

Управление образования города Калуги
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 28 имени П.В. Рыженко» города Калуги

ПРИНЯТА

педагогическим советом

протокол № 1 от « 30 » августа 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор  Е.В. Христофорова

приказом № 107-ОД

от « 31 » августа 2023 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности
«Английский с увлечением»**

Возраст обучающихся: 7-8 лет

Срок реализации программы: 9 месяцев (33 часа)

Уровень сложности: стартовый

Автор-составитель программы:

Пурикова Карина Игоревна,

Учитель английского языка

Калуга, 2023

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Полное название программы	«Английский с увлечением»
Автор-составитель программы, должность	Пурикова Карина Игоревна, педагог ДО
Адрес реализации программы	Адрес: г. Калуга, ул. Трудовая, дом № 12 Тел.: +7 (484) 256-36-96
Вид программы	- по степени авторства – <i>модифицированная</i> - по уровню сложности – <i>стартовая</i>
Направленность	<i>социально-гуманитарная</i>
Срок реализации, объём	9 месяцев, 33 часа
Возраст учащихся	От 7 до 8 лет
Название объединения	Английский с увлечением
Краткая аннотация	<p>Данная программа разработана для учащихся первых классов начальной школы. Включенный в программу материал может применяться для различных групп школьников, вызывает познавательный интерес у детей и основан на научных фактах и исследованиях, которые представлены в соответствии с возрастом учащихся. Программа ориентирована на личность ребенка: расширяет лингвистический кругозор детей. Ребенок учится наблюдать и сравнивать речевые явления родного и иностранного языка, помогает ему понять, что одна и та же мысль в разных языках выражается разными способами.</p> <p>Программа направлена на создание базы для дальнейшего изучения иностранного языка в начальной школе. Данный курс рассчитан на 1 год</p>

РАЗДЕЛ 1.

«КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»

1.1 Пояснительная записка

Данная программа разработана для учащихся первых классов начальной школы. Включенный в программу материал может применяться для различных групп школьников, вызывает познавательный интерес у детей и основан на научных фактах и исследованиях, которые представлены в соответствии с возрастом учащихся.

Программа ориентирована на личность ребенка: расширяет лингвистический кругозор детей. Ребенок учится наблюдать и сравнивать речевые явления родного и иностранного языка, помогает ему понять, что одна и та же мысль в разных языках выражается разными способами.

Программа направлена на создание базы для дальнейшего изучения иностранного языка в начальной школе. Данный курс рассчитан на 1 год

Направленность программы - социально-гуманитарная.

Вид программы:

- по степени авторства - модифицированная;
- по уровню сложности – стартовая.

Язык реализации программы: официальный язык Российской Федерации – русский

Перечень нормативных документов:

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. N 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
3. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 год.
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648 – 20 «Санитарно – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
5. Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»
7. Постановление Правительства Калужской области от 29 января 2019 года № 38 «Об утверждении государственной программы Калужской области «Развитие общего и дополнительного образования в Калужской области». Подпрограмма «Дополнительное образование» государственной программы Калужской области «Развитие общего и дополнительного образования в Калужской области».

Актуальность программы. Актуальность изучения английского языка определяется потребностями современного мира. Иностранный язык сегодня становится жизнеобеспечением общества. Роль иностранного языка возрастает в связи с развитием экономических связей. Изучение иностранного языка и иноязычная грамотность наших граждан способствует формированию достойного образа россиянина за рубежом, позволяющий разрушить барьер недоверия, дает возможность нести и распространять свою культуру и осваивать другую. Поэтому иностранный язык стал обязательным компонентом обучения не только в вузах, средней, старшей школе, но и в начальной школе. Являясь существенным элементом культуры народа – иностранный язык способствует формированию у школьников целостной картины мира. Владение иностранным языком повышает уровень гуманитарного образования школьников, способствует формированию личности и ее социальной адаптации к условиям постоянно меняющегося поликультурного, полиязычного мира.

Отличительная особенность программы заключается в том, что в ее основе лежит игровая технология.

Новизна программы. В данной программе содержатся игровые методики изучения английского языка. Учебная игра – это ситуативно-вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях максимально приближенных к реальному речевому общению, с присущими ему признаками эмоциональности, спонтанности, целенаправленности речевого высказывания. Они являются одним из эффективных приёмов обучения общению на иностранном языке, в котором мотив лежит в самом процессе.

Преимущества учебной игры:

- ✓ Игра вносит разнообразие в учебный процесс, значительно расширяет выбор учебных ситуаций общения;
- ✓ Игра может использоваться с целью изменения темпа урока, облегчения перехода от одного вида деятельности к другому, «подзарядки» учащихся перед выполнением очередного упражнения;
- ✓ Игра может помочь отдельным учащимся, испытывающим трудности психологического характера, расслабиться, преодолеть свою замкнутость и испытать чувство удовлетворения;
- ✓ Игра создаёт условия для максимального вовлечения всех учащихся в учебный процесс;
- ✓ Игра помогает сократить дистанцию между учителем и учащимися, а также стимулирует работу в режиме «ученик – ученик»;
- ✓ Игра способствует созданию благоприятной атмосферы общения, доверия и сотрудничества;

Педагогическая целесообразность. Изучение иностранного языка на ранних этапах способствует формированию коммуникативности как свойства личности, произвольности внимания и запоминания, лингвистической наблюдательности, самостоятельности, планирования речи, самоконтроля. Необходима опора на опыт учащихся в родном языке, которая подразумевает познавательную активность детей по отношению к явлениям родного и английского языка. Опора на эмпирические представления ребенка о системе родного языка, формирование через них аналогичных представлений в иностранном языке.

Индивидуализация процесса обучения исходя из интересов детей, их общеинтеллектуальной и речевой подготовки, а также типологических и возрастных особенностей.

Интенсификация процесса обучения осуществляется за счет использования разных приемов: учебных игр, драматизации, инсценирования, а так же использования в обучении современных компьютерных технологий, цифровых образовательных ресурсов.

Необходимость широкой опоры на зрительную, слуховую и моторную наглядность, которая не только стимулирует разные анализаторы, но и мобилизует разные виды памяти, включая двигательную.

Сочетание разных организационных форм работы: индивидуальных, парных, групповых, коллективных, а также отчетного мероприятия в виде праздника на английском языке.

Адресат программы. Программа адресована детям младшего школьного возраста 7-8 лет. Этот возраст большинство преподавателей считают оптимальным для начала обучения чтению и письму на иностранном языке. К этому времени ребенок уже начинает читать и писать по-русски, что дает возможность развивать параллельно четыре языковых навыка: аудирование (восприятие речи на слух),

«говорение», чтение и письмо. Получение образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья может быть организовано совместно с другими обучающимися. Количество обучающихся с ограниченными возможностями здоровья устанавливается из расчета не более 3 обучающихся при получении образования с другими учащимися.

Состав группы, особенности набора: постоянная разновозрастная группа.

Объем программы: 33 часа.

Сроки освоения программы: 9 месяцев.

Режим занятий: 1 час в неделю, 33 часа в год.

Формы обучения: очная с применением электронного обучения (ЭО) и дистанционных образовательных технологий (ДОТ). Программа может быть реализована в очно-заочной форме и дистанционно с помощью интернет-ресурсов.

Форма организации образовательной деятельности – групповая.

Формы проведения занятий: комбинированные, теоретические, практические, диагностические, флеш-мобы, квесты и викторины.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы: создание условий для интеллектуального развития ребенка и формирования его коммуникативных и социальных навыков через игровую и проектную деятельность посредством английского языка; развитие эмоциональной сферы, воспитание нравственных качеств; знакомство с элементами традиционной детской англоязычной культуры.

Задачи программы:

Обучающие:

1. приобщить ребенка к самостоятельному решению коммуникативных задач на английском языке в рамках изученной тематики;
2. научить элементарной диалогической и монологической речи;
3. выработать у учащихся навыки правильного произношения английских звуков и правильного интонирования высказывания;

Развивающие:

1. создать условия для полноценного и своевременного психологического развития ребенка;
2. развивать мышление, память, воображение, волю;
3. расширять кругозор учащихся;

4. формировать мотивацию к познанию и творчеству;
5. ознакомить с культурой, традициями и обычаями страны изучаемого языка;
6. развивать фонематический слух;

Воспитательные:

1. формировать гражданскую идентичность, чувства патриотизма и гордости за свой народ, свой край, свою страну; помочь лучше осознать свою этническую и национальную принадлежность;
2. формировать активную жизненную позицию;
3. воспитывать уважение к образу жизни людей страны изучаемого языка;
4. воспитывать чувство толерантности.

1.3 Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
1.	Знакомство	2	1	1	Опрос
2.	Я и моя семья	2	1	1	Опрос
3.	Время суток	2	1	1	Тест
4.	Моя любимая	2	1	1	Опрос
5.	Режим дня	2	1	1	Тест
6.	Цвета	2	1	1	Тест
7.	Мир моих увлечений	2	1	1	Опрос
8.	Мои игрушки	2	1	1	Опрос
9.	Числа	2	1	1	Тест
10.	Моя школа	2	1	1	Тест
11.	Животные	2	1	1	Тест
12.	Мой дом	2	1	1	Опрос
13.	Времена года	2	1	1	Опрос
14.	Транспорт	2	1	1	Опрос
15.	Мир вокруг меня	2	1	1	Тест
16.	Обобщение	2	1	1	Опрос
17.	Викторина	1	0,5	0,5	Тест
	Итого	33	16,5	16,5	

Содержание учебного плана

1 раздел. Знакомство.

Теория: Приветствие, знакомство с одноклассниками, учителем, персонажами детских произведений. Имя, возраст.

Практика: How are you? I am fine, thank you. See you later/next day. I am Marat. I am from Tatarstan. My his/her name is ... What's your name? I am 6 (7). I live in Kazan. Good morning/afternoon/evening/night, hello, hi, nice to see you, good-bye, welcome I, he, she, we, name, surname, from, boy, girl, man, woman, Russia, Tatarstan, America, England, birthday.

2 раздел. Яи моя семья.

Теория: Члены семьи, их имена, черты характера, какой он, что умеет делать.

Практика: Have you got a ...? Yes, I have. No, I haven't. Mother, mummy, father, daddy, sister, brother, daughter, son, grandmother, grandfather, aunt, uncle.

3 раздел. Время суток.

Теория: Утро, день, вечер. Пожелания доброго утра, дня, вечера.

Практика: In the morning, afternoon, evening, at night. Morning, afternoon, evening, 2 o'clock, night.

4 раздел. Моя любимая еда.

Теория: Фрукты, овощи.

Практика: I like... I don't like Give me a pear, please. Here you are. Not at all. Which is your favourite fruit? Oranges are great. picnic, sandwiches, tomatoes, carrot, cabbage, eggs, oranges, apples, cherries, pears, cake, soup, porridge, jam, cheese, milk, chocolate, sugar, tea, lemon, salt, coffee, pie, beet.

5 раздел. Режим дня.

Теория: Утро, день, вечер. Завтрак, обед, ужин.

Практика: It's time to ride a bike. We laugh and play. I can see in the day. I can't see at night. he's got a cold. Bless you! Sleep, wake up, take soap, wash my face/hands/neck/eyes, brush my hair, clean my teeth, laugh, play, climb, go to the kinder-garden, dress, have breakfast/dinner, drink.

6 раздел. Цвета.

Теория: Красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, белый, черный.

Практика: What colour is it? The ... is ... Show smth. black. Black, green, red, pink, white, orange, brown, grey, blue, purple.

7 раздел. Мир моих увлечений.

Теория: Мои любимые занятия. Виды спорта и спортивные игры.

Практика: I like playing football, volleyball. Ride a bike. Play, football, volleyball, chess, ride, bike.

8 раздел. Игрушки.

Теория: Мои игрушки. Название, цвет.

Практика: I have got a ... My ... is little. Let's open the presents! robot, balloons, present, ball, doll, teddy bear.

9 раздел. Счёт.

Теория: Количественные числительные от 1 до 10.

Практика: How many/much? This is number (one) one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten.

10 раздел. Моя школа.

Теория: Школьные принадлежности. Названия, цвет.

Практика: I have a... He has a... School, desk, book, copy- book, pen, pencil, teacher, children.

11 раздел. Животные.

Теория: Дикие и домашние животные. Цвета.

Практика: This is... That is... Tiger, lion, fox, cat, dog, pig, bear.

12 раздел. Мой дом.

Теория: Названия комнат.

Практика: Look. He is sleeping. She is in the bedroom. Where is everybody? Be careful! It's OK! You can touch living room, bedroom, kitchen, bathroom, house, door, street.

13 раздел. Времена года. Погода.

Теория: Весна, лето, осень, зима. Тепло. Холодно. Жарко. Солнечно.

Практика: What season/day is it? What is the weather? It's ... It's raining. It's snowing. It's runny. It's windy. Put your jacket on, Tom. winter, spring, autumn, summer, January, February, March, April, May, June, July, August, September, October, November, December.

14 раздел. Транспорт.

Теория: Машина, автобус, поезд, самолет, такси.

Практика: Let's go! Bike. Ring! Bike, car, train, bus, plane, hot-cur balloon, air, land.

15 раздел. Мир вокруг меня.

Теория: Мой город, улицы, дома.

Практика: I live in... To go for a walk... Street, town, walk, building.

16 раздел. Обобщение.

Теория: Повторение изученных тем.

Практика: How are you? I am fine, thank you. Have you got a ...? I like... I don't like I have a... He has a... Months, transport, food, toys.

17 раздел. Викторина.

Практика: Let's play.

1.4 Планируемые результаты

Учащиеся должны знать:

- Нормы речевого этикета, принятые в англоязычных странах;
- Небольшое описание предмета, картинки, персонажа;
- Рассказ о себе, своем друге, семье; Получит возможность научиться:
- Небольшие произведения детского фольклора.
- Понимание на слух речь учителя и одноклассников при непосредственном общении и вербально/невербально реагировать на услышанное.
- Воспринимание на слух в аудиозаписи и понимать основное содержание небольших сообщений.
- Воспринимать на слух аудиозапись и полностью понимать содержащуюся в ней информацию.

Учащиеся должны уметь:

- Различать на слух и адекватно произносить звуки английского языка, соблюдая нормы их произношения;
- Соблюдать правильное ударение в изолированном слове, фразе;
- Различать коммуникативные типы предложений по интонации; Получить возможность научиться:
- Распознавать связующее *г* в речи и уметь его использовать;
- Соблюдать интонацию перечисления;
- Соблюдать правило отсутствия ударения на служебных словах (артиклях, союзах, предлогах).
- Узнавать в устном тексте изученные лексические единицы, в том числе словосочетания в пределах тематики;
- Употреблять в процессе общения активную лексику в соответствии с решаемой учебной задачей;
- Узнавать простые словообразовательные элементы;
- Опирается на языковую догадку в процессе аудирования (интернациональные слова);
- Распознавать и употреблять в речи основные коммуникативные типы предложений;
- Употреблять в речи: существительные в единственном и множественном числе; глагол – связку *to be*, глагол *to have*, модальный глагол *can*, вспомогательный глагол *to do*. количественные числительные от 1 до 10.
- Получит возможность научиться:

- Употреблять в речи: простое предложение с простым глагольным сказуемым (He speaks English.), составным именным (My family is big.) и составным глагольным (I like to read. She can skate.) сказуемым.

РАЗДЕЛ 2. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»

2.1 Календарный учебный график

Календарные учебные графики к дополнительной общеразвивающей программе представлены в рабочей программе.

Календарный учебный график

№	Дата	Тема занятия	Количество часов	Форма занятия
1.		Приветствие, знакомство с одноклассниками, учителем, персонажами детских произведений. Имя, возраст.	2	Игра
2.		Члены семьи, их имена, черты характера, какой он, что умеет делать.	2	Беседа
3.		Утро, день, вечер. Пожелания доброго утра, дня, вечера.	2	Игра
4.		Фрукты, овощи.	2	Групповое занятие
5.		Утро, день, вечер. Завтрак, обед, ужин.	1	Беседа
6.		Красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, белый, черный.	2	Игра
7.		Мои любимые занятия. Виды спорта и спортивные игры.	2	Групповое занятие
8.		Мои игрушки. Название, цвет.	2	Беседа
9.		Количественные числительные от 1 до 10.	2	Групповое занятие
10		Школьные принадлежности. Названия, цвет.	2	Групповое занятие
11		Дикие и домашние животные. Цвета.	2	Беседа
12		Названия комнат.	2	Групповое занятие
13		Весна, лето, осень, зима. Тепло. Холодно. жарко. Солнечно.	2	Беседа
14		Машина, автобус, поезд, самолет, такси	2	Беседа
15		Мой город, улицы, дома.	2	Групповое занятие
16		Повторение изученных тем.	3	Беседа
17		Викторина Let's play.	1	Игра
18		Итого:	33	

2.2 Условия реализации программы

Реальная и доступная совокупность условий реализации программы информационные, методические и иные ресурсы:

материально-техническое обеспечение – ноутбук, проектор, доска, звуковая колонка;

информационное обеспечение – аудио-, видео-, фото-, интернет источники Study-languages-online.com, Iqsha.ru, kizclub.com;

кадровое обеспечение – Пурикова К.И.

2.3 Формы аттестации (контроля)

<i>Время проведения</i>	<i>Цель проведения</i>	<i>Форма контроля</i>
Входной контроль		
В начале учебного года	Определение уровня развития учащихся, их способностей	опрос, тестирование
Текущий контроль		
В течение всего учебного года	Определение степени усвоения обучающимися учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности обучающихся в обучении. Выявление отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения	Педагогическое наблюдение, опрос, контрольное занятие. Самостоятельная работа.
Итоговый контроль		

<p>В конце учебного года или курса</p>	<p>Определение изменения уровня развития детей, их творческих способностей. Определение результатов обучения. Ориентирование обучающихся на дальнейшее обучение. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.</p>	<p>Викторина</p>
--	---	------------------

«Данная программа не предусматривает выдачу документа об обучении».

2.4 Оценочные материалы

Игра «Алфавитная дорожка»

Напечатайте буквы алфавита и разложите из них дорожку на полу. Сделайте несколько карточек с цифрами, к примеру, +1 или -3. Пусть ребенок бросает кость и проходит столько букв, сколько выпало на кости. Остановившись на определенной букве, он должен назвать ее – иначе придется вернуться в исходную позицию. Попав на карточку с цифрой, скажем, -2, если придется сделать 2 шага назад. Первый, кто пройдет весь алфавит, побеждает.

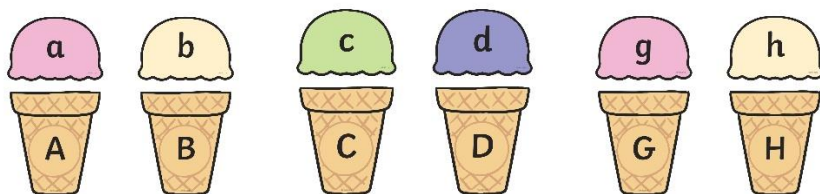
Также эту игру можно провести в настольном варианте.



Второй этап игры.

Задача ребенка назвать букву и верно соотнести заглавную и строчную (собрать стаканчик и шапочку у мороженого).

Педагог может усложнять задачу. Например, попросить ребенка назвать слово на эту букву. Или соотнести букву с картинкой, где изображен предмет на эту букву.



Оценочные материалы за 1 год обучения Игра «Коридор»

Попросите детей разбиться на пары, взяться за руки, встать пара за парой и поднять высоко над головой соединенные кисти рук, образовав «коридор». Ведущий должен пройти по «коридору» и выбрать одного из игроков в любой паре, спросить его, кто он (Who are you?) и как его зовут (What is your name?). Ребенок должен ответить: «I am a girl/a boy. My name is). Затем ведущий говорит: «Иди сюда!» («Come here!»)- и берет игрока за руку. Ребенок отвечает: «С удовольствием!» («With pleasure!»).

Вопросы педагог может добавлять (возраст, хобби, о семье и т.п.)

После этого по «коридору» проходит новая пара и встает после остальных игроков. Новым ведущим становится тот, кто остался без пары.

Игра «Тик-так Бум»

Необходимый материал и оборудование:

- Бомбочка-таймер или песочные часы
- карточки со словами и отдельными буквами английского алфавита
- 1 кубик
- 1 шарик
- фигуры-фишки по количеству игроков
- 1 стаканчик
- 4 карточки с изображением червяка
- игровое поле

Ход занятия

1. Организационный момент. Приветствие.

Добрый день! Я рада вас видеть!

Ребята, сегодня мы с вами немножко поиграем. Для этого мы сядем за общий стол с игровой доской.

Вас ждут увлекательные задания по которым нужно будет сочинять слова на определенные темы, подбирать рифму на скорость, угадывать ассоциации, собирать пазл и многое другое.

2. Подготовка к игре

Итак, для начала познакомимся с правилами игры

Это очень веселая и интересная игра, в которой необходимо не только быстро назвать правильные слова, но и проявить большую сноровку. Если «бомбочка» начинает тикать, ее нужно быстро передать другому игроку. Однако это можно сделать только тогда, когда задание будет выполнено верно! Если «бомбочка» «взорвалась» у вас в руках, то это значит, что время истекло, и вы не успели выполнить задание. В этом случае игрок должен передвинуть свою фигурку на игровом поле на одно поле вперед. Победителем игры становится тот игрок., у которого к концу игры фигурка будет удалена от поля «Взрыв» на игровом поле.



3. Ход игры:

Первый игрок бросает кубик с символами и включает бомбочку. Знак на кубике показывает, какое задание необходимо будет выполнить. Это означает, что игроку придется или выполнить задание на ловкость, или назвать слово.

Игра сноровка:

- 1) «Червяк» игрок должен как можно быстрее схватить 4 части червяка и попытаться быстро и правильно составить из них фигуру Розового червяка и быстро передать другому, и игрок чья очередь наступает должен составить Зеленого червяка.
- 2) «Стаканчик + шарик»: Игрок должен попытаться как можно скорее схватить стаканчик и шарик. Затем положить шарик в стаканчик и попробовать сделать так, чтобы после того, как он подбросит шарик, он должен выскочить из стаканчика и не менее 1 раза отскочить от поверхности стола. Затем передать стаканчик и шарик следующему игроку.

Игра «Слова»

Игрок правильно и четко произносит слово и передает бомбочку другому игроку. Каждое слово может быть названо только один раз в течение этого раунда игры. Разрешены имена собственные, торговые марки, слова общего пользования.

- 3) «Слова»: игрок берет карточку с буквой, и называет слово, которое начинается с этой буквы.
- 4) «Соответствие»: слово, которое будет произнесено, должно обязательно подходить к теме, указанной на карточке. Например, на этой карточке написано Red, вы должны назвать слово, которое имеет красный цвет, Rose, Flag. Однокоренные слова нельзя называть.
- 5) «Коктейль из букв»: в этом случае игрок должен открыть первую карточку из этой колоды. На карточке игрок видит одну согласную букву. Это значит, что игрок должен назвать слово, в котором должна присутствовать эта согласная и передать бомбочку другому игроку.

«Джокер» : если на кубике выпал Джокер, то игрок может выбрать одно из любых заданий, и решить, в какую игру он будет играть.

Окончание игры:

Игра будет продолжаться до тех пор, пока бомбочка не прекратит тикать и взорвется. Это означает, что закончился раунд игры. Закончится игра, когда один из игроков дойдет своей фигуркой до последнего поля «Взрыв». Это означает, что игрок проиграл, а тот игрок, чья фигурка наиболее удалена от поля «Взрыв», становится победителем игры. В случае, если несколько игроков оказались равноудалены от поля «Взрыв», то тогда мы имеем не одного, а несколько победителей.

Заключение. Итог игры.

На этом наша викторина подошла к концу!

Ну что, ребята, понравилась ли вам игра? Какие задания вызвали у вас затруднения?

Спасибо большое! До свидания!



Карточки

1. Слова

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

2. Соответствие

family, my house, fruits and vegetables, food and drinks, sport, yellow, blue, red, green, sea, sky, street, kitchen, living room, bedroom, breakfast, transport, job, school, subjects and objects, animals, countries and nationalities

3. Коктейль из букв ТВФ

b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, z

2.5 Методические материалы

методические особенности организации образовательного процесса	Использование таких педагогических технологий как игровые, коммуникативная технология обучения, технология проектного обучения определяет основные методы, формы и содержание занятий. Дети изучают иностранный язык в общении, взаимодействия друг с другом, с взрослыми, с предметами, предопределяя успешное развитие коммуникативных способностей. Программа предполагает использование большого количества дидактических, ролевых, театрализованных и подвижных игр.
методы обучения и воспитания	<i>Обучения:</i> словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский, проблемный; игровой, проектный, эвристический и пр. <i>Воспитания:</i> убеждения, поощрения, стимулирования, мотивация, создание ситуаций и др.
педагогические технологии	Технология группового обучения, коллективного взаимообучения, дифференцированного обучения, разноуровневого обучения, развивающего обучения, проблемного обучения, личностно—ориентированного обучения, игровой деятельности, технология КТД, портфолио, ТРИЗ, здоровьесберегающая технология, игровая технология и др.
дидактические материалы	Наглядные, демонстративные пособия, тренажеры; подборки материалов, игр, заданий, раздаточный материал по темам и разделам, технологические карты, банк творческих работ и проектов и пр.
методические разработки	Подборки разноуровневых заданий, сценарии, разработки циклов занятий по темам, разделам и т.п.

Индивидуальный учебный план – не предполагается.

Список литературы

1. Никитенко З.Н. Формирование универсальных учебных действий – приоритет начального иноязычного образования//Иностр. языки в школе. – 2010. – № 6
2. Давыдова З.М. Игра как метод обучения иностранным языкам//Иностр.языки в школе. – 2010.- № 6.
3. Леонтьев А.А. Эмоционально – волевые процессы в овладении иностранным языком//Методическая мозаика. – 2009. - № 8.
4. Кулясова Н.А. Алфавитные и тематические игры на уроках английского языка. – М.: Вако, 2010.
5. Катенин С., Зимица М. Рассказы об Англии для детей - Издательство: Корона-Принт, 2001
6. <http://learnenglishkids.britishcouncil.org/ru/>
7. <http://busyteacher.org/>
8. <http://www.englishforkids.ru/>
9. <http://www.toolsforeducators.com/>
10. <http://www.english-easy.info/riddles/#axzz1gsDyHRMD>
11. <http://www.english-easy.info/tonguetwisters/#axzz1h5ZS4BJh>
12. <http://www.english-easy.info/proverbs/#axzz1h5ZS4BJh>

ПРИЛОЖЕНИЕ

Игры, способствующие формированию языковых навыков:

Снежный ком

Играют все поочередно. Первый играющий выбирается считалкой. Он говорит свое слово или фразу и встает первым в линейке. Следующий повторяет его слово/фразу и встает вторым в линейке и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы все слова/фразы. Ученик, не справившийся с заданием, выбывает из игры. Фишками награждаются все учащиеся, справившиеся с заданием.

Звуки и имя.

Игровое упражнение.

Дети сидят на своих местах, играют поочередно, внимательно слушая учителя, который проговаривает предложения-задания.

Учитель: Come here, who has sound ... in his name?

Ученик выходит к доске: I am Sveta.

Игра продолжается. Победитель не определяется.

Хлопушки.

Игровое упражнение.

Играют все дети одновременно. Они садятся в круг. Предварительно дважды хлопнув в ладоши и дважды по коленям, спрашивают: "What`s your name?" Ответы: "My name is/I am ...". - дети делают индивидуально поочередно. Перед ответом следуют хлопки в ладоши и по коленям.

Знакомство на прогулке.

Играют все дети одновременно. Учитель дает команду "Walk" и включает запись любой английской песенки. Дети «гуляют» по классу. Учитель останавливает запись и говорит: "Stop". Учащиеся образуют пары и знакомятся друг с другом. Каждая пара проговаривает следующий диалог:

- Hello! What`s your name?
- Hello! I`m ... What`s your name?
- I`m ...

Как тебя зовут?

Игровое упражнение.

Дети становятся в круг. Играют все одновременно. Учитель бросает мяч одному из учащихся и говорит: "What`s your name?" Ученик ловит мяч и отвечает: "My name is/I am ..."

Бросает мяч другому ученику. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.

Угадай-ка!

Дети сидят на своих местах. Первый играющий, выбранный считалкой, показывает учащимся один из рисунков-портретов и спрашивает: "What`s his/her name?" Угадывающие говорят: "Her/his name is ...". Угадавший сменяет водящего. Игра продолжается.

Передай другому.

Играют все одновременно. Дети образуют круг. Звучит музыка. Дети передают друг другу кубики: красный и зеленый. Учитель останавливает звучание музыки. Тот учащийся, у кого в руках оказался красный кубик, задает вопрос: "What`s your name?" Тот, у кого зеленый, отвечает: "My

name is/I am ...” Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.

Вежливый Том.

Дети сидят на своих местах. Учитель, используя куклу Тома, поочередно обращаясь к детям, задает вопрос: ‘What’s your name, please?’ , предупредив, что отвечать следует только в том случае, если Том «произносит» волшебное слово “please”. Игрок, допустивший ошибку, выбывает из игры.

Угадай по голосу.

Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. Водящий выбирается считалкой. Он выходит на середину класса и встает спиной к остальным. Учитель незаметно для водящего показывает на одного из учащихся. Этот ученик говорит Hello! Водящий по голосу угадывает своего товарища, задавая вопрос: “Are you ...?” Возможные ответы: “Yes, I’m ... No, I’m ...” Приветствовавший ученик сменяет водящего. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.

Маски-шоу

Игра состоит из двух этапов. На первом этапе детям раздаются шаблоны масок. При помощи цветных карандашей и фломастеров дети прорисовывают детали маски. На втором этапе они выходят на середину класса, держа маску перед лицом и говорят: “Good Morning. I’m ... I am seven. I am glad to see you!”

Спорт

Будь внимательным!

Дети стоят, построившись в линейку. Играют все одновременно. Учитель, чередуя, отдает команды, называя при этом поочередно глаголы-движения. Затем он запутывает детей, нарушая чередование команд по своему усмотрению. Детям следует внимательно следить за командами и четко их выполнять.

Я – учитель.

Играют все одновременно. Дети стоят, построившись в линейку. Выбирается ученик, который будет исполнять роль учителя. «Учитель» отдает команды, называя глагол - движения. Дети выполняют. Учащийся, допустивший ошибку, выбывает из игры. Волшебное слово.

Играют все одновременно. Дети стоят, построившись в линейку. Они выполняют команды учителя только в том случае, если учитель произносит слово “please”.

Заметь ошибку

Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. Каждому из них учитель показывает определенные действия и комментирует их. Например, говорит: I go.

И изображает ходьбу на месте. Иногда учитель ошибается, т.е. говорит: “I run” , а изображает прыжки. При совпадении действия и комментария учащийся говорит: “Yes”. При несовпадении: “No”. В случае ошибки учащийся садится на скамью штрафников, и после игры ему предстоит выполнить какое – нибудь задание: спеть песенку на английском, рассказать стихотворение. Фишками награждаются все учащиеся, не допустившие ошибок.

Я умею.

Дети сидят на своих местах. Поочередно, выходя на середину класса, каждый участник игры говорит: I can go. I can jump. I can swim. И т.д. Задание заключается в том, чтобы произнести максимальное количество предложений. Предложения подсчитывается, результат записывается на классной доске. Победители награждаются фишками.

Мальчики – девочки!

Играют все дети одновременно. Они стоят, построившись в линейку. Учитель просит учащихся выполнить какое-либо действие, поочередно обращаясь к мальчикам и девочкам: “Boys, run, please! Girls, Jump, please!” Действие выполняют или только мальчики, или только девочки. Можно усложнить игру, сделав акцент и на слово please.

Секретный приказ

Играют все дети одновременно. Двоих водящих выбирают считалкой. Один другому шепчет на ушко: Run and jump. Приказание выполняется, ученик показывает движение. Все остальные задают вопросы, угадывая действия: “Can you run and jump?” Ученик, правильно угадавший действие, отдает «секретный приказ». Игра продолжается.

Веселый кубик

В игре используется кубик, на гранях которого картинки с действиями. Дети поочередно выходят к столу, бросают кубик и проговаривают предложение в соответствии с выпавшей картинкой. Например:

- I can run.
- I cannot jump.

А ты?

Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. Игру начинает учитель. Он говорит: “I like to run, and you?” При этом он передает ученику, к которому обращается «волшебную палочку». Тот в свою очередь говорит свою фразу и передает палочку своему товарищу. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.

Знакомые слова

Играют все дети одновременно. Они сидят на своих местах. Учитель произносит словарный ряд. Услышав слово по заданной теме, дети хлопают в ладоши. Учащийся, допустивший ошибочный хлопок, выбывает из игры. Все оставшиеся в игре объявляются победителями и получают фишки.

Разноцветный кубик

Дети садятся вокруг стола. Поочередно бросая разноцветный кубик, они называют цвет верхней грани. Каждый бросает кубик по 3 раза.

Разноцветная дорожка

Играют все дети одновременно. Считалкой выбирается водящий. Он получает набор разноцветных карточек в виде следов. Дети поочередно называют цвета. Водящий, выкладывая на пол след данного цвета, шаг за шагом продвигается вперед. В случае если водящий не ошибся в выборе цветного следа, он объявляется победителем и получает фишку. Выбирается новый водящий. Игра продолжается.

Покажи карточку.

Дети сидят на своих местах. У каждого набор цветных карточек. По команде учителя, называющего цвет, дети показывают карточку названного цвета. Ученик, допустивший ошибку, отдает карточку учителю – платит штраф. Победителями объявляются учащиеся, сохранившие все свои карточки, они получают фишку победителя.

Цветик – семицветик.

Игровое упражнение.

Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. На столе у учителя набор цветных карточек в виде лепестков цветка. Дети поочередно берут цветные карточки и прикрепляют на специальный

кружок сердцевину цветка, формируя цветок. При этом они говорят: "I like green".

Счет

Поменяйтесь местами.

Дети становятся в круг. Играют все одновременно. У каждого в руках карточка с цифрой. Карточку следует держать двумя руками перед собой. Каждый из играющих называет свою цифру, подтверждая этим, что он ее запомнил. Учитель называет две цифры, например: "Two – five". Учащиеся, у которых в руках эти карточки, быстро меняются местами. В игре нет победителей.

Цифровой кубик.

Дети становятся в круг. Играют поочередно. Бросая кубик, называют цифру на верхней грани кубика.

Выбери цифру.

Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. У каждого набор карточек с цифрами от 1 до 10. Учитель называет цифру, дети показывают нужную карточку. Ученик, допустивший ошибку, отдает карточку учителю – платит штраф. Игра продолжается до тех пор, пока учитель не назовет все 10 цифр. Победителями объявляются учащиеся, сохранившие все свои карточки, они получают фишку победителя.

Игра с мячом.

Играют все дети одновременно. Они становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, называя при этом любую цифру. Повторять цифры нельзя. Тот, кто не смог назвать цифру, выбывает из игры. Победители, оставшиеся в кругу, получают фишки.

Переводчики.

Играют все дети одновременно. Они становятся в круг. Учитель бросает мяч поочередно каждому и называет по-русски любое число из определенного числового ряда. Учащийся

возвращает мяч учителю, называя при броске это число по-английски. Учащийся, не справившийся с заданием, выбывает из игры. Оставшиеся в кругу объявляются победителями и получают фишки.

Запомни игрушки.

Вариант 1

Дети играют поочередно. На столе учитель раскладывает картинки/игрушки животных. Первый играющий выходит к столу и внимательно рассматривает их в течение 45-60 секунд. Затем игрушки/картинки накрывают, а ученик перечисляет все, что запомнил. В случае правильного ответа награждается фишкой.

Вариант 2

Картинки выставляются в ряд на доске. В течение 45 – 60 сек. Дети запоминают ряд. Затем они закрывают глаза оп команде учителя. Учитель убирает или меняет местами ряд картинок. Задача детей восстановить нужный ряд, сказав, что изменилось.

Семья

Запомни слово

Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. У каждого на столе набор рисунков или фотографий членов их семей. Учитель называет слово, например “a mother” , учащиеся показывают рисунок или фотографию мамы. В случае ошибки учащийся отдает рисунок. Побеждает тот, кто сохранит все рисунки или фото.

Игру можно усложнить: после перечисления учителем всех слов, каждый учащийся рассказывает о своей семье: “I have got a mother, a father and a sister”.

Кто это?

Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. Первый играющий выбирается считалкой. Он выходит на середину класса и с помощью мимики и жестов изображает кого –либо из членов семьи. Например: «ведет машину» – папа, «читает газету» - дедушка, «играет в классики» – сестренка и т.д. Остальные учащиеся угадывают, кого в данный момент изображают, используя структуру “Are you a mother?” Угадавший сменяет первого играющего. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.

Слова – родственники.

Играют все одновременно. Они стоят, построившись в линейку. У них в руках две карточки: “happy face” и “unhappy face”. Учитель называет слова по теме «Семья». Услышав слово по теме, учащиеся поднимают карточку “happy face”, в противном случае – “unhappy face”. Играющий, совершивший ошибку, выбывает из игры. Вопрос о награждении фишкой учитель решает самостоятельно.

Закончи слово.

Играют все одновременно. Дети стоят полукругом. Учитель поочередно бросает мяч каждому учащемуся и начинает проговаривать слово по обозначенной теме. Ученик возвращает мяч учителю, называя слово полностью. Например:

Учитель (бросая мяч) Sis... Ученик

(возвращая мяч) Sister.

Играющий, совершивший ошибку, выбывает из игры. Вопрос о награждении фишкой учитель решает самостоятельно.

Животные Покажи картинку.

Играют все дети одновременно. Они стоят, построившись в линеечку. В руках у них карточки с изображением животных. Учитель поочередно называет животных. Учащийся, у которого в руках карточка с названным животным, делает шаг вперед, подняв ее над головой и повторяя за учителем название животного. Учащийся, не справившийся с заданием, выбывает из игры. Оставшиеся в кругу объявляются победителями и получают фишки.

Поменяйтесь местами.

Дети становятся в круг. Играют все одновременно. В руках у них карточки с изображением животных. Учитель называет двух животных. Дети, имеющие карточки с изображением этих животных, быстро меняются местами.

Поиграем с мячом.

Дети становятся в круг. Играют все одновременно. Они перебрасывают мяч друг другу, называя при этом животное. Тот, кто не смог назвать животное, выбывает из игры. Повторения запрещаются. Победителями объявляются все оставшиеся в кругу дети.

Дорожка.

Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. Учащийся, сказав: "I have got a ...", продвигается вперед, при этом на каждый свой шаг он называет слово, обозначающее животное. Повторения запрещены. Количество названных слов фиксируется. Победителем объявляется тот, кто назвал наибольшее количество животных.

Цирк.

Дети играют в парах. Партнеров выбирают по желанию или по жребию. Задача каждой пары – подготовить цирковое выступление дрессированного животного, вследствие чего дети поочередно исполняют роль дрессировщика и животного. На подготовку дается 2-3 минуты, после этого начинается «представление». Пары поочередно выходят на арену. Дрессировщик говорит: "I have an elephant. My elephant can run. My elephant can jump". Учащийся в роли

слона выполняет называемые действия. Затем учащиеся меняются местами и «представление» продолжается.

Угадай-ка.

Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. Считалкой выбирается первый играющий. Он берет одну из карточек с изображением какого-либо животного (карточки разложены картинкой вниз). Не показывая картинку детям, учащийся составляет загадку. Например: "It is big. It is brown. It can go, run, and climb. It cannot fly." Отгадавший загадку берет следующую карточку и составляет новую загадку. Игра продолжается.

Кто ты?

Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. Выходя на середину классной комнаты, они изображают какое-либо животное с помощью характерных движений, мимики, жестов. Остальные угадывают, используя вопросы: "Are you a cat? Are you a bear?" И т.д. Отгадавший сменяет товарища, игра продолжается.

Какая обезьянка?

Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. Учитель, поочередно обращаясь к каждому, называет животное. Учащийся быстро отвечает, называя прилагательные, характеризующие это животное.

Например:

Учитель: A monkey! Ученик:

Brown, funny, nice!

Кто это?

Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. Учитель называет несколько прилагательных, поочередно обращаясь к каждому учащемуся. Тот в свою очередь называет животное, для которого характерны названные признаки. Например:

Учитель: Big, grey!

Ученик: An elephant!

Я знаю три слова.

Дети сидят на своих местах. Учитель каждому ученику поочередно называет изученную тему. Учащийся в ответ говорит три слова:

Учитель: Animals!

Ученик: An elephant, a bear, a cat!

Хлопай – топай!

Дети стоят около своих парт. Играют все одновременно. Учитель называет словарный ряд. Услышав слово по заданной теме, учащиеся хлопают в ладоши один раз, услышав инородное слово, топают ногой один раз. Игра на внимание, победителей в игре нет.

Назови слово по теме.

Все дети одновременно садятся в круг. Каждому учащемуся учитель называет слово полюбой из пройденных тем, а тот в свою очередь называет еще одно слово по этой теме.

Например:

Учитель: Five!

Ученик: Seven!

Учитель: Red!

Ученик: Blue!

Каждый раз, называя слово, ученик берет себе фишку. Выигрывает собравший больше всех фишек.

Эхо.

Играет вся учебная группа одновременно. Дети сидят полукругом. Учитель – с мячом в руках перед ними. Катая мяч от ученика к ученику, учитель называет английские слова или предложения по теме. Учащиеся повторяют услышанное, имитируя эхо, и перекатывают мяч учителю. В игре нет победителей.

Испорченный телефон.

Ведущий игрок шепчет сидящему с краю ученику на ухо слово/предложение на иностранном языке. Следующий игрок шепчет это слово/предложение своему соседу и т.д. Игру можно проводить на две или более команды. Выигрывает та команда, которая быстрее и без ошибок передаст названное слово/фразу последнему игроку.

Фокусники

Для проведения этой игры потребуются карточки с транскрипционными знаками. Учитель объявляет детям, что они могут быть фокусниками, т.е. заменив один звук в слове, превратить один предмет в другой. Например: [dog – frog], [foks – boks], [pig – stik] и т. п. Игра проводится по командам или индивидуально. В помощь можно использовать картинки.

Знакомство

Say hello

Hello-здравствуй

Hi - привет, а что же мне сказать в ответ?

Пожалуй, буду вежлив я – Good morning милые друзья.

Жил-был на свете **маленький кролик**.

Он по утрам говорил всем: «Good morning» Солнечный зайчик смеялся в

ответ:

«Доброе утро! Good morning!

Hello! Всем привет!»

Как здороваться Даже если ты молчун, Даже если бука,
Говори: "Good afternoon!" Если встретишь друга. Это днем, когда
светло И спешишь не очень.

А спешишь, скажи: "Hello!" Как бы, между прочим. Вечер выдался
плохой,

С ветром или с ливнем. Все равно, придя домой, Ты скажи: "Good
evening!" Посмотри: опять светло, Синь на небосклоне.

Утро доброе пришло. Говори: "Good morning!"

До свидания

Будь вежлив и не забывай,Прощаясь говорить: "Good-bye!"

Good - byeGood - bye,Good - bye,Good - byeMy doll.

Good - bye,Good - bye,Good - byeYou all.

*“What is your name?”*What is your name? What is your name?

Now tell me, please, What is your name? My name is Helen, My

name is Helen, My name is Helen,

That`s my name.

Зарядка

One, two, three

(please)

Нор,hor,hor!

One, two, threeStop!

One, two, three

(please)

Нор,hor,hor!

Считалка Посчитать хочу я вам: Вот одна овечка, one. К ней шагают по мостуСразу две овечки, two.

Сколько стало? Посмотри. Три теперь овечки, three.

Вон еще недалеко.

Их уже — четыре, four.

К ним спешит овечка вплавь —Стало пять овечек, five.

Вдруг, откуда не возьмись Еще овечка — шесть их, six.

Это кто за стогом сена? Семь уже овечек, seven. Стал считать я их скорей —Получилось восемь, eight.

Но на двор явились к намПочему-то девять, nine. Я считал их целый день, Оказалось десять, ten.

Ну а ты, хочу я знать, Сможешь всех пересчитать?

One, two, three, four, Mary's at the cottage door!
Five, six, seven, eight, Eating cherries off the plate.

Hello, Pam!

Hello, Pam! Hello, May! How are you?

Fine! I'm ten today!

Я и моя семья

Father, mother, Sister,
brother, Hand in hand
With one another.

My family

I have a mother, I have a
father,

I have a brother Paul.

I have an aunt, I have an
uncle,

How I love them all!

Good night, Mother, Good
night, Farther, Kiss your
little son. Good night, Sister,
Good night, Brother, Good
night, everyone.

How is your mother?She is fine, thanks. How is your father? He is
fine, thanks!

Dear mother, dear father,I like you!

Dear mother, dear father,Do you like me, too?

I like to playI like to jumpI like to run

I like to playIt`s fun.

Clap, clap, clap your hands,Clap your hands together.

Stamp, stamp, stamp your feet,Stamp your feet together.

Spin, spin, spin around,Spin around together.

Dance, dance, dance a dance,Dance a dance together.

Fly, fly, fly up high, Fly up high together.

Swim, swim, swim ahead,Swim ahead together.

Nod, nod, nod your head,Nod your head together.

Мир моих увлечений

One, two, I like you. One, two, I like you. One, two, three, you like me and I

like you. One, two, I like you. One, two, I like you.

One, two, three, you like me and I like you. (I do!)

I like to skip

I like to skip, I like to jump,

I like to run about, I like to play,

I like to sing,

I like to laugh and shout.

Hands up! Hands down! Hands on hips!

Sit down! Hands up! To the sides! Bend left!

Bend right!

One, two, three! Hop! One, two, three! Stop!

Stand still!

Я и мои друзья

It`s fun to be this It`s fun to be that To jump like a dog To mew
like a cat. **Look! It`s a clown.**

He is orange, green, and brown

He is purple, red, and blueHe is yellow, too

Head and shoulders,

knees and toes, knees and toes, knees and toes!

Head and shoulders,knees and toes,

eyes, ears, mouth and nose!

I see green,

I see yellow,

I see that funny fellow,I see white, I see black,

I see this and that, and that.

Colours

Red, yellow, pink and white.Let's play ball day and night!

My cat is fat, My cat is black.

My cat likes rats –Both lean and fat.

У меня есть собачка ЛайкаОна мне нравится

I like it

«И ты мне нравишься, хозяйка»Сказала по-собачьи Лайка.

Кот

Кот ни в чем не виноват. Он всегда был белый, white. Но залез в трубу на крыше, Черный, black, оттуда вышел

Собака

Очень длинный поводокУ моей собаки, dog.

Поводок в руке держу,А ее не нахожу.

В пруд без спроса окунуласьИ довольная вернулась.

Светофор

Знаю, самый строгий цвет В светофоре красный, red. Если вдруг он загорится, Все должны остановиться!

Море и солнце

Нарисую кораблю Море синей краской, blue.А потом раскрашу смело

Солнце желтой краской, yellow.

Волны плещут через край.Новый лист скорей давай!

Шоколадка

Больше всех цветов по нраву Мне коричневый цвет, brown. Потому

что очень сладкий Цвет у каждой шоколадки **Мандарин**

Вот неспелый мандарин. Он пока зеленый, green. Но созреет, и

запомнишь

Ты оранжевый цвет, orange.

Мышка

Котик, котик, пожалей Мышку серенькую, grey. Если очень

хочешь кушать, Кушай яблоки и груши.

Загадка

Солнце - yellow, небо - blue.

Очень я глядеть люблю

В стеклышко цветное, glass, Закрывая левый глаз.

Небо - purple, солнце - red.

Догадайся, что за цвет У волшебного стекла,

Раз береза pink была? (розовый)

I see pink, I see brown,

I stand up, I sit down, I see red, I see blue,

I see you, and you, and you.

Red, yellow, pink and white. Let's play ball day and night!

Моя школа

My Class

1, 2, 3. 1, 2, 3.

I like school and school likes me!

This is my right hand,

I'll raise it up high (Raise the right hand) This is

my left hand,

I'll touch the sky. (Raise the left hand.) Right

hand, (Show the right palm.) Left hand,

(Show the left palm)

Roll them around. (Roll hands around) Left

hand, (Show the left palm) Right hand, (Show

the right palm)

Turn around, turn around.

Мир вокруг меня

Giraffes are tall, with necks so long. (Stand on tip toes; raise arms high up into the air)

Elephants' trunks are big and strong. (Make trunk with a hand and an arm) Zebras have stripes and can gallop away, (Gallop around in a circle) While monkeys in the trees do sway. (Sway back and forth)

Old crocodile swims in a pool so deep, (Pretend to swim)

Turtles in the sun go to sleep. (Lay head on hands and close eyes)

Свинка

Что за странная картинка: Pig, воспитанная свинка Прямо в луже
разлеглась. Вот как свинки любят грязь

Лев

На кого щенок залаял?
В клетке лев огромный, lion. Пусть узнает царь зверей, Кто
зубастей и смелей!

Мышь

Мышка, mouse, сон видала, Будто ростом с гору стала. И как
маленькая мошка Перед ней стояла кошка. Храбро глядя сверху
вниз,
Мышь сказала ей: "Кис-кис!"

В лесу

Собирать для печки хворост Я отправился в лес, forest, Ни ружья не
взял, ни пуль — Не боюсь я волка, wolf.
Я ничуть не оробею, Повстречав медведя, bear. Захочу, схвачу за
хвост Рыжую лисицу, fox.
Только то, что я не трус, Позабыл соседский гусь. Встал он грозно
на пути.
Как теперь мне в лес пройти?

В зоопарке

Где увидеть отгадай-ка В городе тигренка, tiger, Или горную
козу?

Только в зоопарке. Zoo.

Кто в далеких странах не был, Здесь найдет верблюда, camel, И
конечно Крошку Ру Кенгуренка, kangaroo.

И похожая на тигра Вся в полоску зебра, zebra.

Дал банан я обезьянке. Рада обезьянка, monkey, Жаль, чем
угостить не знал Крокодила, crocodile.

Предложил ему конфету — Он обиделся за это.

Подходить не велено Мне к слоненку, elephant.

Он ужасно озорной: Обливает всех водой.

Страна/страны изучаемого языка и родная страна

Up, down, Up, down,

Which is the way To London Town? Where? Where?

Up in the air, Close your eyes –

And you are there!

London Bridge

London Bridge is falling down, falling down, falling down, London

Bridge is falling down, My fair lady!

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.

Шалтай-болтай

Шалтай-Болтай Сидел на стене. Шалтай-Болтай Свалился во
сне.

Вся королевская конница, Вся королевская рать
Не может Шалтая, Не может Болтая, Шалтая-Болтая, Болтая-
Шалтая,
Шалтая-Болтая собрать.

Bingo

There was a farmer had a dog,

And Bingo was his name,

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!

Teddy Bear, Teddy Bear, touch your nose Teddy Bear, Teddy Bear,

touch your toes; Teddy Bear, Teddy Bear, touch the ground, Teddy

Bear, Teddy Bear, turn around.

Teddy Bear, Teddy Bear, turn around, Teddy Bear, Teddy Bear, touch the ground, Teddy Bear, Teddy Bear, reach up high Teddy Bear, Teddy Bear, wink one eye, Teddy Bear, Teddy Bear, slap your knees, Teddy Bear, Teddy Bear, s