

Розмова з дитиною рідною мовою та обмін з нею своєю культурою і досвідом допомагає покращити її вивчення англійської мови. Використовуйте ці веселі ігри та вправи будь-якою мовою, щоб сприяти загальному мовному розвитку.



Встигнути вчасно

- По черзі робіть передбачення. Скажіть: *Передбач, _____ чи ні.* Заповніть прогалини такими прикладами:
 - шкільний проект буде важким
 - футбольний матч буде веселим
 - вечеря буде смачною
 - нові сусіди будуть доброзичливими
 - головолемка буде легкою
- Попросіть одного гравця зробити передбачення щодо першого предмета за 30 секунд.
- Перейдіть до іншого гравця і попросіть його зробити передбачення про наступний предмет за 30 секунд.
- Гравці повинні використовувати повні речення для опису передбачень.

Приклад:

Проект, скоріше за все, буде нескладним, оскільки він присвячений моїй улюбленій темі.



Карткові розмови

- Складіть набір карток, використовуючи підказки нижче.
- Складіть картки в стопку лицьовою стороною донизу.
- Перший гравець повинен вибрати картку зі стопки, прочитати підказку та вибрати іншого гравця, який відповість на неї.
- Продовжуйте гру, доки всі картки не будуть використані.

Підказки:

Коли ти граєш із друзями?

Що ти можеш мені розповісти про _____?

Що ти думаєш про мою нову зачіску?

Як тобі шкільний обід?

Приклад:

Коли ти граєш із друзями? Кожного разу, коли у мене є вільний час, я граю з друзями.

Заохочуйте дитину відповідати повними реченнями. Наступного разу зробіть новий набір карток із різними підказками!



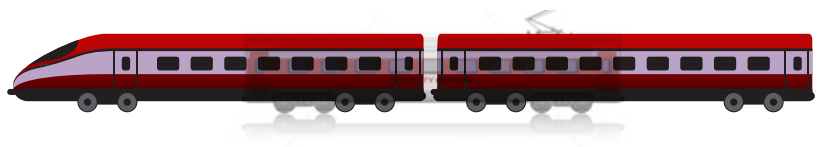
21 питання

Виберіть гравця для початку. Цей гравець мовчки вибирає предмет. Інші гравці по черзі ставлять питання, щоб отримати одну підказку про загадковий предмет. Гравці можуть поставити загалом до 21 питання, перш ніж їм доведеться відгадувати. Ось кілька питань, які ви можете використати для збору підказок:

- Що унікального у секретному предметі?
- Чи можна сказати, що секретний предмет і _____ виглядають дуже схожим або зовсім по-різному?
- Секретний предмет є таким самим _____, як _____?

Приклад:

Предмет такого самого розміру, як людина? Цей предмет не такий великий, як людина.





Супер сортування

1. Зберіть 5-10 фотографій собак чи котів.
2. Кожен гравець повинен вибрати дві фотографії та запропонувати іншому гравцеві описати, чим об'єкти на них схожі чи відрізняються, використовуючи повні речення.
3. Потім гравці повинні обмінятися однією зі своїх фотографій з іншим гравцем і продовжувати гру доти, доки кожен не дійде своєї черги підказувати і відповідати.
4. Як тільки всі використали свою чергу порівнювати, разом відсортуйте фотографії за подібністю.

Приклад:

Як ти вважаєш, ці кішки схожі чи зовсім різні? Вони виглядають зовсім по-різному, тому що одна чорна, а інша руда.



Висловись

Поговоріть із дитиною про те, як долати труднощі. Попросіть їх згадати випадок, коли вони зіткнулися з проблемою вдома чи у школі. Потім поговоріть про те, як вони відреагували, як усе обернулося і чого вони навчилися з цього досвіду. Використовуйте питання нижче, щоб направляти розмову:

- Як _____ створив тобі проблеми?
- Як ти впорався з _____?
- Що тобі потрібно для того, щоб _____?
- Що може бути кращою альтернативою для _____?

Приклад:

Який варіант може бути кращим, ніж відкладати виконання завдання на останню хвилину? Починати раніше, а не чекати, менш стресово.



Фотокабіна

Практикуйтесь у читанні мап разом! Знайдіть онлайн-мапу або скористайтесь паперовою мапою, якщо вона є. Потім відзначте свій будинок, а також інші знайомі місця (наприклад, школу, продуктовий магазин, парк, пошту, будинок друга). Розкажіть про кожне з місць. Використовуйте такі питання, щоб направляти розмову:

- _____ так само далеко/близько, як _____?
- Що далі від нашого будинку: _____ чи _____?
- Що ти можеш розповісти мені про _____?
- Що унікального у _____?

Заохочуйте дитину відповідати повними реченнями.

Приклад:

Що є унікального в парку? У найближчому до нашого будинку парку є велика гірка.

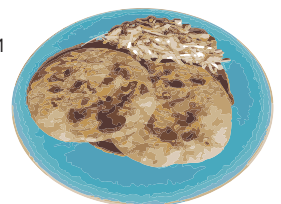


Час турніру

Влаштуйте турнір, щоб визначити улюблену страву вашої родини. Кожен гравець має скласти список улюблених страв. Створіть турнірну сітку, подібну до тієї, що використовується для баскетбольних турнірів, зі стравами замість назв команд.

Необхідно вибрати двох претендентів, які поборються один з одним. Гравці повинні по черзі запитувати один одного: Що ти думаєш про _____? Гравці повинні пояснити, чому, на їхню думку, кожна страва найсмачніша.

Коли всі страви будуть розглянуті, попросіть членів сім'ї проголосувати за певну страву, а потім приготуйте та з'їжте її разом!



Приклад:

Що ти думаєш про **Abuela's pupusas**? Це найкращі **pupusas**, які я колись їв.