

Серия
«Учусь на русском!»

грамота

Дополнительные материалы

Начальная школа. Часть 1

грамота

Учусь на русском!

Начальная школа

Часть 1



Элементарный уровень

ФГОС НОО

С. 7, № 4

Цель: диагностика умения писать своё имя по-русски.

Вам понадобятся: чистые листы бумаги,
цветные карандаши, фломастеры.

- Инструкция:**
- Подготовьте листы А4 по количеству учеников.
 - Раздайте ученикам листы: один ученик получает один лист.
 - Объясните **правила**.

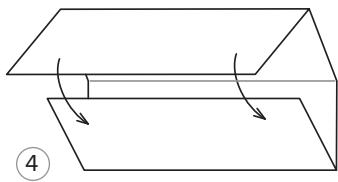
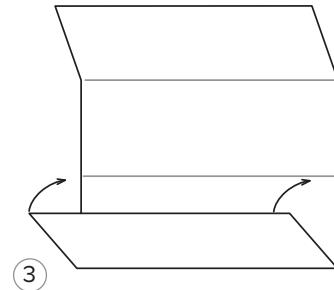
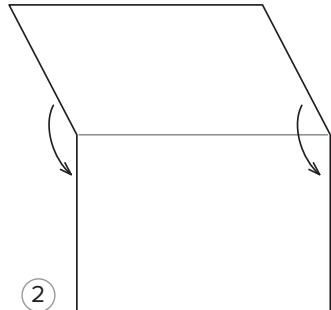
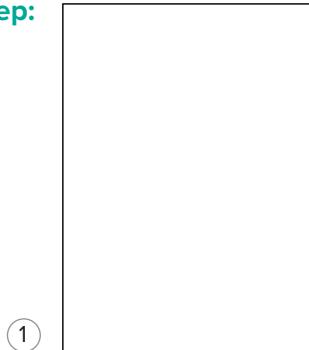
Попросите сложить из листов треугольную карточку и написать своё имя по-русски на одной из сторон карточки. Предложите ученикам украсить карточки, как им нравится.

- По завершении задания попросите учеников прочитать имена друг друга.

! Дети могут по желанию написать своё имя печатными или прописными буквами.

⌚ Примерное время выполнения задания: **5–7 минут**.

Пример:



C. 8, № 9. Игра «Покажи без слов»

Игра 1

Цель игры: запоминание наиболее частотных инструкций, которые используются в процессе обучения, и закрепление умения им следовать.

Инструкция:

1. Распечатайте комплект карточек.
2. Объясните **правила игры**.

Учитель достаёт карточку с названием действия, озвучивает группе, ученики показывают жест, подходящий к названному действию, учитель оценивает правильность понимания действий всеми учениками.



Если ученики затрудняются показывать жесты к каким-то действиям, учитель показывает сам.

3. По завершении игры следует повторить те инструкции, которые планируется использовать на занятиях, чтобы они были однозначно понятны ученикам.

Пример: Слушай! (*Дети прикладывают руку к уху.*)

Подними руку! (*Дети поднимают руку вверх.*)



Примерное время игры: **3–5 минут**.

Игра 2

Цель игры: выработка собственной системы жестов для обозначения инструкций.

Инструкция:

1. Распечатайте комплекты карточек по количеству учеников.
2. Раздайте карточки: один ученик получает одну карточку.
3. Объясните **правила игры**.

Каждый ученик придумывает жест, который обозначает действие. Если ученик не знает слово или не может придумать жест, он просит помочь учителя. Каждый ученик по очереди показывает свой жест, а группа угадывает. Если жест всем кажется подходящим, то он закрепляется за конкретным действием. За каждой инструкцией, которая будет использоваться на занятиях, закрепляется свой жест. Это задание можно использовать, чтобы договориться с учениками о собственных знаках. Например, складывать руками сердечко, если кто-то хорошо ответил.



Если ученики затрудняются показывать жесты к каким-то действиям, учитель показывает сам.

4. По завершении игры проводится проверка: учитель называет действие — ученики показывают жест; ученики называют действие — учитель показывает жест.



В дальнейшем при необходимости учитель может экономить время занятия, используя жесты вместо озвучивания заданий.



Слúшай.

Прочитáй.

Смотри.

Говори.

Поднимй рúку.

Вырезáй.

Наклéй.

Нарису́й.

Открóй учéбник.

Закрóй учéбник.

Встань.

Сади́сь.

Подойдí к доскé.

Сотри с доскý.

Возьми мел.

Возьми мárкер.

Пиши́ на доскé.

Поверни́сь напráво.

Поверни́сь налéво.

С. 9, № 12

Цель: закрепление умения анализировать информацию и находить логические связи между частями текста.

Инструкция:

1. Распечатайте комплекты карточек на каждую пару учеников.
2. Разделите учеников на пары, раздайте карточки: одна пара получает один комплект.
3. Объясните **правила**.

Учащимся надо составить пары из карточек —
формулировка задания + подходящее задание.

4. По завершении задания предложите ученикам назвать уроки, на которых они могут делать такие задания.

Пример:

Реши пример.	20 + 10 =
--------------	-----------

Ответы:

Реши пример.	$34 + 6 =$
Реши задачу.	У Маши два яблока. Она съела одно. Сколько у неё яблок?
Составь из слов предложения.	Маша, любит, на, гулять, площадке.
Собери из букв слово.	З Я К Ы
Составь из слогов слово.	кра-та-со



Решай пример.

$$34 + 6 =$$

Решай задачу.

З я к ы

Составь из слов предложени.

кра-та-со

Собери из букв слово.

У Мáши два яблока.

Она съела одно.

Сколько у неё яблок?

Составь из слогов слово.

Мáша, любит, на, гулять,
площадке.

С. 15, № 9

Цель: закрепление умения формулировать вопросы об увлечениях и отвечать на них.

Инструкция: 1. Распечатайте карточки по количеству учеников. Если в группе больше восьми учеников, карточки могут повторяться.

2. Раздайте карточки: один ученик получает одну карточку.

3. **Объясните правила.**

Ученики ходят по классу и разыгрывают диалоги. Один ученик называет предмет на своей карточке, а второй формулирует вопрос, связанный с подходящим к рисунку увлечением.

! Обратите внимание учеников на то, что необходимо использовать фразы «Ты любишь...?», «Тебе нравится...?» при составлении вопросов. Каждый ученик должен задать минимум два вопроса и ответить минимум на два вопроса другого ученика.

4. Покажите пример диалога всей группе.

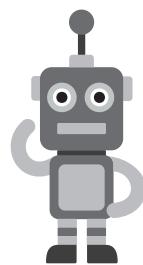
! В группе с более подготовленными детьми предложите задавать разнообразные вопросы об увлечениях («Ты интересуешься/увлекаешься футболом?» «Что тебя больше всего привлекает в чтении?») и составлять более сложные ответы («Я собираю коллекцию футбольных мячей». «Я люблю чинить фотоаппараты»).

⌚ Примерное время выполнения задания: **5–10 минут.**

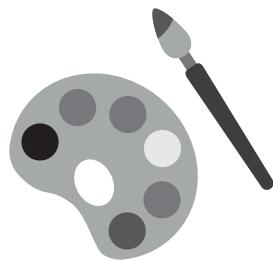
Возможный ответ:

 робот	— У меня есть робот. — Ты любишь собирать роботов? / Ты любишь робототехнику? — Да, мне нравится собирать роботов.
 мяч	— У меня есть мяч. — Тебе нравится играть в футбол? — Да, я люблю играть в футбол.
 микрофон	— У меня есть микрофон. — Ты любишь петь? — Да, мне нравится петь.
 книга	— У меня есть книга. — Ты любишь читать? — Да, я люблю читать.

 кисти и краски	<p>— У меня есть кисти и краски. — Ты любишь рисовать? — Да, мне нравится рисовать.</p>
 фотоаппарат	<p>— У меня есть фотоаппарат. — Тебе нравится фотографировать? — Да, мне нравится фотографировать.</p>
 клюшка и шайба	<p>— У меня есть клюшка и шайба. — Ты любишь играть в хоккей? — Да, я люблю играть в хоккей.</p>
 перчатки	<p>— У меня есть перчатки. — Тебе нравится бокс? — Да, мне нравится бокс</p>



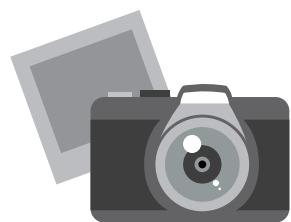
робот



кисти и краски



мяч



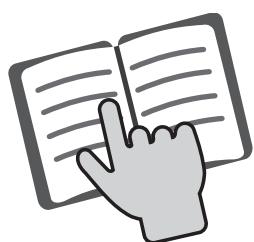
фотоаппарат



микрофон



клюшка и шайба



книга



перчатки

С. 17, № 15

Цель: применение умения использовать в речи наречия со значением частоты, формулировать вопросы и ответы.

Инструкция:

1. Распечатайте карточки по количеству учеников.
2. Раздайте карточки: один ученик получает одну карточку.
3. Объясните **правила**.

Ученики ходят по классу и задают друг другу вопросы, используя в нём слово/словосочетание со своей карточки. Каждый ученик должен задать минимум два вопроса и ответить минимум на два вопроса другого ученика.

4. При необходимости напишите на доске наречия «часто»/«редко»/«обычно»/«иногда» и покажите пример диалога всей группе.



Покажите ученикам, что вопрос обычно задается при помощи слова «часто»: «Ты часто играешь в футбол?».

5. По завершении игры попросите учеников сказать, что они делают часто.

Пример:

- Что ты делаешь часто/редко/никогда/иногда?
- Я часто играю с кошкой.



Примерное время выполнения задания: **5–10 минут**.



Не исправляйте ответы учеников. Необходимо создать дружелюбную атмосферу, в которой дети смогут взаимодействовать друг с другом. Фиксируйте ошибки для последующего обсуждения и отработки. Помогайте только в случае затруднения при выполнении задания.

Возможный ответ:

 занимаюсь танцами	<ul style="list-style-type: none"> — Ты часто занимаешься танцами? — Нет, я редко занимаюсь танцами.
 вяжу	<ul style="list-style-type: none"> — Ты часто вяжешь? — Я никогда не вяжу.
 хожу на рыбалку	<ul style="list-style-type: none"> — Ты часто ходишь на рыбалку? — Да, я иногда хожу на рыбалку.
 путешествую	<ul style="list-style-type: none"> — Ты часто путешествуешь? — Да, я часто путешествую.

	готовлю	— Ты часто готовишь? — Да, я часто готовлю.
	играю в футбол	— Ты часто играешь в футбол? — Нет, я редко играю в футбол.
	плаваю	— Ты часто плаваешь? — Я иногда плаваю.
	рисую красками	— Ты часто рисуешь красками? — Да, я часто рисую красками.
	читаю книги	— Ты часто читаешь? — Да, я иногда читаю.
	пою	— Ты часто поёшь? — Нет, я никогда не пою.



занимаюсь танцами



играю в футбол



вяжу



плываю



хожу на рыбалку



рисую красками



путешествую



читаю книги



готую



пою

С. 25, № 40. Игра «Семейные хобби»

Цель игры: закрепление умения составлять устный рассказ по иллюстрации с опорой на вопросы.

Инструкция:

1. Распечатайте карточки на каждую пару/мини-группу. Если групп больше четырёх, карточки могут повторяться.
2. Разделите учеников на пары/мини-группы, раздайте карточки: одна пара/мини-группа получает одну карточку.
3. **Объясните правила игры.**

Ученики придумывают рассказ об изображённой на карточке семье по вопросам и презентуют его перед остальными группами.

4. Проверьте понимание каждого опорного вопроса, покажите пример предложения на каждый вопрос всей группе.
5. По завершении игры каждый ученик говорит, что можно делать всей семьёй.



Примерное время игры: **7–10 минут.**

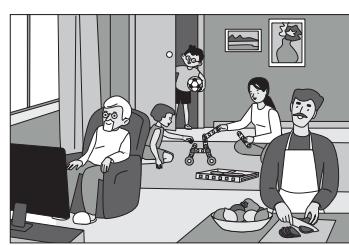
Возможный ответ:



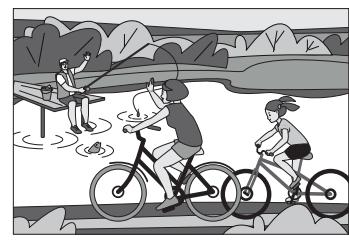
Семья 1. Бабушка любит вязать. У неё в руках спицы и шарф. Дедушке нравится читать. У него в руках газета. Брат (сын) любит играть в игрушки. У него есть игрушки. Сестра (дочь) любит решать задачи. На столе лежит учебник по математике. Папа любит фотографировать. У него фотоаппарат. Мама любит танцевать. Вместе вся семья может читать



Семья 2. Бабушке нравится садоводство. Она поливает цветы. Мама любит готовить. Она варит суп в кастрюле. Сын любит играть. Он играет с машинкой. Папа и дочь любят робототехнику. Они собирают модель робота. Вся семья может вместе смотреть фильмы



Семья 3. Дедушке нравится смотреть телевизор. Папа любит готовить. У него есть фартук и нож. Мама и дочь любят собирать конструктор. Сыну нравится футбол. У него есть футбольный мяч. Все члены семьи могут вместе играть в настольные игры



Семья 4. Мама и дочь любят кататься на велосипеде. Папа любит рыбалку. У него есть удочка. Все вместе они могут гулять



1. Какие хобби у членов семьи?
2. Почему ты так думаешь?
3. Что они могут делать вместе?



1. Какие хобби у членов семьи?
2. Почему ты так думаешь?
3. Что они могут делать вместе?



1. Какие хобби у членов семьи?
2. Почему ты так думаешь?
3. Что они могут делать вместе?



1. Какие хобби у членов семьи?
2. Почему ты так думаешь?
3. Что они могут делать вместе?

С. 32, № 7. Игра «Объясни слово»

Цель игры: закрепление умения объяснять слова.

Инструкция:

1. Распечатайте комплекты карточек на каждую группу учеников.
2. Разделите учеников на группы, раздайте карточки: одна группа получает один комплект.
3. **Объясните правила игры.**

Ведущий из каждой группы берёт одну карточку и объясняет слово на ней игрокам своей группы, рассказывая, для чего нужна эта часть тела. Тот, кто первый угадал слово в группе, меняется с ведущим ролями и вытягивает новую карточку. Выигрывает группа, которая объяснит больше слов.



Показывать части тела на себе нельзя.

4. Покажите пример предложения, объяснив любое слово с карточки всей группе.
5. По завершении игры определите победителя.



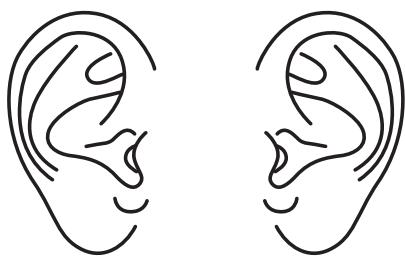
Если дети плохо знают части тела, рекомендуется найти и подписать части тела на плакате «Тело человека».

Пример: Они нам нужны, чтобы слушать. (Уши.)

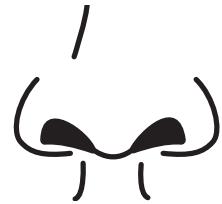
Вариант игры. Для небольшой группы можно провести игру, в которой один ученик сидит спиной к доске. Учитель пишет на доске одно слово из списка. Дети, которые видят слово, должны объяснить его тому, кто сидит спиной. Когда этот ученик угадывает слово, назначается следующий, они меняются местами.



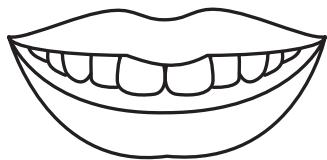
Примерное время игры: **5–7 минут.**



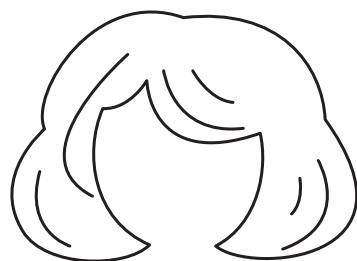
уши



ноздри



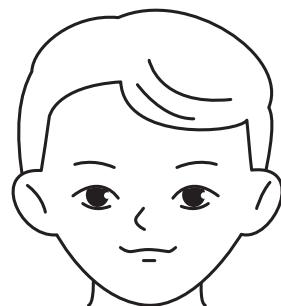
зубы



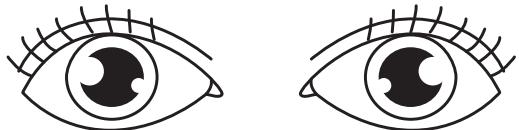
волосы



нос



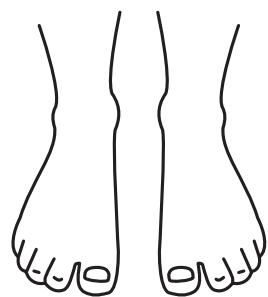
голова



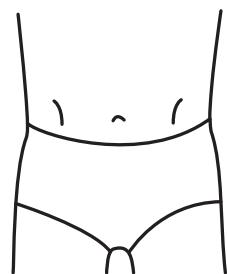
глаза



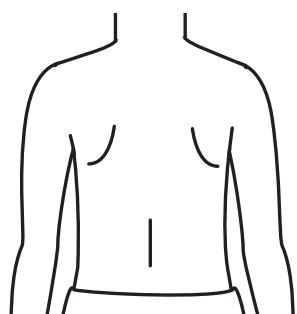
руки



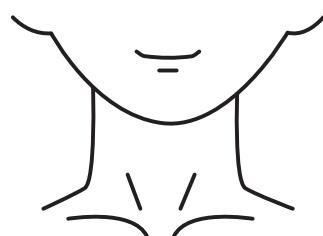
ноги



живот



спина



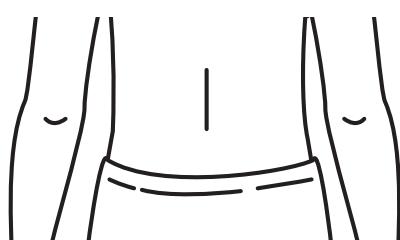
шея



лоб



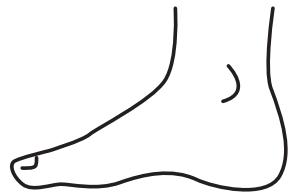
брови



поясница



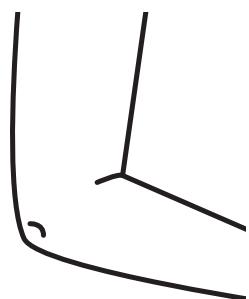
пята



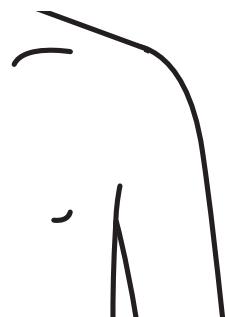
лоды́жка



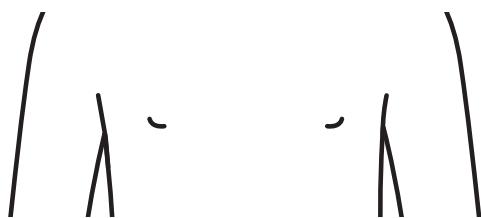
пáльцы



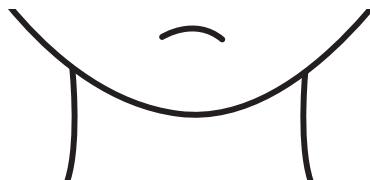
лóкоть



плечó



грудь



подборóдок



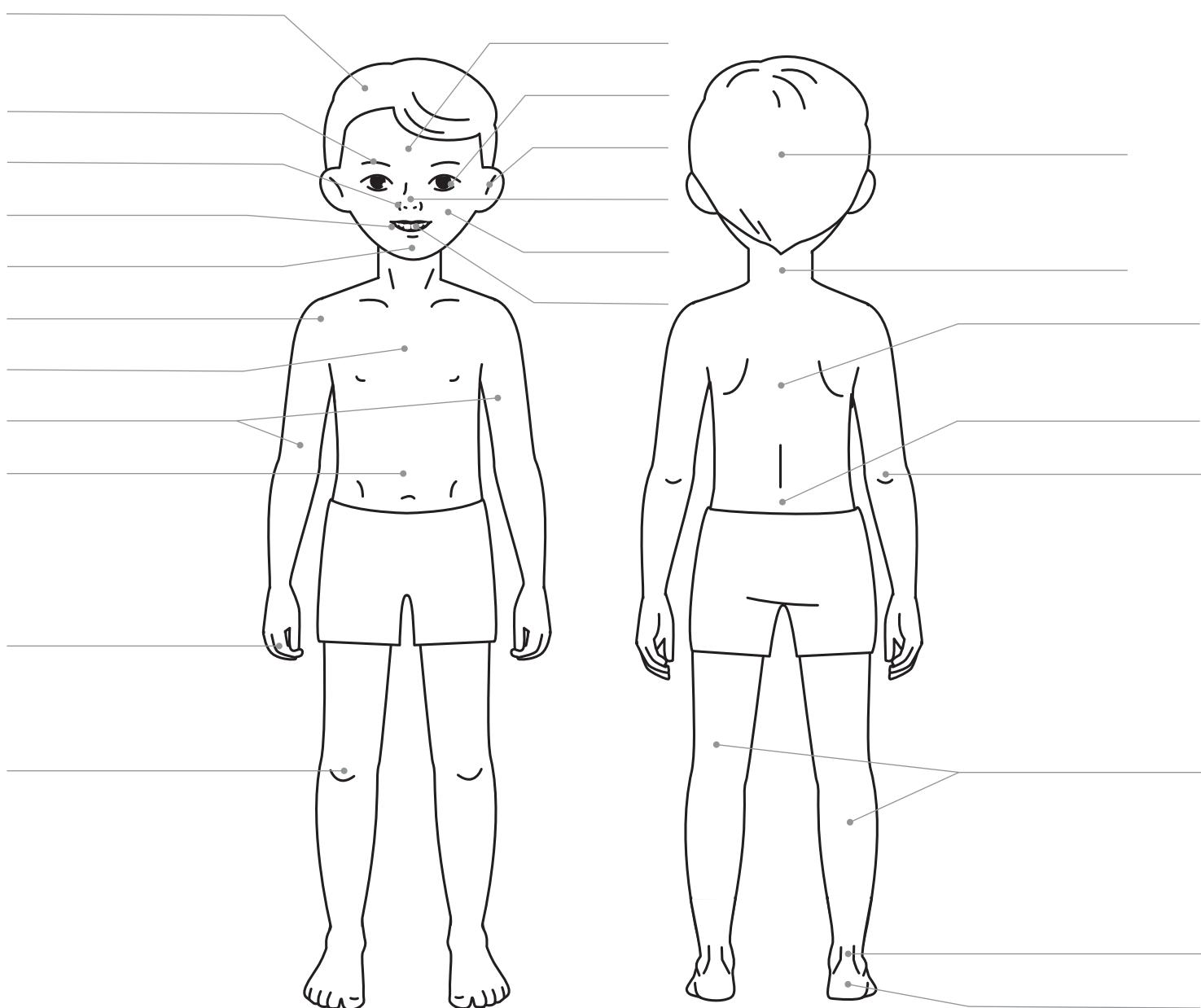
щёки



рот

Тéло человéка

Рот, уши, щёки, нóздри, колéно, подборóдок,
плечó, грудь, лóкоть, лоды́жка, поясни́ца, лоб,
пáльцы, пятка, бróви, шéя, живóт, спинá, ноги,
рúки, глазá, головá, нос, зúбы, вóлосы.



С. 33, № 11

Цель: закрепление умения использовать в речи изученную в разделе лексику, задавая вопросы и отвечая на них.

Инструкция:

1. Распечатайте карточки по количеству учеников.
2. Раздайте карточки: один ученик получает одну карточку.
3. **Объясните правила.**

Ученики подходят друг к другу и формируют пару: первый ученик задаёт вопрос «Что ты делаешь?», а второй ученик должен ответить на вопрос, используя слова с его карточки. Каждый ученик должен задать минимум два вопроса и ответить минимум на два вопроса другого ученика.



Обратите внимание учеников, что при ответе им необходимо составить две фразы: первую — с глаголом на карточке, вторую — с конструкцией «У меня (не) болит...», которая бы логически продолжала первую.

4. Покажите пример диалога всей группе.
5. По завершении задания каждый ученик называет, что он делает.

Пример: — Что ты делаешь?

— Я делаю зарядку. У меня не болит спина.



Примерное время выполнения задания: **7–10 минут.**



Не исправляйте ответы учеников. Они сами могут придумать другие части тела, которые будут зависеть от активности на карточке, или поменять действие. Также поощряйте учеников, если они придумывают нетипичные контексты.

Возможный ответ:

делать зарядку для глаз глаза	— Что ты делаешь? — Я делаю зарядку для глаз. У меня болят глаза.
ждать медсестру живот	— Что ты делаешь? — Я жду медсестру. У меня болит живот.
гулять в парке голова	— Что ты делаешь? — Я гуляю в парке. У меня болит голова.
пить чай с лимоном горло	— Что ты делаешь? — Я пью тёплый чай с лимоном. У меня болит горло.
плавать мышцы	— Что ты делаешь? — Я плаваю в бассейне. У меня не болят мышцы.
делать зарядку спина	— Что ты делаешь? — Я делаю зарядку. У меня не болит спина.



пить чай с лимоном
горло



гулять в парке
голова



плáвать
мышцы



ждать медсестру
живот



дéлать зарéдку для глаз
глазá



дéлать зарéдку
спинá

С. 43, № 44. Игра «День здоровья»

Цель игры: закрепление умения составлять предложения, находить логические связи между частями текста; развитие внимания.

Инструкция: 1. Распечатайте комплекты карточек по количеству учеников.

2. Раздайте карточки: один ученик получает одну карточку.

3. Объясните **правила игры**.

Ученики ходят по классу и ищут пару для своей карточки. Ученики должны сопоставить начало и конец предложений, соединив фразы

1) Чтобы ... , 2) нужно

4. Покажите пример составленного предложения всей группе.

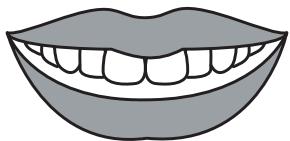
5. По завершении игры ученики читают получившиеся предложения вслух.



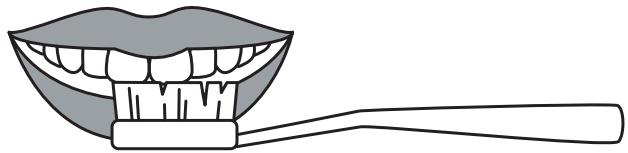
Примерное время игры: **5–7 минут**.

Ответ:

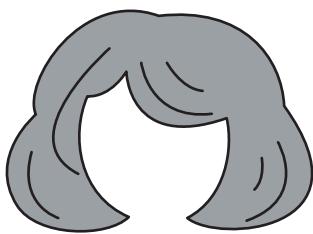
Чтобы зубы не болели,	нужно чистить их утром и вечером.
Чтобы волосы были чистыми,	нужно мыть голову.
Чтобы спина не болела,	нужно делать зарядку.
Чтобы живот не болел,	не нужно есть вредную еду.
Чтобы глаза не болели,	нужно делать гимнастику для глаз.
Чтобы развивать мозг,	нужно решать ребусы и задачи.
Чтобы уши не болели,	не нужно часто слушать громкую музыку.



Чтóбы зúбы не болéли,



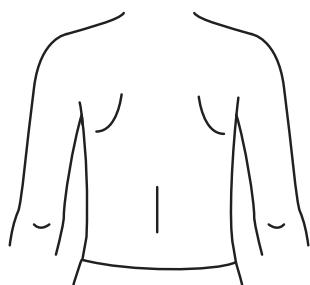
нúжно чýстить их утром
и вéчером.



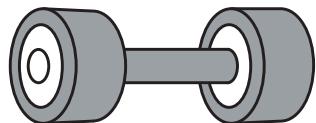
Чтóбы вóлосы бы́ли
чýстыми,



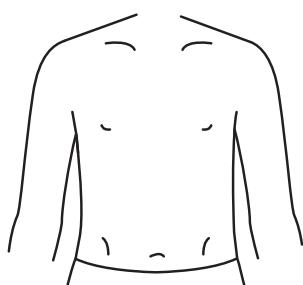
нúжно мыть гóлову.



Чтóбы спинá не болéла,



нúжно дéлать зарáдку.



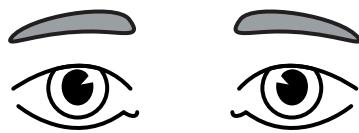
Чтóбы живóт не болел,



не нужнó есть врéдную
едý.



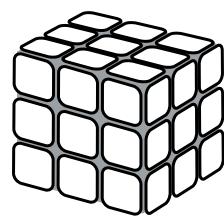
Чтобы глаза не болели,



нужно делать гимнастику для глаз.



Чтобы развивать мозг,



нужно решать ребусы и задачи.



Чтобы уши не болели,



не нужно слушать слишком громкую музыку.

С. 48, № 3. Игра «Объясни слово»

Цель игры: закрепление умения объяснять загаданное слово через указание качества и функции предмета, обозначаемого словом.

- Инструкция:**
1. Распечатайте один комплект карточек.
 2. Разделите учеников на группы.
 3. Объясните **правила игры**.

Ведущий каждой группы берёт одну карточку и объясняет слово на ней игрокам своей группы, не называя его. Тот, кто первый угадал слово в группе, меняется с ведущим ролями и вытягивает новую карточку. Выигрывает группа, которая объяснит больше слов.



Показывать слова на себе нельзя.

3. Приведите пример предложения, объяснив слово с любой карточки всей группе.
4. По завершении игры определите победителя.

Пример: Я хочу писать. Мне нужна она. (*Ручка*.)

Вариант игры. Для небольшой группы можно провести игру, в которой один ученик сидит спиной к доске. Учитель пишет на доске одно слово из списка. Дети, которые видят слово, должны объяснить его тому, кто сидит спиной. Когда этот ученик угадывает слово, назначается следующий ведущий.



Примерное время игры: **5–7 минут**.



Если дети хорошо справились с заданием 2 на с. 48 в учебном пособии, предложите им написать слова для объяснения из пройденных тем, чтобы игра стала интереснее.



ко́ньки

футбо́л

кра́ски

зубы

мы́ло

телефо́н

мяч

фотоаппара́т

голова́

щётка

хоккéй

лы́жи

стадио́н

воздух

вода́

С. 48, № 4. Игра «Бегающий диктант»

Цель игры: закреплять умение соотносить звучание и написание слова.

- Инструкция:**
1. Распечатайте список слов, разместите его в классе на достаточно большом расстоянии от парт учеников (например, на доске). Если групп больше четырёх, карточки могут повторяться.
 2. Разделите учеников на пары.
 3. Объясните правила игры.

Один из учеников в паре, «бегун», подбегает к списку слов 1 (висит на доске), читает и запоминает одно слово (или сразу несколько), затем возвращается к парте и диктует своему партнёру, «писателю», то, что запомнил. Когда все слова записаны, ученики меняются ролями, а учитель меняет список слов 1 на список слов 2. «Бегун» становится «писателем» и диктует следующие слова из списка слов 2.

Цель – записать все слова как можно быстрее и правильнее.



Дети должны начать диктовать слово после того, как добегут до своего места.

4. По окончании времени игры проверьте у каждой пары корректность записанных слов.
5. При необходимости определите пару-победителя, учитывая скорость и правильность выполнения задания.



Примерное время игры: **5–7 минут.**

хоккéй

бассéйн

стадиóн

велосипéд

хόбби
баскетбол

тénнис

гимнастика

С. 49, № 7

Цель: формирование орфографической зоркости и навыков правописания.

Вам понадобятся: цветные карандаши или фломастеры.

Инструкция: 1. Распечатайте рисунки на каждого ученика.

2. Раздайте рисунки: один ученик получает один рисунок.

3. Объясните **правила**.

Ученик вписывает пропущенные буквы в слова, а затем раскрашивает зоны, на которых написаны слова, разными цветами в зависимости от вписанной буквы.



Дети должны использовать только те цвета, которые указаны на рисунке.

4. Когда задание завершено, ученики показывают картинки друг другу.



Примерное время выполнения задания: **3–5 минут**.

Ответ: **ко**нъки, **г**олова, телевизо**р**, ли**цо**, спи**на**, тенни**с**, язы**к**, меся**ц**, гулять, баскетбол, путешес**тв**енник.



Впиши буквы в слова и раскрась рисунок.

к..ньки, г..лова, телевиз..р

красный

л..цо, сп..на, тенн..с

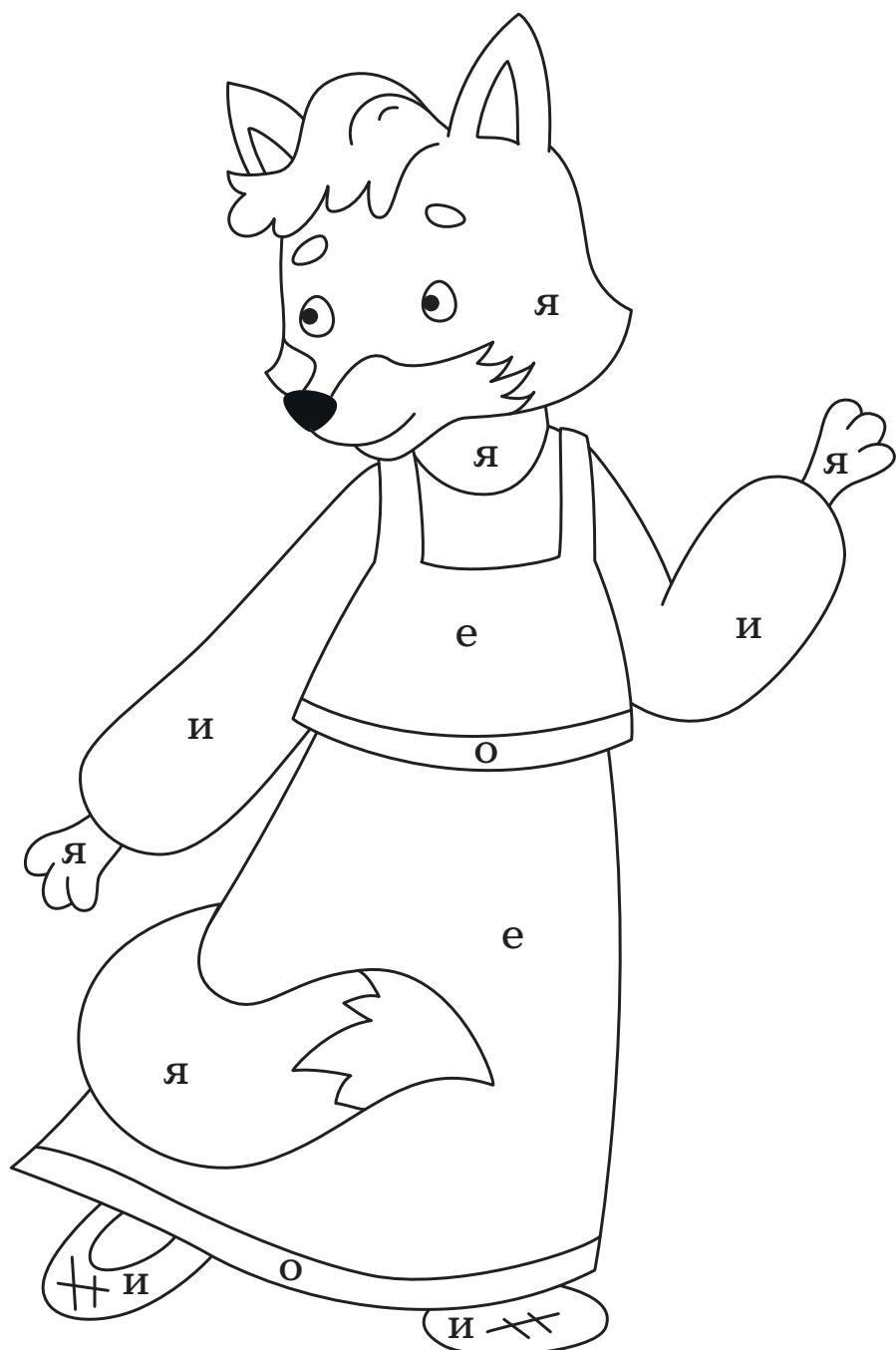
оранжевый

..зык, мес..ц, гул..ть

розовый

баск..тбол, пут..шеств..нник

жёлтый



Друзья из сказки

Цель развитие коммуникативных навыков, навыков работы в команде. Закрепление **проекта:** лексико-грамматического материала из тем 1 и 2.



Результатом этого проекта станет **лэпбук** — интерактивная книжка, которую дети создадут самостоятельно.

Применение данной технологии позволяет объединить изученный материал в единое целое. Ребёнок выступает в активной роли, отбирая и систематизируя подходящий ему материал. Лэпбук имеет высокую степень вариативности, может быть использован в разных по составу группах, легко адаптируется под индивидуальный и групповой форматы работы. Лэпбук развивает познавательно-исследовательскую деятельность, а также является средством художественно-эстетического развития.

- Этапы работы:**
1. Знакомство с планом работы.
 2. Создание проекта.
 3. Презентация проекта.
 4. Обсуждение и рефлексия.



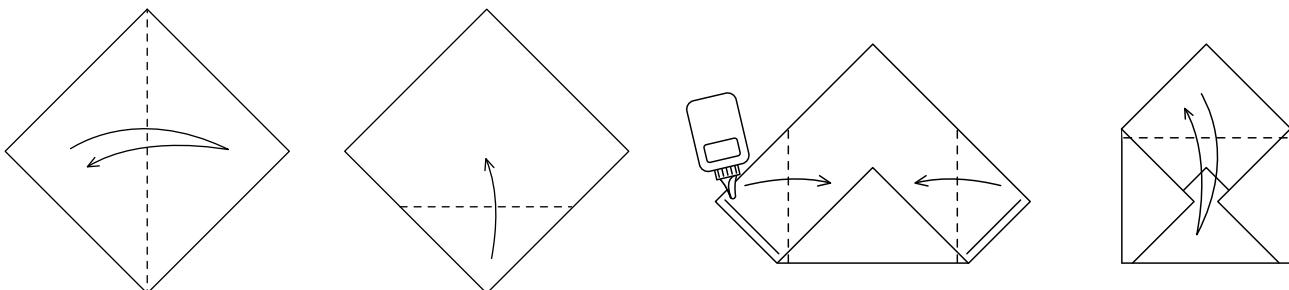
Рекомендуется распределить время на подготовку и презентацию проекта в зависимости от особенностей конкретной группы.



Примерное время выполнения: **1–3 часа** в зависимости от учебного плана.

Вам понадобятся: плотная бумага (по 2 листа на каждую группу); бумага для создания конвертов (по 5 конвертов на каждую группу); чистые листы бумаги; цветная бумага; цветные карандаши; фломастеры, ножницы; клей.

1. Разделите детей на группы (не более трёх человек). Рекомендуется объединить в одной группе учеников с разным уровнем подготовки.
2. Изучите с детьми материал для проекта на с. 50–51 учебного пособия. Сформулируйте цель проекта: выбрать любого персонажа сказки «Теремок» и рассказать о нём по образцу текста на с. 50; придумать своего собственного героя, которого не было среди персонажей сказки.
3. Раздайте каждой группе материалы для создания лэпбука.
4. Ученики делают заготовки для лэпбука: основание для лэпбука (папка, сделанная из плотной бумаги и клея); 5 конвертов из бумаги (4 конверта среднего размера и 1 маленький). При необходимости можно воспользоваться схемой:



5. Конверты размещаются на готовом основании лэпбука.
Дети подписывают конверты, как показано в пособии на с. 51:
1) «Любит» (увлечения); 2) «Делает» (действия); 3) «Полезно» (полезные привычки); 4) «Вредно» (вредные привычки); 5) «Сюрприз» — конверт с вопросительным знаком (придуманный герой).
6. Раздайте комплекты карточек так, чтобы у каждой группы были:
 - памятка «Сказочные герои»,
 - карточки с рисунками,
 - изображения героев,
 - слова-подсказки.
7. Ученики должны вырезать и раскрасить карточки, которые нужны для лэпбука.
8. Раздайте чистый лист для создания карточки нового героя для конверта «Сюрприз».
9. Ученики представляют свои работы.
10. Организуйте в кабинете выставку созданных лэпбуков.

Вариант реализации проекта. Предложите детям создать один большой общий теремок для всех героев (включая новых). Теремок может быть представлен на доске, а герои прикреплены с помощью магнитов.

Этот вариант реализации задания требует меньше времени на подготовительный этап, что поможет уделить больше внимания составлению рассказов учеников.



Более подготовленным ученикам предложите составить рассказ об увлечениях и привычках героя, которого они сами придумают.



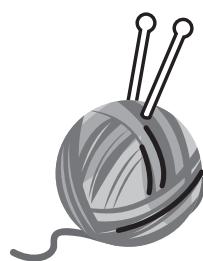
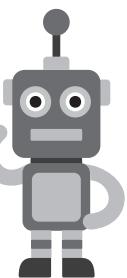
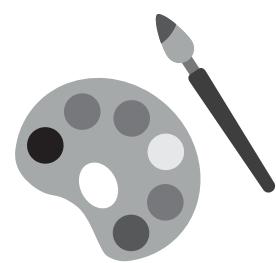
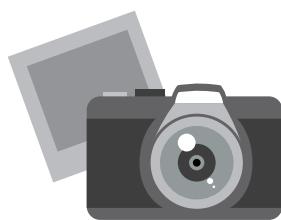
Друзья из сказки

1. Выбери сказочного героя. Раскрась его.
2. Выбери подходящие рисунки для своего героя.
 - Что ему интересно делать?
 - Какие у него могут быть привычки?
3. Составь рассказ о своём герое.
4. Придумай и нарисуй ещё одного героя, который тоже может жить в теремке. Положи его в конверт «Сюрприз».

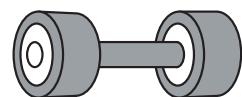
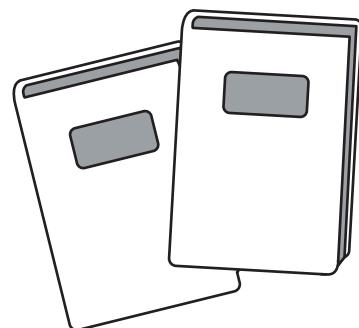
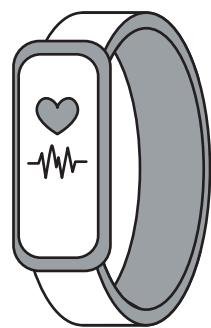
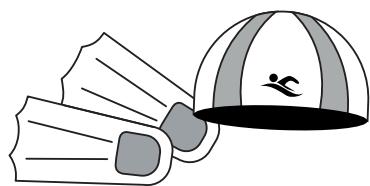
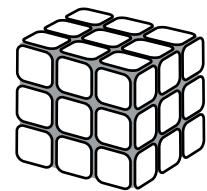
Друзья из сказки

1. Выбери сказочного героя. Раскрась его.
2. Выбери подходящие рисунки для своего героя.
 - Что ему интересно делать?
 - Какие у него могут быть привычки?
3. Составь рассказ о своём герое.
4. Придумай и нарисуй ещё одного героя, который тоже может жить в теремке. Положи его в конверт «Сюрприз».

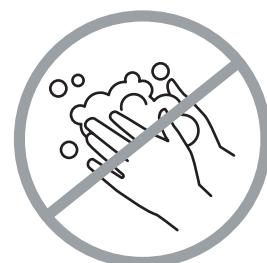
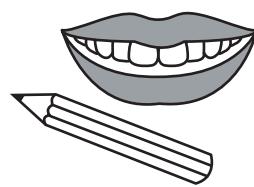
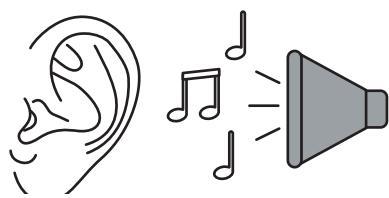
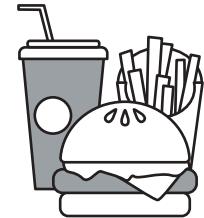
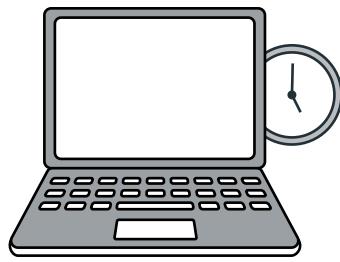
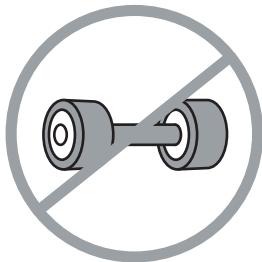
Увлечения

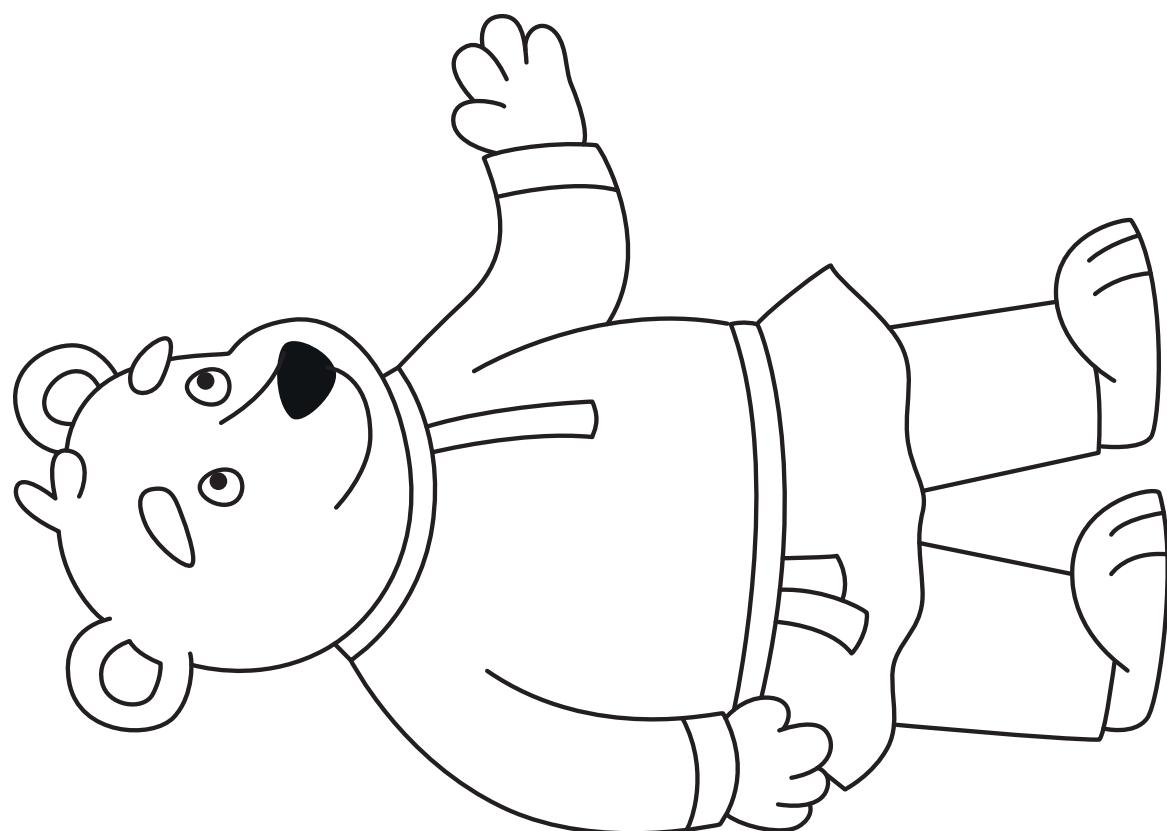
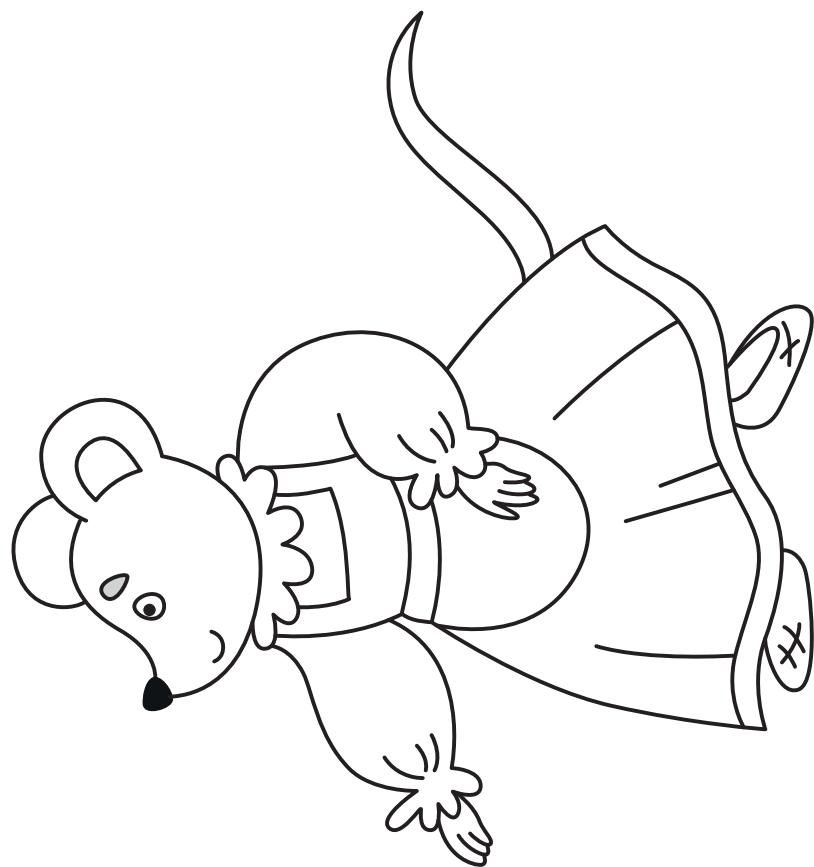


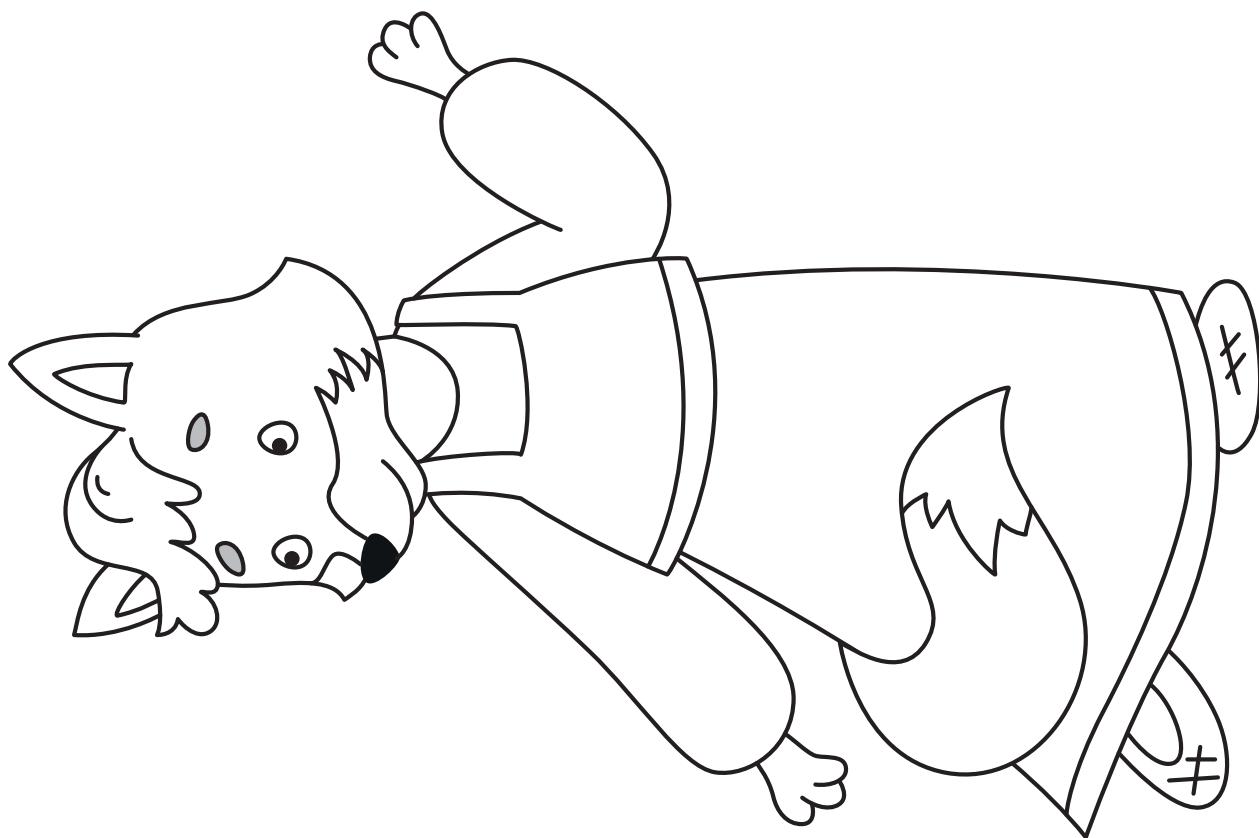
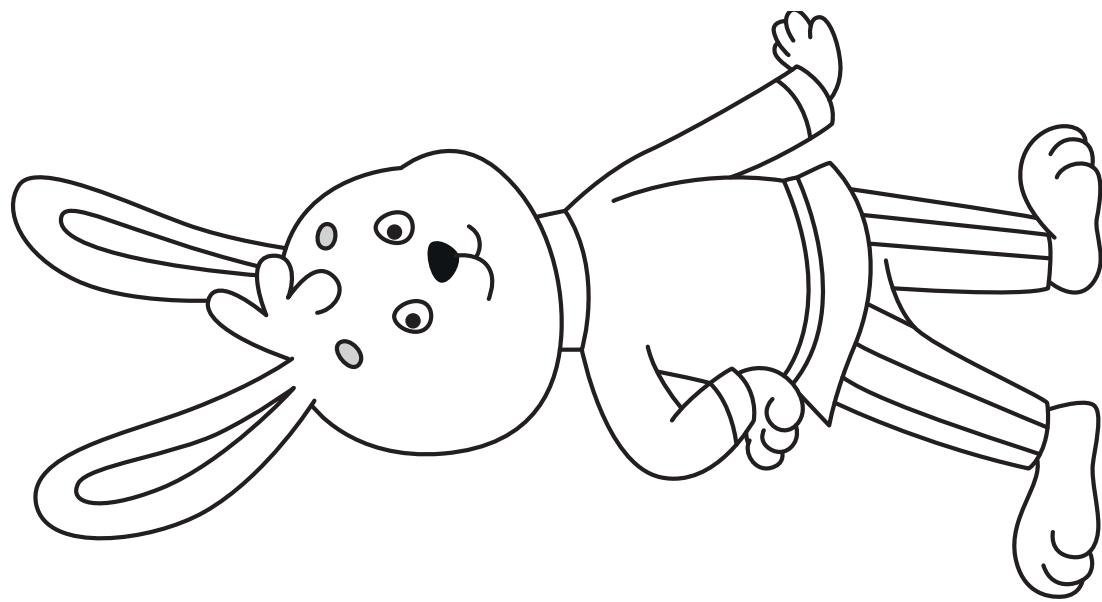
Полезные привычки

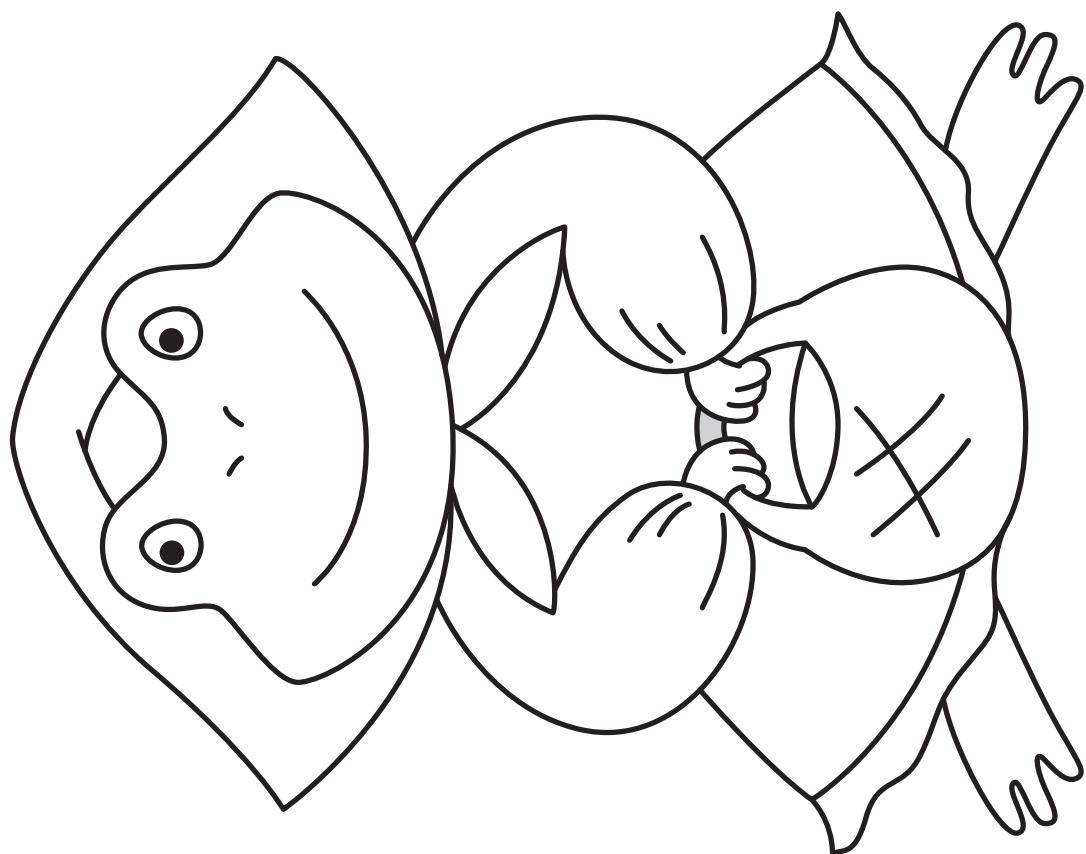
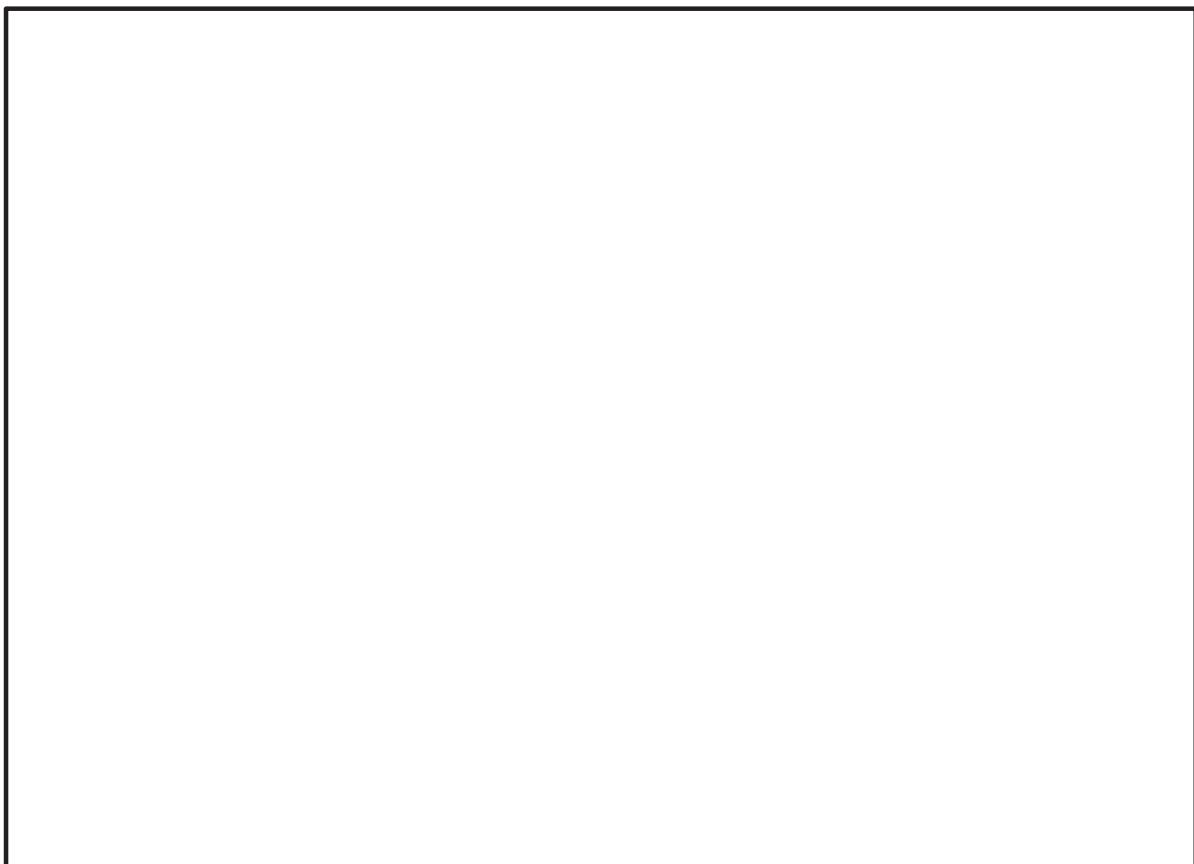


Вредные привычки











Увлечения

Футбól, фотография, хоккéй, рисовáние, борьбá, плáвание, рыбáлка, робототéхника, пéние, вязáние, чтéние, тáнцы, приготовлéние еды.

Полéзные привы́чки

Дéлать зарядку, мыть руки пéред едóй, плáвать, чистить зúбы, мыть голову, гулять в парке, заниматься спóртом, читáть кни́ги, решáть задáчи и ре́бусы.

Вредные привы́чки

Дóлго сидéть за компььютером, поздно ложíться спать, не чистить зúбы, есть вредную еду, бросáть мусор, грызть карандáш, не носить шáпку в холóдную погóду, дóлго смотрéть вídeo на телефóне, пить ма́ло воды, ма́ло гулять.

Действия



игráть

фотографíровать

рисовáть

плáвать

ловíть ры́бу

дéлать
рóботов

петь

танцевáть

вязáть

гуля́ть

читáть

слúшать
музы́кусмотréть
фíльмы

готóвить едú

игráть
в футбóл

С. 56, № 12. Игра «Разыграй диалог»

Цель игры: закрепление умения использовать в своей речи изученную в разделе лексику.

- Инструкция:**
1. Распечатайте комплекты карточек на каждую пару учеников.
 2. Разделите учеников на пары, раздайте карточки иллюстрациями вниз: одна пара получает один комплект.
 3. Объясните правила игры.

Один ученик задаёт другому ученику вопрос: «Что находится в твоём районе?» Чтобы ответить на вопрос, нужно взять карточку, на которой указан какой-либо городской объект, и построить полное предложение. Затем дети меняются ролями.



Попросите детей обращать внимание на форму числа у слов на карточках, так как это влияет на выбор формы глагола.

4. По завершении игры спросите у учеников, что находится в районе, в котором они живут.

Пример: — Что находится в твоём районе?
(Отвечающий ученик берёт карточку.)
— В моём районе находится аптека.



Примерное время игры: **5–7 минут.**

Возможный ответ:

- Что находится в твоём районе?
- В моём районе находится кафе/театр/поликлиника/кинотеатр/каток/пост/ скейт-парк / парк развлечений. В моём районе находятся школы/магазины/парки/стадионы / детские площадки.



теа́тр



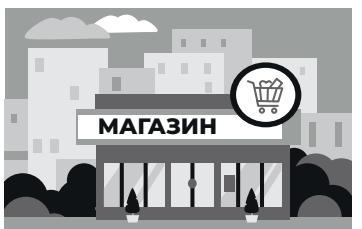
стадио́ны



шко́лы



магази́ны



поликли́ника



кинотеа́тр



пло́щадь



парки





парк развлечений



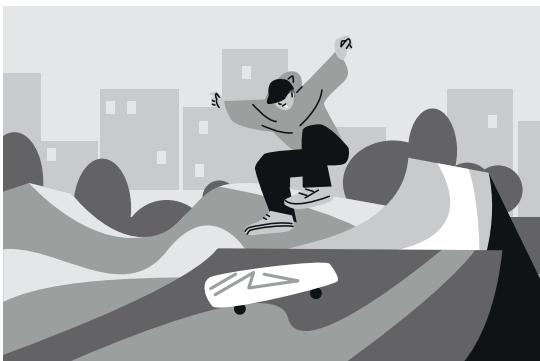
каток



кафé



пóчта



скейт-пárк



дéтские площа́дки

С. 57, № 16. Игра «Кто больше?»

Цель игры: закрепление умения составлять предложения с опорой на вопросы.

Вам понадобится: клей-карандаш.

- Инструкция:**
1. Распечатайте таблицы и комплекты карточек на каждую пару учеников.
 2. Разделите учеников на пары, раздайте таблицы и комплекты карточек: одна пара получает одну таблицу и один комплект карточек.
 3. Объясните **правила игры**.

Ученики по очереди берут карточки и наклеивают их в нужный столбец таблицы. Затем им нужно устно составить как можно больше предложений с этими словами. За каждое правильно составленное предложение паре начисляется 1 балл. Выигрывает та пара, которая наберёт больше баллов.



Дети могут составлять предложения из лексически несочетаемых слов. Такие предложения помогают сделать задание более интересным и весёлым, а также лучше запомнить конструкции.

4. По завершении игры объявите, кто стал победителем.

Пример: Медведь спит в берлоге. Розы растут в саду.



Примерное время игры: **7–10 минут**.

Ответы:

Кто?/Что?	Что делает? Что делают?	Где?
Мальчик	завтракает/завтракают	в лесу
Девочка	спит/спят	в берлоге
Дети	учится/учатся	в кафе
Карандаши	читает/читают	на почте
Кот	отдыхает/отдыхают	на рынке
Стол	находится/находятся	в поликлинике
Родители	растёт/растут	в школе
Медведь	живёт/живут	дома
Берёзы	работает/работают	в парке
Яблоко	играет/играют	на стадионе
Розы	обедает/обедают	в библиотеке
Друзья	убирает/убирают	на столе



Где?
Что делает?
Что делают?

Кто?/Что?



Мáльчик

Дéвочка

Дéти

Карапаши

Кот

Стол

Родíтели

Берёзы

Друзья

Медвéдь

Рóзы

Яблоко

Мáльчик

Дéвочка

Дéти

Карапаши

Кот

Стол

Родíтели

Берёзы

Друзья

Медвéдь

Рóзы

Яблоко

Комплект

Комплект



спит	отдыхáет	нахóдится	зáвтракает
спят	отдыхáют	нахóдятся	зáвтракают
живёт	у́чится	рабóтает	игра́ет
живúт	у́чатся	рабóтают	игра́ют
читáет	убирáет	обéдаeт	растё́т
читáют	убирáют	обéдаeют	растúт
спит	отдыхáет	нахóдится	зáвтракает
спят	отдыхáют	нахóдятся	зáвтракают
живёт	у́чится	рабóтает	игра́ет
живúт	у́чатся	рабóтают	игра́ют
читáет	убирáет	обéдаeт	растё́т
читáют	убирáют	обéдаeют	растúт

Комплект

Комплект



в лесу

в берлоге

в кафе

на почте

на рынке

в поликлинике

в школе

дома

в парке

на стадионе

в библиотеке

на столе

в лесу

в берлоге

в кафе

на почте

на рынке

в поликлинике

в школе

дома

в парке

на стадионе

в библиотеке

на столе

Комплект

Комплект

С. 61, № 27. Игра «Снежный ком»

Цель игры: закрепление умения распространять простое предложение второстепенными членами, задавать уточняющие вопросы и отвечать на них.

- Инструкция:**
1. Распечатайте карточки на каждую группу учеников.
 2. Разделите учеников на группы так, чтобы в одной группе оказались более подготовленные ученики и ученики, которым нужна дополнительная поддержка. Раздайте карточки: одна группа получает одну карточку.
 3. Объясните **правила игры**.

Первый ученик читает предложение на карточке и задаёт вопрос к любому члену предложения. Второй ученик отвечает на вопрос одногруппника полным предложением и задаёт свой вопрос к члену предложения. Третий ученик отвечает на вопрос второго ученика полным предложением и задаёт ещё один вопрос. Учитель следит за корректным повторением предложений. Кон заканчивается, когда ученики не могут придумать новых вопросов к предложению. После этого ученики получают новую карточку с предложением.



Если ученики уверенно придумывают вопросы к разным членам предложения, то распечатайте карточки без готовых вопросов.

Пример: Ученик 1: Шарик летит. Какой шарик летит?

Ученик 2: **Красный** шарик летит. Где летит красный шарик?

Ученик 3: Красный шарик летит **в небе**.



Примерное время игры: **7–10 минут**.

Возможный ответ:

Вардан быстро идёт домой. Дети весело играют в парке. Мальчик пишет письмо бабушке. Здание долго стоит на улице. Мальчик быстро плывёт к берегу. Девочка с удовольствием читает книгу. Машина едет в деревню. Маша часто танцует на перемене. Мама идёт в магазин.

Автобус быстро едет в парк. Машина медленно едет в деревню. Амина рисует цветы. Тимур радостно бежит домой. Маша много говорит о балете. Дождь долго идёт в городе. Красный мяч лежит на полу. Бабушка сидит на скамейке. Вардан думает о космосе в парке.



Автóбус éдет.

Какóй автóбус éдет?

Как автóбус éдет?

Кудá автóбус éдет?

Амíна рису́ет.

Что Амíна рису́ет?

Где Амíна рису́ет?

Мáша говорíт.

Как Мáша говорíт?

О чём Мáша говорíт?

Мяч лежít.

Какóй мяч лежít?

Где мяч лежít?

Вардáн дúмаet.

О чём Вардáн дúмаet?

Где Вардáн дúмаet?

Машíна éдет.

Какáя машíна éдет?

Как машíна éдет?

Кудá машíна éдет?

Тимúр бежít.

Как Тимúр бежít?

Кудá Тимúр бежít?

Когдá Тимúр бежít?

Дождь идёт.

Какóй дождь идёт?

Где дождь идёт?

Бáбушка сидít.

Какáя бáбушка сидít?

Где бáбушка сидít?



Вардан идёт.

Дети играют.

Мальчик пишет.

Здание стоит.

Мальчик плавёт.

Девочка читает.

Машинка едет.

Маша танцует.

Мама идёт.

С. 65, № 40. Игра «Морской бой»

Цель игры: закрепление умения образовывать форму имени прилагательного.

- Инструкция:**
1. Распечатайте карточки по количеству учеников.
 2. Разделите учеников на пары, раздайте карточки: один ученик получает одну карточку.
 3. **Объясните правила игры.**

Ученики размещают свои «корабли» на поле. Корабли должны располагаться минимум через одну клетку друг от друга. У каждого игрока 4 корабля: 1 однопалубный (занимает одну клетку), 1 двухпалубный (занимает две клетки), 1 трёхпалубный (занимает три клетки) и 1 четырёхпалубный (занимает четыре клетки). Когда оба игрока расставят на поле свои корабли, они решают, кто ходит первым. Чтобы сделать ход («выстрелить»), ученик составляет предложение из слов, на пересечении линий которых находится клетка. Если он попал в клетку, где стоит корабль противника, тот должен сказать «Ранил(а)!», когда ученик попал во все клетки корабля противника — «Убил(а)!». Побеждает тот, кто первым обнаружит все корабли противника.

4. По завершении спросите у учеников, понравилась ли им игра.

Пример: — В этом городе находится высокое здание!
— Мимо!



Примерное время игры: **7–10 минут.**

Возможный ответ:

- В этом городе находится большой/красивый/маленький/известный магазин.
В этом городе находится зелёный/удобный/новый магазин.
В этом городе находится большое/красивое/маленькое/известное кафе/здание.
В этом городе находится зелёное/удобное/новое кафе/здание.
В этом городе находится большая/красивая/маленькая/известная школа.
В этом городе находится зелёная/удобная/новая школа.



МОРСКОЙ БОЙ



В этом городе находится	магазин (какой?)	кафе (какое?)	школа (какая?)	здание (какое?)
большой				
красивый				
маленький				
известный				
зелёный				
удобный				
новый				

x1

x1

x1

x1

Ранил(а)!

Мимо!

Убил(а)!



МОРСКОЙ БОЙ



В этом городе находится	магазин (какой?)	кафе (какое?)	школа (какая?)	здание (какое?)
большой				
красивый				
маленький				
известный				
зелёный				
удобный				
новый				

x1

x1

x1

x1

Ранил(а)!

Мимо!

Убил(а)!

С. 73, № 8

Цель: закрепление умения использовать в речи изученную в разделе лексику.

Вам понадобится: клей-карандаш.

- Инструкция:**
1. Распечатайте наборы диалогов и комплекты карточек на каждую пару учеников.
 2. Раздайте листы с диалогами и карточки: каждая пара получает один лист с диалогами и один комплект карточек.
 3. Объясните правила.

Ученикам нужно дополнить диалоги под картинками. Для этого они находят недостающую реплику и вклеивают её на место пропуска. Потом читают вслух получившийся диалог.

- Пример:**
- Ребята, подождите!
 - Хорошо, Амина!



Примерное время выполнения задания: **5–7 минут.**

Ответы:

	<ul style="list-style-type: none"> — Дети, кто готов ответить? — Я готов.
	<ul style="list-style-type: none"> — Ребята! Подождите! — Конечно! Хорошо, что ты едешь с нами!
	<ul style="list-style-type: none"> — Минутку, пожалуйста! — Что случилось? — У меня развязались шнурки.
	<ul style="list-style-type: none"> — Пожар! — Не бойтесь. Всё будет хорошо!
	<ul style="list-style-type: none"> — Осторожно! Там яма. — Спасибо!
	<ul style="list-style-type: none"> — Извините, пожалуйста. Можно войти? — Заходи скорее.



Осторожно!	Подождите!	Я готов.
Минутку, пожалуйста!	Пожар!	Извините, пожалуйста.
Осторожно!	Подождите!	Я готов.
Минутку, пожалуйста!	Пожар!	Извините, пожалуйста.
Осторожно!	Подождите!	Я готов.
Минутку, пожалуйста!	Пожар!	Извините, пожалуйста.
Осторожно!	Подождите!	Я готов.
Минутку, пожалуйста!	Пожар!	Извините, пожалуйста.
Осторожно!	Подождите!	Я готов.
Минутку, пожалуйста!	Пожар!	Извините, пожалуйста.

Комплект

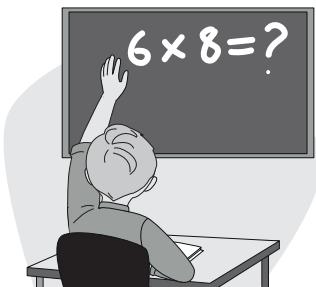
Комплект

Комплект

Комплект

Комплект

Комплект



— Дéти, кто готóв
отвéтить?

—



Мóжно войтý?

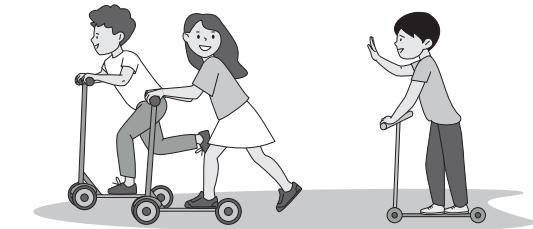
— Заходí скорéе.

—



— Не бóйтесь. Всё бўдет
хорошó!

—



— Ребáта!

— Конéчно! Хорошó, что
ты éдешь с нáми!

—



— Что случíлось?
— У менá развязáлись
шнуркý.

—



Там яма.

— Спасíбо!

С. 77, № 17. Игра «Найди попутчика»

Цель игры: закрепление умения использовать в речи изученную в разделе лексику, составление предложений с опорой на ключевые слова.

- Инструкция:**
1. Распечатайте карточки по количеству учеников. Карточки могут повторяться.
 2. Раздайте карточки: один ученик получает одну карточку.



Попросите учеников не показывать друг другу карточки. Их задача — найти «попутчика», только задавая вопросы.

3. Объясните правила игры.

Ученики ходят по классу и ищут своего «попутчика» — ученика с такой же карточкой. Для этого нужно подходить к одногруппникам и формулировать вопрос на основе информации с карточки: «Куда...?» «Во сколько...?» «На чём...?» Каждый ученик должен задать минимум два вопроса и ответить минимум на два вопроса другого ученика.

4. По завершении игры каждая пара произносит название места, в которое едет.

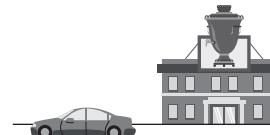
Пример: — Куда ты поедешь?

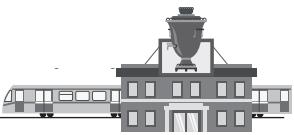
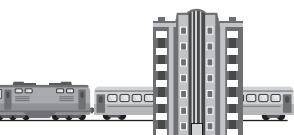
- Я поеду в Тулу. А ты?
- Я тоже поеду в Тулу. А во сколько ты туда поедешь?
- В 12 часов 30 минут. А ты?
- Я тоже поеду туда в 12 часов 30 минут.
- А на чём ты поедешь в Тулу?
- Я поеду в Тулу на электричке. А ты?
- А я на машине.

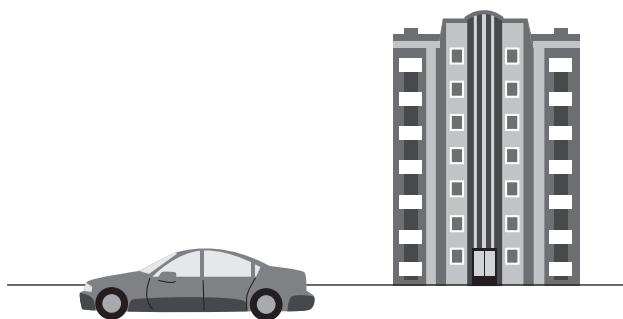


Примерное время игры: **7–10 минут.**

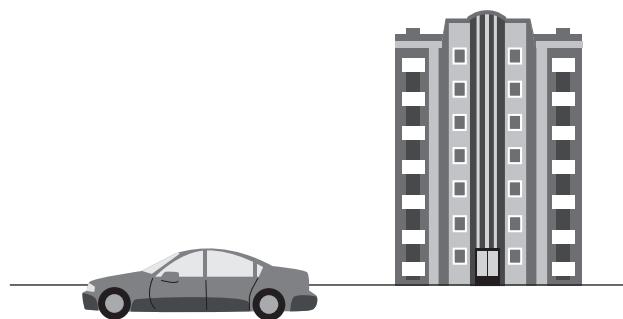
Ответы:

	<p>— Куда ты поедешь? — Во сколько ты туда поедешь? — На чём ты туда поедешь?</p>
 12:30 машина Коломна	В 12 часов 30 минут я поеду в Коломну на машине.
 12:30 машина Тула	В 12 часов 30 минут я поеду в Тулу на машине.

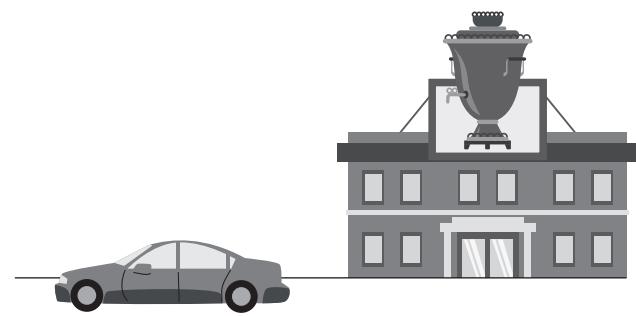
 <p>12:30 электричка Тула</p>	<p>В 12 часов 30 минут я поеду в Тулу на электричке.</p>
 <p>14:15 поезд Тула</p>	<p>В 14 часов 15 минут я поеду в Тулу на поезде.</p>
 <p>14:15 поезд Коломна</p>	<p>В 14 часов 15 минут я поеду в Коломну на поезде.</p>
 <p>09:05 автобус цирк</p>	<p>В 9 часов 5 минут я поеду в цирк на автобусе.</p>
 <p>09:05 автобус парк развлечений</p>	<p>В 9 часов 5 минут я поеду в парк развлечений на автобусе.</p>
 <p>15:00 автобус цирк</p>	<p>В 15 часов я поеду в цирк на автобусе.</p>
 <p>10:40 автобус кинотеатр</p>	<p>В 10 часов 40 минут я поеду в кинотеатр на автобусе.</p>
 <p>15:00 самокат магазин</p>	<p>В 15 часов я поеду в магазин на самокате.</p>
 <p>15:00 самокат кинотеатр</p>	<p>В 15 часов я поеду в кинотеатр на самокате.</p>



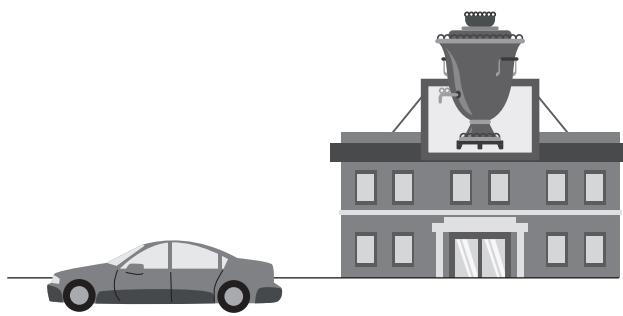
12:30 машина Коломна



12:30 машина Коломна



12:30 машина Тула



12:30 машина Тула



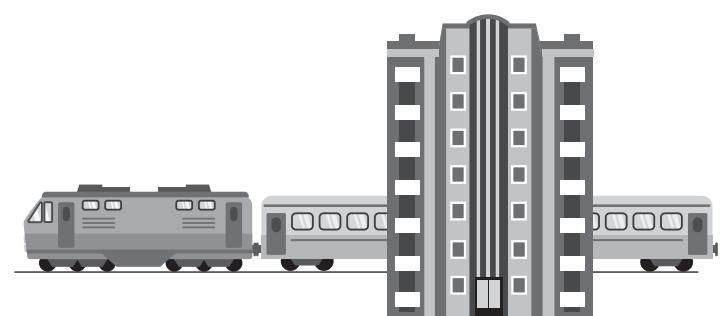
14:15 поезд Тула



14:15 поезд Тула



14:15 поезд Коломна

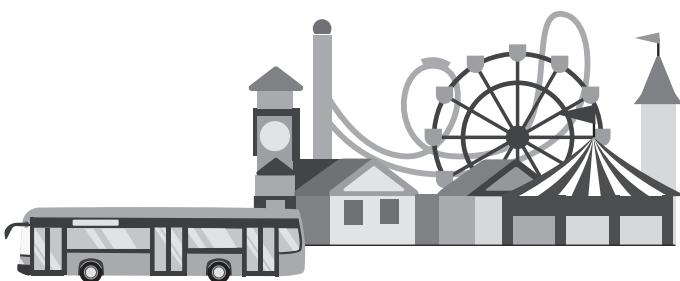


14:15 поезд Коломна



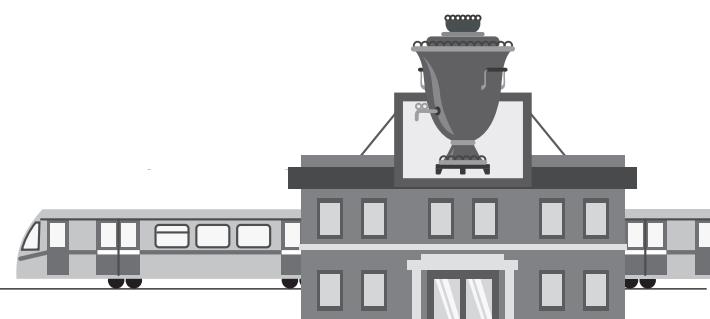
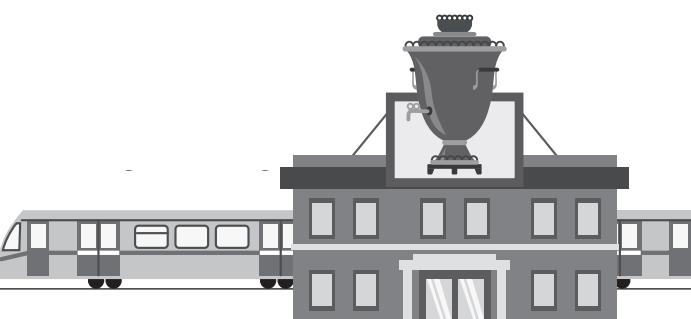
09:05 автобус цирк

09:05 автобус цирк



09:05 автобус парк развлечений

09:05 автобус парк развлечений



12:30 электричка Тула

12:30 электричка Тула



10:40 автобус кинотеатр

10:40 автобус кинотеатр



15:00 автóбус цирк

15:00 автóбус цирк



15:00 самокáт магазíн

15:00 самокáт магазíн



15:00 самокáт кинотеáтр

15:00 самокáт кинотеáтр

С. 83, № 36

Цель: применение умения составлять в ходе общения предложения с опорой на ключевые слова.

Вам понадобится: клей-карандаш.

- Инструкция:**
1. Распечатайте комплекты карточек на каждую пару/группу учеников.
 2. Разделите учеников на пары или группы до трёх человек, раздайте карточки: одна пара/группа получает один комплект.
 3. Объясните правила.

Ученики распределяют карточки на три группы («Когда?», «Куда?», «На чём?»), а затем составляют расписание экскурсий на три месяца, объясняя друг другу свой выбор времени, места и транспорта, и пишут слова и предложения в таблицу.



Предложите карточки с пометкой «Задание повышенной сложности» ученикам, которые не испытывают трудностей при образовании форм имён существительных в предложном и винительных падежах.

4. По завершении задания ученики читают своё расписание экскурсий.



Примерное время выполнения задания: **7–10 минут**.

Возможный ответ:

Когда?	Куда?	На чём?
в январе	в планетарий	на метро
В январе мы поедем в планетарий на метро.		
в феврале	в Музей космонавтики	на автобусе
В феврале мы поедем в Музей космонавтики на автобусе.		
в марте	в театр	на трамвае
В марте мы поедем в театр на трамвае.		

Когда?	Куда?	На чём?
в апреле	в музей природы	пешком
В апреле мы пойдём в музей природы пешком.		
в мае	в Кремль	на метро
В мае мы поедем в Кремль на метро.		
в июне	в зоопарк	на велосипеде
В июне мы поедем в зоопарк на автобусе.		

Когдá?	Кудá?	На чём?

--	--	--

--	--	--

--	--	--



в феврале

в Музéй космонáтики

на автóбусе

в мáрте

в теáтр

на трамваé

в апрéле

в музéй природы

пешкóм

в маé

в Кремль

на метрó

в июне

в зоопárк

на велосипéде



феврáль

Музéй космонáтики

автóбус

мáрт

теáтр

трамвáй

апрéль

музéй природы

пешкóм

мáй

Кремль

метрó

июнь

зоопárк

велосипéд

С. 88, № 2

Цель: закрепление умения употреблять имена прилагательные в правильной форме.

- Инструкция:**
1. Распечатайте комплекты карточек на каждую пару учеников.
 2. Разделите учеников на пары, раздайте карточки: одна пара получает один комплект.
 3. Объясните **правила**.

Ученики выбирают подходящие имена прилагательные в правильной форме и вклеивают слова на место пропуска. Потом каждая пара читает получившиеся словосочетания и получает балл за каждое верно составленное словосочетание. Побеждает пара, набравшая наибольшее количество баллов.



Примерное время выполнения задания: **5–7 минут**.

Возможный ответ:

Большой парк развлечений, известная площадь, широкая улица, современный театр, новая поликлиника, интересный музей.



совреме́нны́й	нóвый	совреме́нны́й	нóвый	Комплект
большо́й	извёстны́й	большо́й	извёстны́й	
широ́кий	интересны́й	широ́кий	интересны́й	
совреме́нны́й	нóвый	совреме́нны́й	нóвый	Комплект
большо́й	извёстны́й	большо́й	извёстны́й	
широ́кий	интересны́й	широ́кий	интересны́й	
совреме́нны́й	нóвый	совреме́нны́й	нóвый	Комплект
большо́й	извёстны́й	большо́й	извёстны́й	
широ́кий	интересны́й	широ́кий	интересны́й	
совреме́нны́й	нóвый	совреме́нны́й	нóвый	Комплект
большо́й	извёстны́й	большо́й	извёстны́й	
широ́кий	интересны́й	широ́кий	интересны́й	
совреме́нны́й	нóвый	совреме́нны́й	нóвый	Комплект
большо́й	извёстны́й	большо́й	извёстны́й	
широ́кий	интересны́й	широ́кий	интересны́й	
совреме́нны́й	нóвый	совреме́нны́й	нóвый	Комплект
большо́й	извёстны́й	большо́й	извёстны́й	
широ́кий	интересны́й	широ́кий	интересны́й	

Комплект

Комплект



площадь



парк развлечений



улица



театр



музей



поликлиника

С. 89, № 5. Игра «Бегающий диктант»

Цель игры: закреплять умение соотносить звучание и написание слова.

Инструкция:

1. Распечатайте список слов, разместите его в классе на достаточно большом расстоянии от парт учеников (например, на доске).
2. Разделите учеников на пары.
3. Объясните **правила игры**.

Один из учеников в паре, «бегун», подбегает к списку слов 1 (висит на доске), читает и запоминает одно слово (или сразу несколько), затем возвращается к парте и диктует своему партнёру, «писателю», то, что запомнил. Когда все слова записаны, ученики меняются ролями, а учитель меняет список слов 1 на доске на список слов 2. «Писатель» становится «бегуном» и диктует следующие слова из списка слов 2.

Цель пары — записать все слова как можно быстрее и правильнее.



Дети должны начать диктовать слово после того, как добегут до своего места.

4. По окончании игры проверьте у каждой пары корректность записанных слов.
5. При необходимости определите пару победителей, учитывая скорость и правильность выполнения задания.



Примерное время игры: **3–5 минут**.

плóщадь

вокзáл

фонтáн

кафé

библиотéка

móре

музéй

дорóга

пáмятник

óзеро

поликли́ника

гóрод

С. 89, № 6

Цель: формирование орфографической зоркости и навыков правописания.

Вам понадобятся: цветные карандаши или фломастеры.

Инструкция: 1. Распечатайте карточки по количеству учеников.

2. Раздайте карточки: один ученик получает одну карточку.

3. Объясните **правила**.

Ученик вписывает пропущенные буквы в слова, а затем вписывает пропущенные буквы в названия цветов. Когда задание выполнено, ученик закрашивает все буквы на поле цветом, который к ним относится. Если задание выполнено правильно, на поле будет рисунок бабочки.

4. Когда задание завершено, ученики показывают рисунки друг другу.

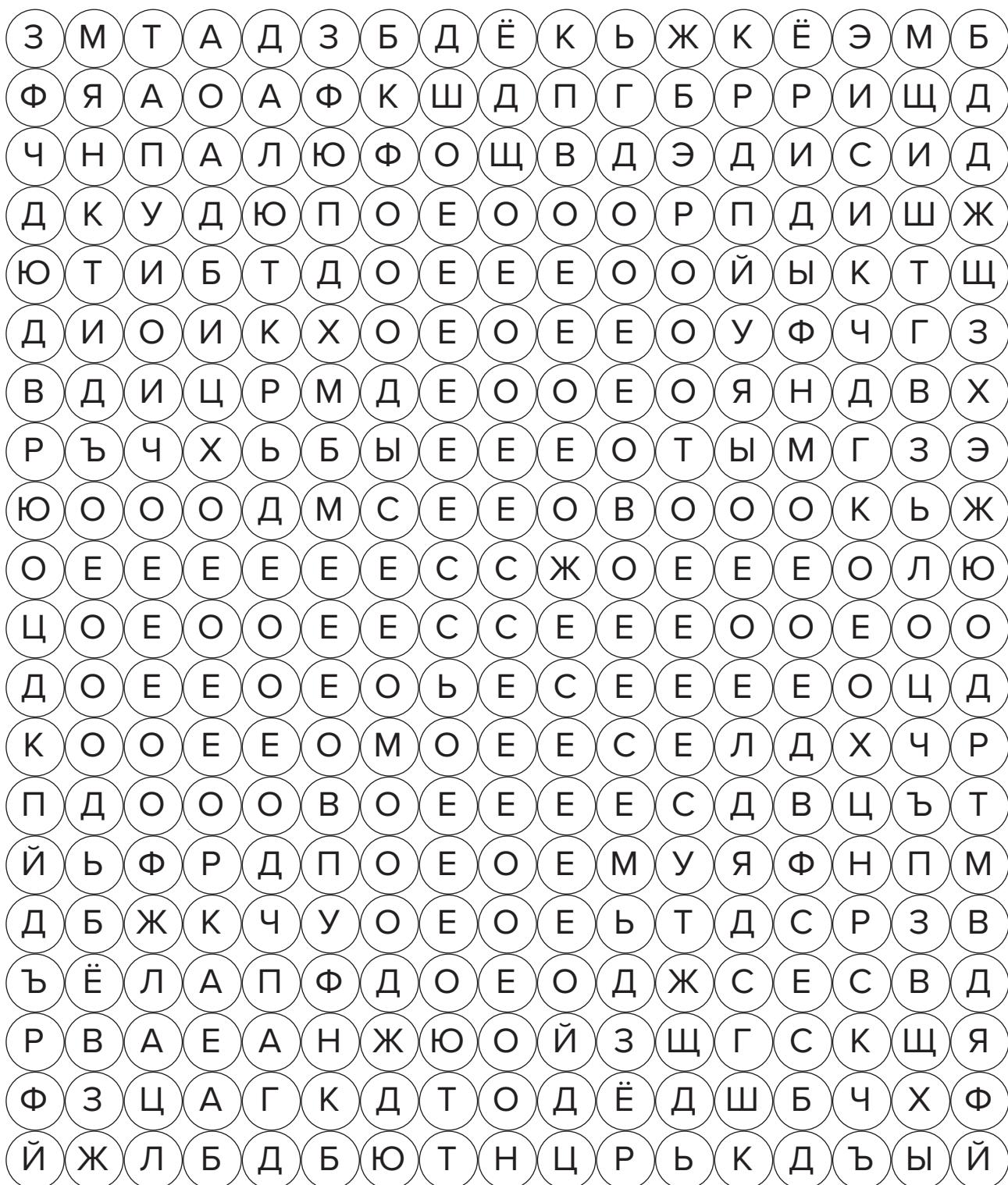


Примерное время выполнения задания: **3–5 минут**.

Ответ: А — зелёный, Е — оранжевый, И — красный, С — синий, О — жёлтый.

1. Синий. 2. Корабль. 3. Метро. 4. Деревня. 5. Транспорт. 6. Улица. 7. Больница. 8. Район.
9. Пассажир.

1. Сíн_й.
2. К_ráбль.
3. М_трó.
4. Д_réвня.
5. Тráнсп_рт.
6. Úл_ца.
7. Б_льни́ца.
8. Р_йо́н.
9. Па_ _ажíр.



В тридевятом царстве

Цель проекта: развитие коммуникативных навыков, навыков работы в команде. Закрепление лексико-грамматического материала из тем 3 и 4.



Результатом этого проекта станет лэпбук — интерактивная книжка, которую дети создадут самостоятельно.

Рекомендуется распределить время на подготовку и презентацию проекта в зависимости от особенностей конкретной группы.

- Этапы работы:**
1. Знакомство с планом работы.
 2. Создание проекта.
 3. Презентация проекта.
 4. Обсуждение и рефлексия.



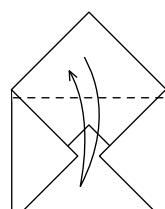
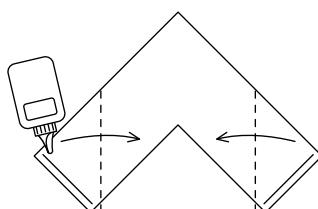
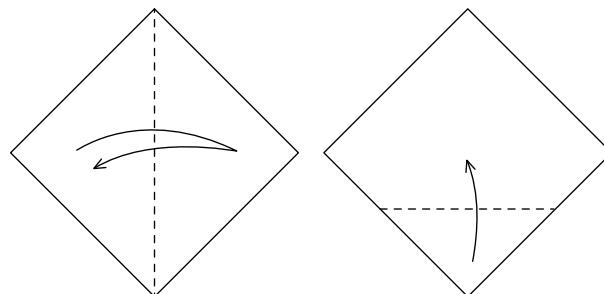
Примерное время выполнения: **1–3 часа** в зависимости от учебного плана.

Вам понадобятся: плотная бумага (по 2 листа на каждую группу); бумага для создания конвертов (по 5 конвертов на каждую группу); чистые листы бумаги; цветная бумага; цветные карандаши; фломастеры; ножницы; клей.

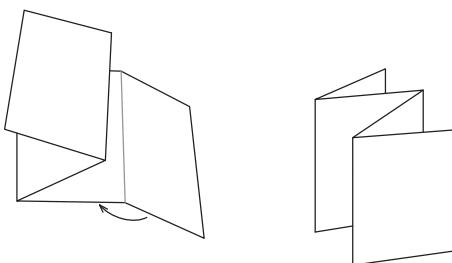
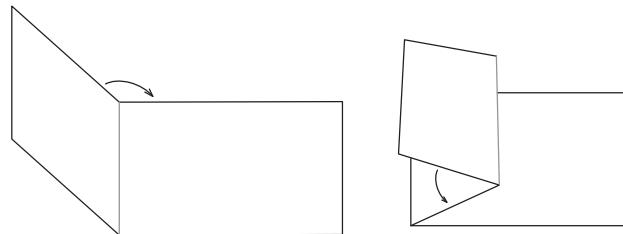
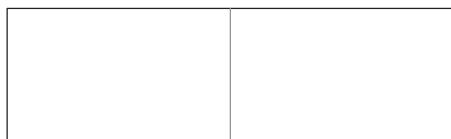
- Инструкция:**
1. Разделите детей на группы (не более трёх человек). Рекомендуется в одной группе объединить учеников с разным уровнем подготовки.
 2. Изучите с детьми материал для проекта на с. 90–91 учебного пособия. Сформулируйте цель проекта: придумать и рассказать о любом городе по образцу текста на с. 90 или придумать продолжение описания города из сказки А. С. Пушкина.
 3. Раздайте каждой группе материалы для создания лэпбука.
 4. Ученики делают заготовки для лэпбука: основание для лэпбука; 5 конвертов из бумаги (4 конверта среднего размера и 1 маленький). Конверты могут быть нестандартной формы.

При необходимости можно воспользоваться схемами:

1



2



5. Конверты размещаются на готовом основании лэпбука.

Дети подписывают конверты, как показано в пособии на с. 91 : 1) «Место» (городские объекты); 2) «Транспорт» (виды транспорта); 3) «Что делать?» (действия); 4) «Какой?» (прилагательные); 5) «Сюрприз» (придуманный герой).

6. Раздайте комплекты карточек так, чтобы у каждой группы были:

- памятка,
- изображение мест в городе,
- изображение транспорта,
- слова-подсказки.

7. Ученики должны вырезать и раскрасить карточки для лэпбука.

8. Раздайте пустые листы для создания карточки главного жителя города (конверт «Сюрприз»).

9. Ученики представляют свои работы.

10. В конце презентаций организуйте в кабинете выставку городов. Присвойте каждому городу звание (например, «Культурная столица», «Самый современный город» и т. д.).



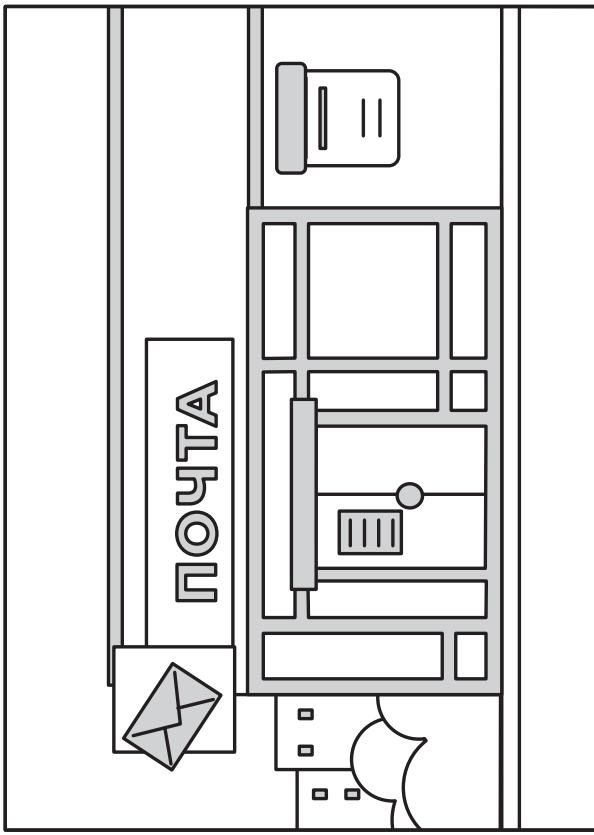
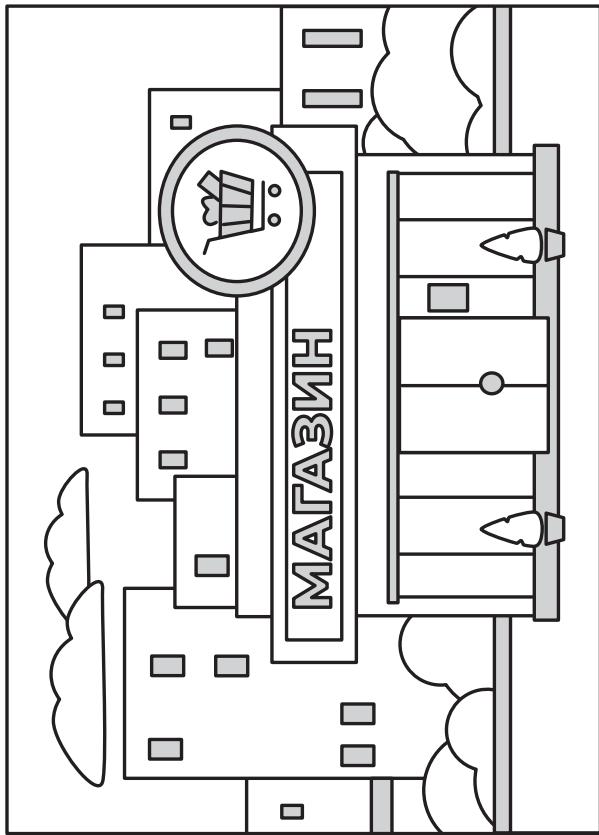
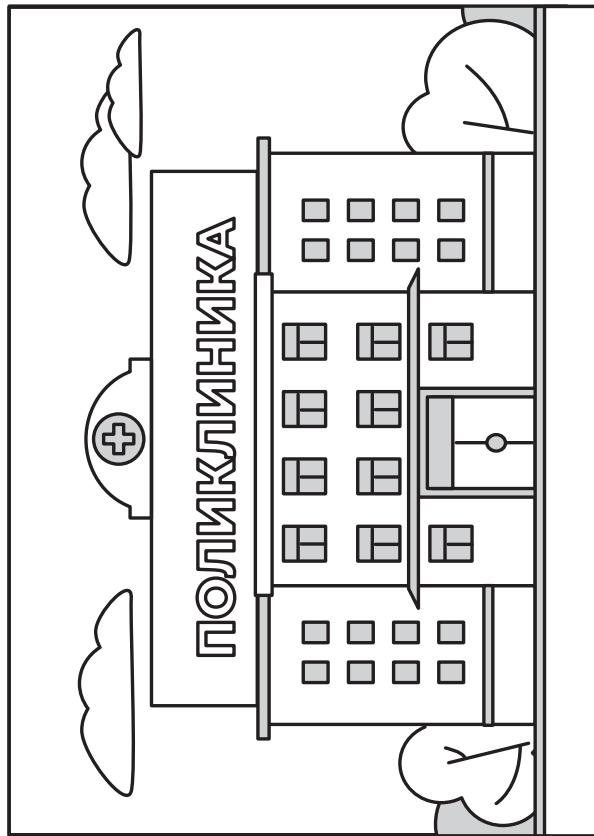
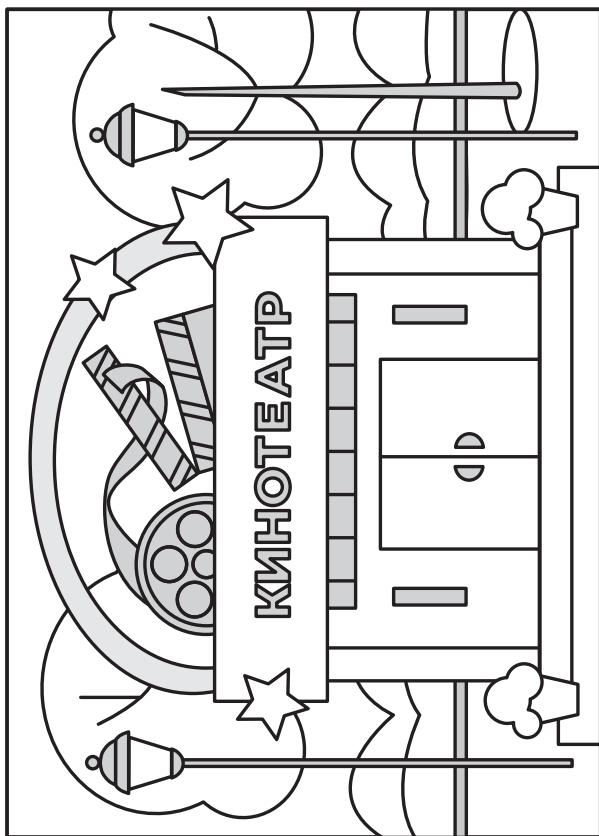
В тридевятом царстве

1. Выбери подходящие рисунки и раскрась их.
2. Составь рассказ о городе.
 - Кто живёт в твоём городе?
 - Какие места там есть?
 - Что в них можно делать?
 - Опиши транспорт в городе. Кто и куда на нём ездит?
3. Придумай, кто в городе главный (он всё знает о городе и всем помогает). Нарисуй его и положи в конверт «Сюрприз».

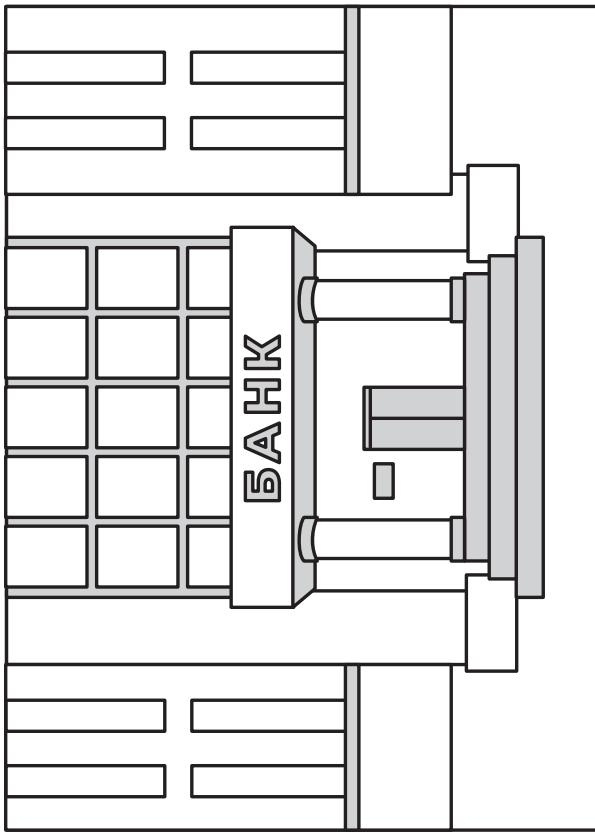
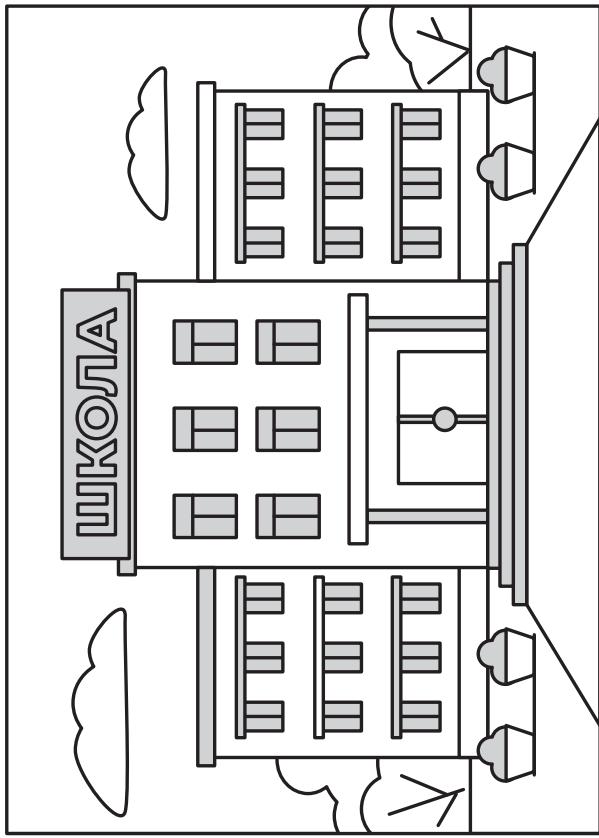
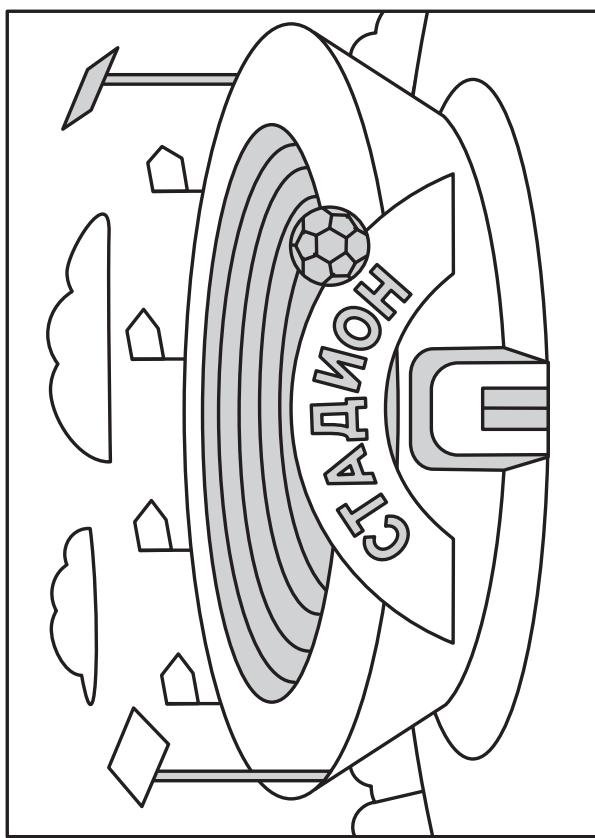
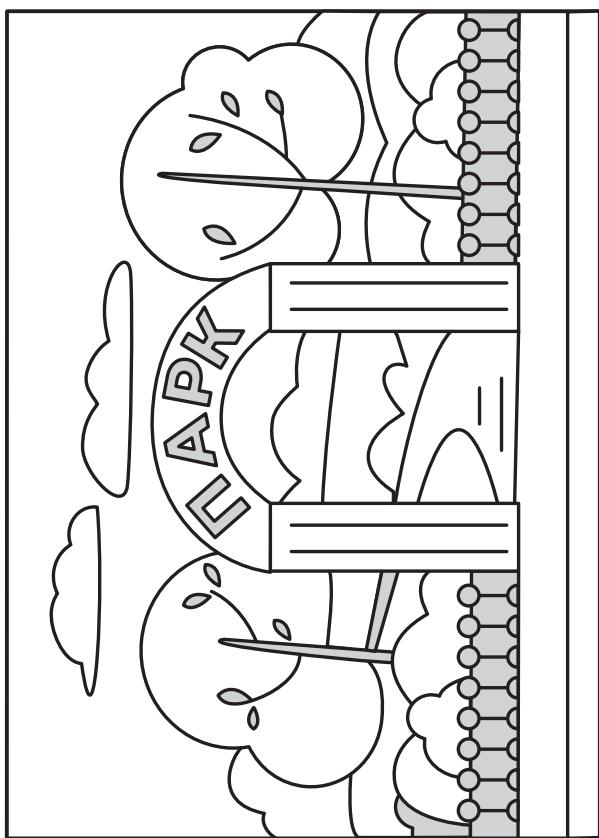
В тридевятом царстве

1. Выбери подходящие рисунки и раскрась их.
2. Составь рассказ о городе.
 - Кто живёт в твоём городе?
 - Какие места там есть?
 - Что в них можно делать?
 - Опиши транспорт в городе. Кто и куда на нём ездит?
3. Придумай, кто в городе главный (он всё знает о городе и всем помогает). Нарисуй его и положи в конверт «Сюрприз».

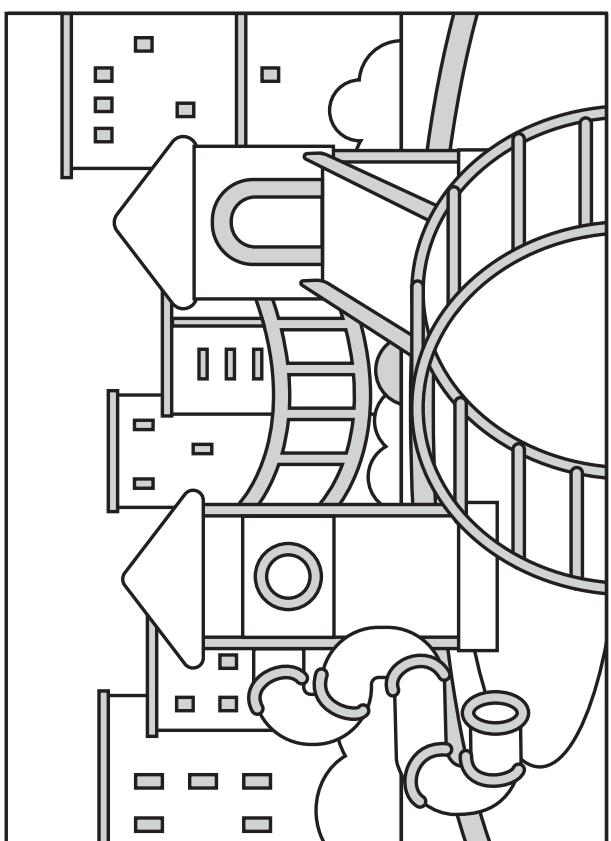
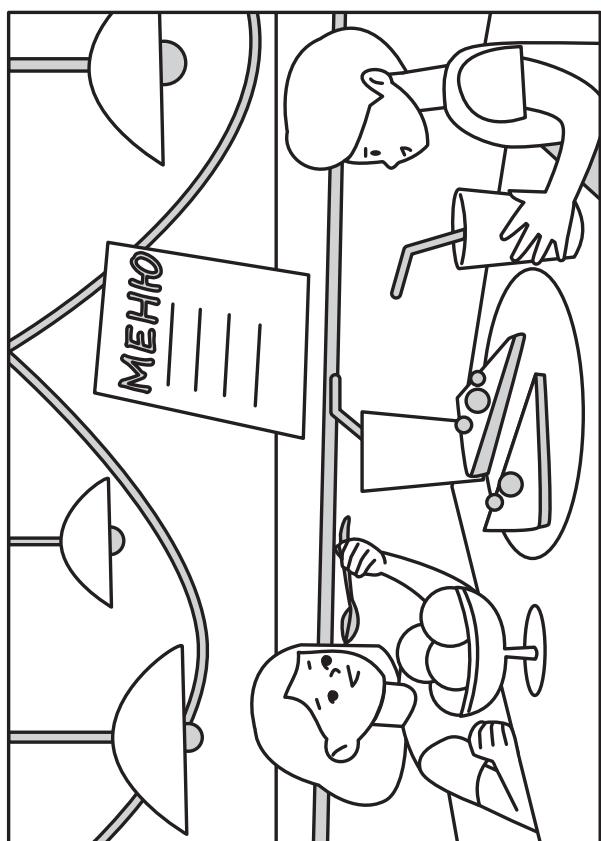
Мéсто



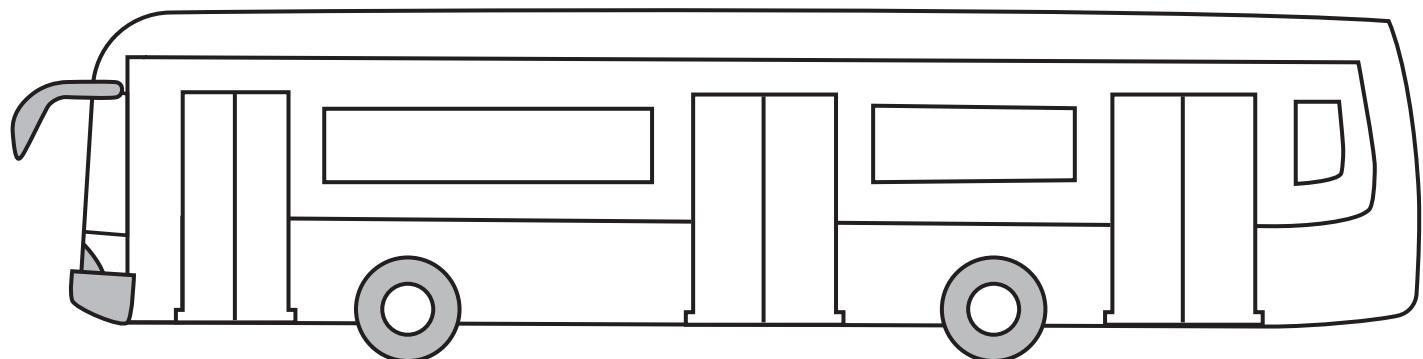
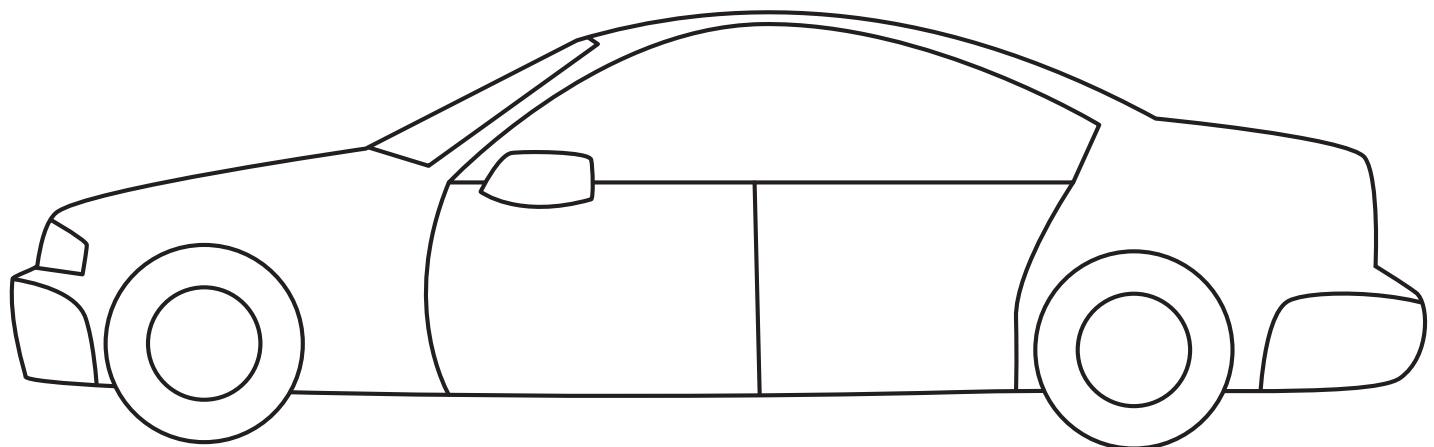
Место



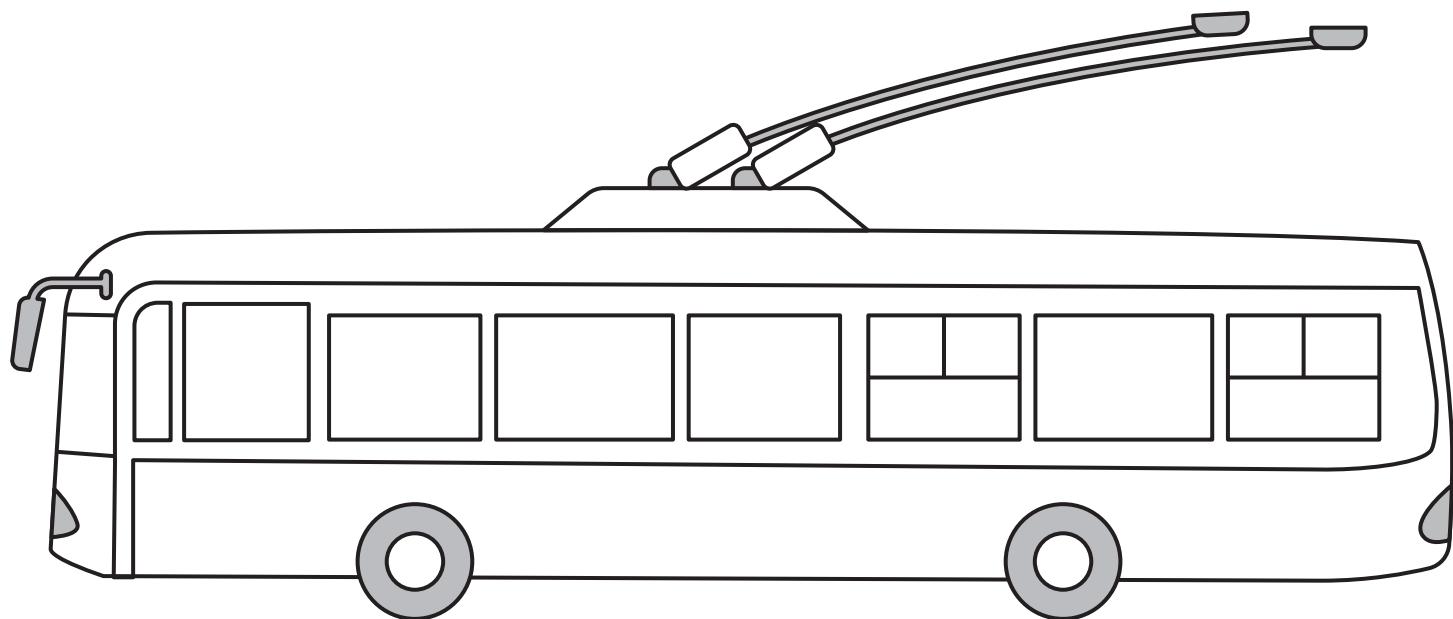
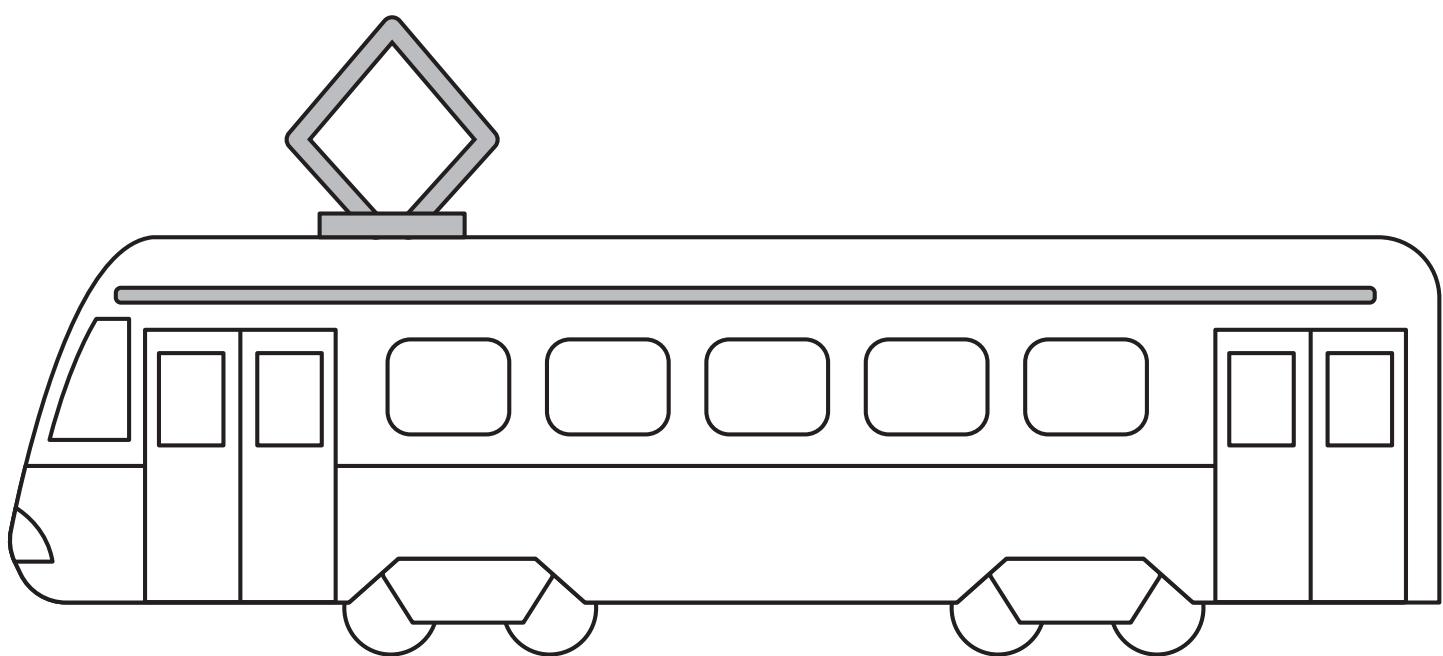
Мéсто



Транспорт



Транспорт





Что де́лать?

смотре́ть спекта́кль

кататься на аттракцио́нах

купить пода́рок

научи́ться читáть и писа́ть

кататься на ко́ньках

получи́ть посы́лку

пить чай

покупа́ть проду́кты

смотре́ть фильм

занима́ться спортом

занима́ться спортом

занима́ться спортом

ходи́ть

идти́

кататься

е́хать

е́здить

лете́ть



Какой?

большой	уютный	совремённый
мáленький	вкусный	пушистый
круглый	высóкий	прямой
стеклянныи	зелёный	желéзный
жёлтый	бы́стрый	мéдленный
большой	уютный	совремённый
мáленький	вкусный	пушистый
круглый	высóкий	прямой
стеклянныи	зелёный	желéзный
жёлтый	бы́стрый	мéдленный
большой	уютный	совремённый
мáленький	вкусный	пушистый
круглый	высóкий	прямой
стеклянныи	зелёный	желéзный
жёлтый	бы́стрый	мéдленный

Комплект

Комплект

Комплект

С. 95, № 8. Игра «Собери сад»

Цель игры: повторение и запоминание изученных в разделе слов, развитие памяти.

- Инструкция:**
1. Распечатайте комплекты карточек на каждую пару учеников.
 2. Разделите учеников на пары, раздайте комплекты карточек: одна пара получает один комплект.
 3. Объясните правила игры.

Ученики в парах открывают по две карточки и называют растения. Если рисунки одинаковые и ученик правильно назвал растение, то он забирает карточки себе и получает 1 балл. Если растения разные или название дано неверно, то ученик кладёт их обратно рисунком вниз. Побеждает тот, кто наберёт больше баллов к концу игры.

! Если дети ещё плохо ориентируются в названиях растений, то предложите им комплект карточек с названиями.

4. По завершении игры ученики говорят, какие цветы можно подарить бабушке, сестре, другу, учителю.

⌚ Примерное время игры: **3–5 минут.**

Ответы:

	Голубые колокольчики		Синие васильки
	Садовые ромашки		Комнатные фиалки
	Белые ландыши		Жёлтые одуванчики
	Кактус		Роза
	Герань		Помидор



Колокольчик



Колокольчик



Ландыш



Ландыш



Ромашка



Ромашка



Василёк



Василёк



Фиалка



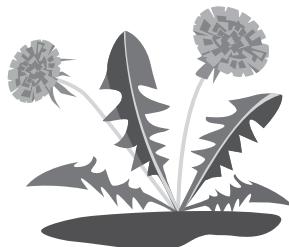
Фиалка



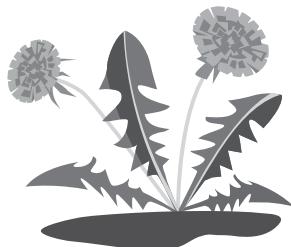
Кактус



Кактус



Одуванчик



Одуванчик



Герань



Герань



Помидор



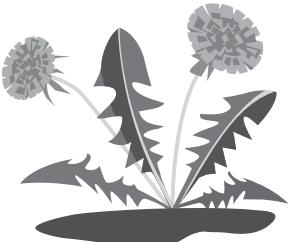
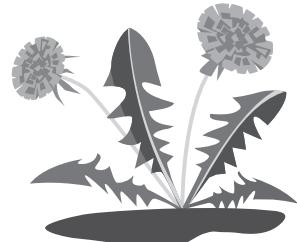
Помидор



Роза



Роза



С. 95, № 11

Цель: закрепление умения использовать изученную в разделе лексику в речи.

Инструкция:

1. Распечатайте комплекты карточек по количеству учеников. Если учеников больше шести, карточки могут повторяться.
2. Раздайте карточки: один ученик получает одну карточку.
3. Объясните **правила**.

Ученики ходят по классу и составляют диалоги, используя слово с карточки: один ученик «дарит подарок», а второй «принимает» его.

4. По завершении задания спросите у учеников, какой подарок они считают самым желанным.

Пример:

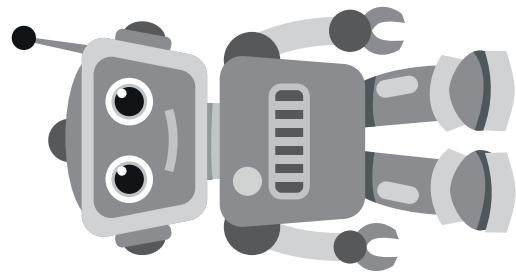
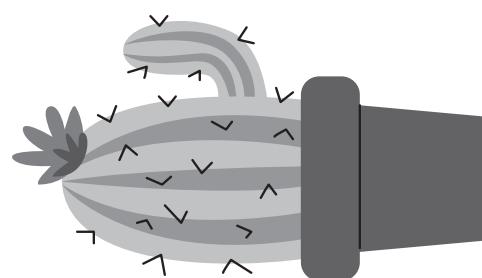
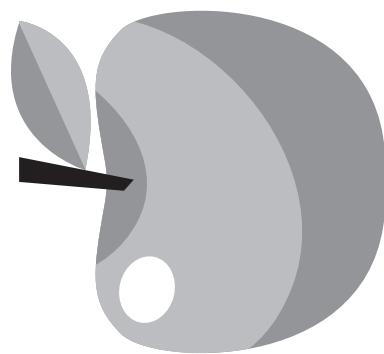
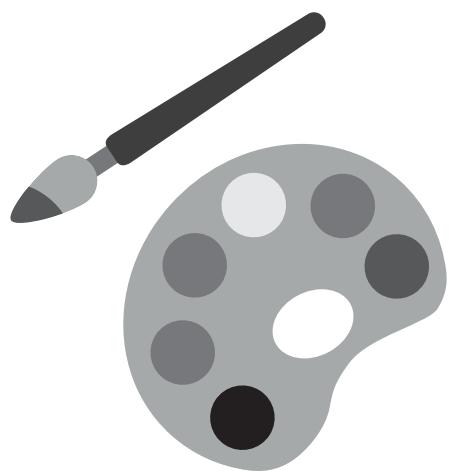
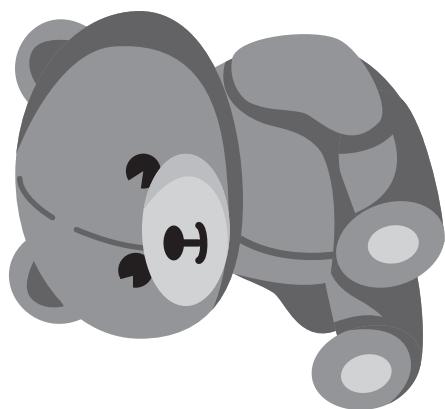
- Эти цветы тебе.
- Спасибо.



Примерное время выполнения задания: **5–7 минут**.

Возможный ответ:

- Эти цветы тебе.
- Спасибо.
- Вот красное яблоко. Это тебе.
- Это мне? Спасибо!
- Вот твой любимый робот.
- Спасибо за подарок!
- Это вам.
- Спасибо за кактус!
- Вот мишка. Это тебе!
- Большое спасибо!
- Это тебе.
- Краски? Спасибо!



С. 101, № 30. Игра «Лабиринт»

Цель игры: закрепление умения узнавать глаголы и отличать их от других частей речи.

Инструкция:

1. Распечатайте листы с изображением лабиринта по количеству учеников.
2. Раздайте распечатанные листы: один ученик получает один лист.
3. Объясните **правила игры**.

Ученики на скорость ищут глаголы на поле, отмечают их, строят маршрут по ним и двигаются от начала лабиринта к его выходу. Ученики могут работать индивидуально или в парах.



Двигаться можно только по вертикали и по горизонтали.

4. Проверьте, получилось ли у учеников найти все глаголы и выйти из лабиринта.



Примерное время игры: **3–5 минут**.

Ответы:

Старт	подарить	собрать
красивый	фиалка	поливать
ромашка	дарить	вырастить
колокольчик	полить	ромашка
синий	расти	луговой
сажать	посадить	лесной
рисовать	комнатный	садовый
ухаживать	цветов	урожай
собирать	нарисовать	Финиш



Старт

подарить → собрать

красивый	фиалка	поливать
ромашка	дарить	вырастить
колокольчик	полить	ромашка
сийный	растить	луговой
сажать	посадить	лесной
рисовать	комнатный	садовый
ухаживать	цветов	урожай
собирать	нарисовать	Финиш



С. 105, № 44. Игра «Ботанический сад»

Цель игры: закрепление умения использовать изученную в разделе лексику в речи, составлять предложения с опорой на ключевые слова.

Инструкция:

1. Распечатайте комплекты карточек и таблицы с рисунками по количеству учеников.
2. Раздайте карточки и таблицы: один ученик получает один комплект карточек и одну таблицу.
3. **Объясните правила игры.**

Один ученик выбирает любое растение с карточки и описывает его, со-относя знаки на карточке и текст. Второй ученик после каждой озвучен-ной фразы ставит помету в таблице с рисунками. В конце второй ученик должен угадать, какое растение описывает первый. Когда растение угадано, ученики меняются ролями. Игра продолжается, пока ученики не укажут все растения.



Сначала следует поработать с системой обозначений, чтобы она была понятна всем ученикам.

4. По завершении игры каждый ученик называет растение, которое он хотел бы выращивать дома.



Примерное время игры: **5–7 минут.**

Ответы:

	Кактус Нужен солнечный свет. Любит жаркую погоду. Не нужно много воды.		Фиалка Нужен солнечный свет. Любит жаркую погоду. Не нужно много воды.
	Ромашка Нужен солнечный свет. Не любит жаркую погоду. Нужно много воды.		Роза Нужен солнечный свет. Не любит жаркую погоду. Не нужно много воды.



нужен
солнечный свет



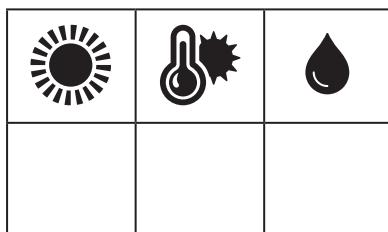
любит
жаркую погоду



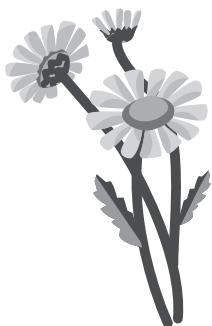
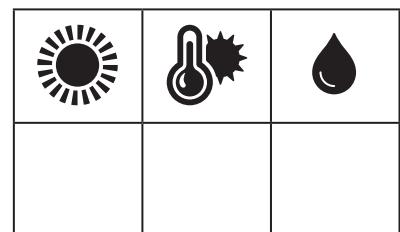
нужно
много воды



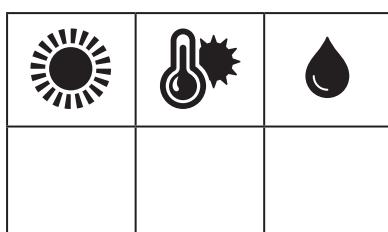
Кактус



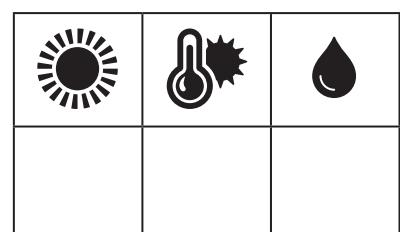
Роза



Ромашка



Фиалка



Кактус



Роза



Ромашка



Фиалка



С. 113, № 10

Цель: закрепление умения формулировать предложения о правилах поведения.

Инструкция:

1. Распечатайте карточки по количеству учеников. Если в группе больше шести учеников, карточки могут повторяться.
2. Раздайте карточки: один ученик получает одну карточку.
3. Объясните **правила**.

Ученики ходят по классу и составляют диалоги со всеми одногруппниками. Для этого они читают фразу на карточке и составляют с ней предложение, дополняя его словами «нужно», «не нужно», «нельзя».



Обратите внимание учеников на то, что при составлении диалогов необходимо использовать слова «нужно», «не нужно», «нельзя» и фразы «Да, я тоже так думаю», «Нет, я так не думаю». Каждый ученик должен поучаствовать минимум в двух диалогах.

Пример:

- Я думаю, что нужно кормить животных в зоопарке. А ты тоже так думаешь?
- Да, я тоже так думаю.



Примерное время выполнения задания: **7–10 минут**.

Возможный ответ:

Кормить животных в зоопарке.	<ul style="list-style-type: none"> — Я думаю, что нужно кормить животных в зоопарке. А ты тоже так думаешь? — Нет, я так не думаю. Я думаю, что нельзя кормить животных в зоопарке.
Фотографировать животных со вспышкой.	<ul style="list-style-type: none"> — Я думаю, что нельзя фотографировать животных со вспышкой. А ты тоже так думаешь? — Да, я тоже так думаю.
Дразнить животных.	<ul style="list-style-type: none"> — Я думаю, что нужно дразнить животных. А ты тоже так думаешь? — Нет, я так не думаю. Я считаю, что нельзя дразнить животных.
Стучать по стёклам вольера.	<ul style="list-style-type: none"> — Я думаю, что не нужно стучать по стёклам вольера. А ты тоже так думаешь? — Да, я тоже так думаю.
Пугать животных.	<ul style="list-style-type: none"> — Я думаю, что не нужно пугать животных. А ты тоже так думаешь? — Да, я тоже так думаю.
Бросать свои вещи животным в зоопарке.	<ul style="list-style-type: none"> — Я думаю, что нельзя бросать свои вещи животным в зоопарке. А ты тоже так думаешь? — Да, я тоже так думаю.



Кормить животных в зоопарке.

Стучать по стёклам волльёра.

Фотографировать животных
со вспышкой.

Пугать животных.

Дразнить животных.

Бросать свой веши животным
в зоопарке.

С. 115, № 15. Игра «Найди пару»

Цель игры: закрепление умения образовывать формы творительного падежа имени существительного, строить предложение с опорой на ключевые слова.

- Инструкция:**
1. Распечатайте комплекты карточек на каждую пару учеников.
 2. Разделите учеников на пары, раздайте комплекты карточек иллюстрациями вниз: одна пара получает один комплект.
 3. Объясните правила игры.

Ученики по очереди открывают карточки и составляют предложения по модели «Кто? + питается / не питается чем?» на основе выпавших карточек.

4. По завершении игры ученики переворачивают карточки иллюстрациями вверх и составляют из них пары, чтобы не осталось лишних карточек.

⌚ Примерное время игры: **5–7 минут.**

Пример: (в зависимости от выпавших карточек)

Белка питается орехами.

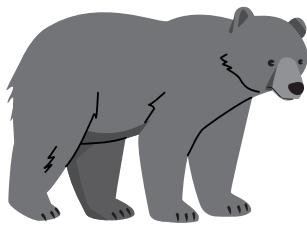
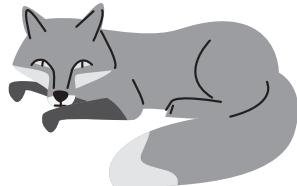
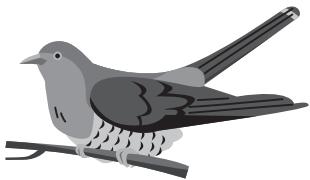
Корова не питается орехами.

Медведь не питается мышью.

Мышь не питается курицей.

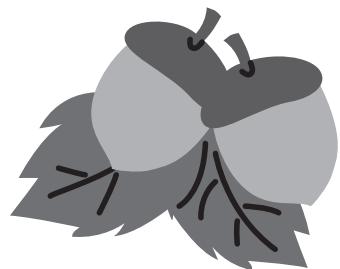
Ответы:

		Белка питается орехами.
		Корова питается травой.
		Сова питается мышью.

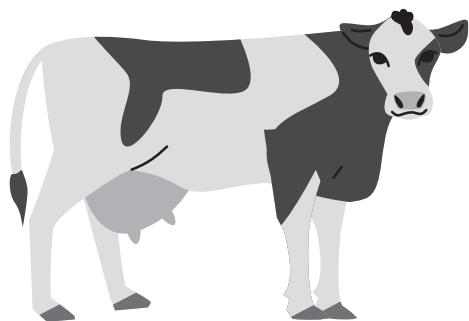
		Медведь питается мёдом.
		Лиса питается курицей.
		Курица питается зерном.
		Мышь питается сыром.
		Птица питается червяком.



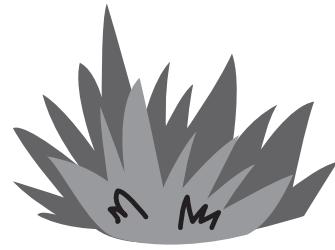
Бéлка



Оréхи



Корóва



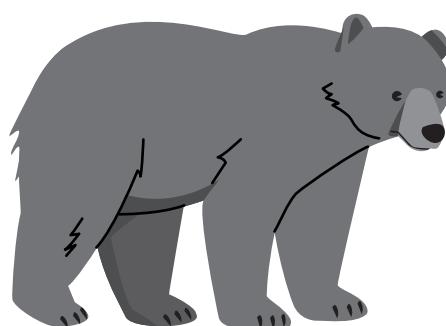
Травá



Совá



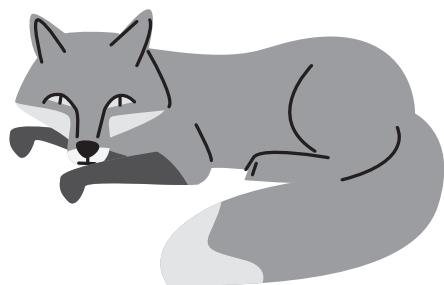
Мýшь



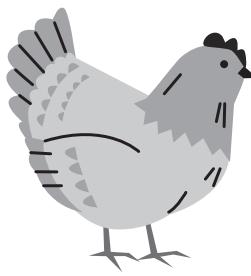
Медвéдь



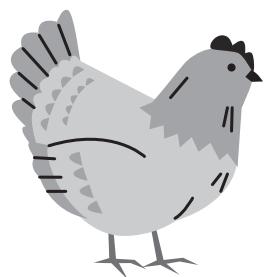
Мёд



Лиса



Курица



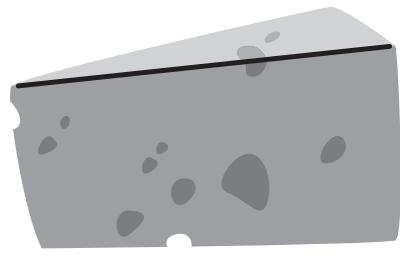
Курица



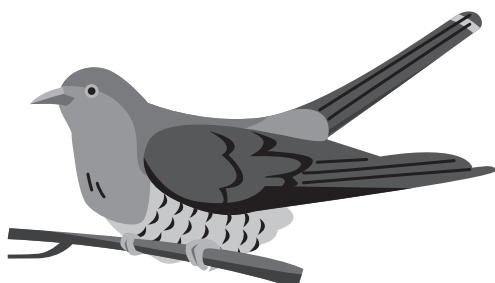
Зерно



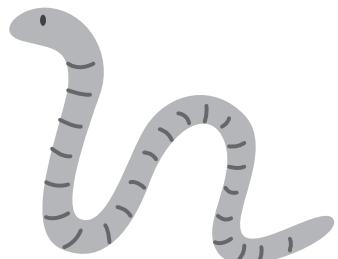
Мышь



Сыр



Птица



Червяк

С. 119, № 30. Игра «Кто больше?»

Цель игры: закрепление умения подбирать слова с учетом указанных характеристик.

- Инструкция:**
1. Распечатайте карточки, разделите их на три стопки (вопросы, род, буквы).
 2. Разделите учеников на пары / группы из трёх человек.
 3. Объясните **правила игры**.

Ученики вытягивают одну карточку из каждой стопки и по очереди называют любые имена существительные, которые подходят под характеристики на всех трёх карточках. Кон игры заканчивается, когда ученики не могут подобрать подходящие слова. В этом случае ученики берут новые карточки, и игра продолжается.

Пример: Имя существительное: мужской род, отвечает на вопрос «кто?» и начинающиеся на букву **р**: рыбак, рак,



Примерное время игры: **5–7 минут**.



Вопросы

Род

Буквы

что?

мужской род

начинается
на букву Р

кто?

средний род

начинается
на букву М

что?

женский род

начинается
на букву П

кто?

мужской род

заканчивается
на слог КА

что?

средний род

начинается
на слог ДО

кто?

женский род

есть корень -лес-

С. 122, № 38. Игра «В мире животных»

Цель игры: закрепление умения формулировать вопросы с опорой на текст, анализировать информацию, составлять предложения с опорой на ключевые слова.

- Инструкция:**
1. Распечатайте карточки «Вопросы» и комплекты карточек «Родители» и «Детёныши» на каждую пару учеников.
 2. Разделите учеников на пары, раздайте карточки с вопросами и комплекты карточек: одна пара получает одну карточку «Вопросы», один ученик в паре получает комплект карточек «Родители», второй — комплект карточек «Детёныши».
 3. Объясните правила игры.

Один ученик в паре выбирает одну карточку из своего комплекта и кладёт её на стол иллюстрацией вниз, не называя животное. Второй ученик задаёт первому два любых вопроса (из трёх предложенных), чтобы выбрать подходящую пару из своих карточек, затем кладёт свою карточку рядом с карточкой первого ученика также иллюстрацией вниз. Затем оба ученика одновременно переворачивают свои карточки. Если второй ученик выложил подходящую карточку, то он получает балл. Затем игроки меняются ролями.



Если ученики уверенно формулируют предложения, то распечатайте карточки без предложений.

Пример: — Где живёт это животное?

- Это животное живёт в дупле.
- Чем питается это животное?
- Это животное питается мышами.



Примерное время игры: **7–10 минут.**

Ответы:

Сова

Живёт в дупле.
Есть перья и когти.
Питается мышами.



Совёнок

Живёт в дупле.
Есть перья и когти.
Питается мышами.



Кошка

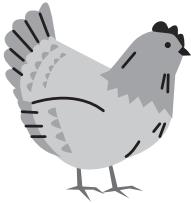
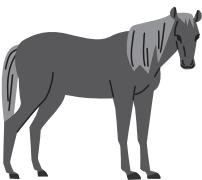
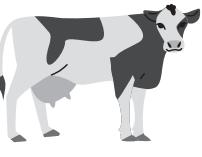
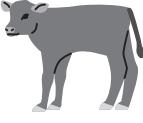
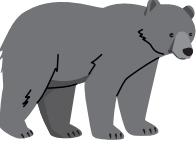
Живёт дома.
Есть хвост и уши.
Питается мышами.



Котёнок

Живёт дома.
Есть хвост и уши.
Питается мышами.



<p>Курица Живёт в курятнике. Есть перья и клюв. Питается зёрнами и червями.</p> 	<p>Цыпленок Живёт в курятнике. Есть перья и клюв. Питается зёрнами и червями.</p> 
<p>Лошадь Живёт в конюшне. Есть копыта и грива. Питается травой.</p> 	<p>Жеребёнок Живёт в конюшне. Есть копыта и грива. Питается травой.</p> 
<p>Собака Живёт в будке. Есть лапы и хвост. Питается мясом.</p> 	<p>Щенок Живёт в будке. Есть лапы и хвост. Питается мясом.</p> 
<p>Корова Живёт в коровнике. Есть копыта и рога. Питается травой.</p> 	<p>Телёнок Живёт в коровнике. Есть копыта и рога. Питается травой.</p> 
<p>Медведица Живёт в лесу. Есть лапы и хвост. Питается рыбой и мёдом.</p> 	<p>Медвежонок Живёт в лесу. Есть лапы и хвост. Питается рыбой и мёдом.</p> 



Вопросы

Где живёт это животное?

Чем питается это животное?

Как выглядит это животное?

Вопросы

Где живёт это животное?

Чем питается это животное?

Как выглядит это животное?

Вопросы

Где живёт это животное?

Чем питается это животное?

Как выглядит это животное?

Вопросы

Где живёт это животное?

Чем питается это животное?

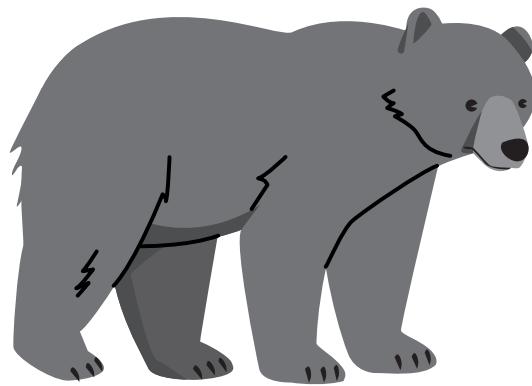
Как выглядит это животное?

Вопросы

Где живёт это животное?

Чем питается это животное?

Как выглядит это животное?



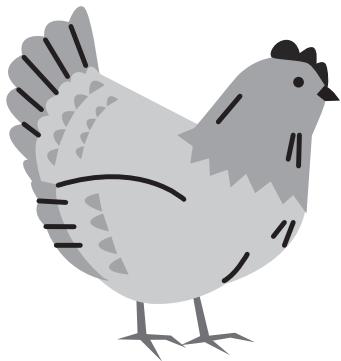
Медвéдица

Живёт в лесу.
Есть лáпы и хвост.
Питáется рыбой и мёдом.



Совá

Живёт в дупле.
Есть пéрья и кóгти.
Питáется мышáми.



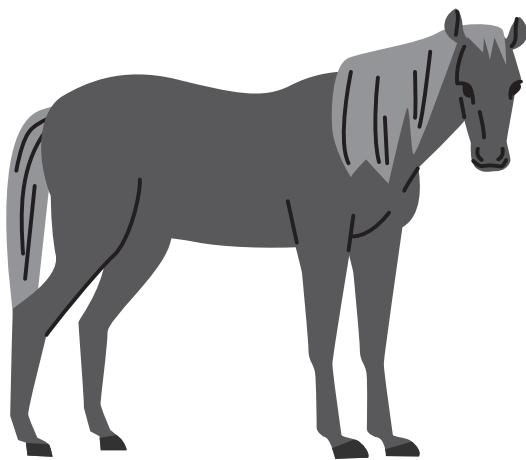
Кúрица

Живёт в курятнике.
Есть пéрья и клюв.
Питáется зёрнами
и червя́ми.



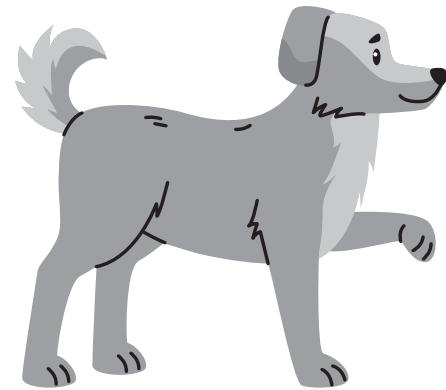
Кóшка

Живёт дóма.
Есть хвост и úши.
Питáется мышáми.



Лошадь

Живёт в конюшне.
Есть копыта и грива.
Питается травой.



Собака

Живёт в будке.
Есть лапы и хвост.
Питается мясом.



Корова

Живёт в коровнике.
Есть копыта и рога.
Питается травой.



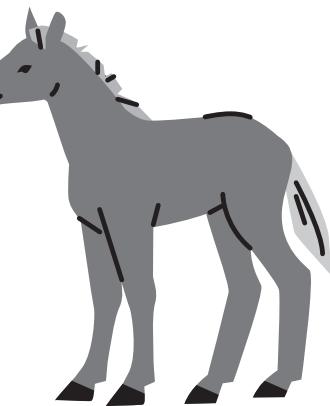
Совёнок

Живёт в дупле.
Есть перья и когти.
Питается мышами.



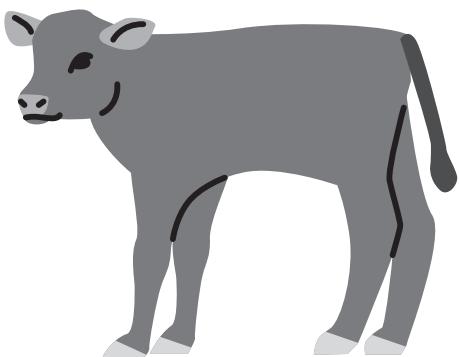
Котёнок

Живёт дома.
Есть хвост и уши.
Питается мышами.



Жеребёнок

Живёт в конюшне.
Есть копыта и грива.
Питается травой.



Телёнок

Живёт в коровнике.
Есть копыта и рога.
Питается травой.



Щенóк

Живёт в бúдке.
Есть лáпы и хвост.
Питáется мясом.

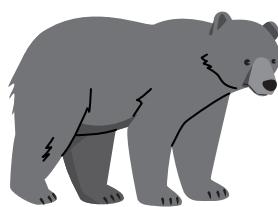
Медвежóнок

Живёт в лесú.
Есть лáпы и хвост.
Питáется рыбой и мёдом.



Цыплёнок

Живёт в курятнике.
Есть пéрья и клюв.
Питáется зёрнами
и червями.



Медвéдица



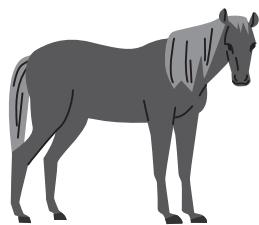
Совá



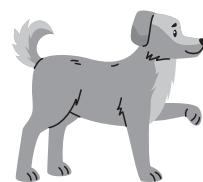
Кúрица



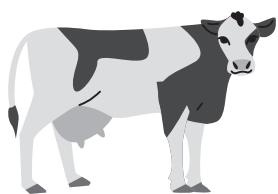
Кóшка



Лóшадь



Собáка



Корóва



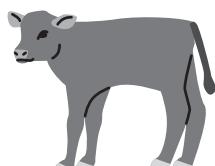
Совёнок



Жеребёнок



Котёнок



Телёнок



Щенóк



Медвежёнок



Цыплёнок

С. 128, № 3. Игра «Крестики-нолики»

Цель игры: активизация в речи изученных слов и выражений.

- Инструкция:**
1. Распечатайте комплекты карточек на каждую пару учеников.
 2. Разделите учеников на пары, раздайте карточки: одна пара получает один комплект.
 3. **Объясните правила игры.**

Чтобы сделать ход и нарисовать в клетке крестик или нолик, ученик дополняет предложение, размещённое в этой клетке. В случае неверного ответа другой игрок делает ход, дополняя предложение.



Примерное время игры: **5–7 минут.**

Возможный ответ:

Медведь питается рыбой.	У слона большие уши.
Лошадь живёт на ферме.	У волка серая шерсть.
Жираф живёт в Африке.	Громко лает маленький щенок.
У мыши длинный хвост.	У лисы родились лисята.
У цыпленка жёлтые перья.	



Медвéдь ... рýбой.	У слонá ... ýши.	Лóшадь живёт на
У вóлка сéрая	Жирáф ... в Áфрике.	Грóмко лáет мáлеңкij
У мы́ши длíнныj	У лисы́ родили́сь	У цыплёнка жёлтые
Медвéдь ... рýбой.	У слонá ... ýши.	Лóшадь живёт на
У вóлка сéрая	Жирáф ... в Áфрике.	Грóмко лáет мáлеңкij
У мы́ши длíнныj	У лисы́ родили́сь	У цыплёнка жёлтые

Комплект

Комплект

С. 128, № 4. Игра «Найди пару»

Цель игры: закрепление умения анализировать информацию и находить логические связи между частями.

- Инструкция:**
1. Распечатайте комплекты карточек на каждую пару/группу учеников.
 2. Разделите учеников на пары/группы, раздайте карточки: одна пара/группа получает один комплект.
 3. Объясните **правила игры**.

Учащимся в парах/группах нужно найти связь между словами и составить из них предложения.

4. По завершении игры проверьте правильность составления предложений.



Примерное время игры: **5–7 минут**.

Возможный ответ:

мёд	медведь	Медведь питается мёдом.
рыба	плавники	У рыбы есть плавники.
птица	гнездо	Птица живёт в гнезде.
шерсть	тигр	У тигра пушистая шерсть.
кошка	котёнок	Кошка живёт с котёнком.
щенок	собака	Собака и щенок живут в будке.
кит	млекопитающее	Кит — это млекопитающее.
жираф	Африка	Жираф живёт в Африке.
орехи	белка	Белка питается орехами.
копыта	корова	У коровы есть копыта.
хищник	щука	Щука — это хищник.
крылья	бабочка	У бабочки есть крылья.



мёд

медвéдь

бéлка

ры́ба

плавникí

корóва

пти́ца

гнездó

щúка

шерсть

тигр

бáбочка

кóшка

котёнок

орéхи

щенóк

собáка

копы́та

кит

млекопитающéе

хищник

жиráф

Áфрика

кры́лья

С. 129, № 7. «Облака слов»

Цель: закрепление навыков правописания словарных слов и слов с орфограммами.

- Инструкция:**
1. Распечатайте карточки на каждую пару учеников.
 2. Разделите учеников на пары, раздайте карточки: одна пара получает одну карточку.
 3. Объясните правила.

Учащимся в парах нужно выбрать слова, связанные с пройденными темами «Мир животных» и «Мир растений», и вписать их в шаблон разными цветами и в любом направлении.



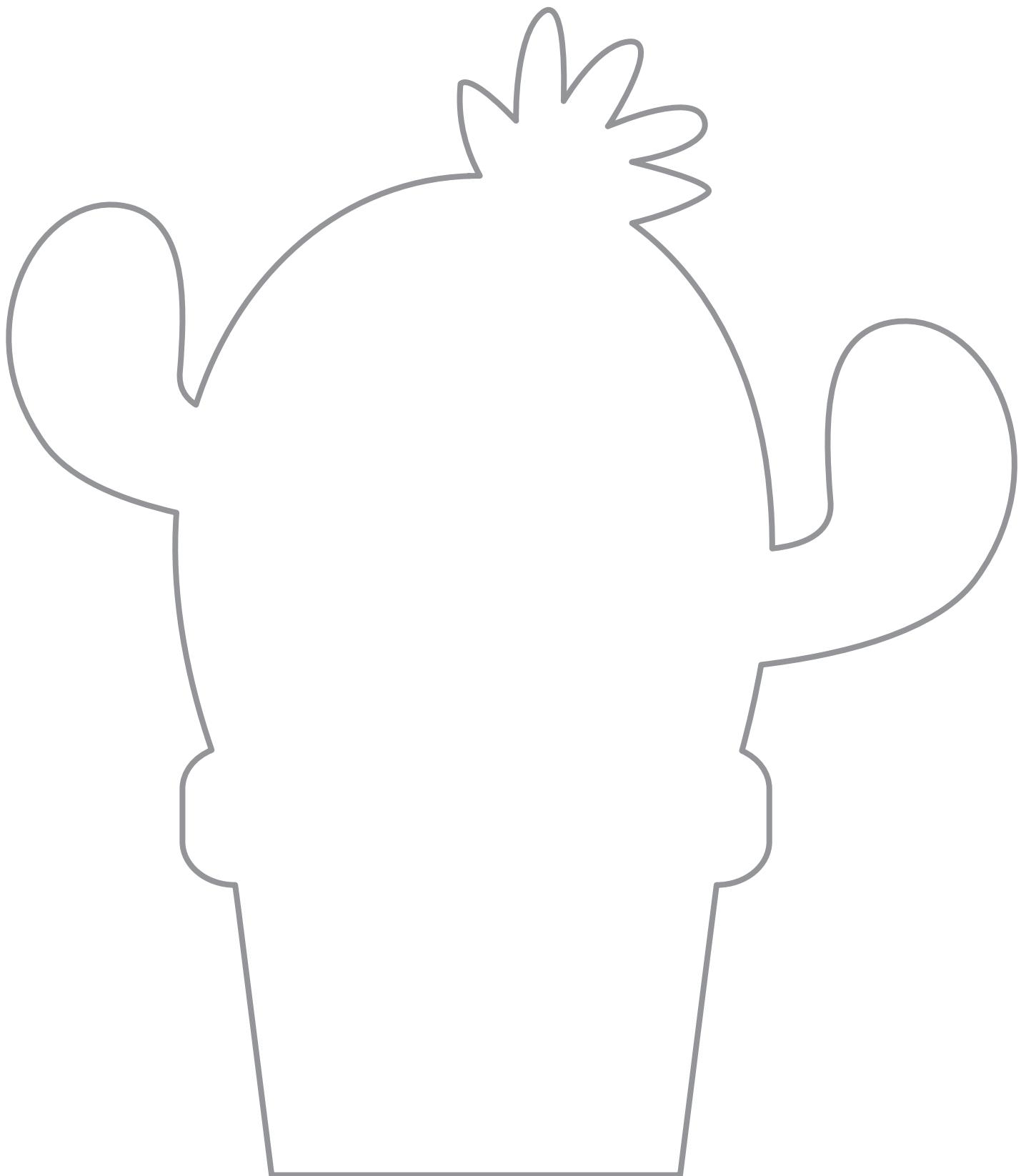
Примерное время выполнения задания: **3–5 минут.**

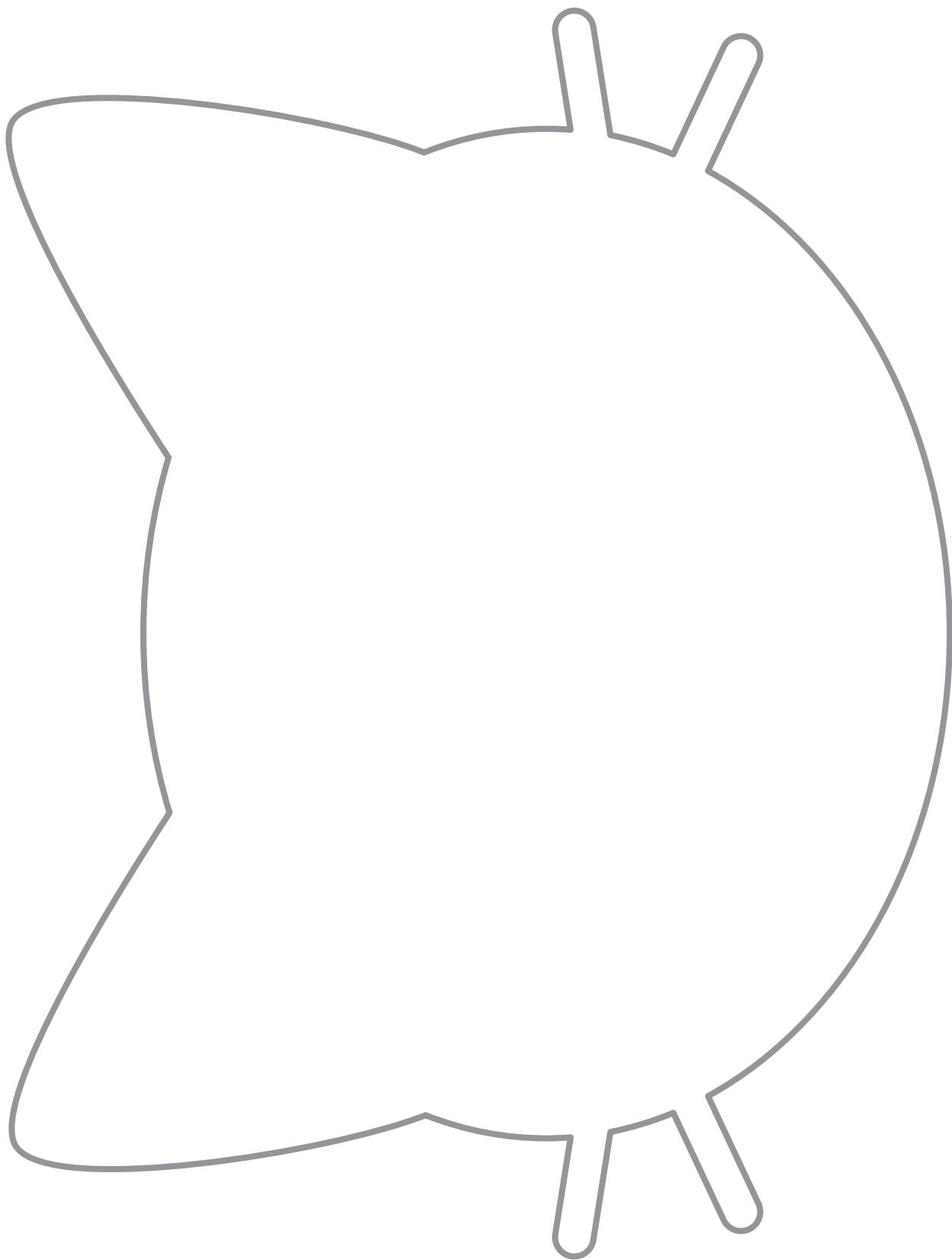


Ёж, зáяц, лисíца, лягúшка, корóва, медвéдица,
телёнок, щенóк, ры́ба, бáбочка, жиráф, хвост,
шерсть, клюв, кры́лья, куст, стéбель, ствол, букéт,
кáктус, малина, берёза, ромáшка, прáздник, почта,
автóбус, пенáл, глóбус, кровáть, сóлнце, дéрево,
óвощи, огорóд, семенá, друг, шкóла, учéбник,
календáрь.

Ёж, зáяц, лисíца, лягúшка, корóва, медвéдица,
телёнок, щенóк, ры́ба, бáбочка, жиráф, хвост,
шерсть, клюв, кры́лья, куст, стéбель, ствол, букéт,
кáктус, малина, берёза, ромáшка, прáздник, почта,
автóбус, пенáл, глóбус, кровáть, сóлнце, дéрево,
óвощи, огорóд, семенá, друг, шкóла, учéбник,
календáрь.

Ёж, зáяц, лисíца, лягúшка, корóва, медвéдица,
телёнок, щенóк, ры́ба, бáбочка, жиráф, хвост,
шерсть, клюв, кры́лья, куст, стéбель, ствол, букéт,
кáктус, малина, берёза, ромáшка, прáздник, почта,
автóбус, пенáл, глóбус, кровáть, сóлнце, дéрево,
óвощи, огорóд, семенá, друг, шкóла, учéбник,
календáрь.





С. 129, № 9

Цель: тренировка навыка распределения слов на группы по указанному параметру.

Инструкция:

1. Распечатайте карточки на каждую пару учеников.
2. Разделите учеников на пары, раздайте карточки: одна пара получает одну карточку.
3. **Объясните правила.**

Ученики в парах определяют, какие слова обозначают детёнышей животных, и раскрашивают эти части рисунка чёрным цветом.

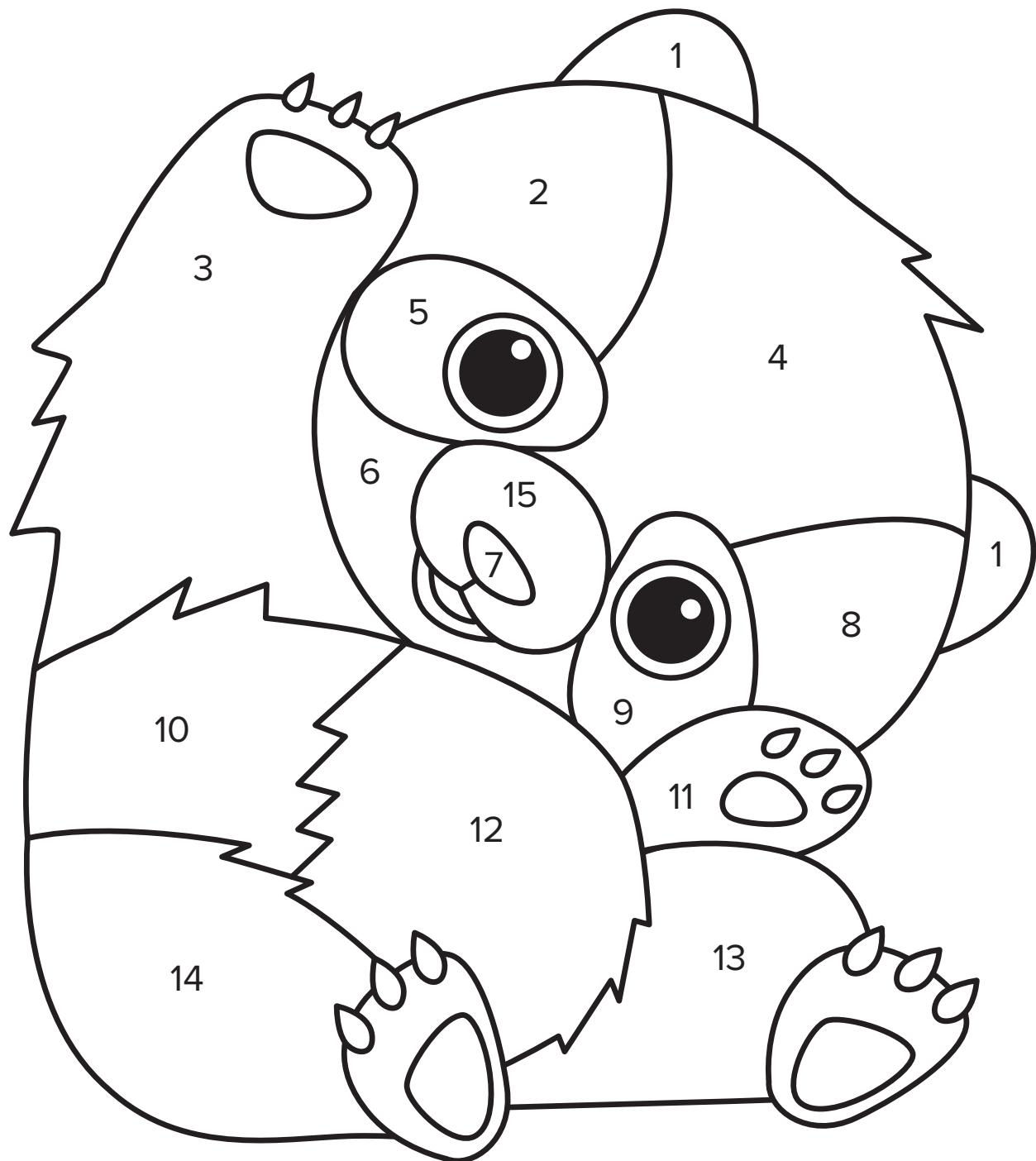
4. По завершении задания ученики демонстрируют друг другу получившиеся картинки и называют животное.



Примерное время выполнения задания: **2–3 минуты**.

Ответ:





Закра́сь чёрным цвéтом слова – названия детёнышей.

1 – котёнок

6 – орёл

11 – орлёнок

2 – лев

7 – щенок

12 – тигр

3 – слонёнок

8 – лиса

13 – лисёнок

4 – кот

9 – львёнок

14 – тигрёнок

5 – волчёнок

10 – волк

15 – слон

Сказочные зверята

Цель проекта: развитие коммуникативных навыков, навыков работы в команде. Закрепление лексико-грамматического материала из тем 5 и 6.



Результатом этого проекта станет лэпбук — интерактивная книжка, которую дети создадут самостоятельно.

Рекомендуется распределить время на подготовку и презентацию проекта в зависимости от особенностей конкретной группы.

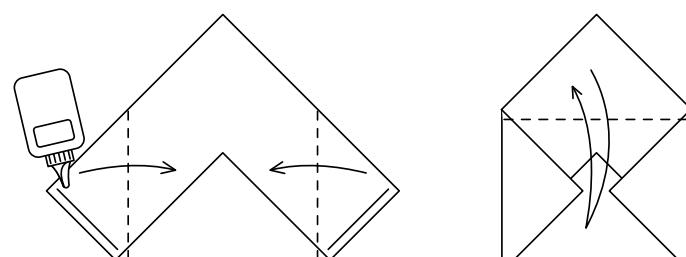
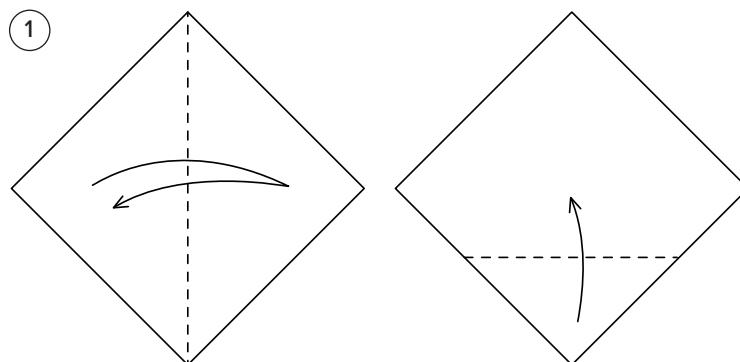
- Этапы работы:**
1. Знакомство с планом работы.
 2. Создание проекта.
 3. Презентация проекта.
 4. Обсуждение и рефлексия.



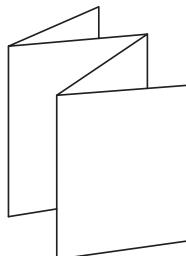
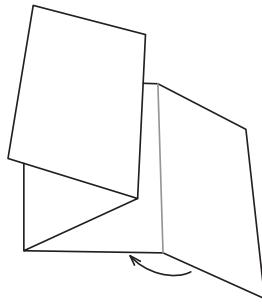
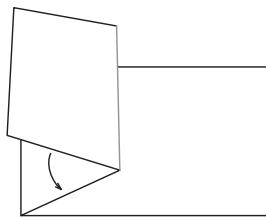
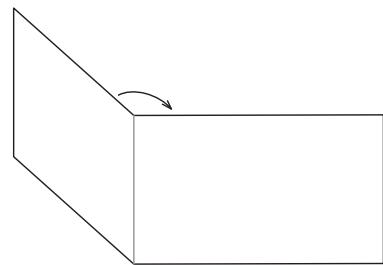
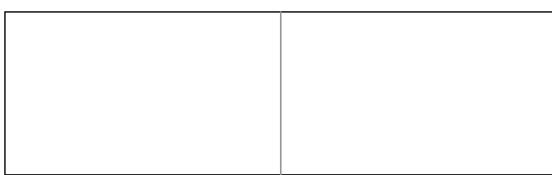
Примерное время выполнения: **1–3 часа** в зависимости от учебного плана.

Вам понадобятся: плотная бумага (по 2 листа на каждую группу); бумага для создания конвертов (по 5 конвертов на каждую группу); чистые листы бумаги; цветная бумага; цветные карандаши; фломастеры; ножницы; клей.

- Инструкция:**
1. Разделите детей на группы (не более трёх человек). Рекомендуется в одной группе объединить учеников с разным уровнем подготовки.
 2. Изучите с детьми материал для проекта на с. 130–131 учебного пособия. Сформулируйте цель проекта: придумать сказочное животное и рассказать о нём по образцу текста на с. 130.
 3. Раздайте каждой группе материалы для создания лэпбука.
 4. Ученики делают заготовки для лэпбука: основание для лэпбука; 4 конверта из бумаги (3 конверта среднего размера и 1 маленький). Конверты могут быть нестандартной формы. При необходимости можно воспользоваться



(2)



схемами:

5. Конверты размещаются на готовом основании лэпбука.

Дети подписывают конверты, как показано в пособии на с. 131 : 1) «Части тела» (как выглядит животное); 2) «Еда» (чем питается животное); 3) «Какой?» (прилагательные); 4) «Сюрприз» (необычное растение).

6. Раздайте комплекты карточек так, чтобы у каждой группы были:

- памятка,
- изображение частей тела,
- изображение еды,
- слова-подсказки.

7. Ученики должны вырезать и раскрасить карточки, которые нужны для их лэпбука.

8. Ученики рисуют необычное растение для конверта «Сюрприз».

9. Ученики представляют свои работы.

10. В конце презентаций организуйте в классе выставку сказочных животных.

Вариант реализации проекта

Создание одного общего ареала обитания для всех придуманных животных. Ареал обитания может быть нарисован на доске, а сказочные животные прикреплены с помощью магнитов. Для простоты реализации возможно в качестве основания для лэпбука использовать основу для частей тела (Основа). В таком случае к ней нужно приклеить по линиям дополнительные листы и на них расположить еду и растение, не используя отдельные конверты. Также дети могут дорисовать всё, что им покажется нужным для своего сказочного зверька.



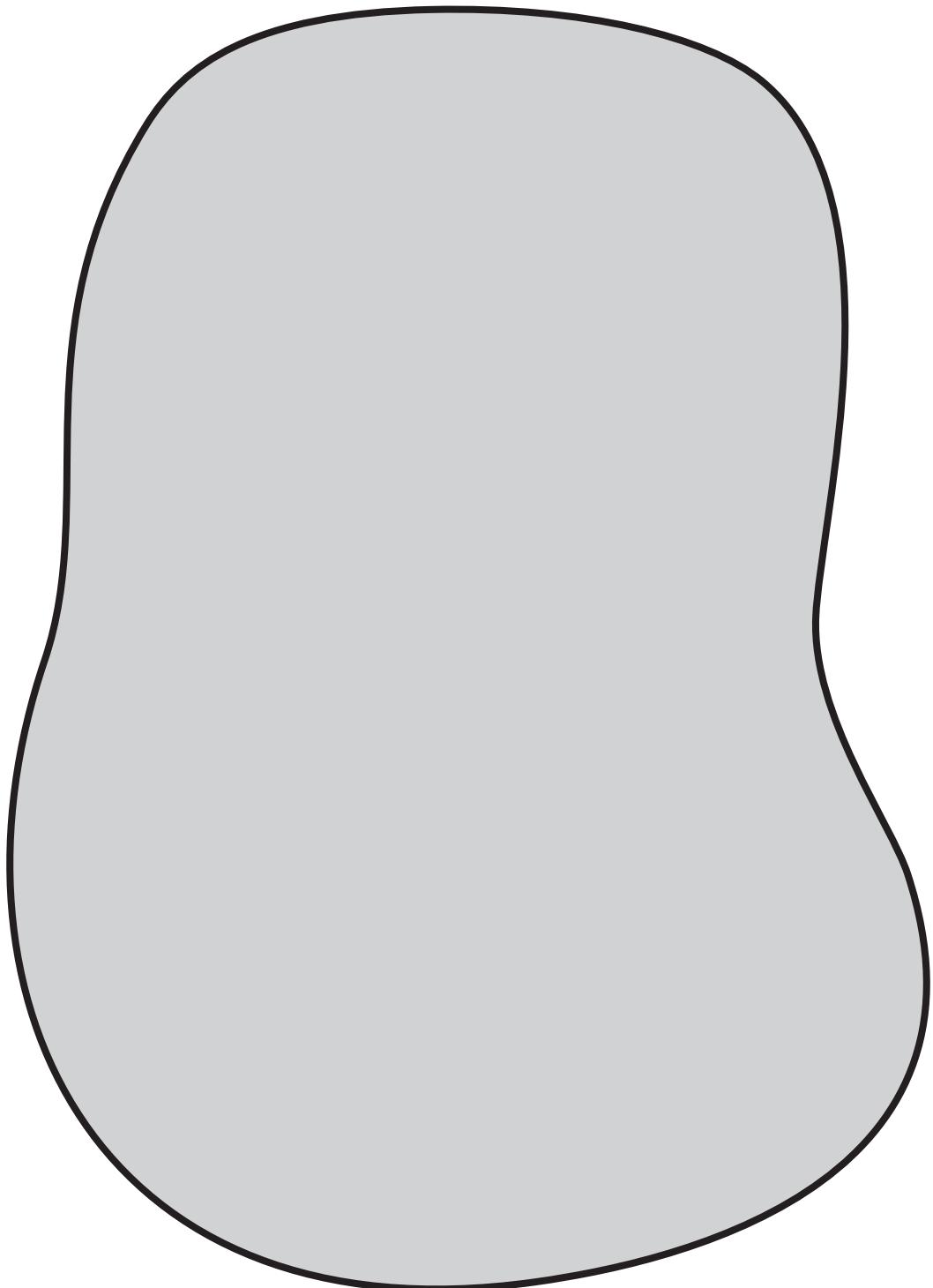
Скáзочныe зверята

1. Вы́бери ча́сти тéла и соберí скáзочного зверькá.
Раскрáсь егó.
2. Расскажí о нём.
 - Чем он питáется?
 - Где он живёт?
 - Как он вы́глядит?
3. Нарисуй необычное растéние, котóрое растёт
óколо дóма твоегó скáзочного зверькá.

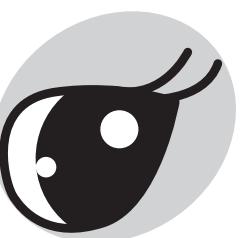
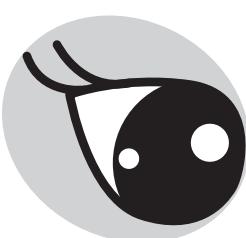
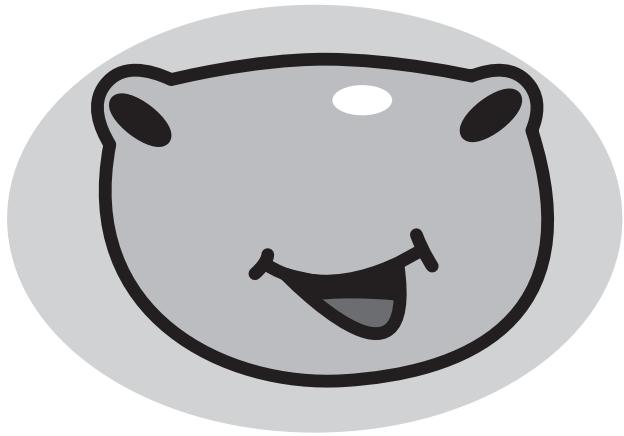
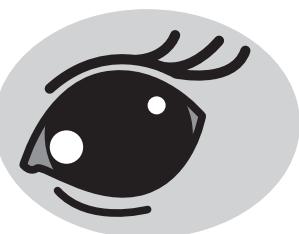
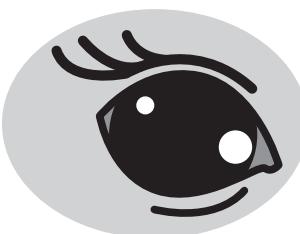
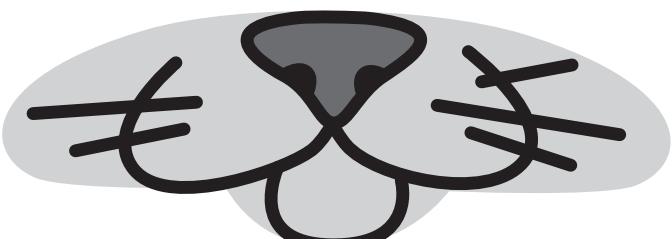
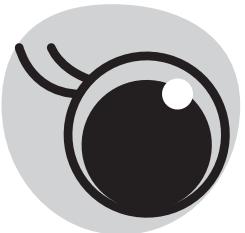
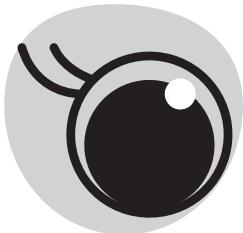
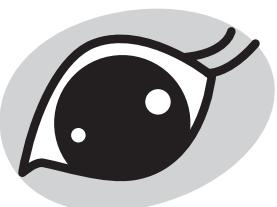
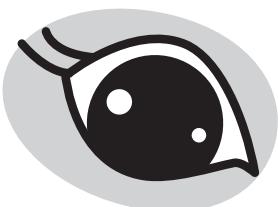
Скáзочныe зверята

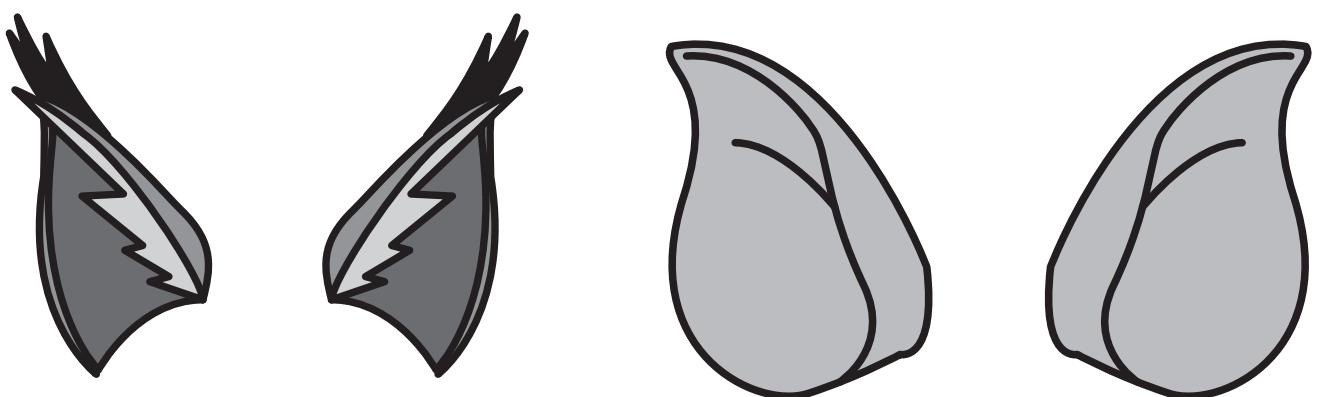
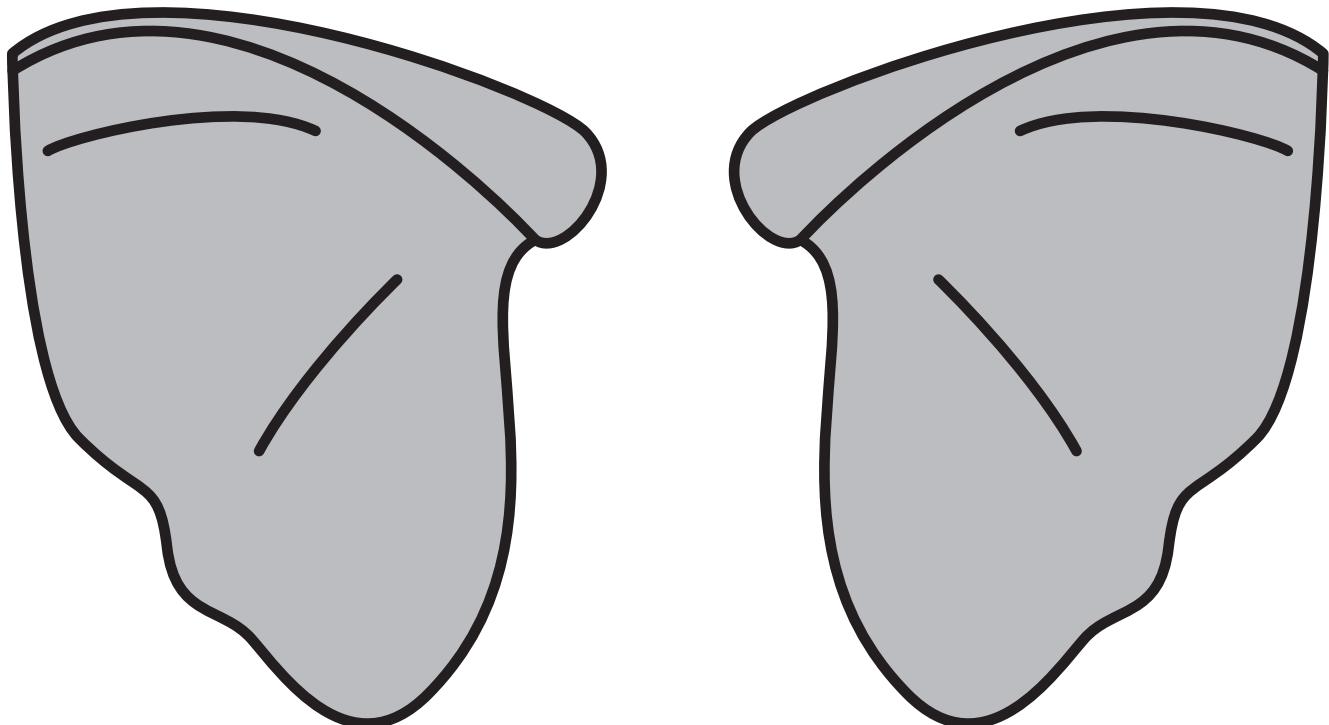
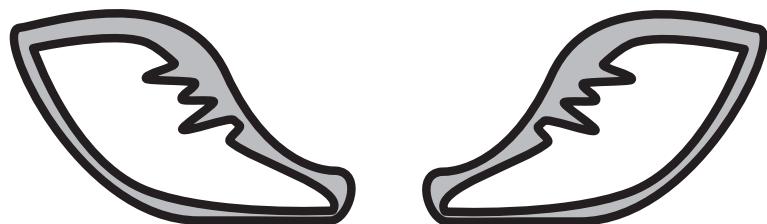
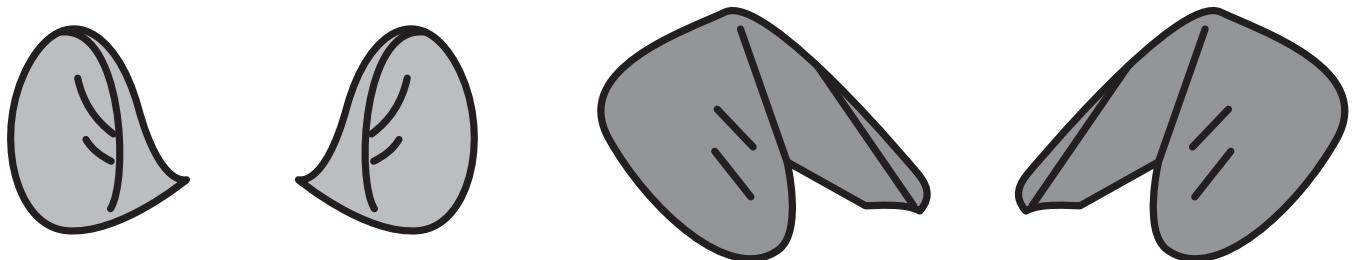
1. Вы́бери ча́сти тéла и соберí скáзочного зверькá.
Раскрáсь егó.
2. Расскажí о нём.
 - Чем он питáется?
 - Где он живёт?
 - Как он вы́глядит?
3. Нарисуй необычное растéние, котóрое растёт
óколо дóма твоегó скáзочного зверькá.

Основа

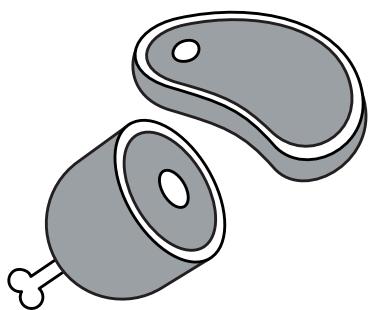
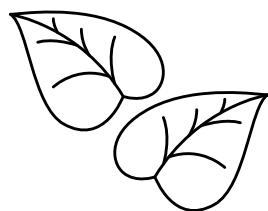
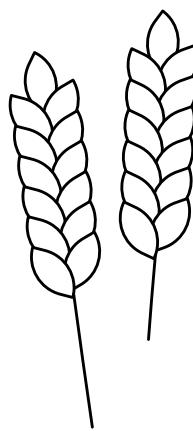
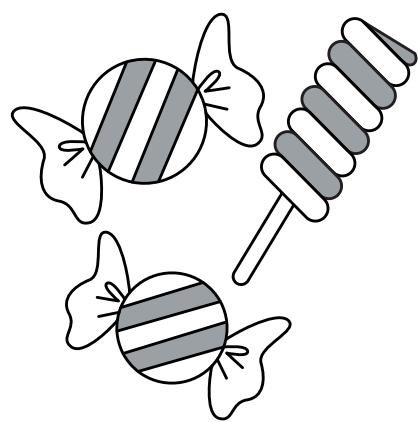
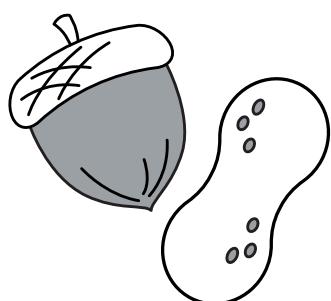
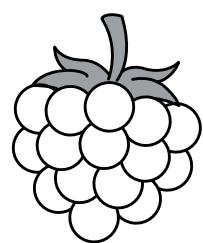
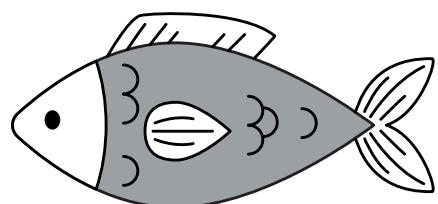
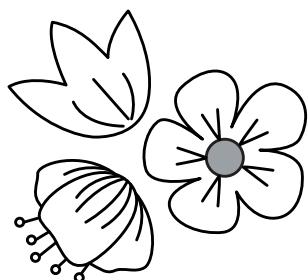
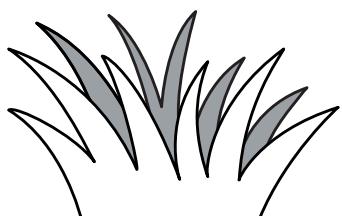


Части тела





Еда



Какой?

пуши́стый хвост	больши́е глаза́
бéлые úши	длíнны́й хóбот
крéпкие рогá	óстрые зúбы
céрая шерсть	мя́гкие лáпы

**Какой?**

пуши́стый хвост	больши́е глаза́
бéлые úши	длíнны́й хóбот
крéпкие рогá	óстрые зúбы
céрая шерсть	мя́гкие лáпы