

Дополнительные материалы

Это вы уже умеете

Давайте познакомимся!

С. 7, № 4

Цель: диагностика умения писать своё имя по-русски.

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

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

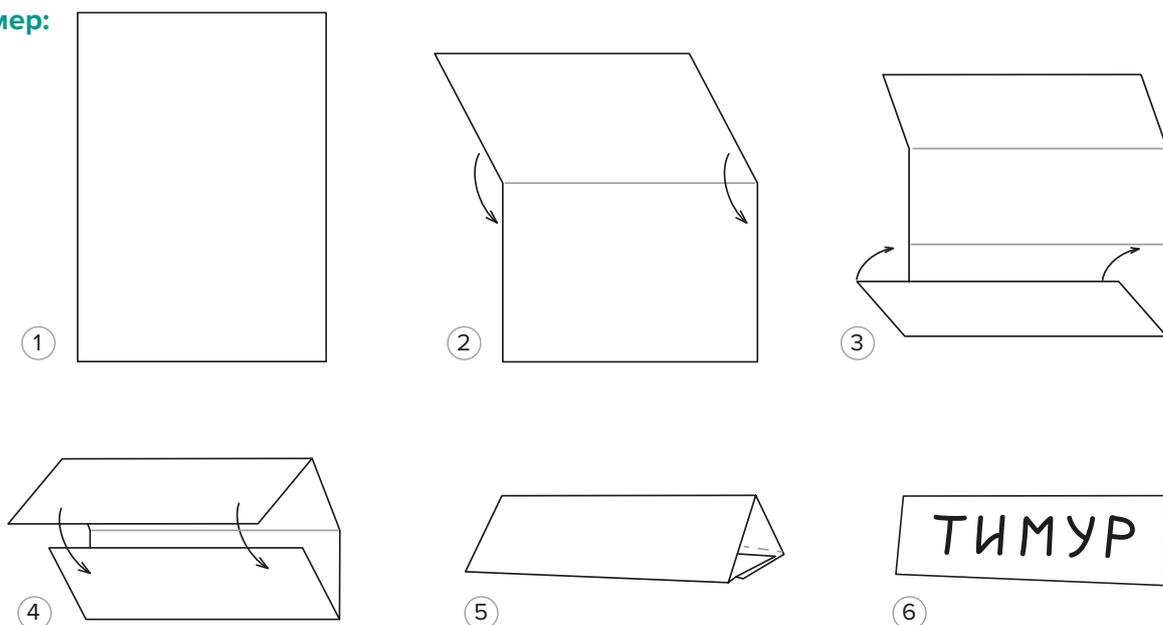
Попросите сложить из листов треугольную карточку и написать своё имя по-русски на одной из сторон карточки. Предложите ученикам украсить карточки, как им нравится.

4. 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:



С. 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 помощи 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.



Слушай.

Прочитай.

Смотри.

Говори.

Подними руку.

Вырезай.

Наклей.

Нарисуй.

Открой учебник.

Закрой учебник.

Встань.

Сядь.

Подойди к доске.

Сотри с доски.

Возьми мел.

Возьми маркер.

Пиши на доске.

Повернись направо.

Повернись налево.

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**.

Ученикам 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

Карточки Б

Реші пример.

$$34 + 6 =$$

Реші задачу.

З Я К Ы

Составь из слов предложения.

кра-та-со

Собери из букв слово.

У Машы два яблока.
Она съела одно.
Сколько у неё яблок?

Составь из слогов слово.

Маша, любит, на, гулять,
площадке.



Карточки А

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**.

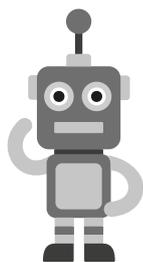
Ученики ходят по классу и разыгрывают диалоги. Один ученик называет предмет на своей карточке, а второй формулирует вопрос, связанный с подходящим к рисунку увлечением.

- !** 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**.

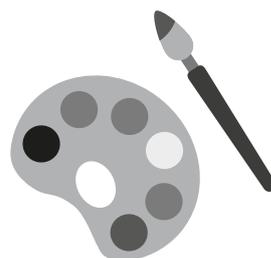
Возможный ответ:

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

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



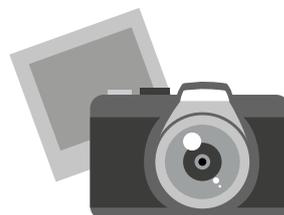
рóбот



кíсти и крáски



мЯЧ



фотоаппарáт



микрoфóн



клюóшка и шáйба



кнiгá



перчáтки

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	— Ты часто занимаешься танцами? — Нет, я редко занимаюсь танцами.
	вяжу	— Ты часто вяжешь? — Я никогда не вяжу.
	хожу на рыбалку	— Ты часто ходишь на рыбалку? — Да, я иногда хожу на рыбалку.
	путешествую	— Ты часто путешествуешь? — Да, я часто путешествую.

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



занимаюсь танцами



играю в футбол



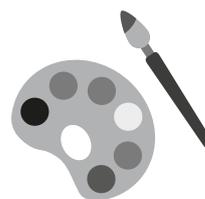
вяжущу



плаваю



хожущу на рыбалку



рисую красками



путешествую



читаю книги



готовлю



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:

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



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.



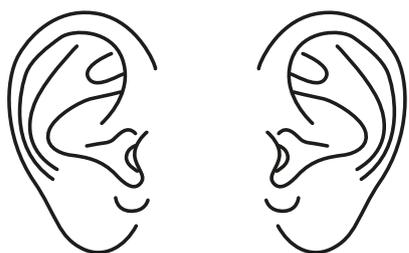
Если дети плохо знают части тела, рекомендуется найти и подписать части тела на плакате «Тело человека».

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.



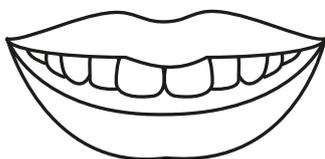
Примерное время игры: **5–7 минут**.



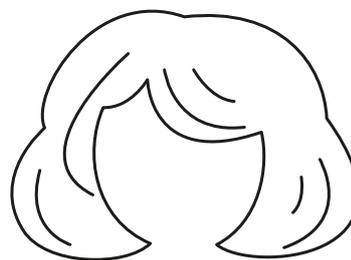
у́ши



но́здри



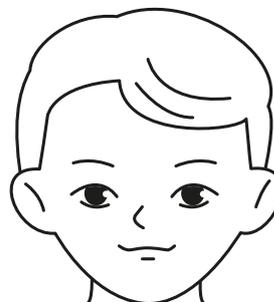
зúбы



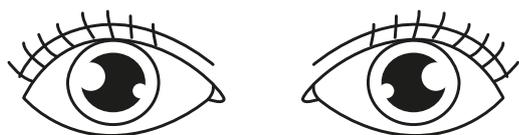
во́лосы



но́с



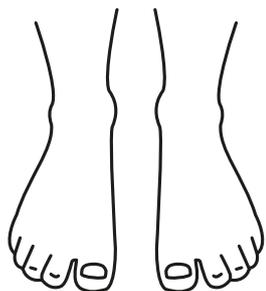
го́лова́



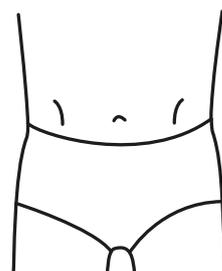
глаза́



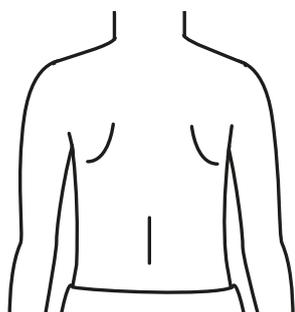
ру́ки



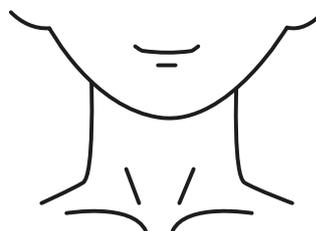
но́ги



живо́т



спина́



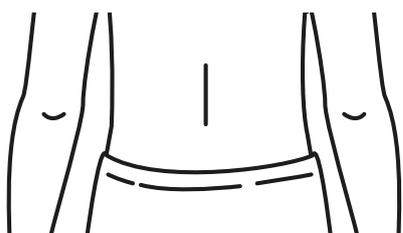
ше́я



лоб



бро́ви



поясniца



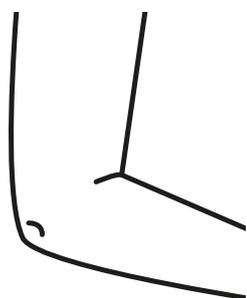
пя́тка



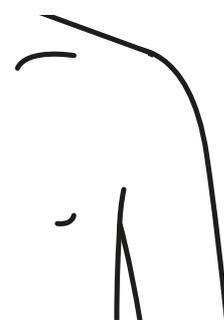
лоды́жка



па́льцы



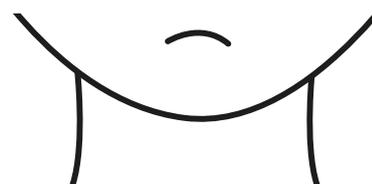
ло́коть



плечо́



грудь



подборо́док



щёки

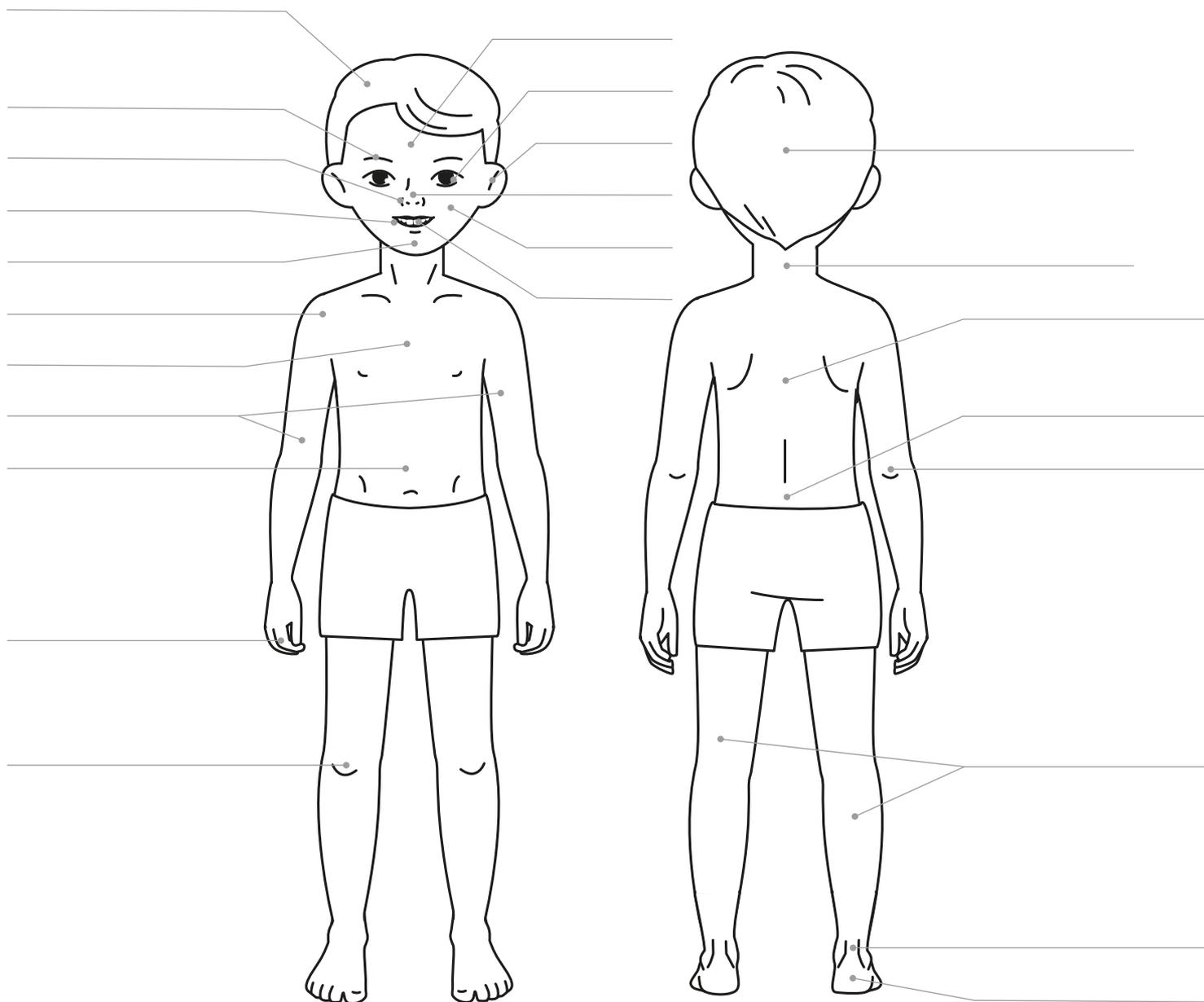


рот



Тело человека

Рот, уши, щёки, ноздри, колёно, подбородок,
плечо, грудь, локоть, лодыжка, поясница, лоб,
пальцы, пятка, брови, шея, живот, спина, ноги,
руки, глаза, голова, нос, зубы, волосы.



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 лимо́ном
го́рло



гуля́ть в па́рке
голова́



пла́вать
мы́шцы



жда́ть ме́дсестру́
живо́т



де́лать за́рядку для глаз
глаза́



де́лать за́рядку
спина́

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

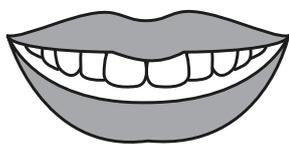
4. Покажите пример составленного предложения всей группе.
5. По завершении игры ученики читают получившиеся предложения вслух.



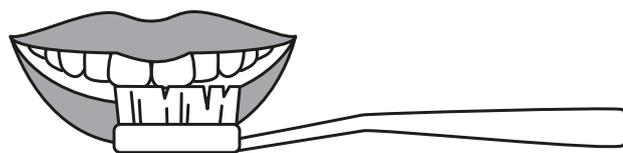
Примерное время игры: **5–7 минут**.

Ответ:

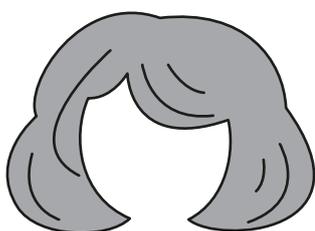
Чтобы зубы не болели,	нужно чистить их утром и вечером.
Чтобы волосы были чистыми,	нужно мыть голову.
Чтобы спина не болела,	нужно делать зарядку.
Чтобы живот не болел,	не нужно есть вредную еду.
Чтобы глаза не болели,	нужно делать гимнастику для глаз.
Чтобы развивать мозг,	нужно решать ребусы и задачи.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



Чтобы зу́бы не бо́лели,



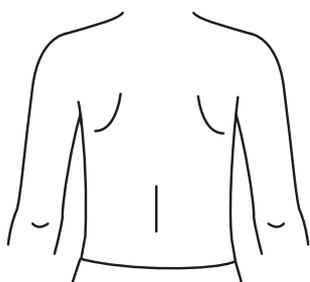
нужно чи́стить их у́тром
и ве́чером.



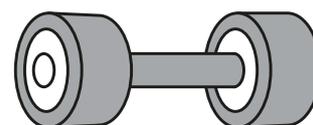
Чтобы во́лосы бы́ли
чи́стыми,



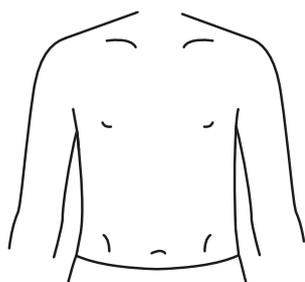
нужно мыть го́лову.



Чтобы спи́на не бо́ле́ла,



нужно де́лать за́рядку.



Чтобы жи́вот не бо́лел,



не нужно́ е́сть вре́дную
е́ду.



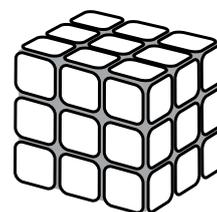
Чтобы глаза́ не болели,



нужно де́лать гимнастику
для глаз.



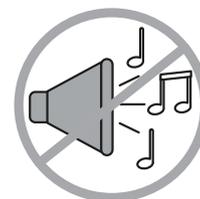
Чтобы разви́вать мозг,



нужно решáть ребусы
и зада́чи.



Чтобы у́ши не болели,



не нужно слу́шать
слишком грóмкую му́зыку.

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.



КОНЬКѢЙ

ФУТБОЛ

КРАСКИ

ЗУБЫ

МЫЛО

ТЕЛЕФОН

МЯЧ

ФОТОАППАРАТ

ГОЛОВА

ЩЕТКА

ХОККЕЙ

ЛЫЖИ

СТАДИОН

ВОЗДУХ

ВОДА

С. 48, № 4. Игра «Бегаящий 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**.

ХОККЕ́Й

бассе́йн

стадио́н

велосипе́д

хóбби

баскетбóл

тéннис

гимна́стика

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: коньки, голова, телевизор, лицо, спина, теннис, язык, месяц, гулять, баскетбол, путешественник.





Впиши буквы в слова и раскрась рисунок.

к..ньки, г..лова, телевиз..р

л..цо, сп..на, тенн..с

..зык, мес..ц, гул..ть

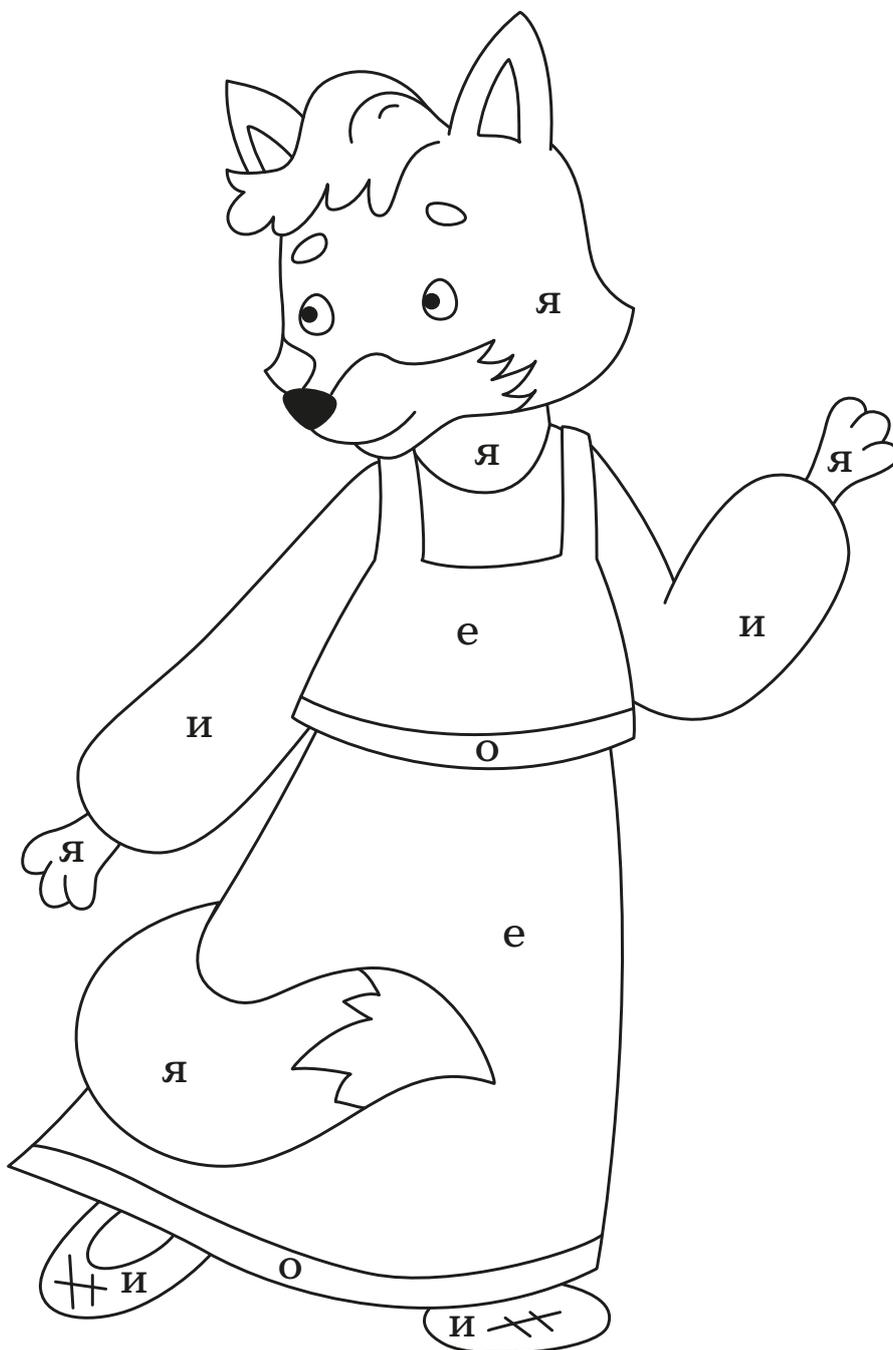
баск..тбол, пут..шеств..нник

красный

оранжевый

розовый

жёлтый



Друзья из сказки

Цель проекта: развитие коммуникативных навыков, навыков работы в команде. Закрепление 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.



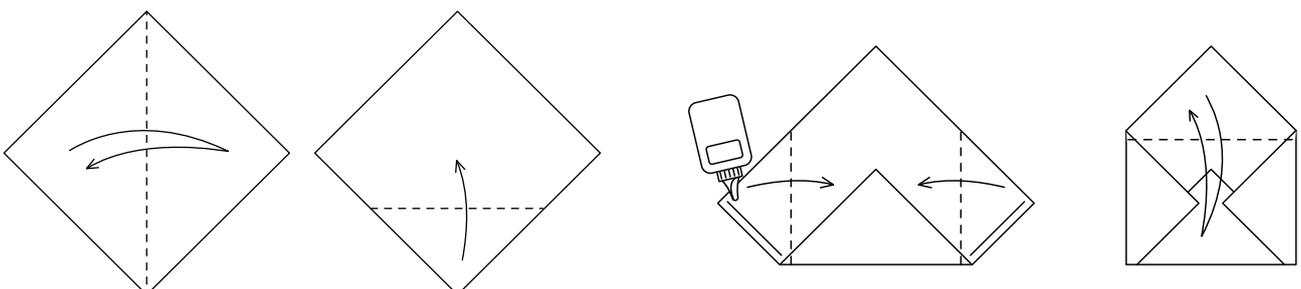
Рекомендуется распределить время на подготовку и презентацию проекта в зависимости от особенностей конкретной группы.



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

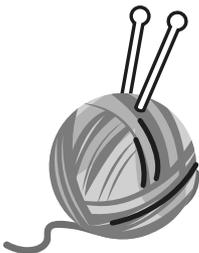
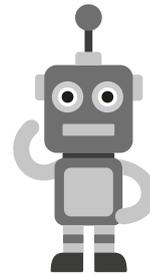
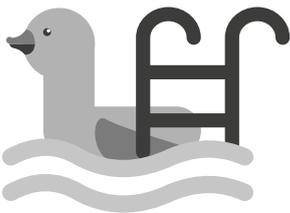
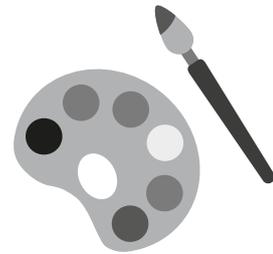
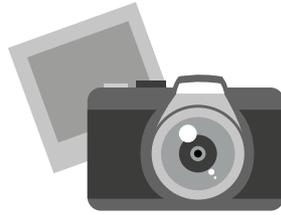
1. Выбери сказочного героя. Раскрась его.
2. Выбери подходящие рисунки для своего героя.
Что ему интересно делать?
Какие у него могут быть привычки?
3. Составь рассказ о своём герое.
4. Придумай и нарисуй ещё одного героя, который тоже может жить в теремке. Положи его в конверт «Сюрприз».

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».

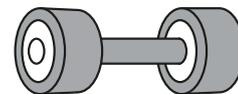
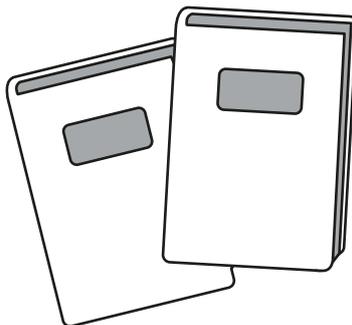
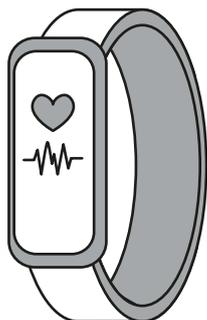
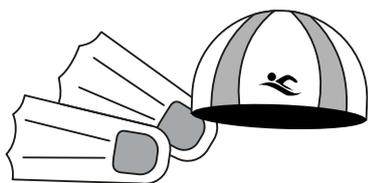
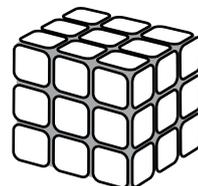


Увлечения



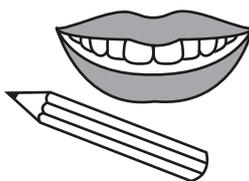
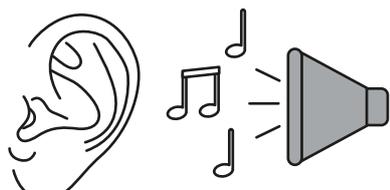
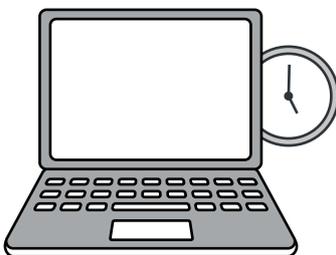
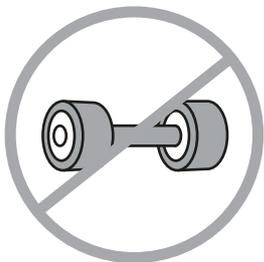


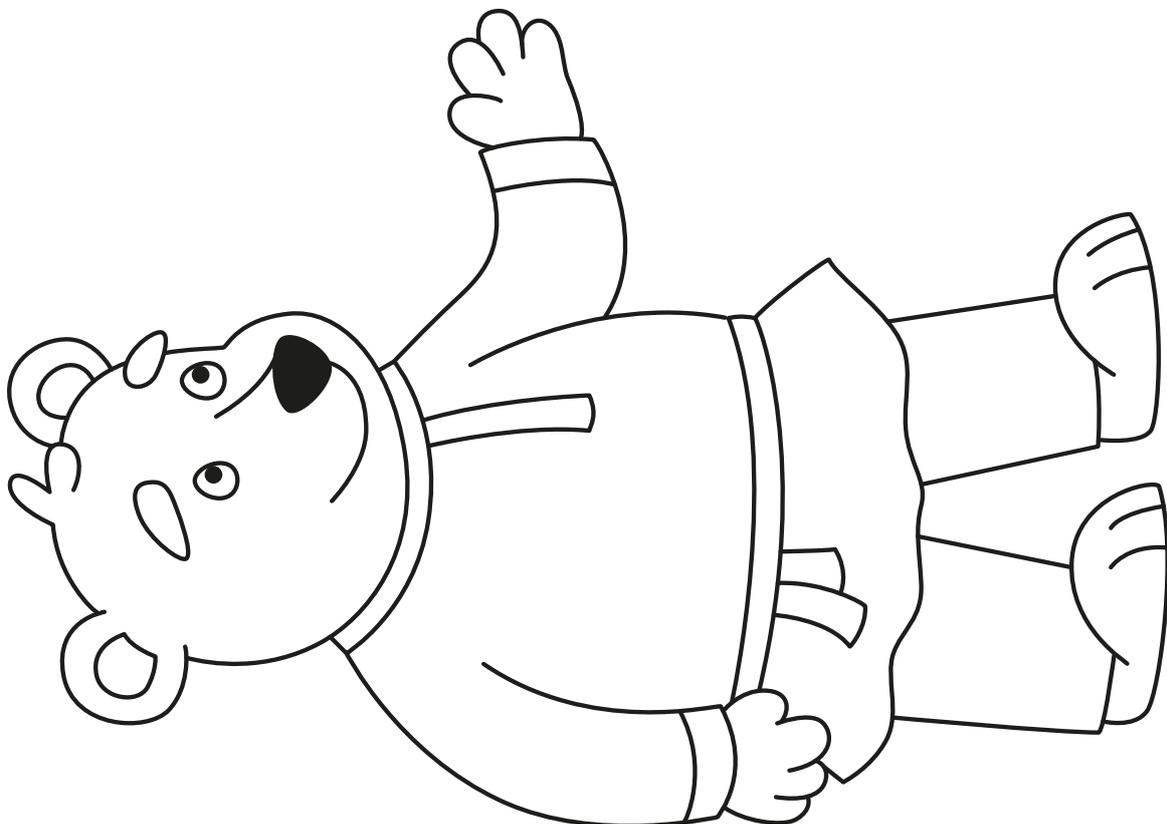
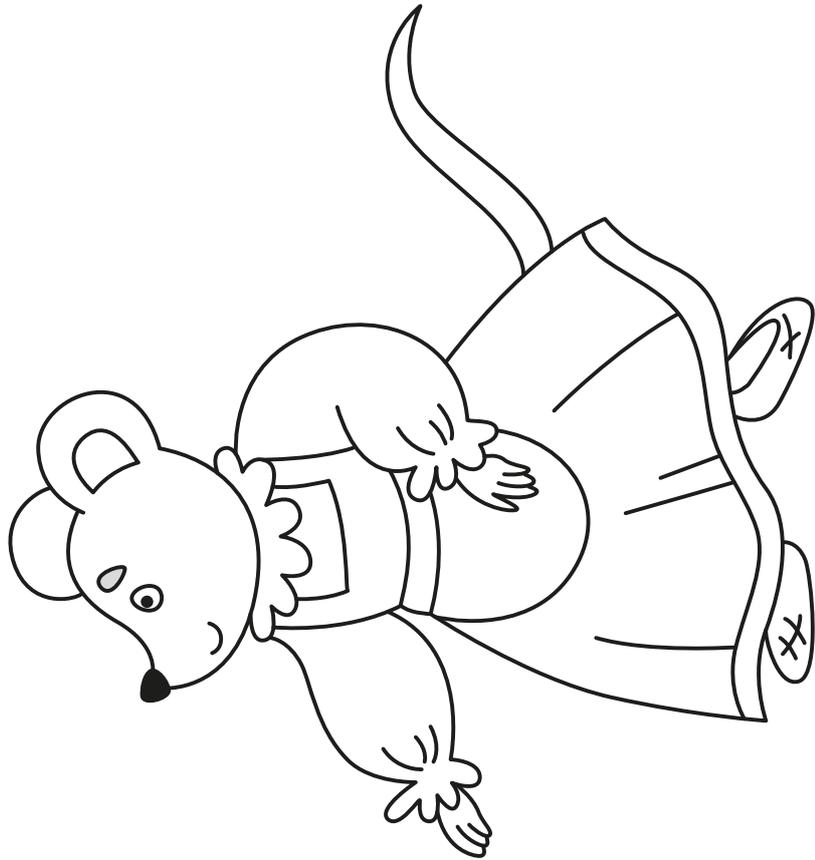
Полезные привычки

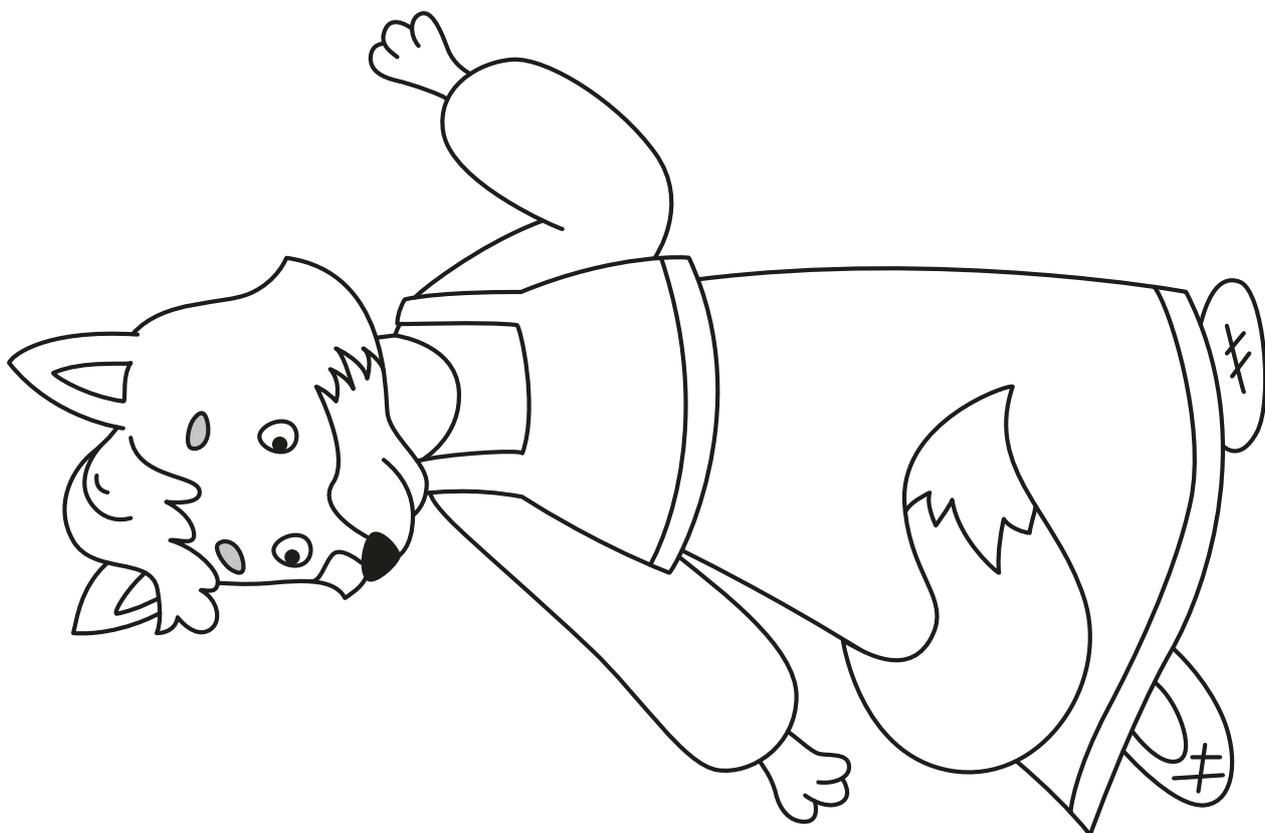
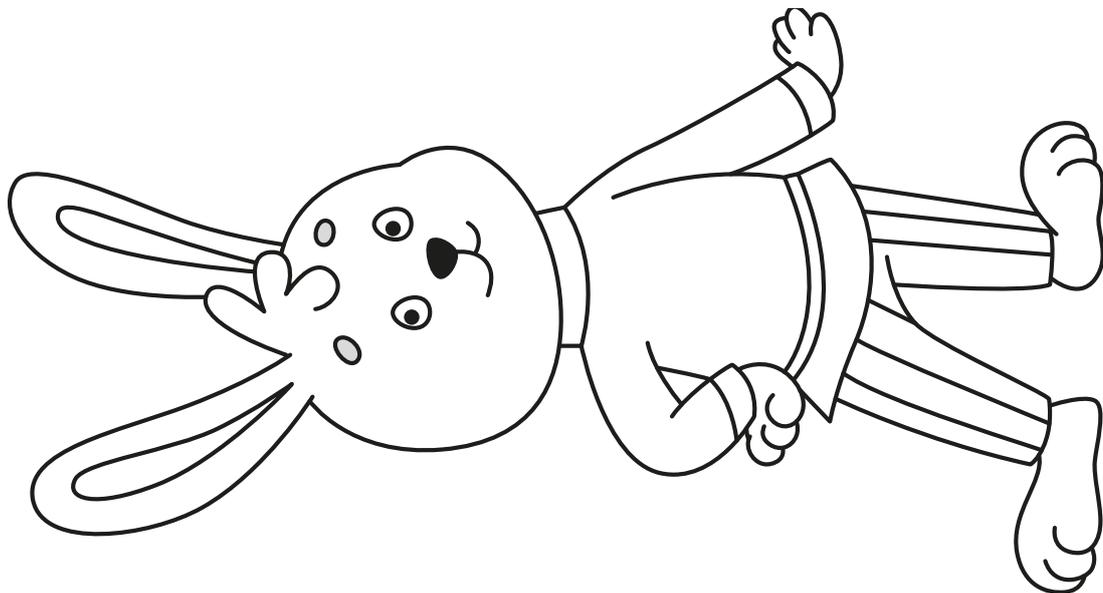


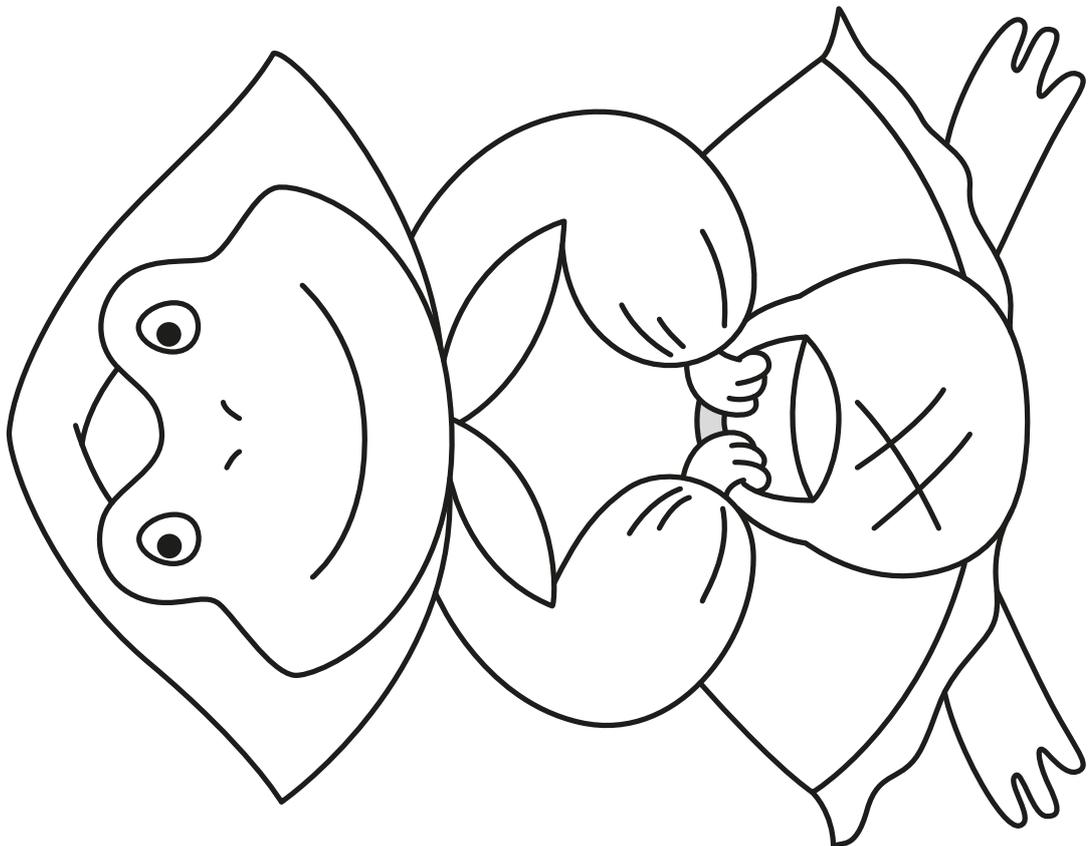
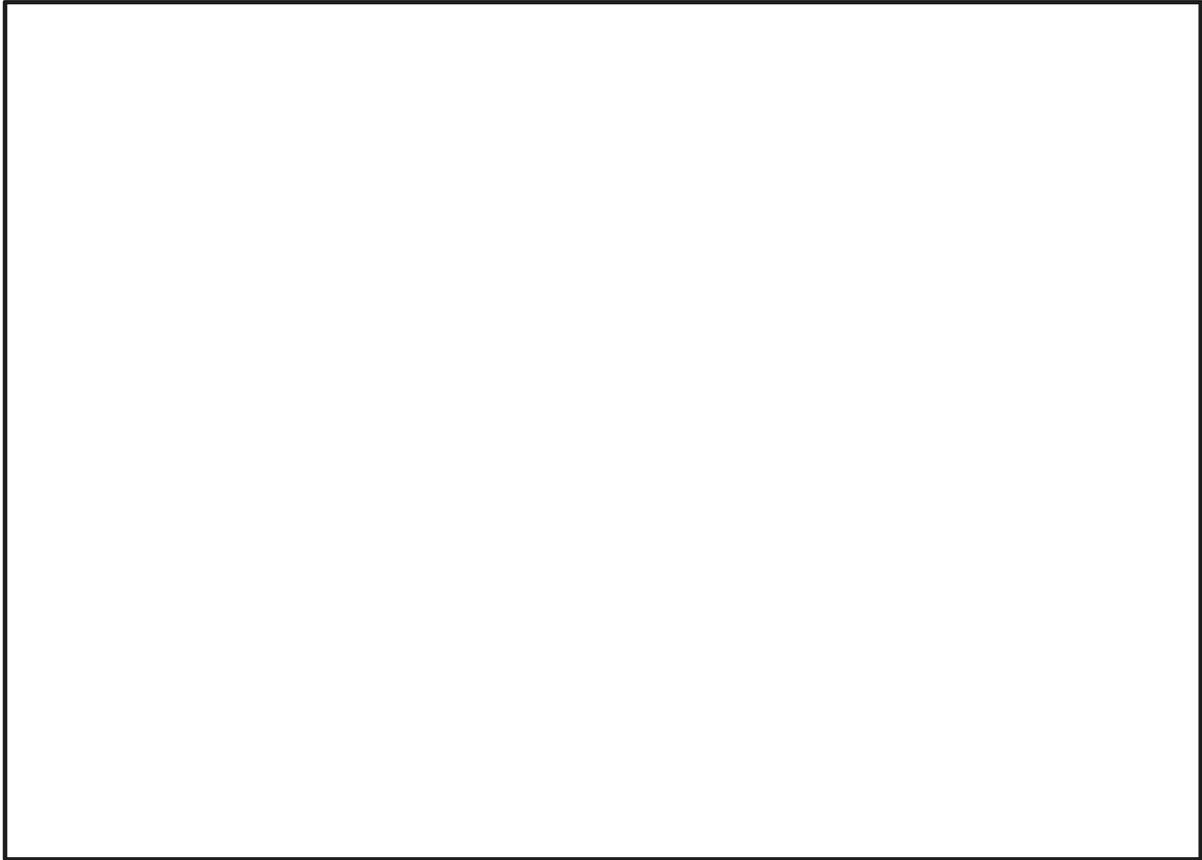


Вредные привычки











Увлечения

Футбóл, фотогра́фия, хоккéй, рисо́вание, борьба́, пла́вание, рыба́лка, робототéхника, пéние, вяза́ние, чтéние, та́нцы, пригото́вление еды́.

Полезные привычки

Дéлать зарядку, мыть рúки пéред едой, пла́вать, чéистить зúбы, мыть гóлову, гуля́ть в па́рке, занима́ться спóртом, чита́ть кнiги, реша́ть зада́чи и ре́бусы.

Вредные привычки

Дóлго сидéть за компьúтером, пóздно ложiться спать, не чéистить зúбы, есть вредную еду́, броса́ть мýсор, грызть каранда́ш, не носiть ша́пку в холóдную погоду́, дóлго смотре́ть вiдео на телефóне, пить ма́ло воды́, ма́ло гуля́ть.

**Действия**

играть

фотографировать

рисовать

плавать

ловить рыбу

делать
роботов

петь

танцевать

вязать

гулять

читать

слушать
музыкусмотреть
фильмы

готовить еду

играть
в футбол

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/почта/ скейт-парк / парк развлечений. В моём районе находятся школы/магазины/парки/стадионы / детские площадки.



театр



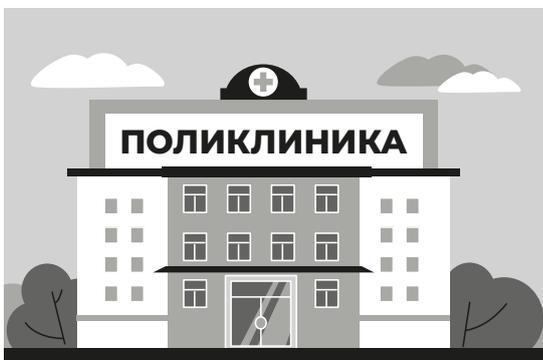
стадионы



школы



магазины



поликлиника



кинотеатр



площадь



парки



парк развлечений



каток



кафе



почта



скейт-парк



детские площадки

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	Комплект
Дéти	Карандаш́и	
Кот	Стол	
Родíteли	Берёзы	
Друзья́	Медвѣдь	
Рóзы	Яблоко	
Мáльчик	Дéвочка	Комплект
Дéти	Карандаш́и	
Кот	Стол	
Родíteли	Берёзы	
Друзья́	Медвѣдь	
Рóзы	Яблоко	



спит	отдыхáет	нахóдится	зáвтракает	Комплект
спят	отдыхáют	нахóдятся	зáвтракают	
живёт	úчится	рабо́тает	игра́ет	Комплект
живу́т	úчатся	рабо́тают	игра́ют	
чита́ет	убира́ет	обе́дает	растёт	Комплект
чита́ют	убира́ют	обе́дают	расту́т	
спит	отдыхáет	нахóдится	зáвтракает	Комплект
спят	отдыхáют	нахóдятся	зáвтракают	
живёт	úчится	рабо́тает	игра́ет	Комплект
живу́т	úчатся	рабо́тают	игра́ют	
чита́ет	убира́ет	обе́дает	растёт	Комплект
чита́ют	убира́ют	обе́дают	расту́т	



в лесу́	в берло́ге	Комплект
в кафе́	на по́чте	
на ры́нке	в поликлини́ке	
в шко́ле	до́ма	
в па́рке	на стадио́не	
в библиоте́ке	на столе́	
в лесу́	в берло́ге	Комплект
в кафе́	на по́чте	
на ры́нке	в поликлини́ке	
в шко́ле	до́ма	
в па́рке	на стадио́не	
в библиоте́ке	на столе́	

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 одноклассника 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.



Авто́бус е́дет.

Како́й авто́бус е́дет?

Как авто́бус е́дет?

Куда́ авто́бус е́дет?

Маши́на е́дет.

Кака́я маши́на е́дет?

Как маши́на е́дет?

Куда́ маши́на е́дет?

Ами́на рису́ет.

Что Ами́на рису́ет?

Где Ами́на рису́ет?

Тиму́р бежи́т.

Как Тиму́р бежи́т?

Куда́ Тиму́р бежи́т?

Когда́ Тиму́р бежи́т?

Ма́ша говори́т.

Как Ма́ша говори́т?

О чём Ма́ша говори́т?

Дождь и́дёт.

Како́й дождь и́дёт?

Где дождь и́дёт?

Мяч лежи́т.

Како́й мяч лежи́т?

Где мяч лежи́т?

Ба́бушка сиди́т.

Кака́я ба́бушка сиди́т?

Где ба́бушка сиди́т?

Варда́н ду́мает.

О чём Варда́н ду́мает?

Где Варда́н ду́мает?



Варда́н идёт.

Де́ти игра́ют.

Ма́льчик пи́шет.

Зда́ние стои́т.

Ма́льчик плыве́т.

Де́вочка чита́ет.

Маши́на е́дет.

Ма́ша танцу́ет.

Ма́ма 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



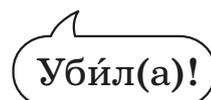
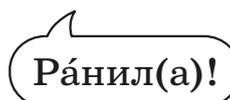
x1



x1



x1

**МОРСКОЙ БОЙ**

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



x1



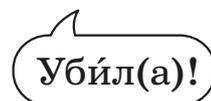
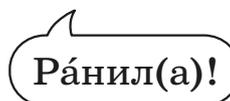
x1



x1



x1



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!



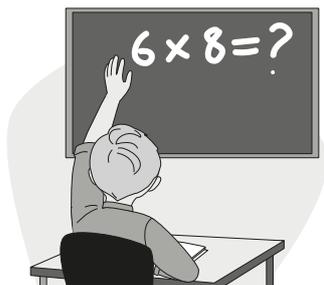
Примерное время выполнения задания: **5–7 минут**.

Ответы:

	<p>— Дети, кто готов ответить? — Я готов.</p>
	<p>— Ребята! Подождите! — Конечно! Хорошо, что ты едешь с нами!</p>
	<p>— Минутку, пожалуйста! — Что случилось? — У меня развязались шнурки.</p>
	<p>— Пожар! — Не бойтесь. Всё будет хорошо!</p>
	<p>— Осторожно! Там яма. — Спасибо!</p>
	<p>— Извините, пожалуйста. Можно войти? — Заходи скорее.</p>

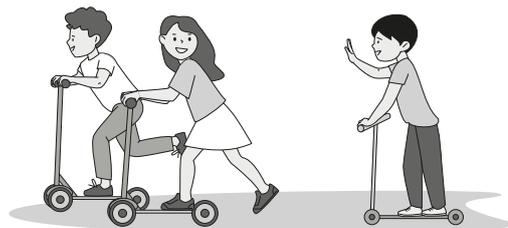


Осторожно!	Подождите!	Я готов.	Комплект
Минутку, пожалуйста!	Пожар!	Извините, пожалуйста.	
Осторожно!	Подождите!	Я готов.	Комплект
Минутку, пожалуйста!	Пожар!	Извините, пожалуйста.	
Осторожно!	Подождите!	Я готов.	Комплект
Минутку, пожалуйста!	Пожар!	Извините, пожалуйста.	
Осторожно!	Подождите!	Я готов.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



— Дети, кто готов ответить?

—



— Ребята!

— Конечно! Хорошо, что ты едешь с нами!



—

Можно войти?

— Заходи скорее.



—

— Что случилось?

— У меня развязались шнурки.



—

— Не бойтесь. Всё будет хорошо!



—

Там яма.

— Спасибо!

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 одноклассникам 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.

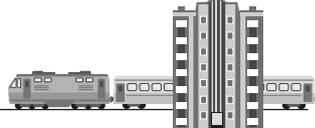
Пример:

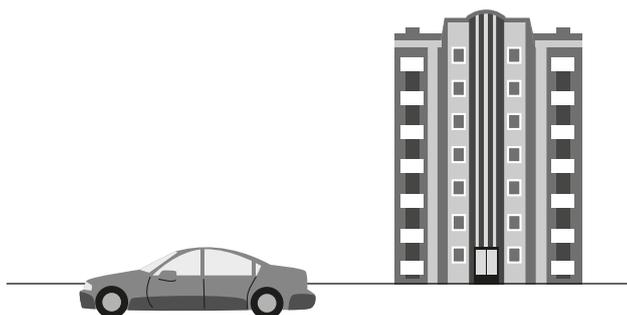
— Куда ты поедешь?
 — Я поеду в Тулу. А ты?
 — Я тоже поеду в Тулу. А во сколько ты туда поедешь?
 — В 12 часов 30 минут. А ты?
 — Я тоже поеду туда в 12 часов 30 минут.
 — А на чём ты поедешь в Тулу?
 — Я поеду в Тулу на электричке. А ты?
 — А я на машине.

🕒 Примерное время игры: **7–10 минут**.

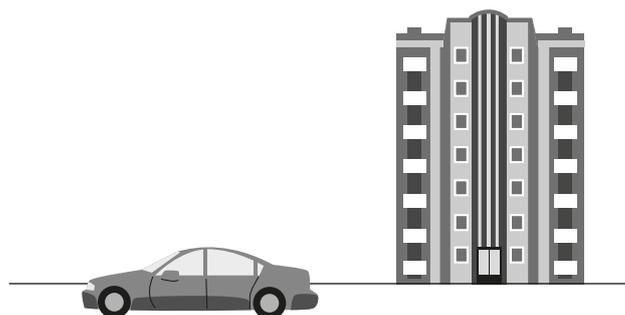
Ответы:

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

 <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 Колóмна



12:30 машина Колóмна



12:30 машина Тύла



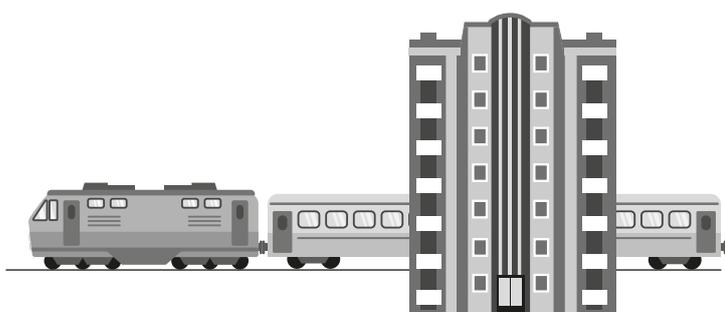
12:30 машина Тύла



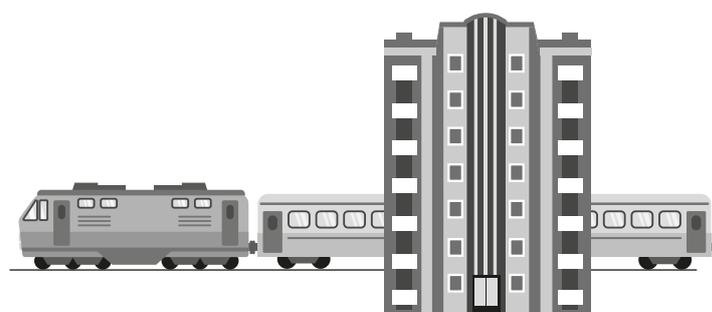
14:15 пóезд Тύла



14:15 пóезд Тύла



14:15 пóезд Колóмна

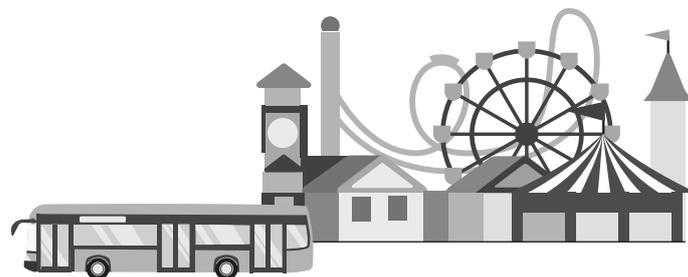
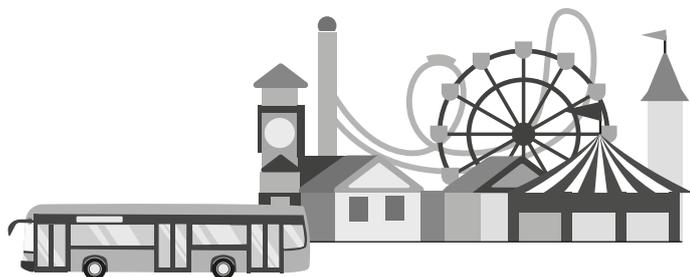


14:15 пóезд Колóмна



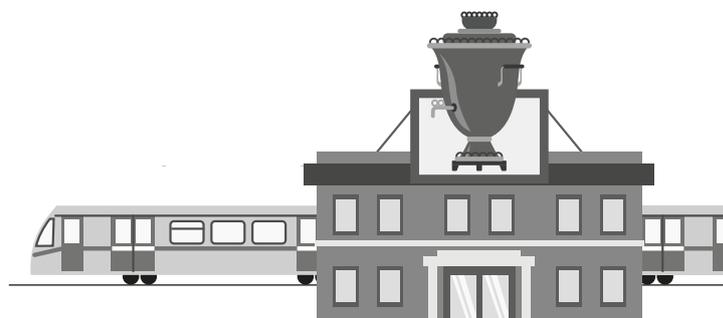
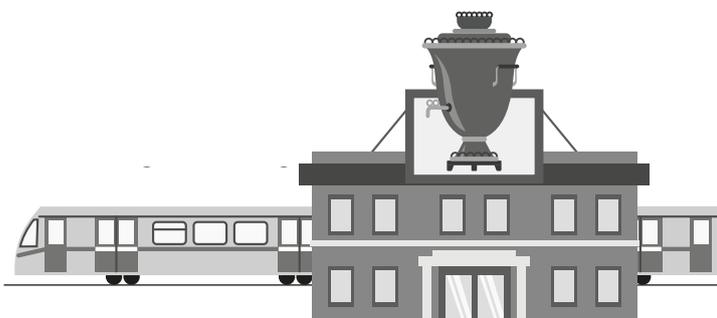
09:05 авто́бус цирк

09:05 авто́бус цирк



09:05 авто́бус
парк развлече́ний

09:05 авто́бус
парк развлече́ний



12:30 электри́чка Ту́ла

12:30 электри́чка Ту́ла

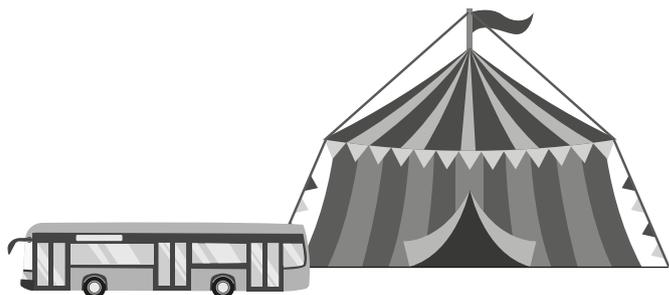


10:40 авто́бус кинотеа́тр

10:40 авто́бус кинотеа́тр



15:00 авто́бус цирк



15:00 авто́бус цирк



15:00 самока́т магази́н



15:00 самока́т магази́н



15:00 самока́т кинотеа́тр



15:00 самока́т кинотеа́тр

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 пометой «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 поедem в планетарий на метро.		
в феврале	в Музей космонавтики	на автобусе
В феврале мы поедem в Музей космонавтики на автобусе.		
в марте	в театр	на трамвае
В марте мы поедem 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 поедem в Кремль на метро.		
в июне	в зоопарк	на велосипеде
В июне мы поедem в зоопарк на автобусе.		

Когда?	Куда?	На чём?





в февралѐ	в Музѐй космонавтики	на автобусе
в мартѐ	в театр	на трамваѐ
в апрѐле	в музѐй природѐ	пешком
в маѐ	в Кремль	на метро
в июне	в зоопарк	на велосипеде



февраль	Музѐй космонавтики	автобус
март	театр	трамвай
апрѐль	музѐй природѐ	пешком
май	Кремль	метро
июнь	зоопарк	велосипед

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:

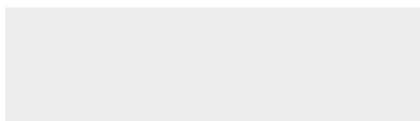
Большой парк развлечений, известная площадь, широкая улица, современный театр, новая поликлиника, интересный музей.



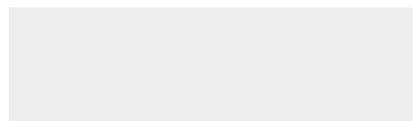
современный	новый	современный	новый	Комплект
большой	известный	большой	известный	
широкий	интересный	широкий	интересный	
современный	новый	современный	новый	Комплект
большой	известный	большой	известный	
широкий	интересный	широкий	интересный	
современный	новый	современный	новый	Комплект
большой	известный	большой	известный	
широкий	интересный	широкий	интересный	
современный	новый	современный	новый	Комплект
большой	известный	большой	известный	
широкий	интересный	широкий	интересный	
современный	новый	современный	новый	Комплект
большой	известный	большой	известный	
широкий	интересный	широкий	интересный	

Комплект

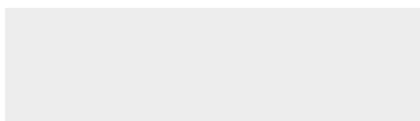
Комплект



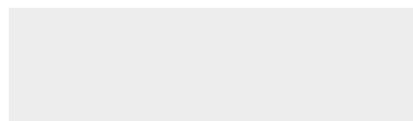
плóщадь



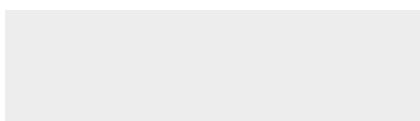
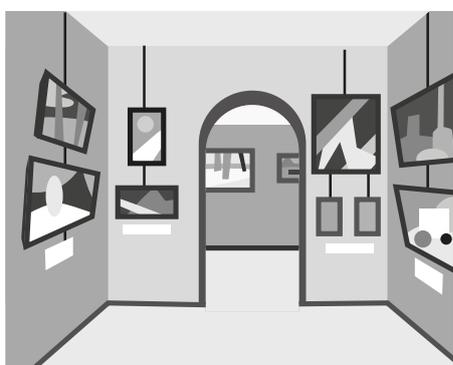
парк развлечéний



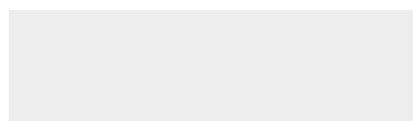
у́лица



теáтр



музе́й



поликлíника

С. 89, № 5. Игра «Бегаящий 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

библиоте́ка

мо́ре

музе́й

дорóга

па́мятник

óзеро

поликлíника

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.

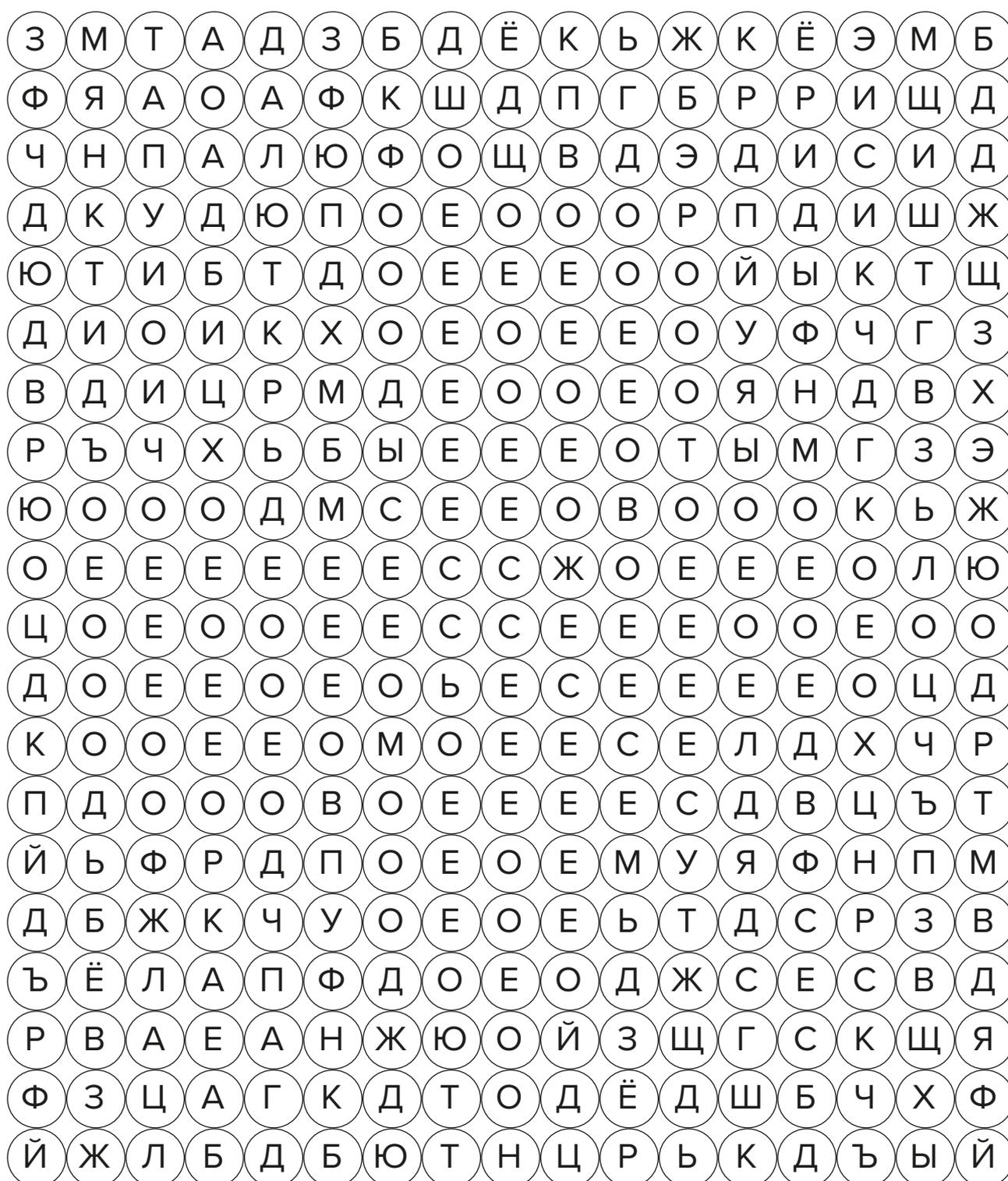


Примерное время выполнения задания: **3–5 минут**.

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. С ^и н_й. | 4. Д_р ^е вня. | 7. Б_льн ^и ца. |
| 2. К_р ^а бль. | 5. Тр ^а нсп_рт. | 8. Р_й ^о н. |
| 3. М_тр ^о . | 6. У ^л _ца. | 9. Па__аж ^и р. |



А — з_л^еный, Е — _р^анжевый, И — кр^асн_й,
 С — с^ин_й, О — ж_л^тый

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.



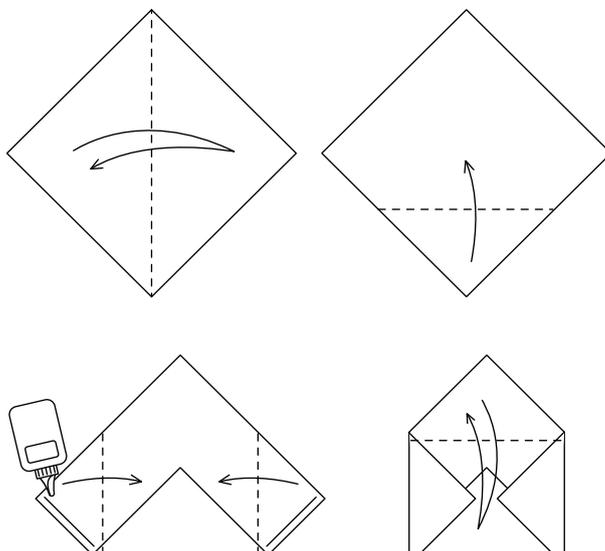
Примерное время выполнения: **1–3 часа** в зависимости от учебного плана.

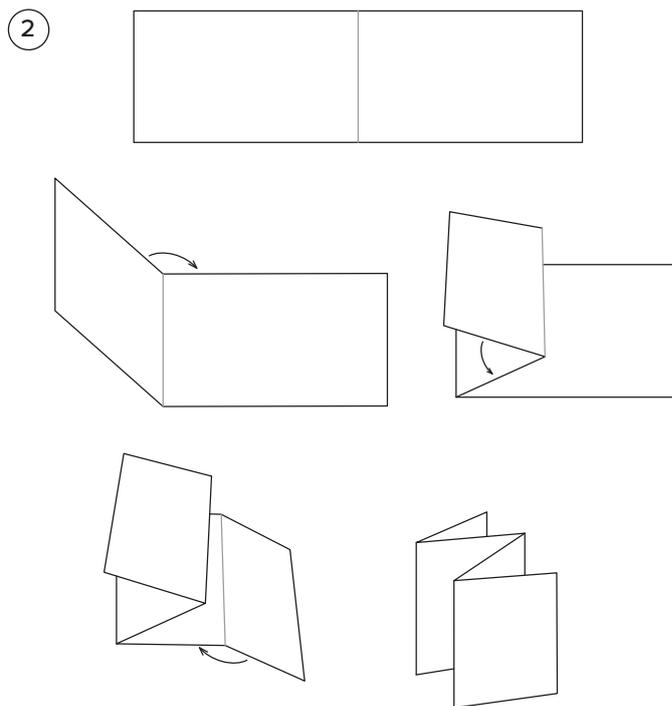
Вам понадобятся: плотная бумага (по 2 листа на каждую группу); бумага для создания конвертов (по 5 конвертов на каждую группу); чистые листы бумаги; цветная бумага; цветные карандаши; фломастеры; ножницы; клей.

- 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





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» (придуманый 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

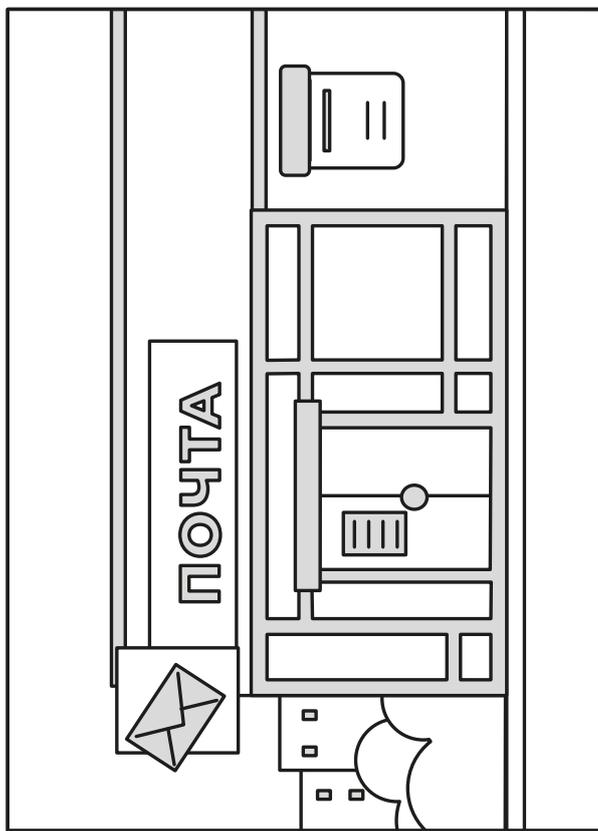
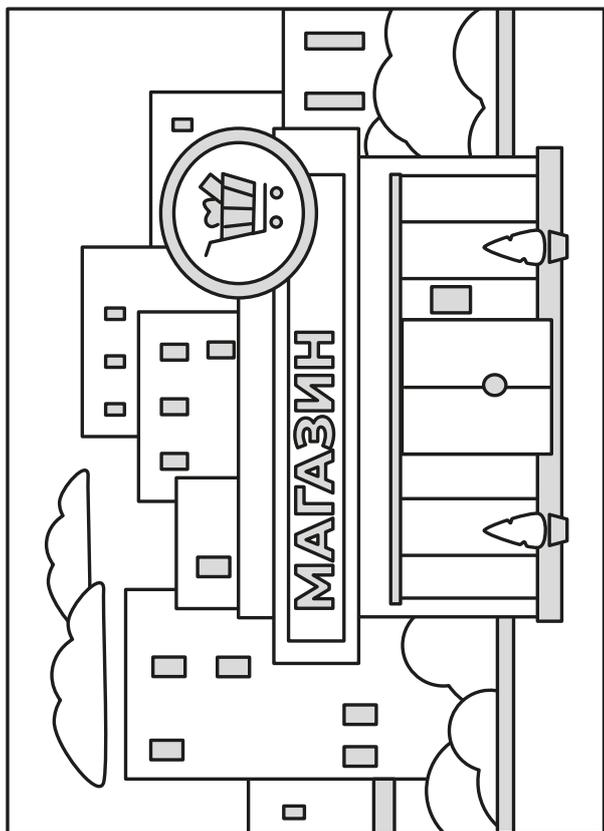
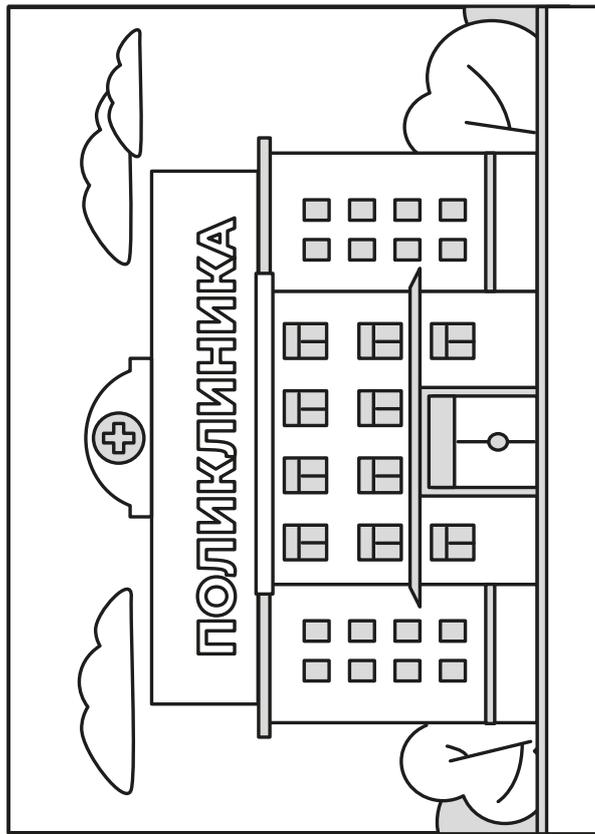
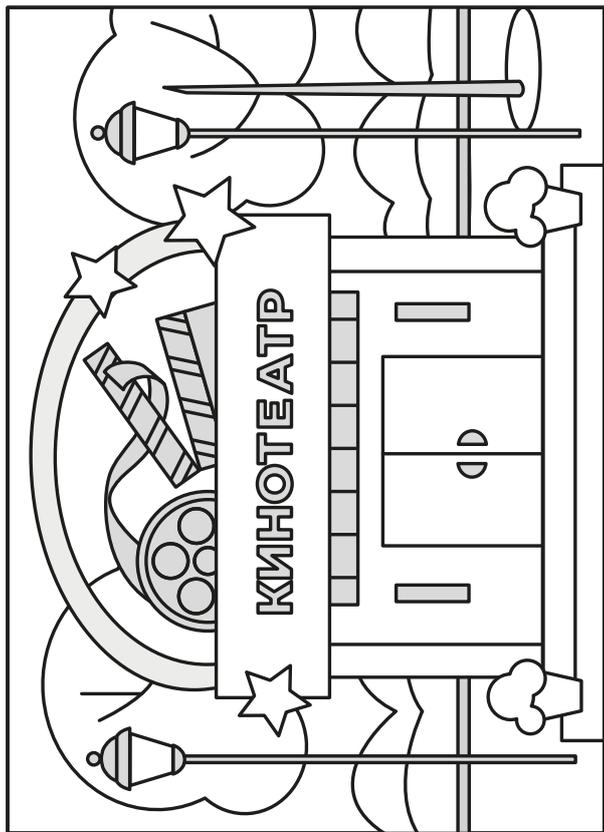
1. Выбери подходящие рисунки и раскрась их.
2. Составь рассказ о городе.
Кто живёт в твоём городе?
Какие места там есть?
Что в них можно делать?
Опиши транспорт в городе. Кто и куда на нём ездит?
3. Придумай, кто в городе главный (он всё знает о городе и всем помогает). Нарисуй его и положи в конверт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

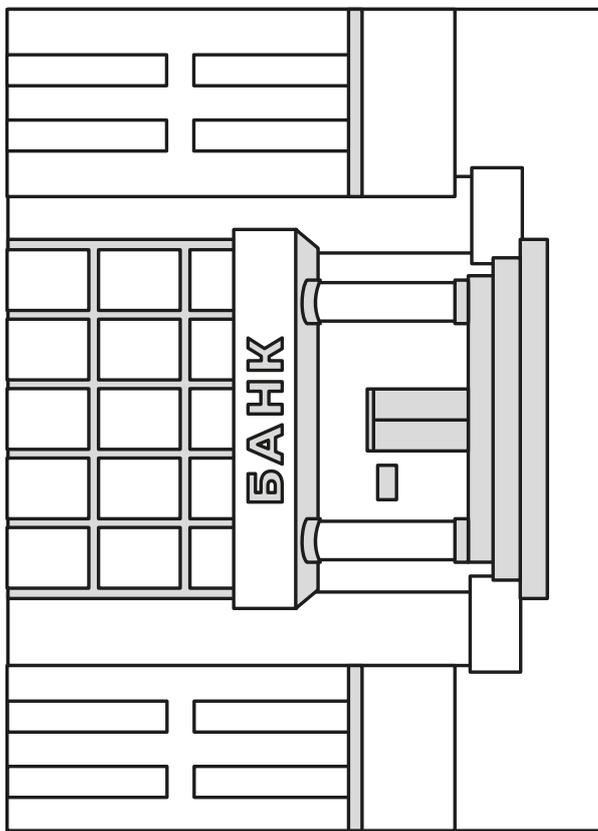
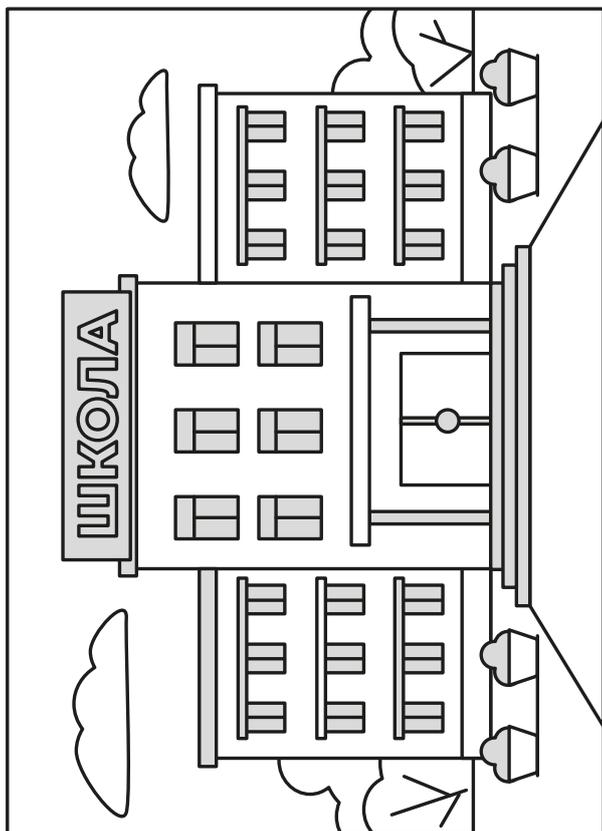
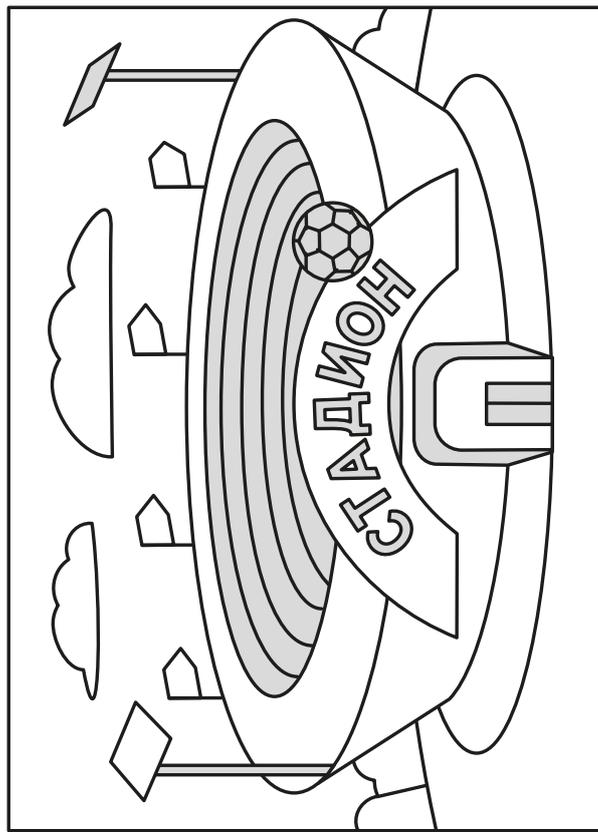
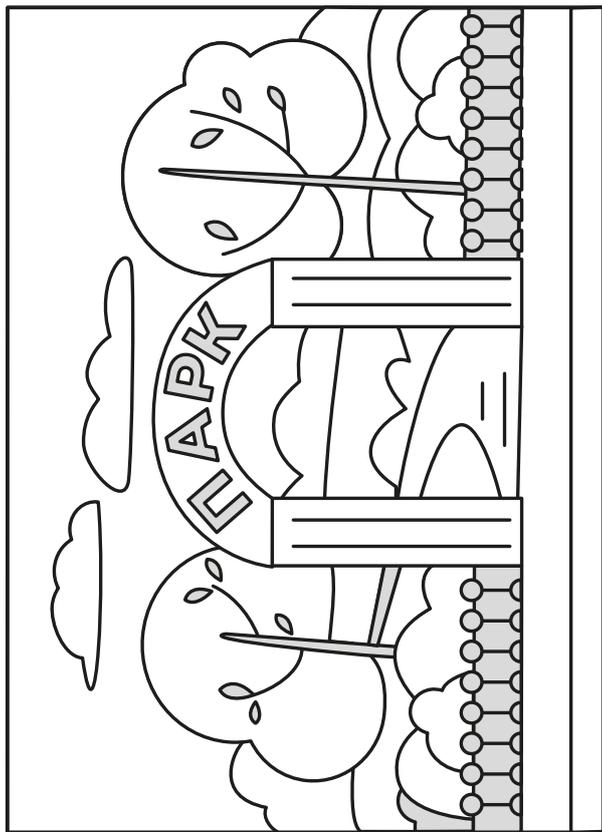


Место



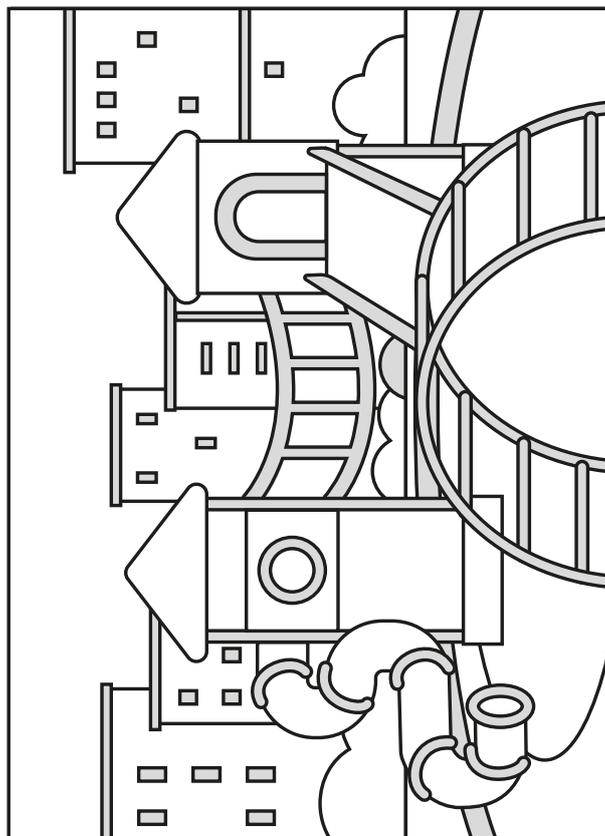
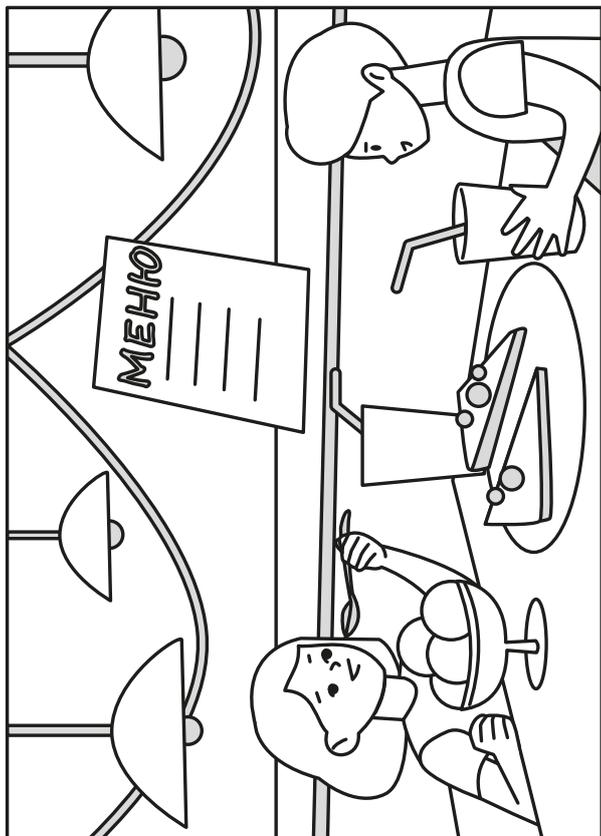


Место



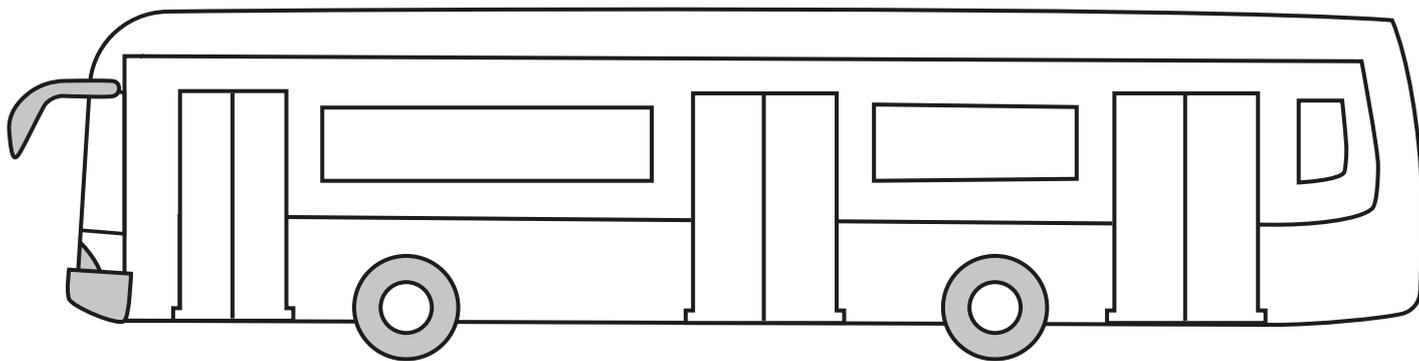
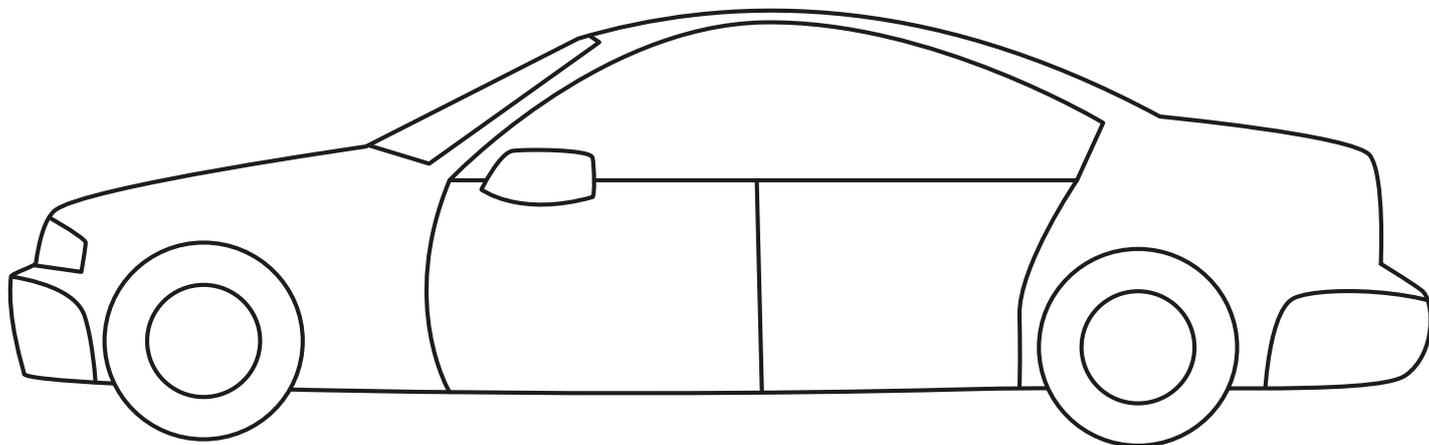


Место



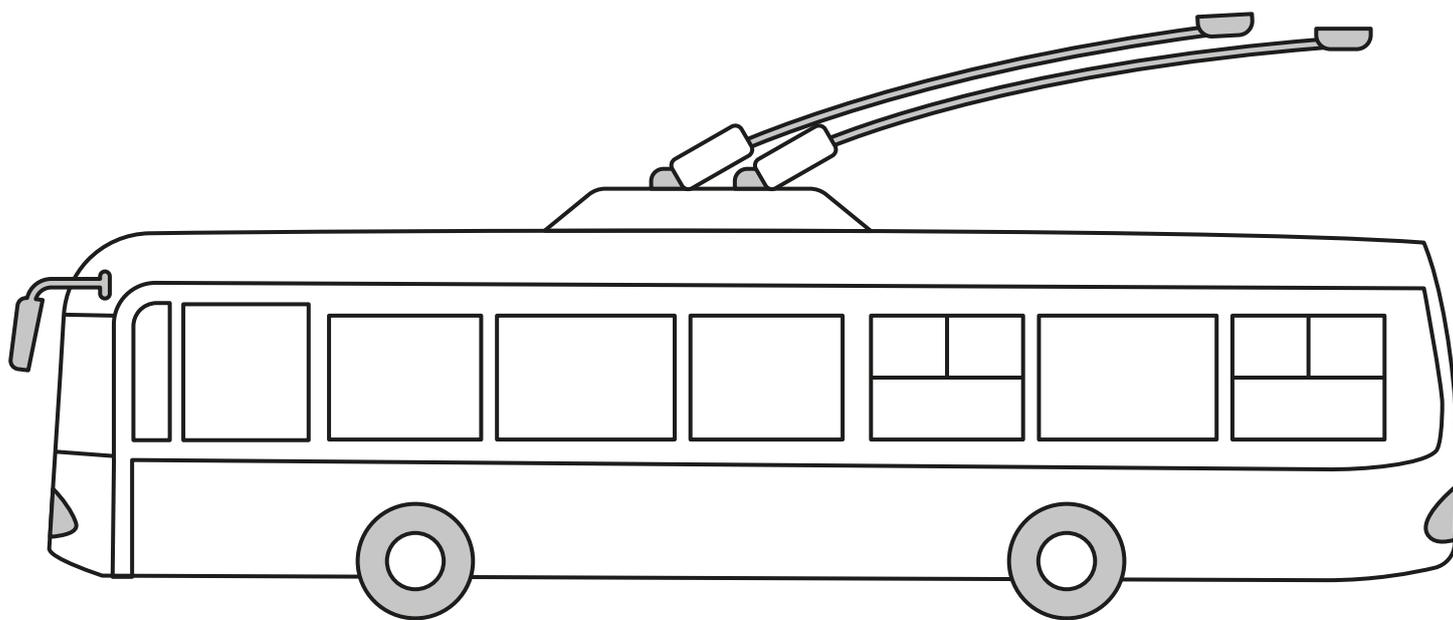
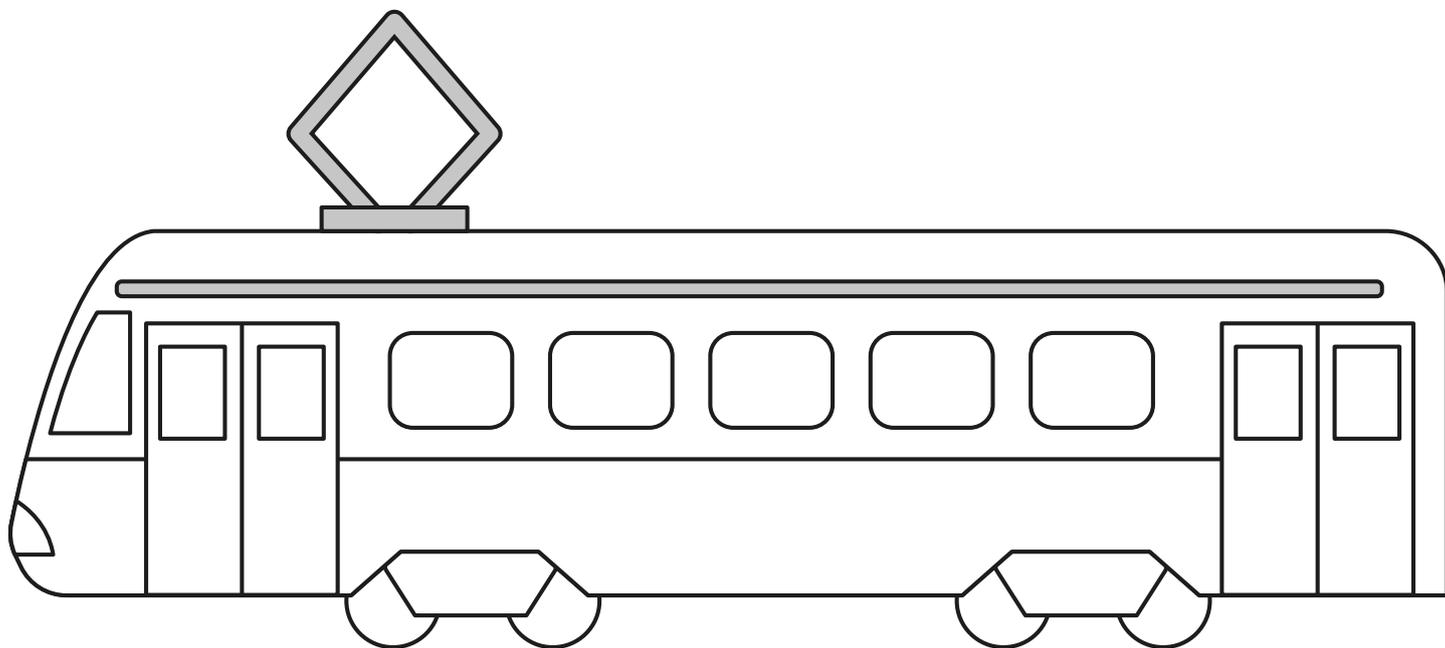


Транспорт





Транспорт



**Что делать?**

смотреть спектакль

кататься на аттракционах

купить подарок

научиться читать и писать

кататься на коньках

получить посылку

пить чай

покупать продукты

смотреть фильм

заниматься спортом

заниматься спортом

заниматься спортом

ходить

идти

кататься

ехать

ездить

лететь



Какой?

большой	уютный	современный	Комплект
маленький	вкусный	пушистый	
круглый	высокий	прямой	
стеклянный	зелёный	железный	
жёлтый	быстрый	медленный	
большой	уютный	современный	Комплект
маленький	вкусный	пушистый	
круглый	высокий	прямой	
стеклянный	зелёный	железный	
жёлтый	быстрый	медленный	
большой	уютный	современный	Комплект
маленький	вкусный	пушистый	
круглый	высокий	прямой	
стеклянный	зелёный	железный	
жёлтый	быстрый	медленный	

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



Колоко́льчик



Колоко́льчик



Ландыш



Ландыш



Ромашка



Ромашка



Василёк



Василёк



Фиалка



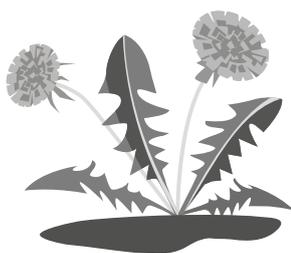
Фиалка



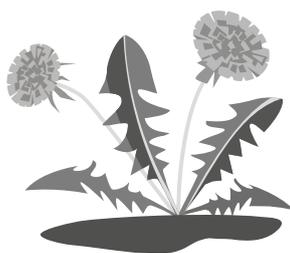
Кактус



Кактус



Одува́нчик



Одува́нчик



Герань



Герань



Помидо́р



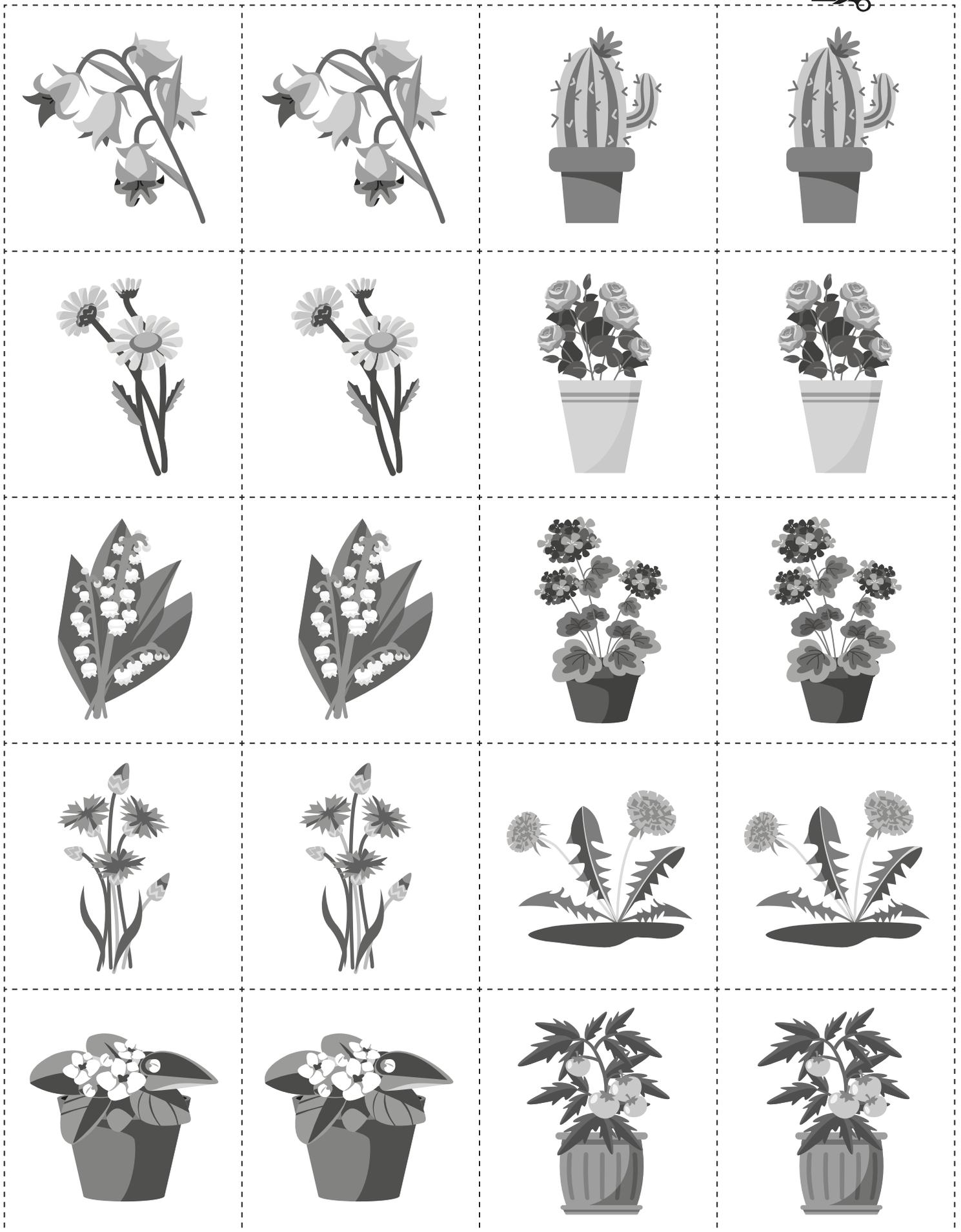
Помидо́р



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.

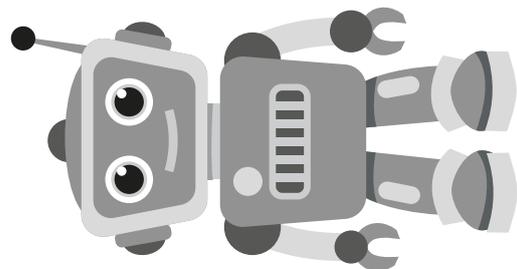
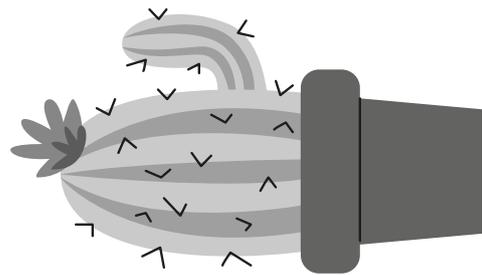
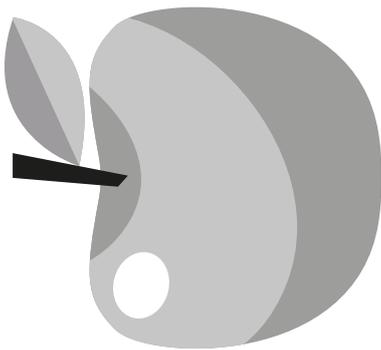
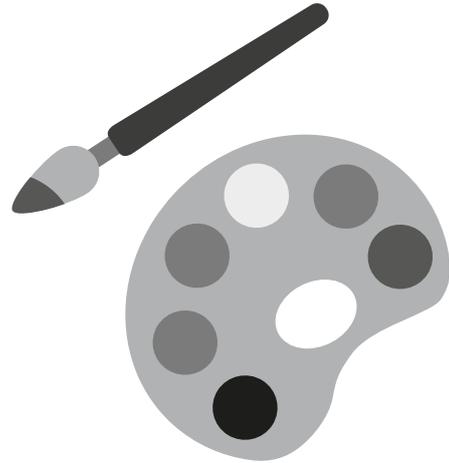
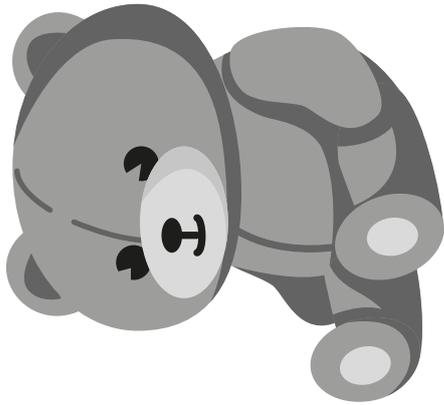
Пример: — Эти цветы тебе.
— Спасибо.



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
синий	расти		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, соотнося знаки на карточке и текст. Второй ученик после каждой озвученной 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:

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



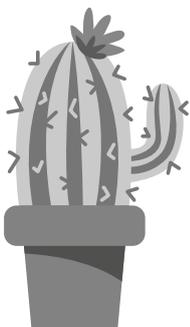
нужен
солнечный свет



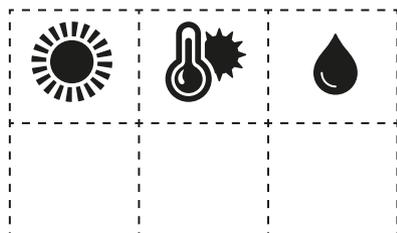
любит
жаркую погоду



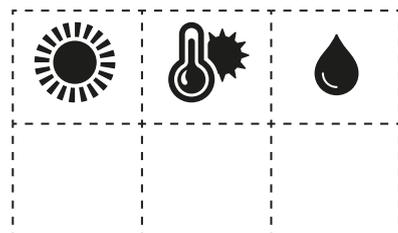
нужно
много воды



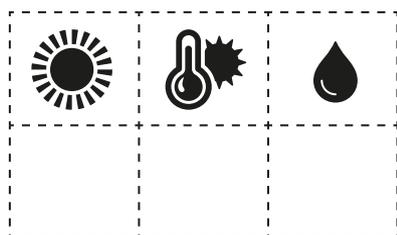
Кáктус



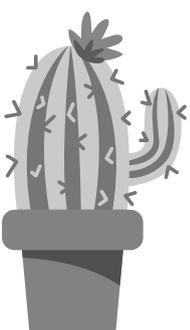
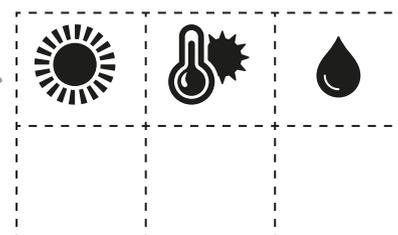
Рóза



Ромáшка



Фиáлка



Кáктус



Рóза



Ромáшка



Фиáлка



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 одноклассниками. 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.	— 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.	— Я думаю, что нельзя фотографировать животных со вспышкой. А ты тоже так думаешь? — Да, я тоже так думаю.
Дразнить животных.	— 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.	— Я думаю, что не нужно стучать по стёклам вольера. А ты тоже так думаешь? — Да, я тоже так думаю.
Пугать животных.	— Я думаю, что не нужно пугать животных. А ты тоже так думаешь? — Да, я тоже так думаю.
Бросать свои вещи животным в зоопарке.	— Я думаю, что нельзя бросать свои вещи животным в зоопарке. А ты тоже так думаешь? — Да, я тоже так думаю.



Стучать по стёклам вольёра.

Пугать живóтных.

Бросать свой вёщи живóтным
в зоопáрке.

Кормить живóтных в зоопáрке.

Фотографировать живóтных
со вспышкой.

Дразнить живóтных.

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)

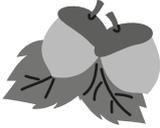
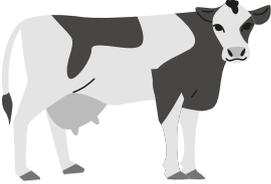
Белка питается орехами.

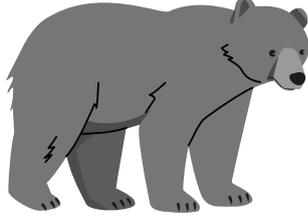
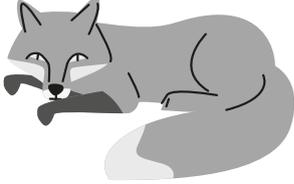
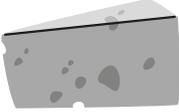
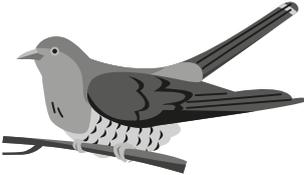
Корова не питается орехами.

Медведь не питается мышью.

Мышь не питается курицей.

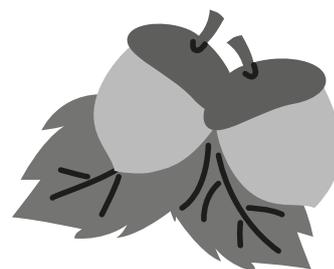
Ответы:

 Белка	 Орехи	Белка питается орехами.
 Корова	 Трава	Корова питается травой.
 Сова	 Мышь	Сова питается мышью.

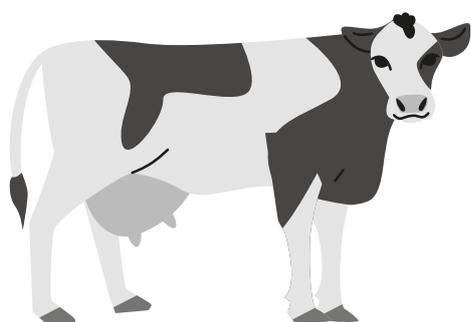
 <p>Медведь</p>	 <p>Мёд</p>	<p>Медведь питается мёдом.</p>
 <p>Лиса</p>	 <p>Курица</p>	<p>Лиса питается курицей.</p>
 <p>Курица</p>	 <p>Зерно</p>	<p>Курица питается зерном.</p>
 <p>Мышь</p>	 <p>Сыр</p>	<p>Мышь питается сыром.</p>
 <p>Птица</p>	 <p>Червяк</p>	<p>Птица питается червяком.</p>



Бёлка



Орехи



Корóва



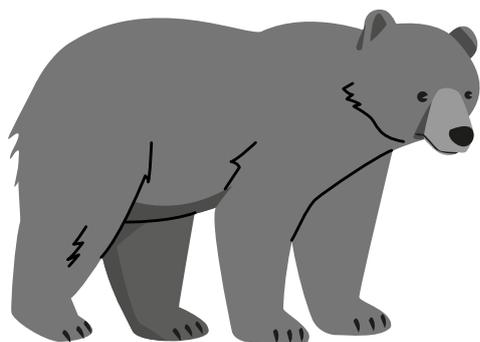
Травá



Совá



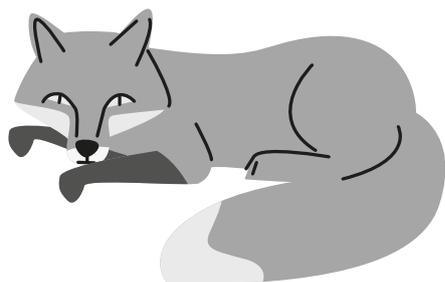
МЫШЬ



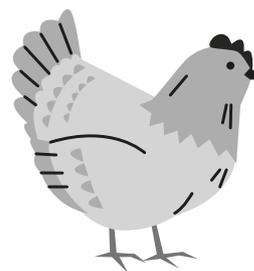
Медвёдь



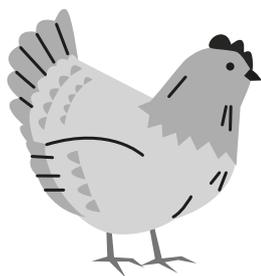
Мёд



Лиса́



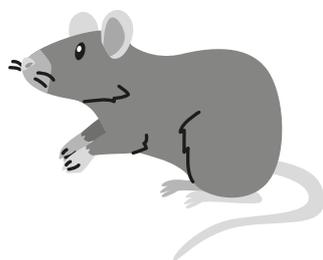
Ку́рица



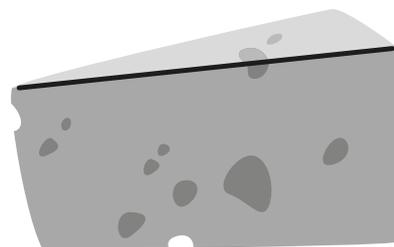
Ку́рица



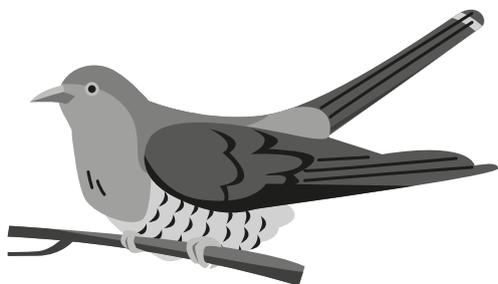
Зерно́



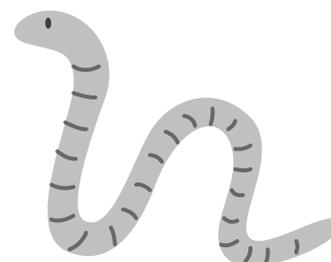
Мы́шь



Сыр



Пти́ца



Че́рвяк

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:

<p>Сова Живёт в дупле. Есть перья и когти. Питается мышами.</p> 	<p>Совёнок Живёт в дупле. Есть перья и когти. Питается мышами.</p> 
<p>Кошка Живёт дома. Есть хвост и уши. Питается мышами.</p> 	<p>Котёнок Живёт дома. Есть хвост и уши. Питается мышами.</p> 

<p>Курица Живёт в курятнике. Есть перья и клюв. Питается зёрнами и червями.</p>	<p>Цыплёнок 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?

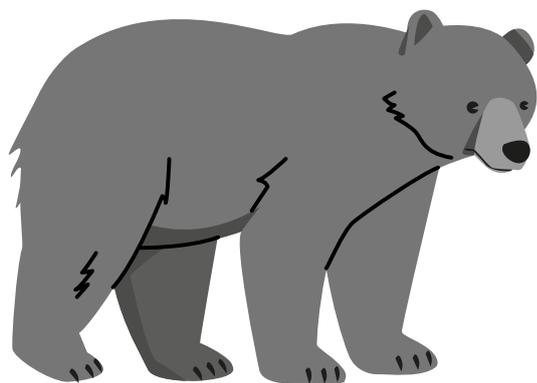
Как выглядит это животное?

Вопросы

Где живёт это животное?

Чем питается это животное?

Как выглядит это животное?

**Медвѣдица**

Живѣт в лесу́.

Есть ла́пы и хвост.

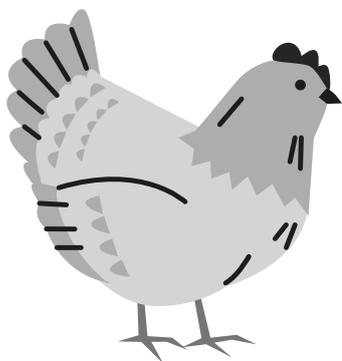
Пита́ется ры́бой и ме́дом.

**Сова́**

Живѣт в дупле́.

Есть пе́рья и ко́гти.

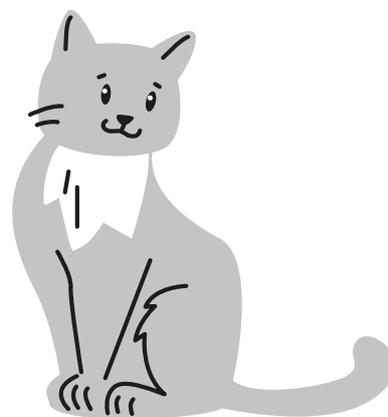
Пита́ется мыша́ми.

**Ку́рица**

Живѣт в кура́тнике.

Есть пе́рья и клюв.

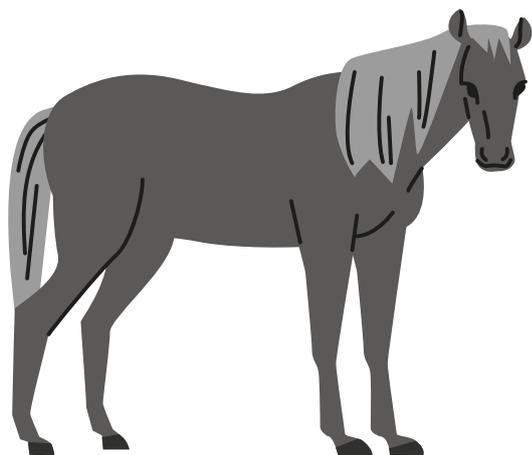
Пита́ется зѣрнами
и червя́ми.

**Ко́шка**

Живѣт до́ма.

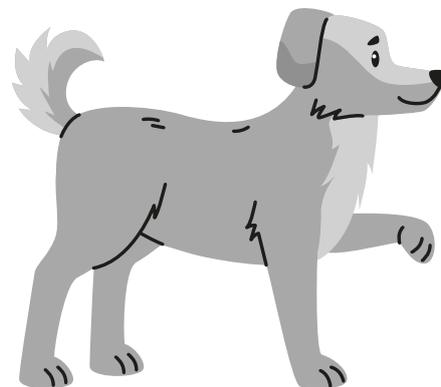
Есть хвост и у́ши.

Пита́ется мыша́ми.



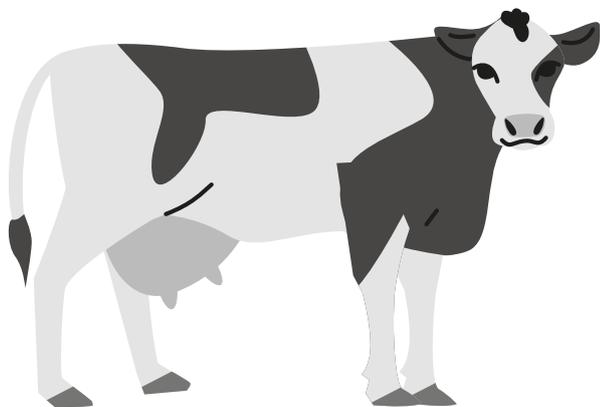
Лошадь

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



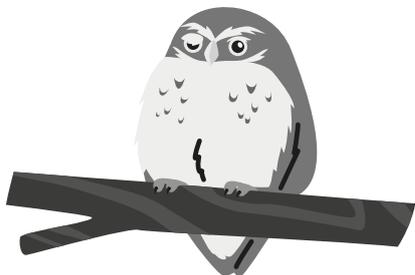
Собака

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



Корова

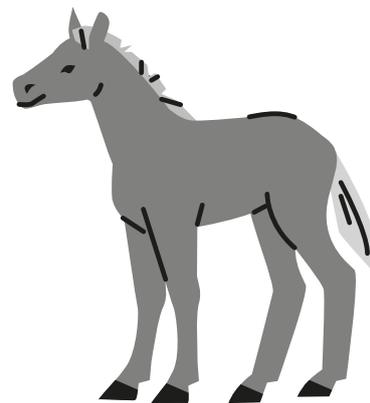
Живёт в коровнике.
Есть копыта и рога.
Питается травой.

**Совёнок**

Живёт в дуплѣ.

Есть пѣрья и кóгти.

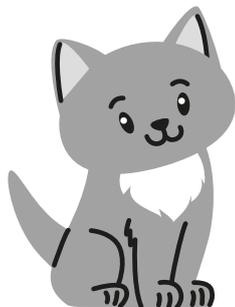
Пита́ется мышáми.

**Жеребёнок**

Живёт в коню́шне.

Есть копы́та и грíва.

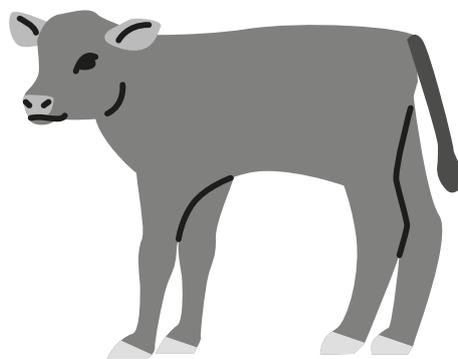
Пита́ется травóй.

**Котёнок**

Живёт дóма.

Есть хвост и у́ши.

Пита́ется мышáми.

**Телёнок**

Живёт в корóвнике.

Есть копы́та и рога́.

Пита́ется травóй.

**Щенóк**

Живёт в бóдке.

Есть лапы и хвост.

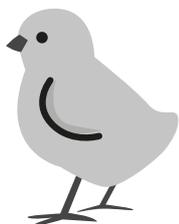
Питаётся мясом.

**Медвежонок**

Живёт в лесу́.

Есть лапы и хвост.

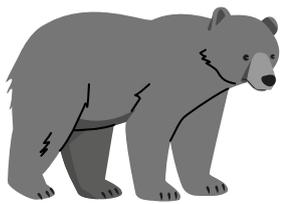
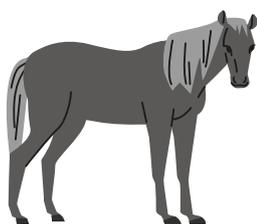
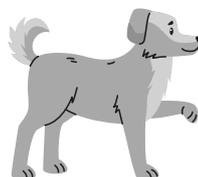
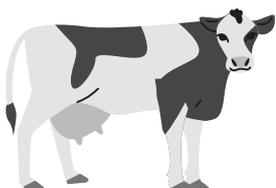
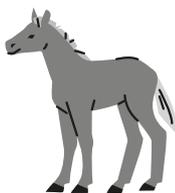
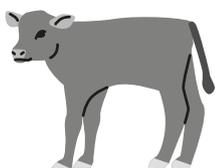
Питаётся ры́бой и мёдом.

**Цыплёнок**

Живёт в куря́тнике.

Есть перья́ и клюв.

Питаётся зёрнами
и червя́ми.

**Медвѣдица****Совá****Кúрица****Кóшка****Лóшадь****Собáка****Корóва****Совёнок****Жеребёнок****Котёнок****Телёнок****Щенóк****Медвежо́нок****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 цыплёнка жёлтые перья.	



Медвѣдь ... ры́бой.	У слона́ ... у́ши.	Ло́шадь живѣт на	Комплект
У во́лка се́рая	Жи́раф ... в А́фрике.	Гро́мко ла́ет ма́ленький	
У мы́ши длѣ́нный	У лисы́ ро́дился́	У цыплѣ́нка жѣ́лтые	
Медвѣдь ... ры́бой.	У слона́ ... у́ши.	Ло́шадь живѣт на	Комплект
У во́лка се́рая	Жи́раф ... в А́фрике.	Гро́мко ла́ет ма́ленький	
У мы́ши длѣ́нный	У лисы́ ро́дился́	У цыплѣ́нка жѣ́лтые	

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**.

Ученикам 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

медвѣдь

бѣлка

ры́ба

плавникі́

кору́ва

пти́ца

гнездó

щúка

шерсть

тигр

ба́бочка

кóшка

котёнок

орéхи

щенóк

собáка

копы́та

КИТ

млекопита́ющее

хи́щник

жирáф

А́фрика

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**.

Ученикам 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.



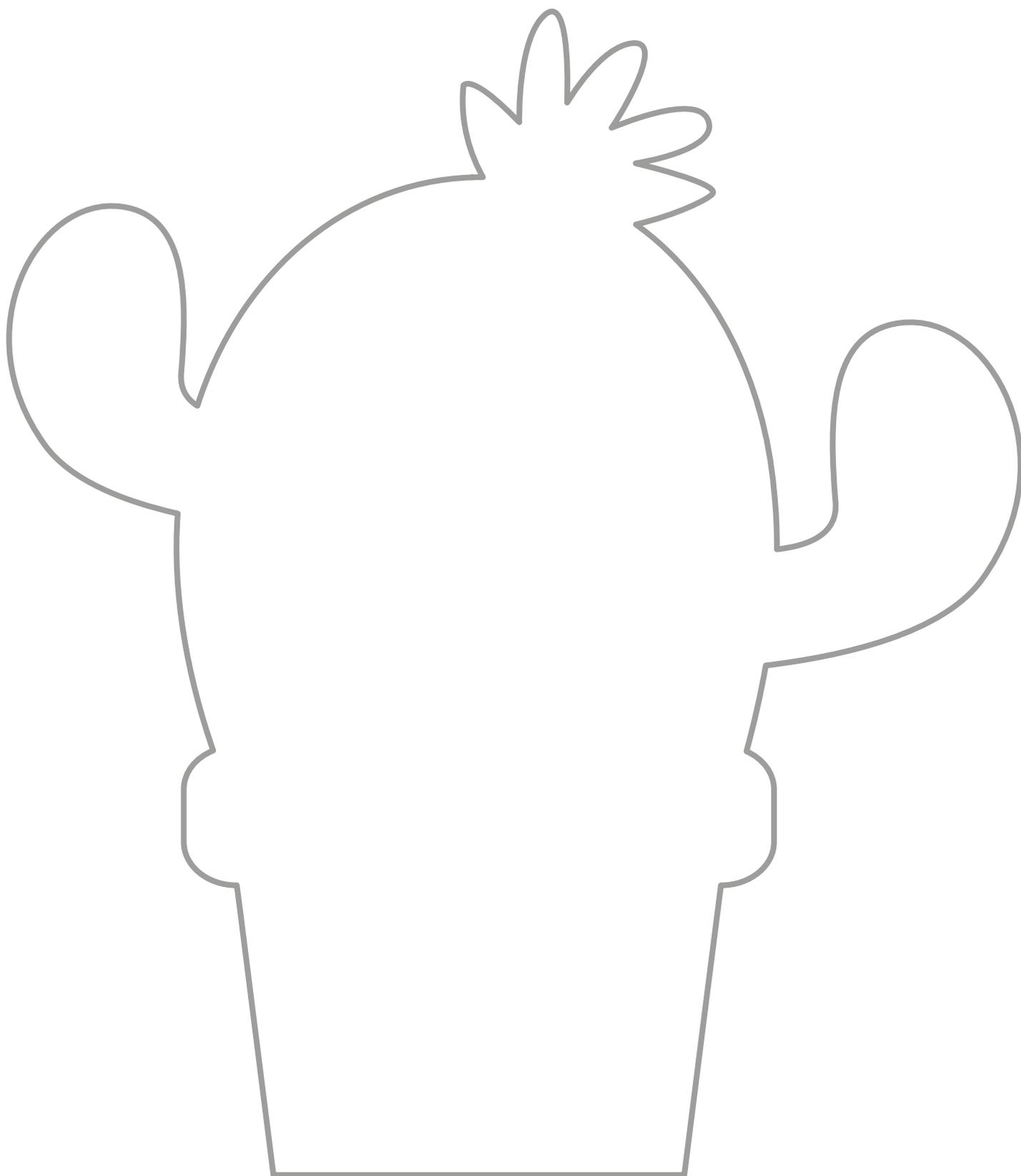
Примерное время выполнения задания: **3–5 минут**.

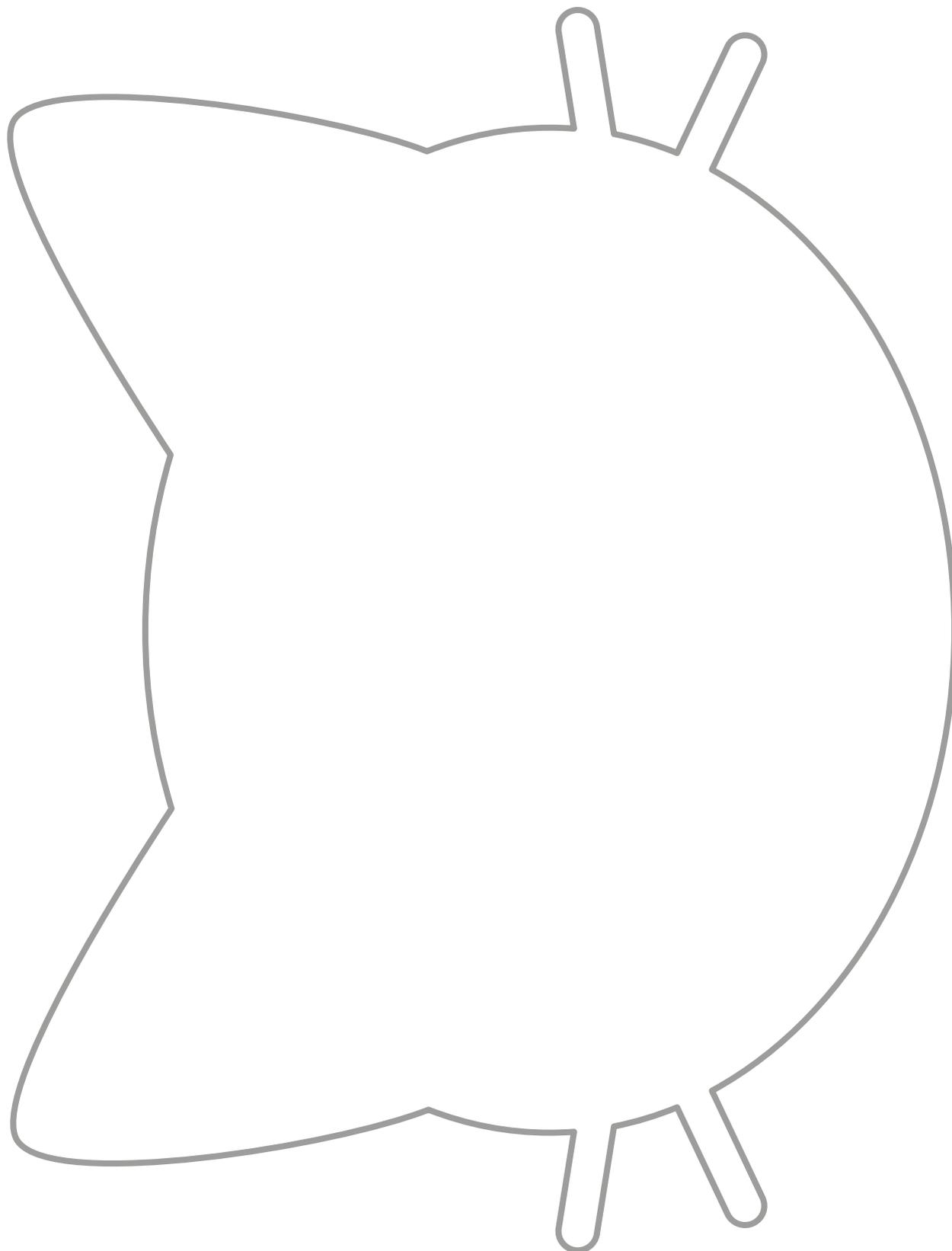


Ёж, заяц, лисица, лягушка, корова, медведица,
телёнок, щенок, рыба, бабочка, жираф, хвост,
шерсть, клюв, крылья, куст, стебель, ствол, букет,
кактус, малина, берёза, ромашка, праздник, почта,
автобус, пенал, глобус, кровать, солнце, дерево,
овощи, огород, семена, друг, школа, учебник,
календарь.

Ёж, заяц, лисица, лягушка, корова, медведица,
телёнок, щенок, рыба, бабочка, жираф, хвост,
шерсть, клюв, крылья, куст, стебель, ствол, букет,
кактус, малина, берёза, ромашка, праздник, почта,
автобус, пенал, глобус, кровать, солнце, дерево,
овощи, огород, семена, друг, школа, учебник,
календарь.

Ёж, заяц, лисица, лягушка, корова, медведица,
телёнок, щенок, рыба, бабочка, жираф, хвост,
шерсть, клюв, крылья, куст, стебель, ствол, букет,
кактус, малина, берёза, ромашка, праздник, почта,
автобус, пенал, глобус, кровать, солнце, дерево,
овощи, огород, семена, друг, школа, учебник,
календарь.





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**.

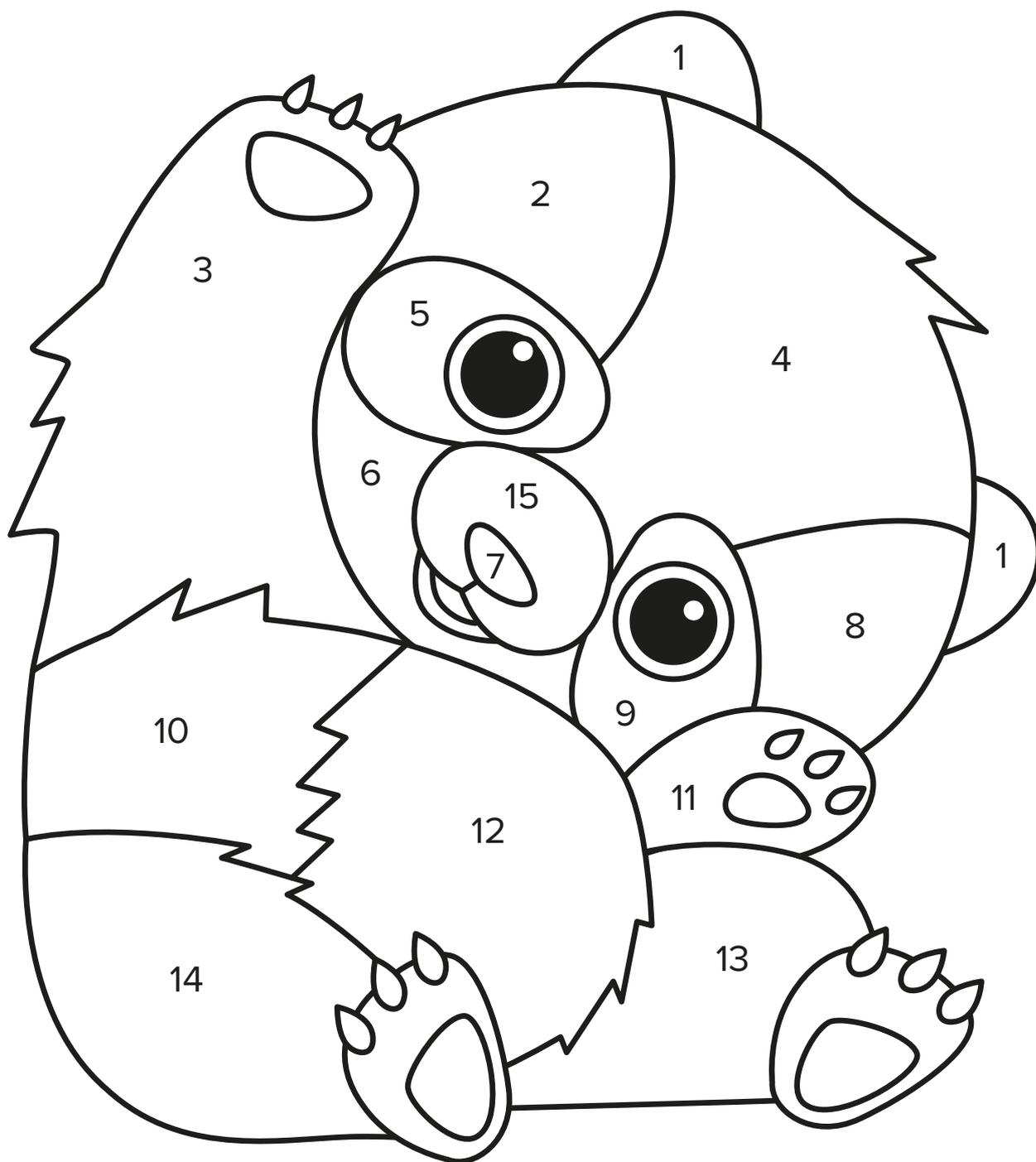
Ученики в парах определяют, какие слова обозначают детёнышей животных, и раскрашивают эти части рисунка чёрным цветом.

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

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

Ответ:





Закрась чёрным цветом слова — названия детёнышей.

1 — котёнок

6 — орёл

11 — орлёнок

2 — лев

7 — щенóк

12 — тигр

3 — слонёнок

8 — лиса

13 — лисёнок

4 — кот

9 — львёнок

14 — тигрёнок

5 — волчóнок

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.

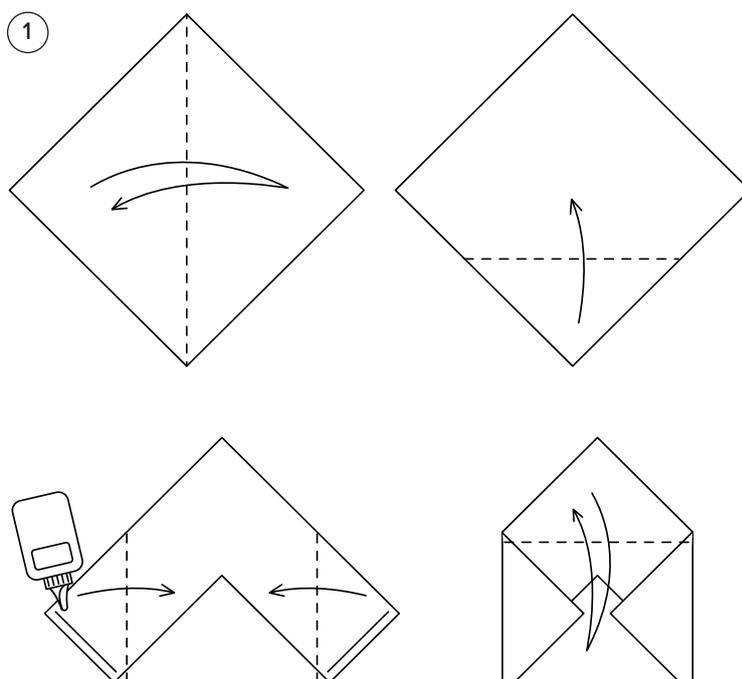
- Этапы работы:**
1. Знакомство с планом работы.
 2. Создание проекта.
 3. Презентация проекта.
 4. Обсуждение и рефлексия.

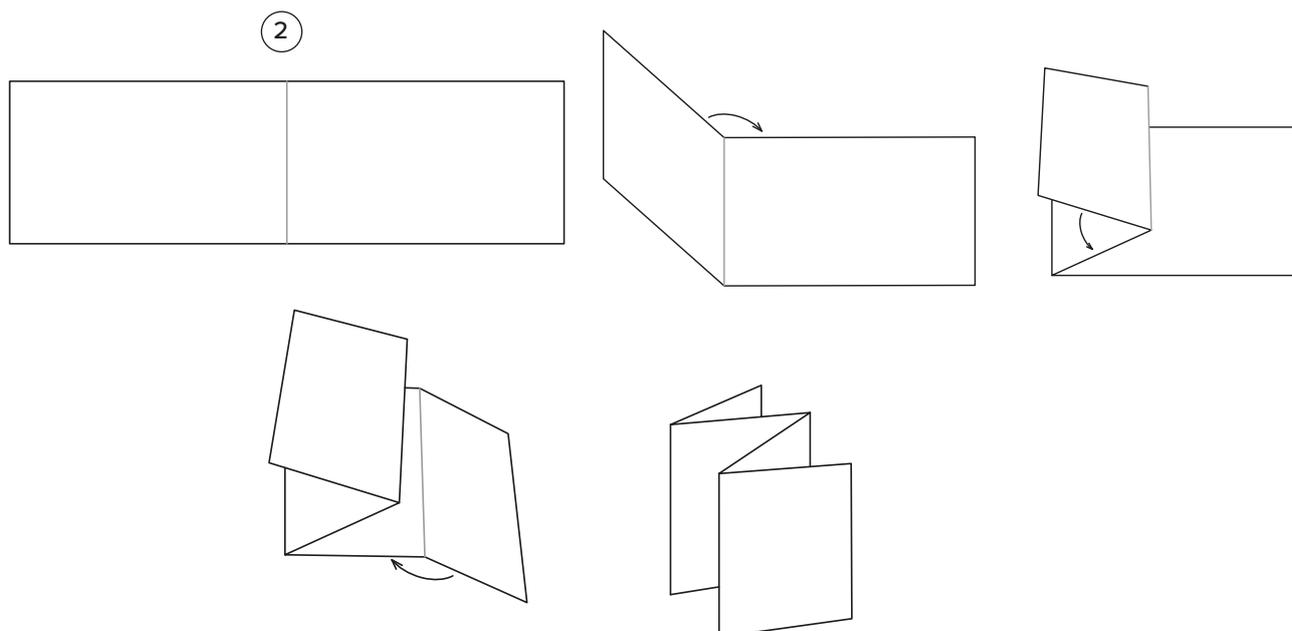


Примерное время выполнения: **1–3 часа** в зависимости от учебного плана.

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





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.



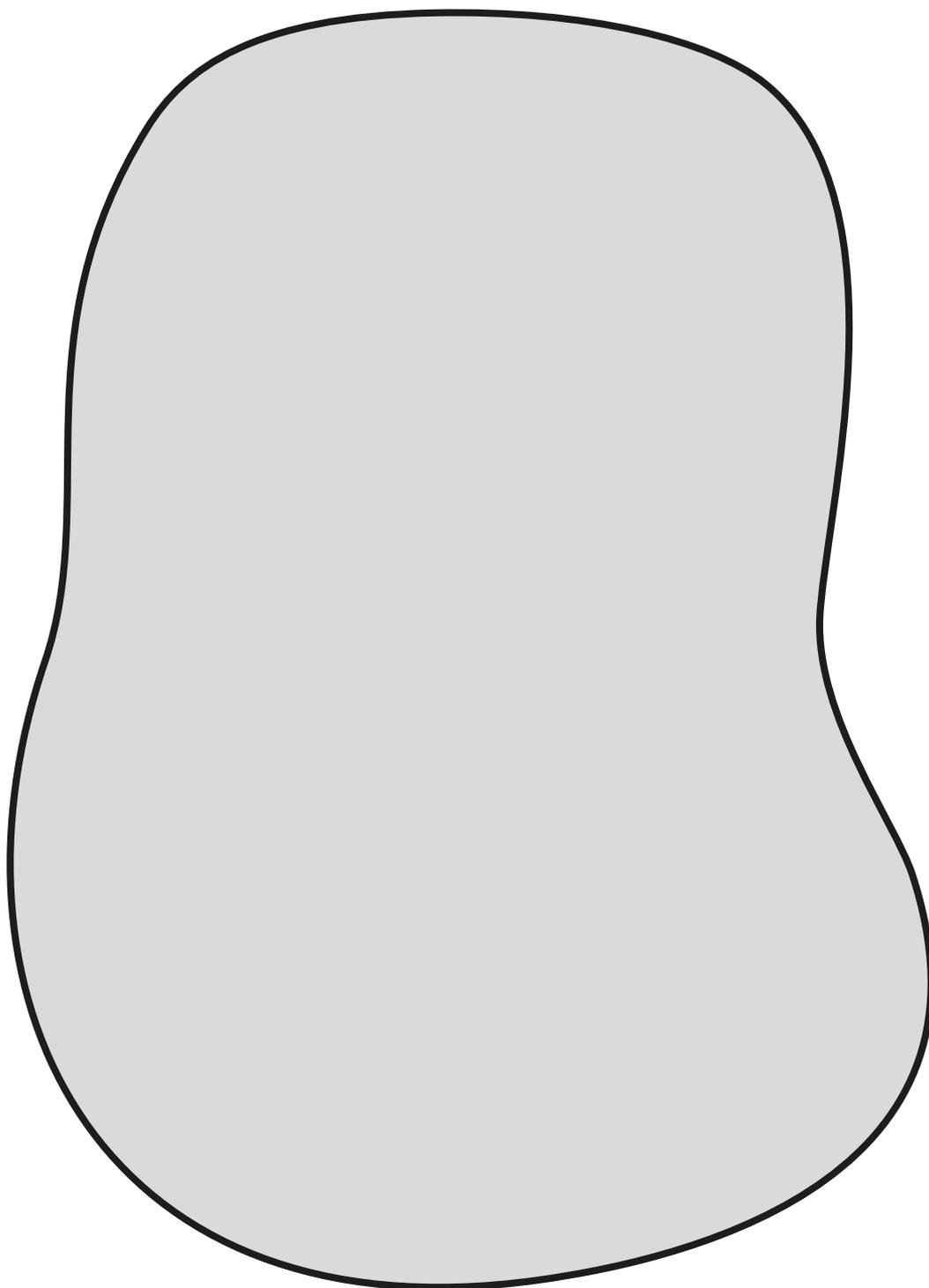
Скáзочные зверя́та

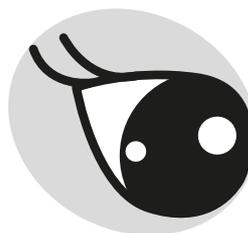
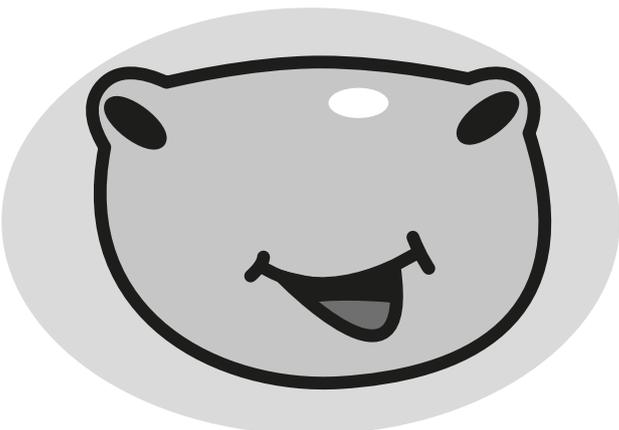
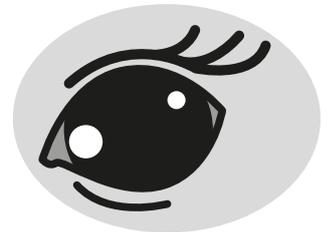
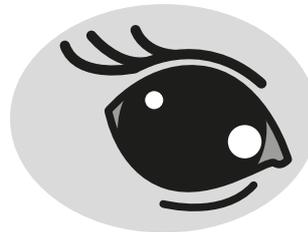
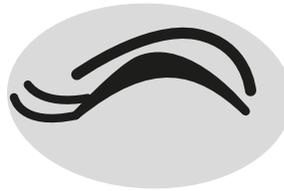
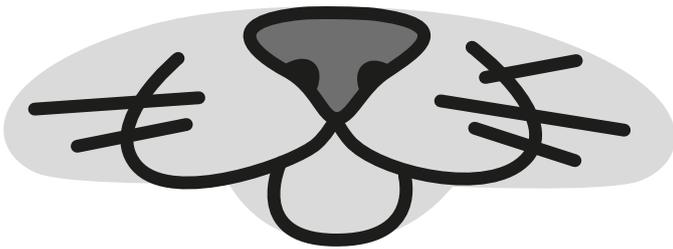
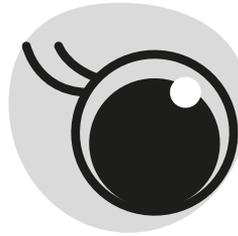
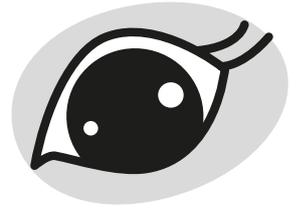
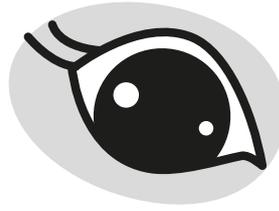
1. Вы́бери ча́сти те́ла и собери́ скáзочного зверька́.
Раскрась его́.
2. Расскажи́ о нём.
Чем он пита́ется?
Где он живёт?
Как он вы́глядит?
3. Нарисуй необы́чное расте́ние, кото́рое растёт
о́коло до́ма твоего́ скáзочного зверька́.

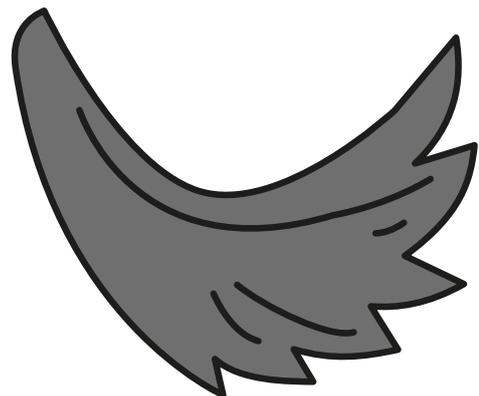
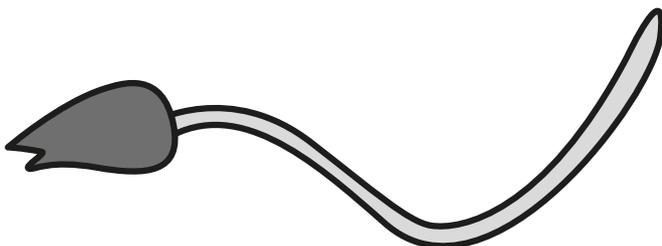
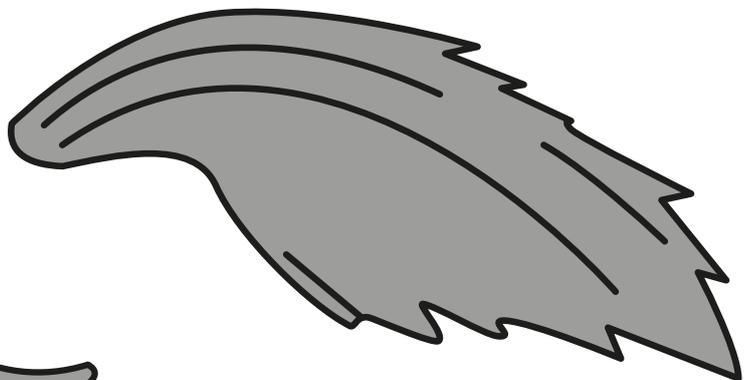
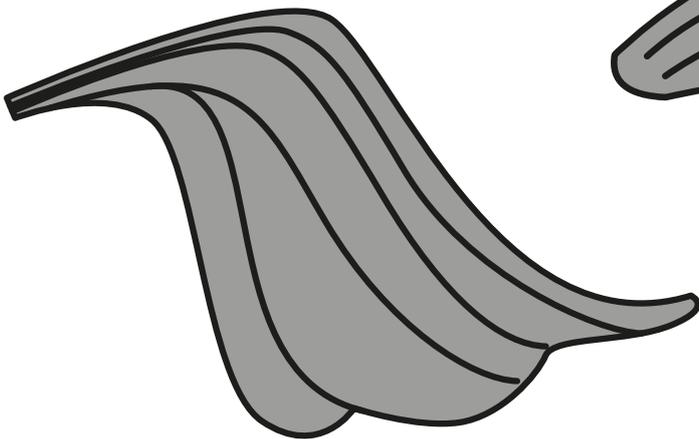
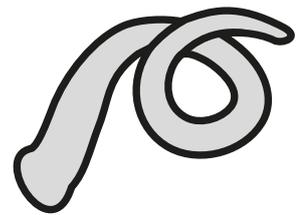
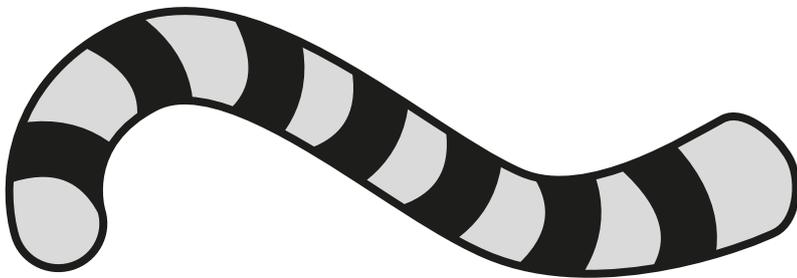
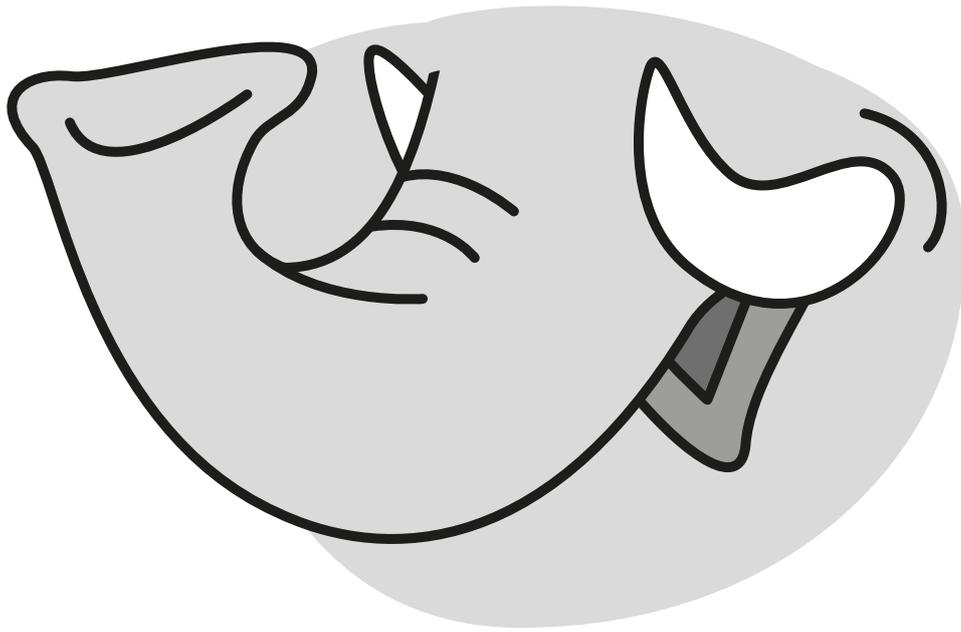
Скáзочные зверя́та

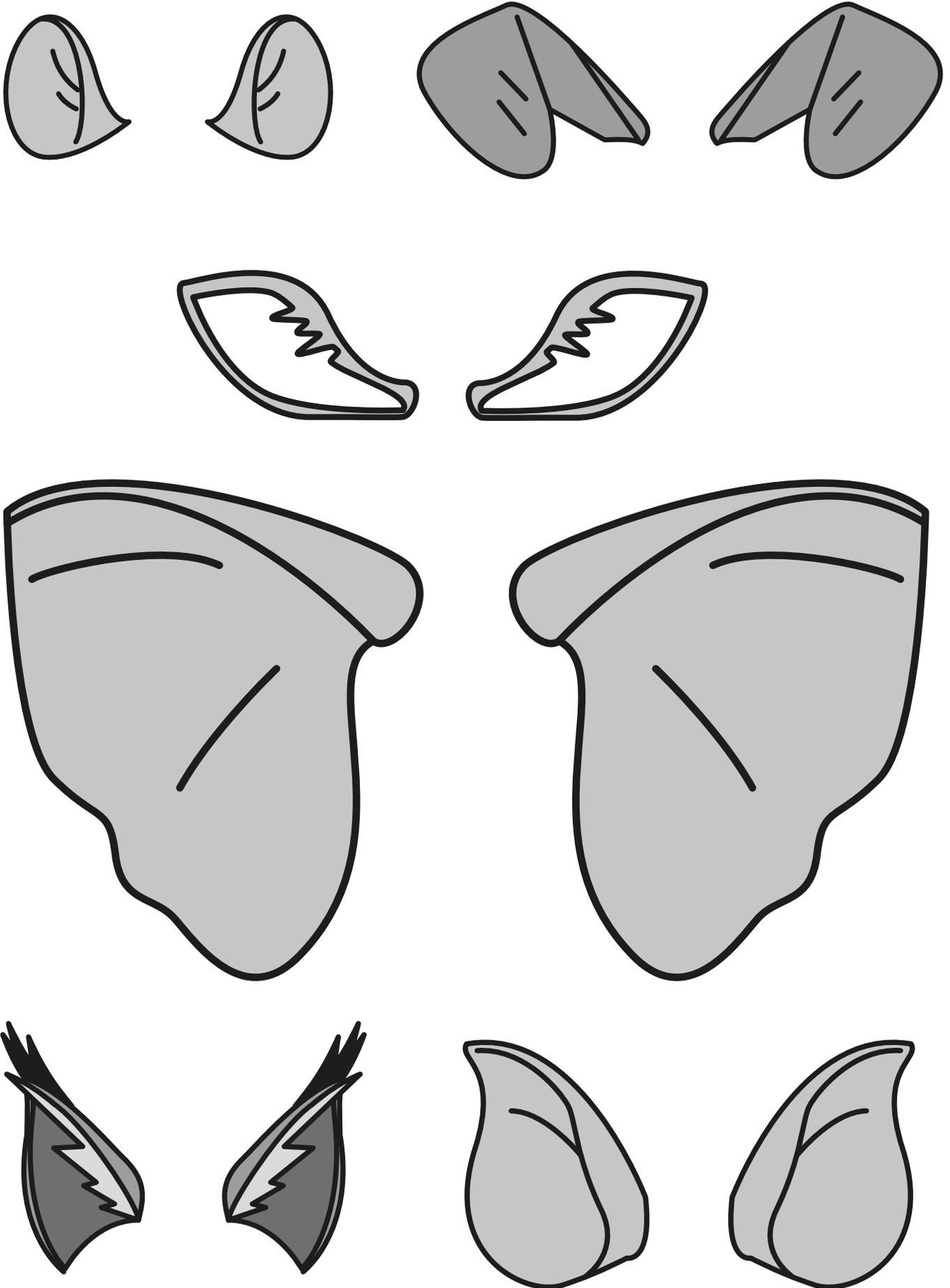
1. Вы́бери ча́сти те́ла и собери́ скáзочного зверька́.
Раскрась его́.
2. Расскажи́ о нём.
Чем он пита́ется?
Где он живёт?
Как он вы́глядит?
3. Нарисуй необы́чное расте́ние, кото́рое растёт
о́коло до́ма твоего́ скáзочного зверька́.

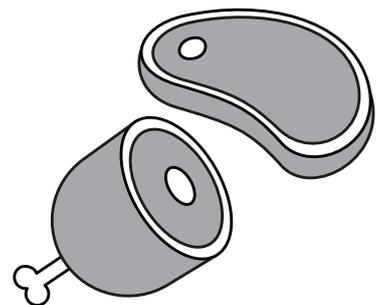
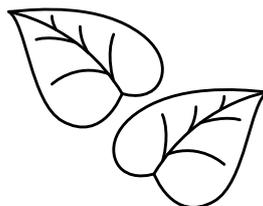
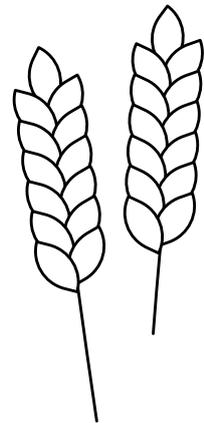
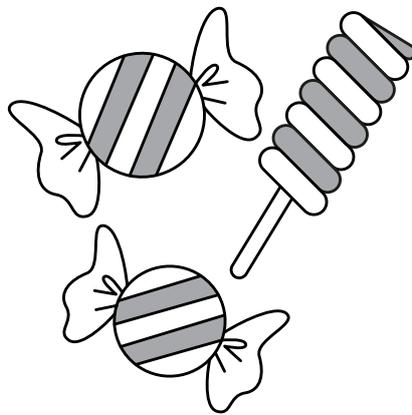
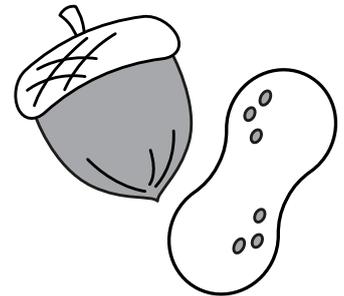
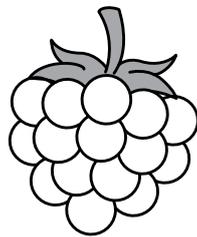
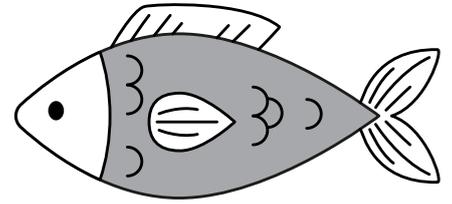
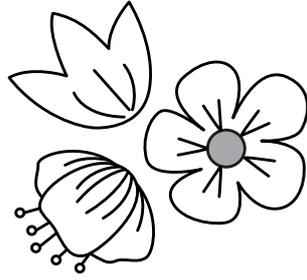
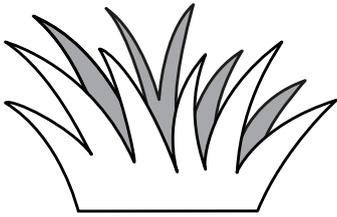
Части тела









**Еда**

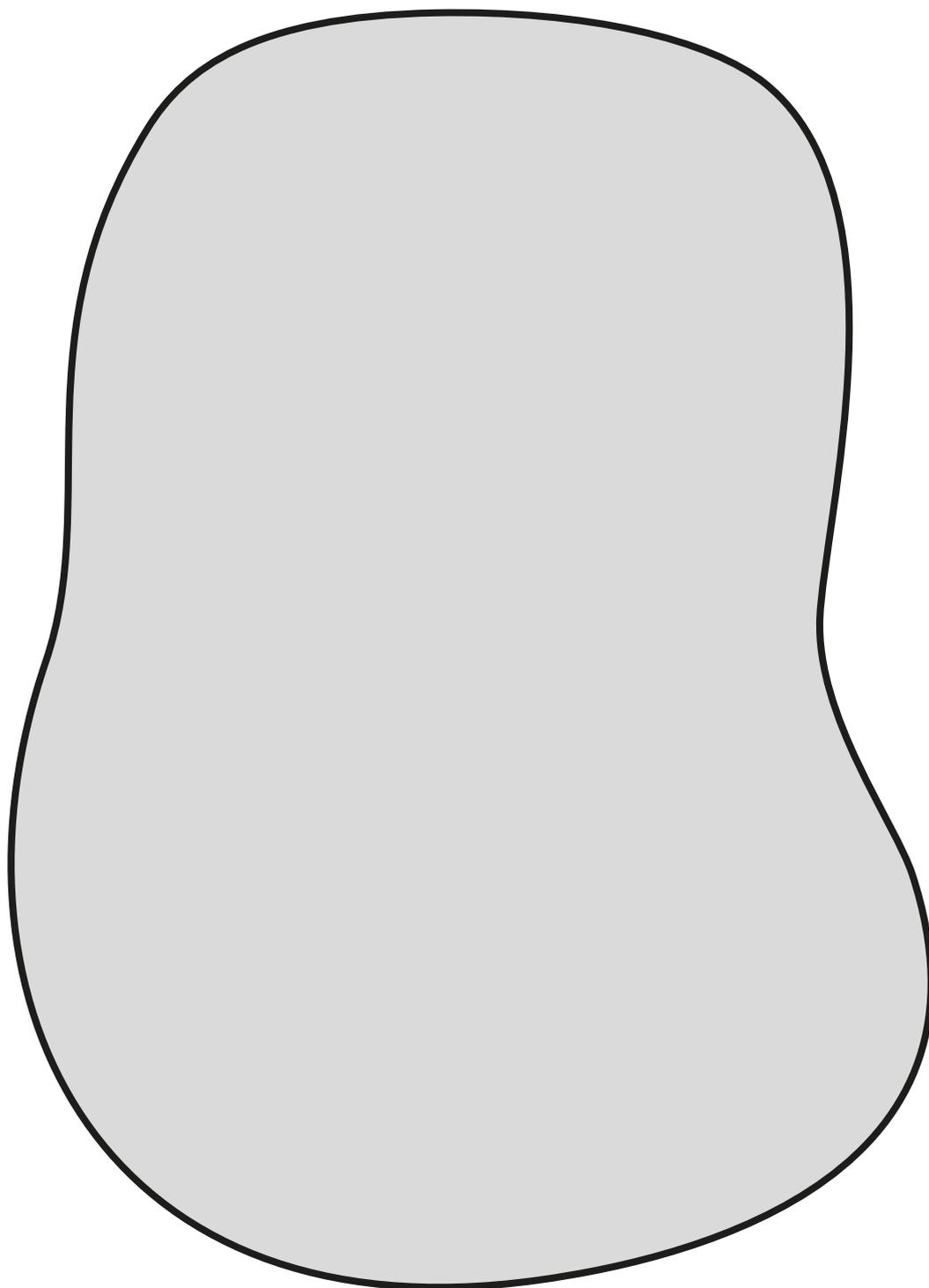
**Какой?**

пушистый хвост	большие глаза
белые уши	длинный хобот
крепкие рога	острые зубы
серая шерсть	мягкие лапы

**Какой?**

пушистый хвост	большие глаза
белые уши	длинный хобот
крепкие рога	острые зубы
серая шерсть	мягкие лапы

Основа



Динамическая гимнастика

Включение двигательной активности во время занятий необходимо для создания здоровой образовательной среды, способствующей развитию адапционных ресурсов школьников, увеличению эффективности усвоения материала. В рамках учебной деятельности умственная и физическая работа должна быть сбалансирована. В младшем школьном возрасте ограничение движений во время учёбы может приводить к снижению когнитивных функций и концентрации внимания.

Ученикам до или после выполнения задания, требующего высокой концентрации, рекомендуется сделать динамическую гимнастику (физминутку). Включение таких заданий положительно сказывается на академических результатах учеников и учебной атмосфере в целом. Рекомендуется включать гимнастику в учебный процесс при появлении первых признаков усталости у группы.

В заданиях следует использовать материал, связанный с темой занятия и подготавливающий учеников к дальнейшей работе.

Тема 2. Полезные привычки

С. 36, № 18

Цель: переключение внимания, снижение уровня когнитивной нагрузки, разрядка.

Инструкция: Объясните **правила**.

Ученикам нужно рассмотреть рисунки в учебном пособии на с. 36, внимательно слушать слова учителя и повторять движения, которые он показывает.

Вариант задания. Учитель может провести гимнастику, называя цифры и показывая их руками. Это может быть полезно, чтобы дети видели, как принято считать в русской культуре (как правило, начиная с указательного пальца и заканчивая большим пальцем). Детям нужно внимательно следить и показывать то, что они слышат. Учитель может усложнить задание и называть и показывать разное (например, называть два, а показывать три).

Ведущим в этой игре может быть кто-то из детей.



Примерное время игры: **5–7 минут**.

Материал для работы

Вариант 1

Мы писали, мы писали,

Наши пальчики устали. *(Ритмично сжимать и разжимать кулаки.)*

Вы скачите, пальчики, *(Пальцы «скачут» по столу.)*

Как солнечные зайчики. *(Указательный и средний пальцы вытянуть вверх, остальные — выпрямить и соединить.)*

Вариант 2

Раз, два — мы писали! *(Сжимать и разжимать кулаки.)*

Три, четыре — мы устали! *(Хлопать в ладоши.)*

Раз, два, три, четыре, пять — *(Показывать счёт обеими руками одновременно.)*

Будем ручки разминать! *(Пальцы обеих рук сжимать между пальцами.)*

Вариант 3

Ровно встаньте, посчитайте: *(Встать на носочки и потянуться руками вверх.)*

«Раз, два, три, четыре, пять». *(Показывать счёт обеими руками одновременно.)*

На уроке отвечайте,

Руку выше поднимайте! *(Поднять руку высоко.)*

Отвечайте, не спешите,

И внимательно пишите, *(Водить указательным пальцем, изображая письмо.)*

Влево, вправо не смотрите. *(Повернуть голову налево и направо. Отрицательно покачать головой и указательным пальцем из стороны в сторону.)*

Ну-ка другу повторите!

С. 42, № 41

Цель: переключение внимания, разрядка, увеличение работоспособности.

Инструкция: Объясните **правила**.

Ученикам нужно рассмотреть рисунки в учебном пособии на с. 42, внимательно слушать слова учителя и повторять движения, которые он показывает.

! Учитель может повторять некоторые строчки два раза и более, чтобы ученики сделали больше движений, а также ускорять темп.

🕒 Примерное время: **1–2 минуты**.

Материал для работы

Вариант 1

Очень долго мы писали,

Глазки у ребят устали. *(Поморгать глазами.)*

Посмотрите все в окно, *(Посмотреть на дальний объект.)*

Ах, как солнце высоко! *(Посмотреть вверх.)*

Глазки влево, глазки вправо —
Упражнение на славу. (*Посмотреть влево-вправо.*)
Глазки вверх, глазки вниз,
Поработай, не ленись! (*Посмотреть вверх-вниз.*)
Обведи глазами круг,
Много тут друзей вокруг! (*Посмотреть глазами по кругу.*)

Вариант 2

Солнце ходит высоко — (*Посмотреть вверх.*)
Посмотрите все в окно! (*Посмотреть в окно.*)
Влево, вправо, далеко, (*Посмотреть по командам направо, налево, вдаль, вниз.*)
Вниз, вдохните глубоко.
Посчитайте до пяти, (*Быстро шёпотом считать.*)
А потом до десяти. (*Быстро шёпотом считать.*)
И работайте легко,
И учитесь хорошо! (*Поднять большой палец вверх.*)

Тема 3. Жизнь в городе

С. 57, № 15

Цель: переключение внимания, снижение уровня когнитивной нагрузки, разрядка.

Инструкция: Объясните **правила**.

Ученикам нужно рассмотреть рисунки в учебном пособии на с. 57, внимательно слушать слова учителя и повторять движения, которые он показывает.

- ! Учитель может повторять некоторые строчки два раза и более, чтобы ученики сделали больше движений, а также ускорять темп.
- 🕒 Примерное время: **1–2 минуты**.

Материал для работы

В нашем городе большом. (*Идти на месте и развести руки в стороны.*)
Все мы весело живём.
Здесь дома высокие, (*Потянуться на носочках вверх, потянуть руки вверх.*)
Улицы — широкие. (*Расставить руки в стороны.*)
Парки, площади большие, (*Загибать пальцы на обеих руках по очереди при перечислении.*)
Магазины, мастерские,
Школы — всё не перечить.
И метро, конечно, есть.
Мы по улицам шагаем, (*Идти на месте.*)
И ворон мы не считаем. (*Смотреть по сторонам. Отрицательно покачать головой и указательным пальцем из стороны в сторону.*)

Тема 4. Удивительный транспорт

С. 82, № 30

Цель: переключение внимания, снижение уровня когнитивной нагрузки, разрядка.

Инструкция: Объясните **правила**.

Ученикам нужно рассмотреть рисунки в учебном пособии на с. 82, внимательно слушать слова учителя и точно повторять движения, которые он показывает.

- ! Учитель может повторять некоторые строчки два раза и более, чтобы ученики сделали больше движений, а также ускорять темп.
- 🕒 Примерное время: **1–2 минуты**.

Материал для работы

Вариант 1

Раз, два, три, четыре, пять – *(Ритмично загибать пальцы под счёт.)*

Надо транспорт посчитать.

Вот автобус и мопед, *(Показывать указательным пальцем воображаемый транспорт слева и справа.)*

Лодка и велосипед,

Вертолёт, автомобиль.

Преврати ты сказку в быль, *(Согнуть руку в локте, демонстрируя силу.)*

В поезд сядь иль в самолёт, *(Показать руками крылья самолёта.)*

Чтоб узнать, кто как живёт. *(Смотреть вдаль.)*

Вариант 2

Сел я на велосипед *(Согнуть ноги и поставить руки на руль, изображая посадку на велосипеде.)*

И кручу педали *(Крутить согнутыми в локтях руками перед собой.)*

Справа — поле, слева — лес — *(Повернуть голову и посмотреть налево-направо.)*

Мчат колеса в дали. *(Поставить руку ко лбу, смотря вдаль.)*

Тут цветы, а там грибы — *(Показать указательным пальцем налево-направо.)*

Этим всем люблюсь. *(Показать сердечко руками.)*

Руль верчу, куда хочу, *(Руками повернуть воображаемый руль влево-вправо.)*

И куда хочу, качу! *(Показать руками направление движения.)*

Тема 5. Мир растений

С. 104, № 38

Цель: переключение внимания, разрядка, увеличение работоспособности.

Инструкция: Объясните **правила**.

Ученикам нужно рассмотреть рисунки в учебном пособии на с. 104, внимательно слушать слова учителя и повторять движения, которые он показывает.

- ! Учитель может повторять некоторые строчки два раза и более, чтобы ученики сделали больше движений, а также ускорять темп.
- 🕒 Примерное время: **1–2 минуты**.

Материал для работы

Вариант 1

На большой ёлке

Выросли иголки.

Вот такой длины. *(Посмотреть снизу вверх.)*

Вот такой ширины. *(Посмотреть слева направо.)*

Высоко на ёлке

Шишки да иголки. *(Посмотреть вверх.)*

Вот такой длины. *(Посмотреть снизу вверх.)*

Вот такой ширины. *(Посмотреть слева направо.)*

А под этой ёлкой

Притаились волки. *(Посмотреть вниз.)*

Вот такой длины. *(Посмотреть снизу вверх.)*

Вот такой ширины. *(Посмотреть слева направо.)*

Вариант 2

Сколько в мире красоты!

Выбираем мы цветы.

Справа — роза и тюльпан, *(Посмотреть направо.)*

Слева — ландыш и каштан, *(Посмотреть налево.)*

Вверх — там солнца яркий свет, *(Посмотреть вверх.)*

Вниз — ромашковый букет. *(Посмотреть вниз.)*

А кругом — зелёный луг.

Нам природа — лучший друг! *(Посмотреть глазами по кругу.)*

Тема 6. Мир животных

С. 115, № 18

Цель: переключение внимания, снижение уровня когнитивной нагрузки, разрядка.

Инструкция: Объясните **правила**.

Ученикам нужно рассмотреть рисунки в учебном пособии на с. 115, внимательно слушать слова учителя и точно повторять движения, которые он показывает.

! Учитель может повторять некоторые строчки два раза и более, чтобы ученики сделали больше движений, а также ускорять темп.

🕒 Примерное время: **1–2 минуты**.

Материал для работы

Вариант 1

(Пальцы сложить в кулак, поднять вверх указательный и средний пальцы, ими шевелить в стороны.)

У зайчика длинные ушки,
Торчат из кустов, как хлопучки.
Он прыгает, весело скачет,
Играет, задорно чудачит.

Вариант 2

— Пальчики, вы где бывали? *(Расставить широко пальцы обеих рук.)*

— Мы по лесу гуляли! *(Пошевелить пальцами одновременно.)*

— А кого в лесу видали? *(Поставить ладони к глазам, изображая бинокль.)*

— Там зайчонок, *(Показать два пальца, изображая уши зайца.)*

мишка, *(Поставить ладони полукругом к голове, изображая уши медведя.)*

волк. *(Поставить согнутые указательные пальцы к губам, изображая зубы волка.)*

В иголках видели ежа *(Соединить ладони так, чтобы пальцы торчали, как иголки у ежа.)*

И длинного ужа. *(Расставить руки в стороны.)*

Вариант 3

На лужок пришли зайчата, *(При перечислении животных считать пальцы на обеих руках поочередно.)*

Медвежата, барсучата,
Лягушата и енот –
Вот кому-то повезёт
Всех увидеть вместе тут!

И услышать, как поют
Песню новую весне
Птицы бойко в вышине.
На зелёный на лужок,
Приходи и ты, дружок.