося: "touch the red" (blue, soft, long и т.д.). Дети стараются обнаружить как можно больше предметов, обладающих этим качеством. Затем педагог может предложить детям их пересчитать.

74. Numbers - Числа

Преподаватель выдает детям карточки с номерами 1, 2, 3 и так далее, затем предлагает выполнить указание: "Jump if you got 1" "Lay down if you got 2" и так далее.

75. Cheater - Обманщик

Учитель предлагает детям выполнить зарядку. Сначала он медленно называет и демонстрирует какую-то часть тела с указанием коснуться ее: "Touch your head (nose, knees и т.д.)", а затем увеличивает темп и начинает "обманывать", показывая не те части тела. Дети должны

прикоснуться к той части тела, которую называет учитель. Эта игра развивает внимание и способствует более эффективному усвоению лексики.

76. Help me find it - Помоги мне найти это

Преподаватель назначает из числа детей "полицейского". Задача полицейского состоит в том, чтобы обнаружить потерянный предмет или пропавшего ребенка, описание которого преподаватель предоставляет на английском языке. Например: "A girl with brown eyes and yellow jacket". Другие дети могут предоставлять подсказки полицейскому с использованием жестов и мимики.

77. Point at it - Укажи на это

В начале игры учитель показывает изображения разнообразных предметов детям, а затем развешивает эти картинки по всей комнате. Учитель произносит слово, и дети должны указать на соответствующее изображение.

78. Push or Pull - Толкай или тяни

Дети формируют цепочку, садясь один за другим и кладя руки на плечи того, кто сидит впереди. Учитель дает команду "Push!", и дети толкают того, кто находится перед ними; "Pull!", и они тянут своих товарищей назад. Если дети сидят в круге, то им предстоит вместе наклоняться вперед или отталкиваться назад по команде учителя

79. Broken telephone - Сломанный телефон

Дети формируют 3-4 команды и выстраиваются в шеренги друг за другом. Учитель тайно называет слово предводителям каждой шеренги. Последовательно передавая слово шепотом, ребенок впереди каждой шеренги передает его следующему. Когда слово доходит до последнего члена шеренги, тот поднимает руку и произносит слово вслух.

80. Fingers - Пальцы

Педагог объявляет: "Two little sticky fingers". Дети демонстрируют руки, прижимая друг к другу указанные пальцы. Возможно изменение количества прижатых друг к другу пальцев от двух до десяти.

81. Freeze! - Замри!

Во время звучания музыки дети активно перемещаются по комнате. Внезапно учитель прекращает воспроизведение музыки и говорит: "Freeze!" Ребята должны замереть. Тот, кто двинется, выбывает из игры. Учитель затем объявляет: "Melt!", запускает музыку, и дети продолжают танцевать. Победителем становится тот, кто останется последним.

82. Fingers & Hats - Пальцы и шляпы

Каждому ребенку выдается бумажная шляпка для пальцев. Учитель произносит: "Hat on the tall man". Дети следуют указанию, надевая шляпки на соответствующие пальцы (thumb - большой палец, index finger - указательный, middle finger - средний, ring finger - безымянный, pinkie - мизинец).

83. Cross the line - Перейди линию

На полу проводится линия, а дети располагаются с одной ее стороны. Учитель объявляет: "If you are wearing red, you can pass" ("Если у тебя есть что-то красное на тебе, ты можешь пройти"). Дети, у которых есть красный цвет на их одежде, пересекают линию. Примеры указаний учителя:

"If you're wearing black shoes, you can pass" ("Если у тебя черные ботинки, ты можешь пройти").

"If you're wearing white socks, you can pass" ("Если у тебя белые носки, ты можешь пройти").

"If you're wearing a yellow cap, you can pass" ("Если у тебя есть желтая кепка, ты можешь пройти").

84. Group up! - Сгруппируйтесь!

Во время звучания музыки дети свободно перемещаются по кругу. Учитель прерывает музыку и произносит число. Дети должны оперативно собраться в группы, количество участников в которых соответствует произнесенному числу. Учитель может также давать описание группам вроде: "Two boys and one girl!" ("Два мальчика и одна девочка!").

85. The Week - Неделя

Преподаватель предлагает провести игру под названием "Чья неделя соберется быстрее?". Раздаются шапочки с обозначением дней недели детям, после чего объясняются правила: "По моему сигналу ваша задача быстро выстроиться в порядке следования дней недели".

86. Choose the different one! - Выбери другой!

Преподаватель демонстрирует изображения, например собаки, кошки, коровы, лисы. Дети должны назвать животных, выделить "лишнее" изображение и объяснить, почему они сделали такой выбор. После этого учитель предъявляет другие изображения. Подобные игры могут проводиться и на другие темы, такие как "Цвета", "Овощи", "Фрукты" и так далее.

87. Catch them - Поймай их

На полу в разных местах размещаются карточки с изображениями различных предметов, таких как посуда, одежда и другие. Учитель выступает в роли ведущего, а один из детей становится ловцом. Под сигнал ведущего "One, two, three – go to..." дети бегут к указанному предмету, а ловец пытается поймать тех, кто не стоит у нужной карточки.

88. What's in the bag? - Что в мешке?

Учитель предоставляет описание предмета, игрушки, спрятанной в мешочке, используя отдельные слова (big, brown, soft...), словосочетания (with big ears) и предложения (it eats honey). Затем дети пытаются угадать, что находится в мешочке, и называют игрушку по-английски.

89. Zoo - Зоопарк

В процессе игры учитель перечисляет разнообразных зверей, и дети с интересом воплощаются в них. В течение игры преподаватель оценивает выразительность, насыщенность и убедительность имитации.

90. Put it on the table - Кладем на стол

Суть игры заключается в том, что преподаватель называет на английском вещи, которые относятся либо не относятся к праздничному столу. Если эта вещь относится к праздничному столу, ученики отвечают "yes", если предмет не имеет отношения к праздничному столу, ответ – "no". Тот, кто ошибется, выбывает из игры.

91. Acrobats - Акробаты

Учитель кладет на землю разноцветные листы бумаги. Дети выполняют указания преподавателя (Hop, Jump, Run и так далее), одновременно поддерживая равновесие на бумаге и не наступая вне ее, воплощая себя в роли акробатов.

92. Build a tower - Построй башню

Учитель использует слова на английском, чтобы описать кубики, такие как "big and yellow", "small and red", и дети строят башню, используя указанные материалы.

93. One by one - Друг за другом

Перед детьми на столе разложены изображения предметов из изученной лексики. Учитель произносит по-английски названия предметов с разной скоростью. Дети поднимают картинки, показывая их учителю, и затем выкладывают их друг за другом на столе. По завершении игры дети называют все предметы на картинках.

94. Pat the rabbit - Погладь кролика

Учитель демонстрирует детям крупную мягкую игрушку, например, кролика, и объявляет, что у кролика появилось грустное настроение и его следует поддержать, пожалеть и погладить. Затем, приглашая детей поочередно, учитель называет разные действия, которые надо сделать с игрушкой, например "pat his head", "touch his arm" и так далее.

95. Trains - Паровозы

Дети формируют "паровозик", держа друг друга за плечи. Все, кроме "машиниста", закрывают глаза и начинают движение, внимательно следя за командами учителя: "Left, Right", чтобы успешно огибать препятствия. По указанию учителя дети останавливаются, и первый в ряду становится в конец, продолжая этот процесс, пока каждый не испытает роль "машиниста".

96. Number Planet - Планета Чисел

На различной мебели, на ковре и на разных стенах расставлены карточки с числами. После введения детей в комнату, они имеют возможность внимательно осмотреть и запомнить расположение цифровых карточек. После этого учитель предлагает детям искать цифры, называя числа в различном порядке. В случае, если дети уже хорошо овладели порядком счета, учитель может предложить им создать карту планеты чисел, по которой необходимо двигаться вперед и затем назад, следуя порядку чисел.

97. Holiday in the zoo - Выходной в зоопарке

Устройте перед малышами милую зоопартию, в которой они могут "покормить" своих плюшевых друзей. Учитель называет различную еду, а дети должны выложить соответствующие игрушки перед каждым плюшевым животным.

98. Find Two's - Найди двойки

На уроке учитель предлагает детям устроить поисковую экспедицию по комнате. Дети получают задания на нахождение предметов в определенном количестве или цвете. Например, они могут искать два красных предмета, три предмета синего цвета и так далее. Эта игра не только развивает навыки счета и визуального восприятия, но и делает урок интересным и взаимодейственным.

99. Mirror - Зеркало

Учитель вовлекает детей в игру "Живое зеркало". В этой игре один ребенок выступает в роли ведущего, а остальные дети играют роль зеркал. Ведущий слушает указания преподавателя, которые ему нашептывают на ухо, и выполняет эти действия, такие как "close your eyes", "shake your hands", "turn your head" и так далее. "Зеркала" должны максимально точно отражать все действия ведущего. Ведущий меняется через каждые 3 действия.

100. Words and movements - Слова и движения

Предложим детям разрабатывать жесты для изображения различных слов. Например, как сказать "dog is walking" используя только жесты?

101. Edible - Inedible - Съедобное - не съедобное

Участвовать в игре можно в числе от двух до шести человек. Игровая область размечена линиями, расположенными на расстоянии одного шага друг от друга. Дети выстраиваются за последней линией. Ведущий, поочередно подкидывая мяч каждому участнику, произносит различные предметы на английском языке. Если звучит слово, связанное с пищей, игрок должен поймать мяч, если нет - пропустить или отбросить его. Выполнив задание верно, ребенок перемещается на одну линию вперед, поднимаясь на один уровень. Победителем и ведущим становится тот, кто первым пересекает последнюю линию.

102. Intonations - Интонации

Учитель называет фразу на английском (например, "Nice to meet you" или "I'm hungry"), и дети должны повторить его. После этого учитель повторяет ту же фразу, добавляя забавную интонацию, и просит детей повторить слова с тем же настроением. Если у детей не получается, он повторяет фразу снова, на этот раз вместе с ними, чтобы достичь нужного результата.

Рекомендуется выбирать крайне разные стили произношения. Можно вдохновиться воображением и вовлечь лесных обитателей: представим, что говорит мышонок так, а медведь иначе, лисичка так, а хомячок иначе. Эта игра становится веселым занятием, позволяющим детям подшутить над собой и проявить свои актерские способности.

103. Where's the cat? - Где кот?

Учитель кладет карточки с изображениями различных животных на столы, на стулья и так далее. Детям нужно внимательно оглядеть помещение и запомнить местоположение карточек. Затем надо назвать различных животных, и дети должны вспомнить, где они видели картинку с этим конкретным животным.

104. Loud & Quiet - Громко и тихо

Для того чтобы развивать яркость, красочность и выразительность у детей в их речи, а также для того чтобы дать им возможность управлять темпом речи, важно обучать использованию разнообразных скоростей. Предложите детям повторять за вами легкие слова или фразы на английском с различной громкостью (громко, шепотом и так далее). Это не только способствует развитию голоса, но также помогает формировать хороший слух, развивает способность воспринимать ритм и изменение скорости произнесения звуков.

105. Let's count - Давайте считать

Определяется участник, который будет вести игру. Запускается музыка, и дети начинают свободно перемещаться в пределах группы. Учитель прерывает музыку и называет 2-3 числа, сумма которых равна общему числу детей в группе. Например, если в группе 10 детей, учитель может назвать числа "four, three, three" или "six, three, one" или "eight, two". Ведущий оперативно формирует группы детей в соответствии с названными числами. Тот, кто справляется с заданием, становится победителем и получает фишку. Затем выбирается новый ведущий, и игра продолжается.

106. Run to me - Беги ко мне

Все дети участвуют в игре одновременно, занимая места на стульях, расставленных в один ряд. На их одежде крепится "значок" с буквой на английском. Выбирается ведущий, который выходит в центр группы. Отмечая для себя конкретную букву среди тех, что есть у детей, ведущий произносит: "One, two, three, Letter 'A,' run to me!" Ребенок, чья буква была названа, должен быстро подойти к ведущему в центре класса и встать рядом с ним. Задача остальных участников - не дать ему это сделать, удерживая его руками. Тот, кто смог выбежать, становится новым ведущим, а предыдущий ведущий занимает его место, предварительно прикрепив к себе новый "значок".

107. Touch your nose - Коснись своего носа

Учитель задает инструкции вроде: "Touch the ball using your nose!" и учащиеся следуют указаниям. Примеры заданий:

Touch the ball using your nose

Touch your back with your hand

Touch your toes with your elbow

Touch the bag with your head

Touch your ear with your shoulder

Touch your nose with your knee

108. Listen carefully! - Слушай внимательно!

Дети разделяются на две группы. Капитаны от каждой команды выходят в центр и становятся спиной к спине. Учитель дает команду, которую они должны выполнить. В случае неверного выполнения вражеская команда получает один балл. Затем капитаны меняются на других учеников из своей команды. Примеры команд: touch your feet, jump 10 times, don't blink for 20 seconds и так далее.

109. Describe it - Опиши это

Учитель описывает определенную ситуацию, а дети рисуют ее на бумаге, например: "There are clouds. There are three red flowers and seven yellow butterflies" По завершении рисунков, учитель проверяет, соответствуют ли они описанию.

110. Soup and juice - Суп и сок

Учитель распределяет среди детей карточки с изображением овощей и фруктов, предлагая выделить овощи для борща и фрукты для компота. Дети выбирают соответствующие картинки и называют их.

111. Item - Предмет

Все участники стоят в кругу и передают мяч друг другу. Поймавший мяч должен назвать что-то желтое (синее, большое, круглое...) и сразу бросить мяч дальше. Тот, кто не может назвать или ошибется, остается в том положении, которое он принял при ловле мяча, и "оживает" только после того, как поймает снова брошенный ему мяч и даст правильный ответ.

112. Stores - Магазины

Для этой игры понадобятся изображения магазинов: хлебной лавки, продуктового магазина, магазина игрушек, обувного и т.д. а также картинки с отдельными предметами, которые могут служить вывесками для этих магазинов. Учитель демонстрирует детям изображение, представляющее магазин, и объясняет: "Чтобы узнать, что продают в этом магазине, не обязательно заходить внутрь или заглядывать в окна. Просто посмотрите на вывеску, и станет ясно, что это за магазин. Это могут быть рисунки отдельных предметов или нескольких предметов одновременно". Затем учитель приводит примеры и вместе с детьми придумывает вывески для отдельных магазинов, таких как "Обувь", "Одежда", "Хозяйственные товары". Все предметы получают английские названия. После этого дети сами рисуют вывеску для магазина "Овощи".

113. Maze - Лабиринт

Учитель предлагает внимательно рассмотреть карточку с лабиринтом (переплетенными нитями) и решить задачу: накормить животных, провести животное к его домику, найти одежду для мальчика или девочки, помочь детям найти свой вид транспорта, найти картинку по слову и так далее. Учитель вместе с детьми сначала отслеживает пути с помощью карандаша, а затем визуально. Все изображения называются на английском языке, слова произносятся. Постепенно учитель усложняет лабиринты, создает более сложные сети проходов и увеличивает количество тупиков.

114. Make a flower - Сделай цветок

Учитель заранее подготавливает круглые карточки – сердцевинки будущих цветов с абстрактным изображением предметов одежды, мебели, животных и так далее, и карточки - лепестки с изображением разнообразных предметов. Учитель показывает по одной карточке-лепестку и спрашивает: "К какой сердцевине подходит эта карточка ("Животные", "Мебель", "Фрукты", "Город" и так далее)?" Ребенок, ответивший правильно, пристраивает карточку-лепесток к сердцевине цветка, называя предмет, изображенный на лепестке. В конце игры учитель обращает внимание на обобщенные слова.

115. Jobs - Профессии

Учитель называет предметы труда людей определенной профессии, а дети отгадывают профессию. Например, учитель говорит: "He makes soups and bakes cookies". Дети отвечают: "Chef".

116. Colourful chains - Разноцветные цепочки

Учитель разделяет детей на две команды, выдавая каждому члену команды цветную карточку. Учитель показывает командам карточку с цепочкой разноцветных квадратов. Команды должны быстро выстроиться так, как изображено на картинке, и назвать цвета в указанной последовательности.

117. Who knows more? - Кто знает больше?

Учитель описывает какой-то предмет или существо на русском или английском языке. Дети должны догадаться, о чем идет речь, и назвать предмет на английском языке.

118. Who can name more things? - Кто называет больше вещей?

Учитель называет обобщающее слово, например: "Clothes", и дети должны назвать как можно больше слов на английском языке, связанных с этим обобщением. Побеждает тот, кто назовет больше всего слов.

119. Jobs and items - Профессии и предметы

Учитель повторяет с детьми названия различных профессий. Затем учитель поочередно демонстрирует детям картинки с различными инструментами труда (needle, spoon, pistol и так далее), а дети говорят, для какой профессии эти инструменты нужны. По аналогии можно играть,

отвечая на вопрос, что ест то или иное животное. Учитель показывает картинки с продуктами, и дети говорят, какое животное что ест.

120. Guess the name - Угадай название

Один из детей описывает предмет, находящийся в комнате (можно отмечать не только внешние признаки предмета, но и его местоположение и функции), используя русский язык, и другие дети называют его на английском языке. Описание предмета может быть сделано и на английском языке.

121. Colourful pictures - Цветные картинки

Учитель раздает детям по 1-2 цветные карточки (белые паруса на синем фоне, желтая рожа с голубыми васильками, зеленая поляна с желтыми одуванчиками, красные рыбы в синей воде, клен с красными и желтыми листьями и т.д.) и предлагает внимательно рассмотреть, какими цветами выполнены рисунки. Затем учитель показывает картинку, разделенную пополам и раскрашенную в два цвета. Ребенок, у которого цвета на картинке совпадают с цветами на карточке, должен поднять руку, назвать цвета и взять карточку себе.

122. Seasons - Времена года

Вариант 1

Учитель читает текст, описывающий какое-то время года, и дети называют его.

Вариант 2

Учитель показывает изображения с различными предметами (зонтом, шапкой, санками, перчатками и т.д.), и дети говорят, когда эти предметы могут пригодиться: зимой, летом, весной или осенью.

123. Words in the Basket - Слова в корзине

Учитель предлагает детям поместить знакомые английские слова в корзину. Когда произносится слово, ребенок бросает мяч (шарики разных цветов) в корзину. Цель детей – наполнить корзину максимально.

124. Playful Hide and Seek - Озорные прятки

Учитель формирует цепочку чисел, пропуская несколько из них (1,4,5,7,8,10). Задача ребенка – назвать пропущенные числа в прямом и обратном порядке. Можно "спрятать" числа на изображении (перемешивать порядок, повторять одну цифру несколько раз). Затем

детям предлагается найти числа от 1 до 10, а затем от 10 до 1, выявляя совпадающие числа.

125. Garage Fun - Гараж

Используя коробки, создаются "гаражи" для машин, каждый с номером. Также числа прикрепляются к машинкам. Задача детей – разместить машинки в своих гаражах, объявляя, например, "My car's number is 7".

126. Steps Challenge - Шаги

Вариант 1.

Совместно с детьми подсчитываются шаги до различных предметов в комнате, сравниваются расстояния. Делают предположения о том, сколько шагов нужно для достижения шкафа, стола и так далее, а затем проверяют эти предположения.

Вариант 2.

На полу проводится финишная линия на расстоянии 6-7 шагов. Затем учитель объявляет тему игры (например, животные, одежда, ласковые слова, слова с определенным звуком и так далее). Дети поочередно делают шаги, называя нужные слова. Побеждает тот, кто первым пересекает финишную линию.

127. Glasses and Buckets - Стаканчики-Ведерки

Для запоминания названий предметов учитель предлагает детям угадать, под каким из перевернутых ведерок спрятана игрушка. Как вариант, под каждым ведерком может быть своя игрушка. Дети должны угадать, какая игрушка находится под каждым ведром. Игру можно усложнить, спрятав игрушки в руках или за спиной и предлагая угадывать, в какой руке они находятся.

128. Colourful Islands - Цветные острова

На полу на расстоянии 30 см размещаются цветные коврики в различных формах (зигзаг, круг, квадрат и т.д.). Дети перепрыгивают с одного коврика на другой, называя цвет каждого коврика.

129. Tower Building - Пирамидка

Участники поочередно ставят кубики друг на друга, считая их или называя их цвет. Проигрывает тот, после кого пирамидка обрушилась.

130. Guess the Drawing - Угадай рисунок

Учитель приглашает детей угадывать названия предметов по их контурам, таких как животные, овощи, фрукты, одежда и т.д. После этого дети могут раскрашивать изображения.

131. Body Parts - Части тела

Учитель демонстрирует части тела плюшевой игрушки, а дети должны назвать их.

132. Wizards Game - Игра волшебников

В рамках этой игры "злой волшебник" заколдовывает ребенка, обездвиживая его, а "добрые волшебники" должны расколдовать его, называя по-английски все части тела.

133. The Monarch - Царь

На доску ставятся 2-3 стула, и приглашаются первые "цари". Остальные дети называют слова по-русски, требуя их перевода на английский. Тот, кто не может ответить, уходит, и его место занимает автор удачного слова. Учитель фиксирует количество правильных ответов. Чтобы придать игре больше динамики, "царя", который перевел 7 слов подряд, можно наградить почетным титулом и отправить на "пенсию", предоставив другим возможность побороться за трон.

134. Pairs - Пары

Учитель раздает детям карточки:

- one apple - many apples
- one doll - many dolls
- one book - many books
- one chair - many chairs
- one pencil - many pencils
- one tomato - many tomatoes
- one orange - many oranges
- one lemon - many lemons
- one sock - many socks
- one tree - many trees

Задача детей заключается в том, что им нужно запомнить слова в своей карточке, затем им нужно меняться карточками с другими детьми,

спрашивая у них "Do you have a card with ...", пока они не найдут свою изначальную карточку

135. Colourful balls - Цветные шарики

Учитель показывает детям шарик и задает вопрос: "What colour is it? – Blue". Ребенок подбирает ниточку того же цвета. "What colour is it? – Blue". То же самое повторяется с шариком другого цвета. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество ниток

136. Rhyming Words - Рифмы

Учитель произносит слово, и дети подбирают к нему рифму: Toes - nose, pear - chair, night - bright, tall - small, moon - soon, place - face.

137. Tiny Dwelling - Теремок

Детям предлагаются картинки и несколько "теремков" с схематичным изображением сада (для фруктов), огорода (для овощей), леса (для диких животных) и т.д. Задача: "поселить" картинки в нужный "теремок", называя их

138. Word Safe - Ящик Слов

Дети "складывают" новые слова, выписанные на листочке, в "ящик" сразу после их знакомства или с небольшой задержкой (выполнив другие упражнения, в конце занятия, через день). Слова из "ящика" периодически возвращаются: на следующий день, через неделю, через месяц. Детей приглашается вспомнить слова, которые они "положили" в свой "ящик".

139. Lexical Tree - Лексическое Древо

К доске прикрепляется дерево, на котором "растут" не листья, а слова. На большинстве листочков изображены символы отдельных слов. Задача для детей - вспомнить и назвать слова, которые также могут "расти" на этом дереве, но уже без изображений.

140. Companions - Друзья

Учитель приглашает двух детей, которые становятся спиной друг к другу. Каждый должен перечислить, во что одет его товарищ. Побеждает тот, кто называет все элементы одежды и не делает ошибок.

141. Singular-Plural - Единственное-Множественное

Для закрепления произношения слова в этой игре действия полезно совмещать. Например, взрослый произносит: "Wolf" и бросает мяч ребенку, тот отвечает: "Wolves" и возвращает мяч взрослому.

142. Actors - Актеры

Учитель предлагает простое предметное действие (например, чтение книги) и с использованием мимики и жестов демонстрирует его детям, которые должны угадать, что делает учитель. Если ответ правильный, один из детей становится актером.

143. Where's the Bunny? - Где Зайчик?

Учитель, вместе с детьми, прячет игрушку (например, зайчика) в комнате, в то время как один ребенок ожидает за дверью. Затем этот ребенок входит в комнату и, используя подсказки от других детей ("hot-cold" или более сложные указания вроде left/right, "under the chair"), пытается найти игрушку.

144. Alien - Пришелец

Один ребенок выбирается в роль ведущего – "пришельца", который немного путается в земных вопросах. Указывая на предмет, он задает вопрос остальным игрокам: -Is it a fox (cat...)? Дети отвечают: No, it isn't или Yes, it is. Задав заранее оговоренное количество вопросов, ведущий присоединяется к другим детям. Роль "пришельца" передается другому игроку. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не испытают радости быть "пришельцем".

145. What Do You Have? - Что у тебя за спиной?

Один ребенок выбирается в роль ведущего. Он прячет за спиной игрушку. Остальные игроки должны угадать, что он прячет, задавая вопросы: -Have you got a dog (pig...)? Ведущий отвечает: "Yes, I have" или "No, I have not". Ребенок, который угадывает спрятанную игрушку, становится ведущим.

146. Blindfolded Bear's Greeting - Приветствия с завязанными глазами

Цель этой игры - отработать разнообразные формы приветствий: hi, hello, good morning, good evening... и так далее. Ребенка выбирают в роли ведущего - "медведя", и ему завязывают глаза. "Медведь" находится в

состоянии "сна". Один из игроков подходит, здоровается, и "медведь" пытается угадать, кто его приветствовал, отвечая приветствием. Если "медведь" верно угадал, то игрок, который был узан, становится новым ведущим.

147. Farewell Expressions – Прощание

Дети сидят в кругу и передают друг другу мяч, называя при этом слова, которые произносятся при прощании (Goodbye, bye-bye, see you later, have a good day и т.д.).

148. I Know Five - Я знаю пять

Дети формируют круг и передают мяч по кругу, произнося при этом по одному слову:

- I
- Know
- Five
- Animals
- Fox
- One!
- Dog
- Two!
- Cat
- Three!
- Pig
- Four!
- Bear!
- Five!

Игроки могут перечислять пять объектов, связанных с любой другой темой, такой как фрукты, части тела, предметы одежды, продукты, виды спорта, цвета, члены семьи, профессии и т.д.

149. Add One More - Добавь еще одно

В зависимости от того, какую конструкцию речи нужно отработать, первый игрок создает предложение: "I have an apple". Следующий игрок повторяет сказанное и добавляет что-то свое: "I have an apple and a banana" Третий игрок добавляет еще какое-то слово. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из игроков не выбывает.

150. Pair Matching Challenge - Игра в сочетание пар

Детям выдаются карточки с изображениями предметов (темы "Одежда", "Продукты" и другие), а учитель сохраняет аналогичный набор. Педагог рассматривает карту своего комплекта и, не показывая ее детям, задает вопрос:

- У тебя есть свитер? Если ребенок отвечает: "Да, у меня есть свитер" и показывает карту с изображением этого объекта, то преподаватель передает ему соответствующую парную карту. Если ребенок не отвечает или отвечает неправильно, то эта карта перемещается вниз стопки. Побеждает игрок, который быстрее всех соберет пары к своим картинкам.

151. Joyful Families - Веселые семьи

Для этой игры требуется комплект карточек, состоящий из "семей" - наборов из 4 картинок, объединенных общей темой. Это могут быть 4 зайца, 4 мяча, 4 яблока и так далее - в зависимости от лексики, которую нужно закрепить. Количество наборов (семей) соответствует числу игроков. В начале игры каждому игроку выдают по 4 карточки. Каждый участник получает изображения предметов из разных "семей" и решает, какой именно набор он будет собирать: зайцев, яблоки или мячи... Первый игрок обращается к соседу с вопросом:

- Do you have an apple?
- Yes I do.
- Give me an apple, - в обмен на "яблоко" ребенок отдает ненужную ему картинку. Если у соседа нет спрашиваемой карточки, он отвечает: No, I don't. В этом случае можно попытаться собирать другие объекты: "Do you have an orange?" Игрок, который отвечал на вопрос, задает свой вопрос соседу и так далее. Выигрывает игрок, который первым соберет карточки на одну тему.

152. Back Tag - Угадай кто ты

Один ребенок выбирается в роли ведущего. К его спине прикрепляют картинку с изображением животного. Ведущий должен угадать, какое животное он изображает, задавая вопросы другим игрокам:

- Am I a bear?\Do I fly?\Do I run fast?

Когда он угадывает, происходит смена ведущего. Вариант: можно закрепить изображения на спинах нескольких детей или даже всех, предоставив им возможность свободно перемещаться по комнате и задавать друг другу вопросы.

153. Capability Challenge - А ты можешь?

Один из учеников предоставляется в роль водящего. Водящий выполняет различные движения и обращается к одному из игроков:

- Can you run? (jump, sleep...)
- Yes, I can.

Если игрок правильно ответил и повторил движение, он заменяет водящего.

154. Numerical Challenge - Числовая игра

Учитель проходит по комнате и шепчет каждому ребенку его число, гарантируя, что двое-трое детей получают одинаковые числа. Затем учитель предлагает одному из игроков найти других участников с таким же числом. Ребенок обращается к каждому из игроков:

- Are you 3? Вариант: учитель шепчет детям название определенного цвета. Дети задают друг другу вопросы:
- I am red. What colour are you?

155. Desire Challenge - Игра в желания

Каждый ребенок кладет свою вещь в шляпу. Водящий извлекает предметы поочередно и предлагает их владельцам выполнить определенное действие:

- You need to scream (wash your face, sing a song...).

156. Investigator Challenge - Игра в детективов

Один из учеников становится ведущим - "сыщиком". Он покидает комнату, а остальные выбирают "вора" из числа игроков. "Сыщик" возвращается и старается угадать, кто из игроков "вор", задавая вопросы: "Is this a boy? Is he tall? Does he have blue eyes?"

157. Mailman Game - Игра в почтальона

Один ребенок выбирается в роль водящего - "почтальона". Детям выдаются карточки с изображением животных. Участники держат карточки за спиной. "Почтальон" с конвертом в руках подходит к одному из игроков, хлопает его по плечу ("стучит в дверь") и говорит:

- Good morning! I am a mailman.
- Good morning.

- Are you a bear? Если игрок отвечает: "Yes, I am", - ему вручают конверт, и он становится "почтальоном". Если он отвечает: "No, I am not", - "почтальон" продолжает искать адресата.

158. Intruder - Нападение грабителя

Один ребенок выбирается в роль водящего - "стражника". Дети формируют круг. В центре круга сидит "стражник" с завязанными глазами, охраняя определенный предмет, не касаясь его. Преподаватель указывает на одного из ребят – это "грабитель". "Грабитель" должен незаметно взять предмет, а "стражник" - поймать его. Если "стражнику" это удастся, он пытается угадать, кого он поймал.

- Are you Peter?

Если "грабитель" не пойман, то "стражник", сняв повязку с глаз, пытается определить, у кого из игроков находится "украденный" предмет:

- Do you have the key?

159. Would you like...? - Хочешь?

Один из детей выступает в роли ведущего. Остальные дети формируют ряд перед ведущим, который, подбрасывая каждому по очереди мяч, "приглашает": -Would you like a sweet (a doll...)? Участник должен ловко поймать мяч и, возвращая его ведущему, ответить: "Yes, thank you!", если названо съедобное, или: "No, thank you!", если это несъедобный предмет. Каждый ребенок в течение игры исполняет роль ведущего.

160. Magic Sack - Волшебный мешочек

Дети поочередно протягивают руку в мешочек с игрушками и, ощупав, определяют, какую игрушку они держат в руке. Затем они произносят: "I have got a..." или "It is a...". После этого они демонстрируют игрушку остальным играющим, и все оценивают их ответ: "Yes, it is (No, it not; Right; Wrong)".

161. Merchant, Merchant - Продавец, продавец

Для проведения этой игры нужно выучить стихотворение, но помимо этого она помогает отработать некоторые речевые конструкции. Один из детей представляет собой продавца и двигается к другим детям, тогда как остальные декламируют стихотворение: -Seller, seller, come this way. Tell me what you have today. "Продавец" останавливается и показывает, что у него есть: -I have got a fox. Один из детей желает "приобрести"

игрушку: -Give me the fox, please. "Продавец" передает лису, говоря: -Here you are

162. Law Enforcer - Полицейский

Выбранный ребенок играет роль правоохранителя и внимательно рассматривает несколько игрушек (или изображений), размещенных на столе. Затем он отводит взгляд. Один из детей прячет за спиной игрушку, и "полицейский" должен определить, какую игрушку "похитили", и кто является преступником, ставя вопрос: -Have you got a...?

163. Bragging Contest - Похвастайся

Участвуют пары детей. Они принимают уверенные позы и начинают поочередно говорить:

- I can hop. – I can run.

Побеждает ребенок, произнесший последнюю фразу.

ПЕСНИ И РИФМОВКИ

1. 1-2-3-4-5, Once I caught a Fish Alive
One, two, three, four, five,
Once I caught a fish alive,
Six, seven, eight, nine, ten,
Then I let it go again.

Why did you let it go?
Because it bit my finger so.
Which finger did it bite?
This little finger on the right.

2. A Sailor Went To The Sea
A sailor went to the sea, sea, sea
To see what he could see, see, see
But all that he could see, see, see
Was the bottom of the deep blue sea, sea, sea!

A sailor went to knee, knee, knee
To see what he could knee, knee, knee
But all that he could knee, knee, knee
Was the bottom of the deep blue knee, knee, knee!

A sailor went to chop, chop, chop
To see what he could chop, chop, chop
But all that he could chop, chop, chop
Was the bottom of the deep blue chop, chop, chop!

3. ABC Song – Lyrics
A B C D E F G
H I J K L M N O P
Q R S T U V
W X Y and Z

Now I know my ABC
Next time you sing with me

4. Alice the Camel Lyrics
Alice the camel has 5 humps,
Alice the camel has 5 humps,
Alice the camel has 5 humps.
So go, Alice, go!

Boom, boom, boom, boom!
Alice the camel has 4 humps,
Alice the camel has 4 humps,
Alice the camel has 4 humps.
So go, Alice, go!
Boom, boom, boom, boom!

Alice the camel has 3 humps,
Alice the camel has 3 humps,
Alice the camel has 3 humps.
So go, Alice, go!
Boom, boom, boom, boom!

Alice the camel has 2 humps,
Alice the camel has 2 humps,
Alice the camel has 2 humps.
So go, Alice, go!
Boom, boom, boom, boom!

Alice the camel has 1 hump,
Alice the camel has 1 hump,
Alice the camel has 1 hump.
So go, Alice, go!
Boom, boom, boom, boom!

Alice the camel has no humps,
Alice the camel has no humps,
Alice the camel has no humps.
'Cause Alice is a horse!
Of course!

5. Baa Baa Black Sheep
Baa, baa black sheep
Do you have any wool
Yes sir, yes sir
Three bags full.

One for my master
And one for my dame
And one for the little boy
Who lives down the lane.

6. Bingo
There was a farmer who had a dog,
And Bingo was his name-O.
B-I-N-G-O!
B-I-N-G-O!
B-I-N-G-O!
And Bingo was his name-O!

There was a farmer who had a dog,
And Bingo was his name-O.
(Clap)-I-N-G-O!
(Clap)-I-N-G-O!
(Clap)-I-N-G-O!
And Bingo was his name-O!

There was a farmer who had a dog,
And Bingo was his name-O!
(Clap – Clap)-N-G-O!
(Clap – Clap)-N-G-O!
(Clap – Clap)-N-G-O!
And Bingo was his name-O!

There was a farmer who had a dog,
And Bingo was his name-O.
(Clap – Clap – Clap)-G-O!
(Clap – Clap – Clap)-G-O!
(Clap – Clap – Clap)-G-O!

And Bingo was his name-O!

There was a farmer who had a dog,
And Bingo was his name-O.

(Clap – Clap – Clap – Clap)-O!

(Clap – Clap – Clap – Clap)-O!

(Clap – Clap – Clap – Clap)-O!

And Bingo was his name-O!

There was a farmer who had a dog,
And Bingo was his name-O.

(Clap – Clap – Clap – Clap – Clap)

(Clap – Clap – Clap – Clap – Clap)

(Clap – Clap – Clap – Clap – Clap)

And Bingo was his name-O!

7. Brush, Brush, Brush Your Teeth

Brush Brush Brush Your Teeth,

Brush it every day!

Father, Mother, Brother, Sister,

Brush it every day!

Brush Brush Brush Your Teeth,

Brush it every day!

Father, Mother, Brother, Sister,

Brush it every day!

8. Five Little Ducks

Five little ducks

Went out one day

Over the hill and far away

Mother duck said

“Quack, quack, quack, quack.”

But only four little ducks came back.

Four little ducks

Went out one day

Over the hill and far away

Mother duck said

"Quack, quack, quack, quack."
But only three little ducks came back.

Three little ducks
Went out one day
Over the hill and far away
Mother duck said
"Quack, quack, quack, quack."
But only two little ducks came back.

Two little ducks
Went out one day
Over the hill and far away
Mother duck said
"Quack, quack, quack, quack."
But only one little duck came back.

One little duck
Went out one day
Over the hill and far away
Mother duck said
"Quack, quack, quack, quack."
But none of the five little ducks came back.

Sad mother duck
Went out one day
Over the hill and far away
The sad mother duck said
"Quack, quack, quack, quack."
And all the little ducks came back.

9. Five Little Monkeys Jumping on the Bed
Five little monkeys jumping on the bed,
One fell off and bumped his head.
Mama called the Doctor and the Doctor said,
"No more monkeys jumping on the bed!"

Four little monkeys jumping on the bed,
One fell off and bumped her head.

Papa called the Doctor and the Doctor said,
“No more monkeys jumping on the bed!”

Three little monkeys jumping on the bed,
One fell off and bumped his head.
Mama called the Doctor and the Doctor said,
“No more monkeys jumping on the bed!”

Two little monkeys jumping on the bed,
One fell off and bumped her head.
Papa called the Doctor and the Doctor said,
“No more monkeys jumping on the bed!”

One little monkey jumping on the bed,
He fell off and bumped his head.
Mama called the Doctor and the Doctor said,
“Put those monkeys straight to bed!”

10. Head Shoulders Knees and Toes
Head, shoulders, knees and toes,
Knees and toes.
Head, shoulders, knees and toes,
Knees and toes.
And eyes, and ears, and mouth, and nose.
Head, shoulders, knees and toes,
Knees and toes.

11. Hickory Dickory Dock
Hickory Dickory Dock
The mouse ran up the clock
The clock struck one
The mouse ran down
Hickory Dickory Dock

Hickory Dickory Dock
The mouse ran up the clock
The clock struck two
The mouse went “boo!”
Hickory Dickory Dock

12. Humpty Dumpty

Humpty Dumpty sat on a wall,
Humpty Dumpty had a great fall.
All the King's horses and all the King's men,
Couldn't put Humpty together again.

13. Hush, Little Baby

Hush, little baby, don't say a word,
Papa's gonna buy you a mockingbird.
And if that mockingbird don't sing,
Papa's gonna buy you a diamond ring.

And if that diamond ring turn brass,
Papa's gonna buy you a looking glass.
And if that looking glass gets broke,
Papa's gonna buy you a billy goat.

And if that billy goat don't pull,
Papa's gonna buy you a cart and bull.
And if that cart and bull turn over,
Papa's gonna buy you a dog named Rover.

And if that dog named Rover won't bark.
Papa's gonna buy you a horse and cart.
And if that horse and cart fall down,
Well you'll still be the sweetest little baby in town.

14. If You're Happy and You Know It

If you're happy and you know it, clap your hands.
If you're happy and you know it, clap your hands.
If you're happy and you know it, and you really want to show it.
If you're happy and you know it, clap your hands.

If you're happy and you know it, stamp your feet.
If you're happy and you know it, stamp your feet.
If you're happy and you know it, and you really want to show it.
If you're happy and you know it, stomp your feet

If you're happy and you know it, shout hurray

Hurray

If you're happy and you know it, shout hurray

Hurray

If you're happy and you know it, and you really want to show it

If you're happy and you know it, shout hurray

If you're happy and you know it, clap your hands

Stomp your feet

Shout hurray

If you're happy and you know it, and you really want to show it

If you're happy and you know it, clap your hands

Stomp your feet

Shout hurray

15. If Wishes Were Horses

If wishes were horses,

All people would ride.

If turnips were watches,

I'd wear one by my side.

If "if's" and "and's" were pots and pans,

There'd be no work for tinkers' hands!

16. I'm a Little Teapot

I'm a little teapot

Short and stout

Here is my handle

Here is my spout.

When I get all steamed up

Hear me shout

"Tip me over

and pour me out!'

17. Incy Wincy Spider

Incy Wincy spider

climbed up the water spout,

Down came the rain

and washed poor Wincy out,

Out came the sunshine
and dried up all the rain,
And Incy Wincy spider
climbed up the spout again.

18. It's Raining, It's Pouring
It's raining, it's pouring.
The old man is snoring.
He bumped his head and went to bed
And he couldn't get up in the morning.

19. Jack and Jill
Jack and Jill went up the hill
To fetch a pail of water.
Jack fell down and broke his crown,
And Jill came tumbling after.

Up Jack got and home did trot
As fast as he could caper;
And went to bed to mend his head
With vinegar and brown paper.

20. Little Bo Peep
Little Bo Peep has lost her sheep
And can't tell where to find them
Leave them alone
And they'll come home
And bringing their tails behind them

21. Mary had a Little Lamb
Mary had a little lamb,
Little lamb, little lamb.
Mary had a little lamb,
Its fleece was white as snow.

And everywhere that Mary went,
Mary went, Mary went.
Everywhere that Mary went,

The lamb was sure to go.

It followed her to school one day,
School one day, school one day.
It followed her to school one day,
Which was against the rule.

It made the children laugh and play,
Laugh and play, laugh and play.
It made the children laugh and play,
To see a lamb at school.

So the teacher turned him out,
turned him out, turned him out.
So the teacher turned him out,
And sent him straight away.

22. Miss Polly Had A Dolly

Miss Polly had a dolly who was sick, sick, sick.
So she phoned for the doctor to be quick, quick, quick.
The doctor came with his bag and hat,
And knocked at the door with a rat tat tat.

He looked at the dolly and shook his head,
And said "Miss Polly put her straight to bed."
He wrote a pad for a pill, pill, pill.
I'll be back in the morning with my bill, bill, bill.

23. Old MacDonald Had a Farm

Old MacDonald had a farm,
And on his farm he had a cow.
With a moo moo here and a moo moo there,
Here a moo, there a moo, everywhere a moo moo.
Old MacDonald had a farm.

Old MacDonald had a farm,
And on his farm he had a pig.
With an oink oink here and an oink oink there,
Here an oink, there an oink, everywhere an oink oink.

Old MacDonald had a farm.

Old MacDonald had a farm,
And on his farm he had a duck.
With a quack quack here and a quack quack there,
Here a quack, there a quack, everywhere a quack quack.

Old MacDonald had a farm,
And on his farm he had a horse.
With a neh neh here and a neh neh there,
Here a neh, there a neh, everywhere a neh neh.
Old MacDonald had a farm.

Old MacDonald had a farm,
And on his farm he had some sheep.
With a bah bah here and a bah bah there,
Here a bah, there a bah everywhere a bah bah
Old MacDonald had a farm.

24. Rain Rain Go Away
Rain, rain go away
Come again another day.
Rain, rain go away
Little Johnny wants to play.

25. Rock-a-Bye Baby
Rock a bye baby, on the tree top,
When the wind blows the cradle will rock.
When the bough breaks the cradle will fall,
And down will come baby, cradle and all.

26. Row, Row, Row Your Boat
Row, row, row your boat,
Gently down the stream,
Merrily, merrily, merrily, merrily,
Life is but a dream

Row, row, row your boat
Gently down the stream

If you see a crocodile
Don't forget to scream!

27. Skip To My Lou

Skip, skip, skip to my Lou,
Skip, skip, skip to my Lou,
Skip, skip, skip to my Lou,
Skip to my Lou, my darling

Fly in the buttermilk, Shoo, fly, shoo.
Fly in the buttermilk, Shoo, fly, shoo.
Fly in the buttermilk, Shoo, fly, shoo.
Skip to my Lou, my darling

I lost my partner. What'll I do?
I lost my partner. What'll I do?
I lost my partner. What'll I do?
Skip to my Lou, my darling

I'll get another, as pretty as you
I'll get another, as pretty as you
I'll get another, as pretty as you
Skip to my Lou, my darling

Skip, skip, skip to my Lou,
Skip, skip, skip to my Lou,
Skip, skip, skip to my Lou,
Skip to my Lou, my darling

28. Sleeping Bunnies

See the bunnies sleeping till it's nearly noon
Shall we wake them with a merry tune?
They're so still, are they ill?

Wake up little bunnies!
Hop little bunnies, hop, hop, hop
Hop, hop, hop – Hop, hop, hop
Hop little bunnies, hop, hop, hop
Hop, hop, hop...

29. Teddy Bear, Teddy Bear

Teddy bear, teddy bear,
Turn around!
Teddy bear, teddy bear,
Touch the ground!
Teddy bear, teddy bear,
Jump up high!
Teddy bear, teddy bear,
Touch the sky!

Teddy bear, teddy bear,
Bend down low!
Teddy bear, teddy bear,
Touch your toes!
Teddy bear, teddy bear,
Turn out the light!
Teddy bear, teddy bear,
Say good night!

30. Ten In a Bed

There were ten in a bed
And the little one said
“Roll over, roll over”
So they all rolled over
And one fell out

There were nine in a bed
And the little one said
“Roll over, roll over”
So they all rolled over
And one fell out
There were eight in a bed
And the little one said
“Roll over, roll over”
So they all rolled over
And one fell out
There were seven in a bed
And the little one said

“Roll over, roll over”
So they all rolled over
And one fell out
There were six in a bed
And the little one said
“Roll over, roll over”
So they all rolled over
And one fell out
There were five in a bed
And the little one said
“Roll over, roll over”
So they all rolled over
And one fell out
There were four in a bed
And the little one said
“Roll over, roll over”
So they all rolled over
And one fell out
There were three in a bed
And the little one said
“Roll over, roll over”
So they all rolled over
And one fell out
There were two in a bed
And the little one said
“Roll over, roll over”
So they all rolled over
And one fell out
There was one in a bed
And the little one said
“Good night!”

31. The Grand Old Duke of York
Oh, the grand old Duke of York,
He had ten thousand men,
He marched them up to the top of the hill
And he marched them down again.

And when they were up they were up.

And when they were down they were down.
And when they were only half way up,
They were neither up nor down.

32. The Hokey Pokey
You put your right hand in,
You put your right hand out,
You put your right hand in,
And you shake it all about.
You do the Hokey Pokey,
And you turn around,
That's what it's all about.

You put your left hand in,
You put your left hand out,
You put your left hand in,
And you shake it all about.
You do the Hokey Pokey,
And you turn around,
That's what it's all about.

You put your right foot in,
You put your right foot out,
You put your right foot in,
And you shake it all about.
You do the Hokey Pokey,
And you turn around,
That's what it's all about.

You put your left foot in,
You put your left foot out,
You put your left foot in,
And you shake it all about.
You do the Hokey Pokey,
And you turn around,
That's what it's all about.

You put your whole self in,
You put your whole self out,

You put your whole self in
And you shake it all about.
You do the Hokey Pokey,
And you turn around,
That's what it's all about.

33. The Wheels on the Bus

The wheels on the bus go round and round,
Round and round, Round and round.
The wheels on the bus go round and round,
All through the town.

The wipers on the bus go swish, swish, swish,
Swish, swish, swish.
Swish, swish, swish.
The wipers on the bus go swish, swish, swish,
All through the town.

The doors on the bus go open and shut,
Open and shut, open and shut
The doors on the bus go open and shut,
All through the town

The horn on the bus goes beep, beep, beep,
Beep, beep, beep.
Beep, beep, beep.
The horn on the bus goes beep, beep, beep,
All through the town.

The people on the bus go up and down,
Up and down,
Up and down.
The people on the bus go up and down,
All through the town.

The baby on the bus goes "Wah, wah, wah",
"Wah, wah, wah",
"Wah, wah, wah".
The baby on the bus goes "Wah, wah, wah".

All through the town.

The mummy's on the bus go "Shh, shh, shh",
"Shh, shh, shh",
"Shh, shh, shh".

The mummy's on the bus go "Shh, shh, shh".
All through the town.

The wheels on the bus go round and round,
Round and round,
Round and round.

The wheels on the bus go round and round,
All through the town.

34. This Old Man

This old man, he played one
He played knick-knack on my thumb
Knick-knack paddy whack
Give the dog the bone
This old man came rolling home.

This old man, he played two
He played knick-knack on my shoe
Knick-knack paddy whack
Give the dog the bone
This old man came rolling home.

This old man, he played three
He played knick-knack on my knee
Knick-knack paddy whack
Give the dog the bone
This old man came rolling home.

This old man, he played four
He played knick-knack on my door
Knick-knack paddy whack
Give the dog the bone
This old man came rolling home.

This old man, he played five
He played knick-knack on my hive
Knick-knack paddy whack
Give the dog the bone
This old man came rolling home.

This old man, he played six
He played knick-knack with some sticks
Knick-knack paddy whack
Give the dog the bone
This old man came rolling home.

This old man, he played seven
He played knick-knack up in Heaven
Knick-knack paddy whack
Give the dog the bone
This old man came rolling home.

This old man, he played eight
He played knick-knack on my gate
Knick-knack paddy whack
Give the dog the bone
This old man came rolling home.

This old man, he played nine
He played knick-knack on my spine
Knick-knack paddy whack
Give the dog the bone
This old man came rolling home.

This old man, he played ten
He played knick-knack once again
Knick-knack paddy whack
Give the dog the bone
This old man came rolling home.

35. Twinkle Twinkle Little Star
Twinkle, twinkle, little star,
How I wonder what you are!

Up above the world so high,
Like a diamond in the sky.
Twinkle, twinkle, little star,
How I wonder what you are!

When the blazing sun is gone,
When he nothing shines upon,
When you shower your little light,
Twinkle, twinkle, all night.
Twinkle, twinkle, little star,
How I wonder what you are!

36. Wind the bobbin up
Wind the bobbin up, wind the bobbin up
Pull, pull, clap clap clap
Wind the bobbin up, wind the bobbin up
Pull, pull, clap clap clap

Point to the ceiling, point to the floor
Point to the window, point to the door
Clap your hands together, 1, 2, 3,
Put your hands down on your knees

37. Head and Shoulders
Head and Shoulders,
Knees and toes,
Knees and toes,
Head and Shoulders,
Knees and toes,
Knees and toes,
Eyes, ears, mouth and nose.

38. My teacher, Miss Wish!
Look at my teacher,
Sitting on a chair.
Her shoes are blue,
She's got long, black hair.
A picture of a bath,
And a picture of a fish.

Look at my teacher.
Her name's Miss Wish

39. Our Bikes
My Bike is yellow.
Your bike is blue.
His bike is old.
Her bike is new.
We are on our bikes.
Ride your bikes too!
Where are the animals?
They are in their zoo...

40. Open the Window
Open the window.
Open the door.
Touch the table.
Touch the floor.
Close the door.
Turn the key.
Open your books.
Look at me.

41. Our Food
Возбуждая аппетит,
Apple красное висит.
Arm повыше подними,
В руку яблоко возьми.
Во дворе играет boy,
Бьет по мячику ногой:
Залетел в ворота ball,
Закричали дети «Г-о-о-ол!»
Прикатил издалека
Четырехколесный car,
В нем сидит сиамский cat,
Подстелив под хвостик плед.
Заболела Doll Катрин –
Растворила аспирин.
Врач велел, чтоб every day

С медом чай давали ей.
В доме тихо и темно,
Moon глядит в мое окно.
Mother, погаси луну,
Я при свете не усну.
Десять зайцев сели в tram,
Мест свободных хватит всем.
Контролер вошел в вагон:
«кто без ticket – выйти вон!»...

42. Буфет

Я в буфете buy-bought-bought (покупать)
Первоклассный бутерброд,
За него я pay-paid-paid, (платить)
В классе в парту lay-laid-laid (класть)
И совсем не think-thought-thought, (думать)
Что сосед его умнет.
И теперь мне очень грустно –
Smell-smelt-smelt он очень вкусно! (пахнуть)
Самолеты fly-flew-flown. (летать)
Наши дети grow-grew-grown. (расти)
Ну, а ветер blow-blew-blown, (дуть)
Обо всем он know-knew-known. (знать)
Я кирпичик throw-threw-thrown, (бросать)
Он в окошко fly-flew-flown(летать)
Меня дядя catch-caught-caught, (ловить)
К папе с мамой bring-brought-brought, (приводить)
Я, конечно, say-said-said, (говорить)
Что разбил окно сосед,
Он меня не hear-heard-heard, (слышать)
Как на казнь меня ведет.
Ох и сильно мне попало –
Cost-cost-cost стекло немало!!! (стоять)...

Садаева Ф.Ш.

**РАЗВИТИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ПРИ ОБУЧЕНИИ
ДЕТЕЙ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ: ЭФФЕКТИВНЫЕ МЕТОДИКИ И
МАТЕРИАЛЫ**

Издательство «Перо»

109052, Москва, Нижегородская ул., д. 29–33, стр. 27, ком. 105
Тел.: (495) 973–72–28, 665–34–36 www.pero-print.ru
e-mail: info@pero-print.ru

Подписано в печать 25.12.2023. Формат 60х90/16.

Бумага офсетная. Усл. печ. л. 5,75. Тираж 1000 экз. Заказ

Отпечатано в ООО «Издательство «Перо»