

Nói chuyện với con bạn bằng (các) ngôn ngữ gia đình và chia sẻ văn hóa cũng như kinh nghiệm của bạn sẽ giúp củng cố việc học tiếng Anh của con. Sử dụng các trò chơi và hoạt động vui nhộn này bằng bất kỳ ngôn ngữ nào để hỗ trợ sự phát triển ngôn ngữ tổng thể của trẻ.



Chinh phục thời gian

- Lần lượt đưa ra dự đoán. Mẫu câu: **Dự đoán xem liệu _____ hay không.** Điền vào chỗ trống bằng những ví dụ sau:
 - bài thuyết trình ở trường học sẽ khó
 - trận bóng đá sẽ rất vui
 - bữa tối sẽ rất ngon
 - những người hàng xóm mới sẽ thân thiện
 - trò chơi xếp hình sẽ dễ dàng
- Yêu cầu một người chơi dự đoán về mục đầu tiên trong 30 giây.
- Đổi lượt và yêu cầu người chơi khác đưa ra dự đoán về mục tiếp theo trong 30 giây.
- Người chơi nên sử dụng những câu hoàn chỉnh để mô tả dự đoán của mình.

Ví dụ:

Bài thuyết trình có lẽ sẽ không khó vì đó là chủ đề mà con yêu thích.



Thẻ giao tiếp

- Tạo một bộ thẻ theo các gợi ý bên dưới.
- Đặt các thẻ úp xuống thành một chồng.
- Người chơi đầu tiên phải chọn một thẻ từ chồng thẻ, đọc gợi ý và chọn một người chơi khác trả lời.
- Tiếp tục trò chơi cho đến khi tất cả các thẻ được lật.

Gợi ý:

Khi nào con đi chơi với bạn bè?

Con có thể kể thêm gì về _____?

Con nghĩ thế nào về kiểu tóc mới của mẹ?

Con thích bữa trưa ở trường như thế nào?

Ví dụ:

Khi nào con đi chơi với bạn bè? Bất cứ khi nào có thời gian rảnh, con sẽ đi chơi với bạn bè.

Khuyến khích trẻ trả lời bằng những câu hoàn chỉnh. Lần tới, hãy tạo một bộ thẻ mới với những gợi ý khác!



21 câu hỏi

Chọn một người chơi để bắt đầu. Người chơi âm thầm chọn một đồ vật. Những người chơi khác lần lượt đặt câu hỏi để thu thập thông tin về đồ vật bí ẩn. Người chơi có thể đặt tối đa 21 câu hỏi trước khi phải đoán đồ vật đó là gì. Dưới đây là một số câu hỏi có thể sử dụng để thu thập manh mối:

- Đồ vật bí mật đó có gì độc đáo?
- Con có nghĩ rằng đồ vật bí mật và _____ trông khá giống nhau hay khá khác biệt?
- Đồ vật bí mật có _____ bằng _____ không?

Ví dụ:

Đồ vật đó có lớn bằng một người không? Đồ vật đó không lớn bằng một người.





Siêu phân loại

1. Thu thập 5-10 bức ảnh về chó hoặc mèo.
2. Mỗi người chơi chọn hai ảnh và yêu cầu người chơi khác mô tả các đối tượng đó giống hoặc khác nhau như thế nào bằng câu hoàn chỉnh.
3. Sau đó, người chơi sẽ trao đổi một trong những bức ảnh của mình với người chơi khác và tiếp tục trò chơi cho đến khi tất cả mọi người có lượt để đưa ra gợi ý và trả lời.
4. Khi tất cả mọi người đã có lượt so sánh, hãy cùng nhau sắp xếp các bức ảnh theo những điểm giống nhau.

Ví dụ:

Con có nghĩ rằng những con mèo này trông khá giống nhau hay hoàn toàn khác biệt? Chúng trông khá khác biệt vì một con màu đen và một con màu cam.



Luyện nói

Hãy nói chuyện với con bạn về cách đối phó với những thử thách. Yêu cầu con nghĩ về thời điểm con phải đối mặt với thử thách ở nhà hoặc ở trường. Sau đó, hãy nói về cách con phản ứng, mọi việc diễn ra như thế nào và con học được gì từ trải nghiệm đó. Sử dụng các câu hỏi dưới đây để dẫn dắt cuộc trò chuyện:

- _____ đã tạo ra thử thách cho con như thế nào?
- Con đã xử lý _____ như thế nào?
- Con cần gì để _____?
- Sự thay thế nào tốt hơn cho _____?

Ví dụ:

Lợi ích của việc hoàn thành bài tập sớm thay vì trì hoãn đến phút chót là gì? Bắt đầu hoàn thành bài tập sớm thay vì trì hoãn sẽ giảm bớt căng thẳng.



Không gian ảnh

Cùng nhau luyện đọc hiểu bản đồ! Tìm một bản đồ trực tuyến hoặc sử dụng bản đồ giấy nếu có. Sau đó, đánh dấu nhà của bạn cùng với các địa điểm quen thuộc khác (ví dụ: trường học, cửa hàng tạp hóa, công viên, bưu điện, nhà một người bạn). Nói về từng địa điểm. Sử dụng các câu hỏi sau để dẫn dắt cuộc trò chuyện:

- Tôi _____ có xa/gần bằng _____ không?
- Nơi nào xa nhà chúng ta hơn, _____ hay _____?
- Con có thể kể thêm biết điều gì về _____?
- Có gì độc đáo về _____?

Khuyến khích trẻ trả lời bằng những câu hoàn chỉnh.

Ví dụ:

Có gì độc đáo ở công viên không? Công viên gần nhà chúng ta nhất có một cái cầu trượt lớn.



Thời gian thi đấu

Tổ chức một giải đấu để tìm ra món ăn yêu thích của gia đình bạn. Mỗi người chơi nên suy nghĩ về một danh sách các món ăn yêu thích. Tạo một ra một khung giải đấu—giống như khung giải đấu được sử dụng cho các trận đấu bóng rổ—with các món ăn thay cho tên đội.

Hai người chơi được chọn để đấu với nhau. Người chơi thay phiên nhau hỏi: _____ nghĩ gì về _____? Người chơi nên giải thích lý do tại sao họ cho rằng mỗi món ăn là ngon nhất.

Khi tất cả các món ăn đã được xem xét, hãy yêu cầu các thành viên trong gia đình bỏ phiếu cho món ăn chiến thắng và sau đó cùng nhau chế biến và thưởng thức!

Ví dụ:

Con nghĩ sao về món **Abuela's pupusas**? Đó là món **pupusas** ngon nhất mà con từng ăn.

