

# Songbirds

Песни для детей  
на английском языке

## Games and Activities



Книга для учителя

 Compass  
Publishing  
АЙРИС  ПРЕСС

УДК 811.111(072)  
ББК 81.2Англ-922  
П28

Серийное оформление *O. A. Сторожевских*

- П28 Песни для детей на английском языке. Games and Activities. Книга для учителя /  
Пер. Н. С. Платоновой. — М.: Айрис-пресс, 2008. — 48 с.: ил. — (Songbirds).

© Compass Publishing, original edition, 2006  
© ООО «Издательство «АЙРИС-пресс», 2008

ISBN 978-5-8112-3314-4

Пение на иностранном языке позволяет сделать процесс обучения не только увлекательным, но и продуктивным. Напевая песни, ребенок непроизвольно усваивает значительное количество лексики и лучше справляется с грамматическими трудностями.

Серия “Songbirds” включает в себя 6 книг и 3 диска со 150 известными английскими и американскими песнями. В книгу для учителя “Games and Activities” входят методические указания по организации игр на основе песен, в ходе которых дети могут танцевать, устраивать театр пантомимы, разыгрывать различные ситуации из жизни людей и животных. Правила и реквизит всех игр подробно описаны и проиллюстрированы.

Пособие может использоваться с любым курсом английского языка в начальной и средней школе.

УДК 811.111(072)  
ББК 81.2Англ-922

*Методическое пособие*  
**ПЕСНИ ДЛЯ ДЕТЕЙ НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ**  
**Games and Activities. Книга для учителя.**  
На английском языке

*Перевод Н. С. Платоновой*

Ведущий редактор *Н. А. Наумова*  
Художественный редактор *А. М. Драговой*  
Иллюстрация на обложку *А. М. Кузнецов*  
Дизайн обложки *О. А. Сторожевских*  
Технический редактор, компьютерная верстка *В. А. Артемов*  
Корректор *З. А. Тихонова*

Подписано в печать 20.06.2008. Бумага писчая. Формат 70×100 1/16.  
Печать офсетная. Печ. л. 3. Усл.-печ. л. 3,9. Тираж 5000 экз. Заказ № 4335.

ООО «Издательство «АЙРИС-пресс». 113184, Москва, ул. Б. Полянка, д. 50, стр. 3.

Отпечатано в ОАО «Можайский полиграфический комбинат»  
143200, г. Можайск, ул. Мира, 93

# Содержание

## Легендарные

Предисловие . . . . .	4
Row, Row, Row Your Boat . . . . .	6
Fly, Fly, Butterfly. . . . .	7
My Bonnie . . . . .	8
Rain, Rain, Go Away . . . . .	9
Sally Go Round the Sun . . . . .	10
Reach for the Sky . . . . .	11
Here We Go Round the Mulberry Bush . . . . .	12
Old MacDonald Had a Farm . . . . .	13
Bingo . . . . .	15
Mary Had a Little Lamb . . . . .	16
The Itsy Bitsy Spider . . . . .	17
The Bear Song . . . . .	18
Happy Birthday . . . . .	19
To Market . . . . .	20
The Muffin Man . . . . .	21
In a Cabin in a Wood . . . . .	22
ABC Song . . . . .	23
Do-Re-Me . . . . .	24
How Are You My Friend? . . . . .	25
Day of the Week . . . . .	26
Six Green Bottles . . . . .	27
We Can Play on the Big Bass Drum . . . . .	28
What Are You Wearing? . . . . .	29
My Balloon . . . . .	30
Ten Little Elephants . . . . .	31
Clap Along with Me . . . . .	32
Head, Shoulders, Knees and Toes . . . . .	33
If You're Happy . . . . .	34
On Top of My Pizza . . . . .	35
Did You Ever See a Monkey? . . . . .	36
The Bus . . . . .	37
One Little Finger . . . . .	39
Shake My Hand . . . . .	40
Where Is Thumbkin? . . . . .	41
Teddy Bear . . . . .	42
Roll Over! . . . . .	43
O Christmas Tree . . . . .	44
We Wish You a Merry Christmas . . . . .	45
Santa Claus Is Coming to Town . . . . .	46
Winter Wonderland . . . . .	48



## Предисловие

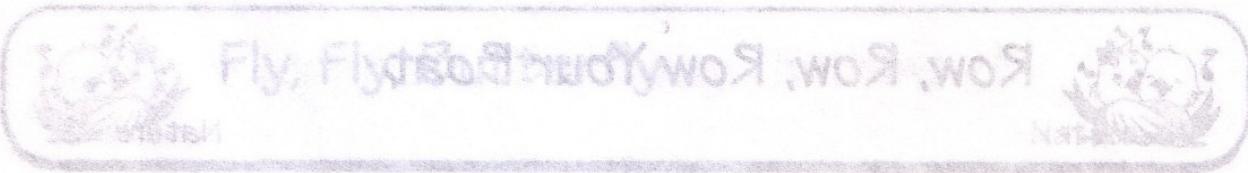
Синглэс

Важность владения английским языком в современном мире трудно переоценить. Английский язык стал языком бизнеса и науки, культуры и искусства. В большинстве европейских стран английский язык начинают изучать уже в начальной школе. Не так давно обязательное изучение иностранного языка со 2-го класса было введено и в российской школе. Раннее обучение языку помогает детям преодолеть языковой барьер и легче усваивать язык в будущем.

Но при раннем обучении языку учителя и родители, желающие помочь своему ребенку в учебе, сталкиваются с рядом проблем. Дело в том, что возраст с 4 до 8 лет является сенситивным для развития речи, но в то же время это возраст, когда учебная деятельность у ребенка еще только начинает формироваться, и, следовательно, использование методик обучения детей более старших возрастов с уже сформированной «привычкой учиться» является неэффективным. Что же делать? Ответ прост — нужно использовать ведущую деятельность малыша, игровую, а также способность мозга быстро запоминать рифму и мелодию. Другими словами, с малышами нужно петь и играть.

Песни являются неотъемлемой частью жизни ребенка. С ними связаны наиболее яркие воспоминания детства. Песни являются также замечательным средством обучения иностранному языку. Использование песен на уроке английского языка способствует совершенствованию навыков произношения, позволяет достичь точности в артикуляции, ритмике и интонации, обогащает словарный запас, развивает навыки чтения и аудирования. Более того, песня вносит в процесс изучения языка элемент праздничности, не традиционности, что оказывает существенное влияние на эмоциональную сферу ребенка. Иноязычная деятельность на фоне музыки способствует не только запоминанию материала, но и снимает усталость в процессе обучения.

Серия “Songbirds” включает в себя 150 популярных английских и американских песен, адаптированных для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Песни сгруппированы в шесть тематических книг, каждая из которых отражает ту или иную тему школьной программы: “Nature”, “Animals”, “People and Places”, “School and Friends”, “Games”, “Christmas Carols”. Все песни записаны на трех компакт-дисках в формате CDAudio, что позволяет прослушивать их как на компьютере, так и на обычном CD-плеере. Современная аранжировка песен и исполнение детьми — носителями языка делает их простыми для заучивания и повышает эффективность усвоения английского языка.



В книгу для учителя "Games and Activities" входят методические указания по организации игр на основе песен серии "Songbirds", в ходе которых дети могут танцевать, устраивать театр пантомимы, разыгрывать различные ситуации из жизни людей и животных. Правила и реквизит всех игр подробно описаны и проиллюстрированы. Для удобства поиска под названием песни указывается название тематического сборника и порядковый номер песни в этом сборнике. Например, Nature 2 означает, что песня находится в книге "Nature" под порядковым номером 2. Большинство игр являются групповыми, но в них можно играть и дома с родителями.

Следует обратить внимание учеников на то, что в американских фольклорных песнях иногда сохраняются американские грамматические традиции, например отсутствие окончания -s (-es) в 3-м лице ед.ч. Present Simple (*Sally go round the sun; if that billy goat don't pull*) или замена оборота "going to" на "gonna" (*Mama's gonna buy you*). А в старых английских песнях, особенно рождественских, сохраняются старая орфография (*auld lang syne*) или слова, вышедшие из употребления несколько веков назад (*thee, thy, Yule*). Подобные случаи отступления от современной языковой нормы требуют специального пояснения учителя.

Книги и диски серии "Songbirds" послужат прекрасным дополнением к любому курсу английского языка и рекомендуются всем, кто начинает или продолжает изучение языка.

Раньше  
Фоновая мелодия  
Ходят  
Учительница поднимает руку  
Ученик поднимает руку при помощи пальца

Важное значение имеет визуальный контакт.  
Важно поднять руку и сказать: "Мне есть что сказать".  
Ученик поднимает руку при помощи пальца

There was a little caterpillar.  
He crawled left. He crawled all around. Soon he was very tired.  
He wanted to take a nap. He closed his eyes and began to snore.  
After a while, he opened his eyes. Uh-oh! He couldn't move.  
He was in a cocoon. He rolled left. He rolled right. He rolled around.  
Then his right leg popped out and his left leg popped out. He stood up.  
На это говорю: "Мне есть что сказать". Начинаю говорить: "Мне есть что сказать".  
Начинаю говорить: "Мне есть что сказать".



# Row, Row, Row Your Boat

Nature - 2

## Phonics Boat

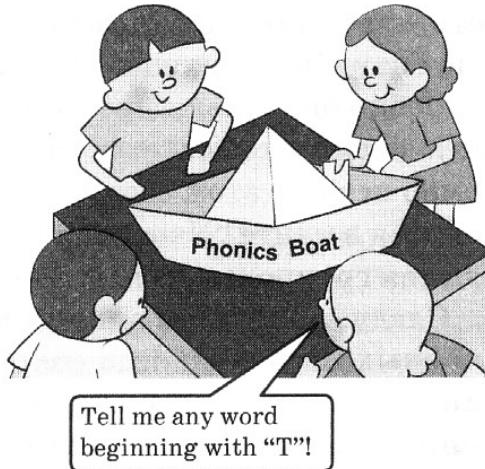
*Реквизит:*

лодка из бумаги, листочки с буквами алфавита

*Ход игры:*

- 1) Из бумаги делают лодку, подписывают ее "Phonics Boat" и кладут в нее листочки с буквами английского алфавита.
- 2) Пока ученики поют песню, они передают друг другу бумажную лодку.
- 3) Когда в песне звучит слово "dream", лодка останавливается, и ученик, в чьих руках она оказалась в данный момент, должен вытянуть листочек с буквой и назвать слово, начинающееся на эту букву. Если слово названо верно, то листочек уже не возвращается в лодку.

Учитель может контролировать игру, останавливая песню по своему желанию.

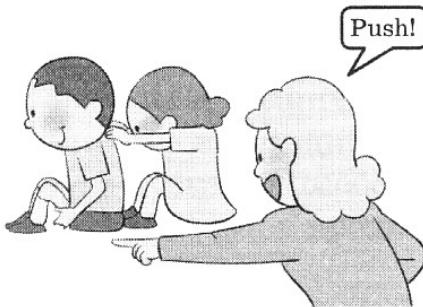


## Push! Pull!

*Ход игры:*

- 1) Ученики садятся друг за другом, положив руки на плечи впереди сидящих.
- 2) Учитель дает команду "Push!", и ученики толкают сидящих впереди; "Pull!", и дети тянут своих товарищей назад.

Можно посадить учеников в круг, тогда они должны вместе наклоняться вперед или откидываться назад.



## Peek and Say

*Реквизит:*

карточки с изображением транспортных средств

*Ход игры:*

Учитель закрывает карточку листом бумаги, затем медленно убирает его и спрашивает учеников: "What transportation is this? Guess it!" Кто первым правильно назовет слово, получает очко.



# Fly, Fly, Butterfly

Nature - 4

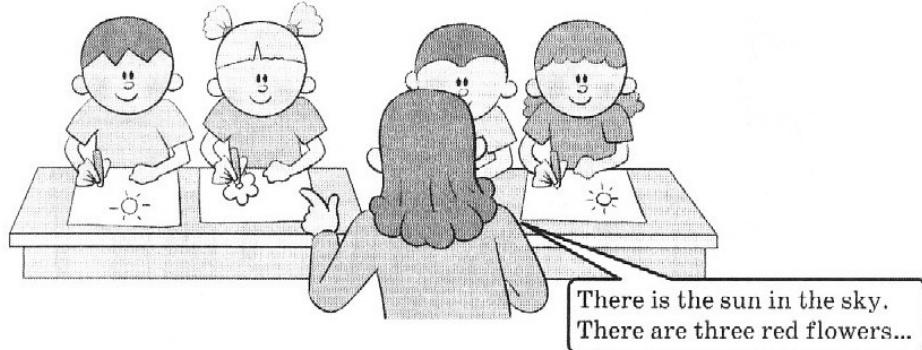
## Picture Description

Реквизит:

наборы для рисования

Ход игры:

- 1) Учитель описывает определенную ситуацию, а ученики изображают ее на бумаге, например: "There is the sun in the sky. There are three red flowers. There are seven yellow butterflies."
- 2) Когда дети заканчивают рисунки, учитель проверяет, соответствуют ли они описанию.



## Fly, Fly, Butterfly

Реквизит:

фоновая музыка

Ход игры:

Учитель читает историю и поднимает руку вверх на подчеркнутом предложении.  
Ученики должны изобразить при помощи пантомимы, о чем читает учитель.

Once there was a little caterpillar. He loved to crawl. He crawled right.  
He crawled left. He crawled all around. Soon he was very tired.  
He wanted to take a nap. He closed his eyes and began to snore.  
After a while, he opened his eyes. Uh-oh! He couldn't move!  
He was in a cocoon. He rolled left. He rolled right. He rolled around.  
Then his right arm popped out! His left arm popped out!  
Then his right leg popped out and his left leg popped out! He stood up.  
He was a butterfly! He flapped his left wing! He flapped his right wing!  
He flew left. He flew right. He flew all around!



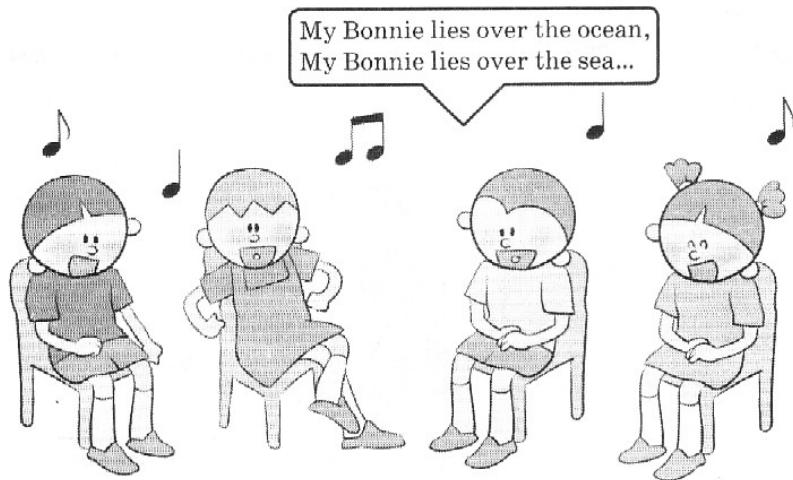
# My Bonnie

Nature - 6

## Letter “B”

Ход игры:

Звучит песня. Когда ученики услышат слово, начинающееся на букву “B”, они должны встать, а в следующий раз, когда оно встретится в песне, — сесть, и т. д. (в конце песни все ученики стоят).



My Bonnie lies over the ocean,  
My Bonnie lies over the sea.  
My Bonnie lies over the ocean,  
Oh, bring back my Bonnie to me.

Bring back, bring back,  
Oh, bring back my Bonnie to me, to me.  
Bring back, bring back,  
Oh, bring back my Bonnie to me.

 Игру можно сделать интереснее, если повторить песню несколько раз и с каждым разом петь ее все быстрее и быстрее.  
Можно заменить слово “Bonnie” на “baggage”  
(My baggage lies over the ocean...)



## Rain, Rain, Go Away

Nature - 13

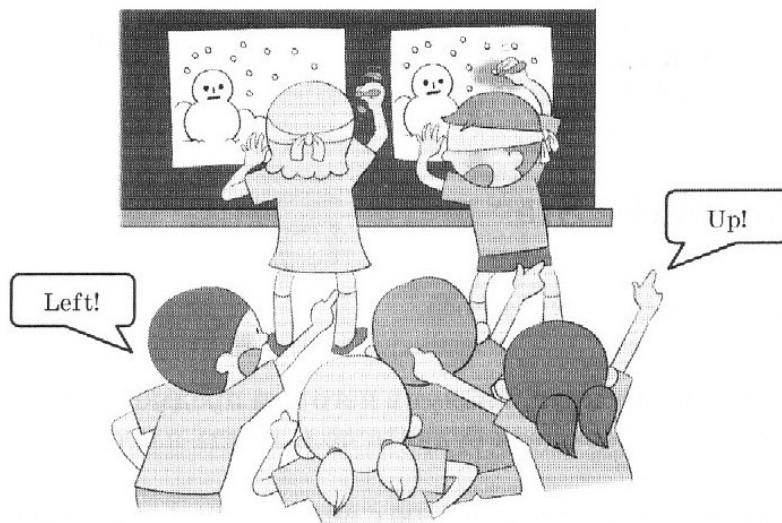
### Blind Colouring

*Реквизит:*

мелки, цветные карандаши

*Ход игры:*

- 1) Учитель заранее готовит простые рисунки с изображением различных погодных условий (солнечный, дождливый, облачный, ветреный день, идет снег и т.д.) в двух экземплярах; затем два идентичных изображения вешает на доску.
- 2) Ученики повторяют команды, обозначающие направления движения (up — вверх, down — вниз, left — налево, right — направо). Затем дети делятся на две группы, выбирают по одному представителю и завязывают ему глаза.
- 3) Учитель дает команду: "Colour the umbrella!" или "Draw a hat on the snowman!" Ученики с завязанными глазами, получая инструкции от своих товарищей (up, down, left, right), пытаются выполнить команду учителя. Побеждает та команда, чей рисунок получился наиболее аккуратным и точным.



### Weather Card

*Реквизит:*

цветные карандаши, карточки

*Ход игры:*

- 1) Ученики рисуют на карточках различные погодные условия.
- 2) Учитель закрывает карточку листом бумаги и сдвигает его по карточке в любом направлении так, чтобы была видна только часть картинки, и спрашивает: "What is the weather like?" Ученики отвечают: "It's windy (sunny, rainy, cloudy, snowy, foggy, hot, cold)."



## Sally Go Round the Sun

Nature - 14

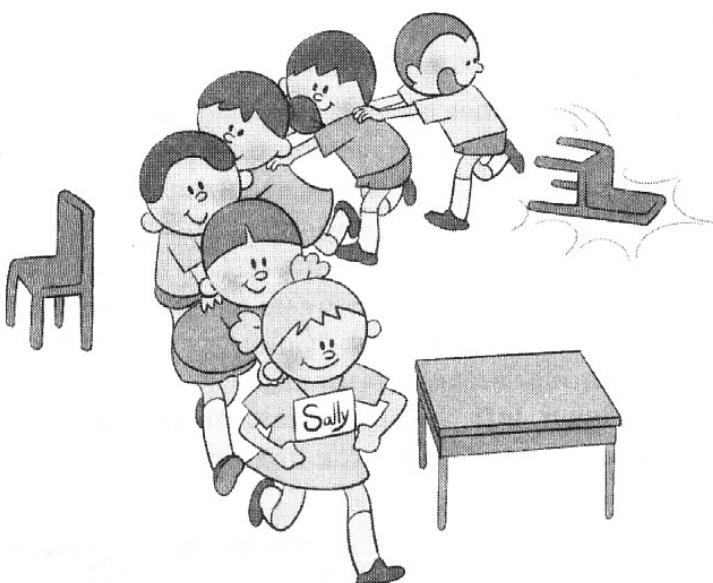
### Music Train

*Реквизит:*

табличка с именем “Sally”

*Ход игры:*

- 1) Ученики встают друг за другом «паровозиком», положив руки на плечи впереди стоящего. Ученик, стоящий первым, надевает на себя табличку “Sally”.
- 2) Под музыку “Sally” идет, куда захочет, проползая под партами, стульями и т. д. Остальные дети повторяют ее/его движения.
- 3) Игру повторяют с новым учеником в качестве “Sally”.



### Sally Go Round the Star

*Реквизит:*

мел, различные предметы и карточки

*Ход игры:*

- 1) На полу мелом рисуют круг, кладут в него три предмета или карточки с их изображением. Эти слова дети будут использовать в песне вместо слов “sun”, “moon”, “chimney top”.
- 3) Ученики идут по кругу и поют песню с использованием новых слов.

В круг можно поставить ребенка: *Sally go round Jane.*

### Shadow

*Ход игры:*

- 1) Играть можно только в солнечный день.
- 2) Водящий изображает животного или предмет. Остальные ученики пытаются угадать, кого изобразил водящий, по его тени на стене или на полу.

В игру лучше играть на свежем воздухе.



## Reach for the Sky

Nature - 21

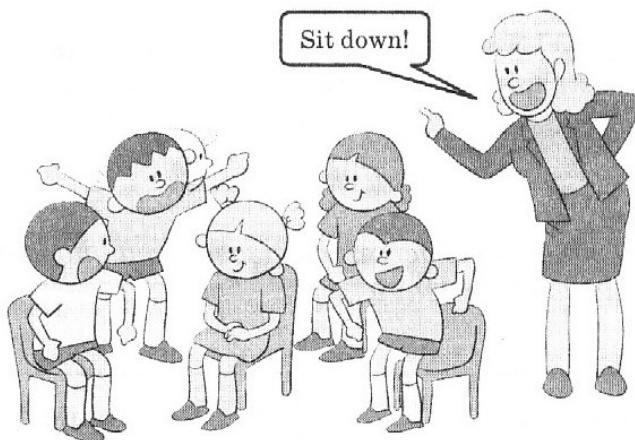
### Musical Chair

*Реквизит:*

стул

*Ход игры:*

- 1) Ученики должны поставить стулья в круг так, чтобы у каждого было свое место.
- 2) Пока ученики под музыку двигаются по кругу, учитель убирает один стул, затем неожиданно останавливает музыку и говорит: "Sit down!" Тот, кому не хватило стула, выбывает из игры.
- 3) Игра продолжается до тех пор, пока не останется только один ученик.



### Pantomime

*Реквизит:*

карточки с командами

*Ход игры:*

- 1) Учитель выбирает одного ученика и показывает ему карточку, на которой написана команда (с использованием слов из песни "Reach for the Sky").
- 2) Ученик выполняет команду, другие участники игры должны угадать, что это за команда, и правильно произнести ее вслух.

 *Примеры команд:*

*Clap your hands!*  
*Clap twice!*  
*Look down!*  
*Touch your toes!*

*Raise your left hand!*  
*Put your finger on your nose!*  
*Turn to the right!*  
*Point to your mouth!*



# Here We Go Round the Mulberry Bush

Nature - 23

## This is the Way...

Ход игры:

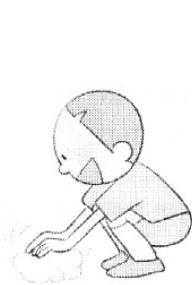
Слова песни заменяются на следующие:



This is the  
way we clap  
our hands.



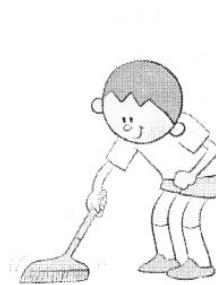
This is the  
way we stamp  
our feet.



This is the  
way we wash  
our clothes.



This is the  
way we put on  
our clothes.



This is the  
way we clean  
our room.



Учитель должен объяснить детям образование и употребление притяжательных местоимений “we” — “our”, “I” — “my”.

### Tooth Brushing Song

This is the way we brush our teeth,  
Brush our teeth, brush our teeth.  
This is the way we brush our teeth,  
Cleaning top and bottom.

This is the way we brush our teeth,  
Brush our teeth, brush our teeth.  
This is the way we brush our teeth,  
Cleaning in and out.

This is the way we brush our teeth,  
Brush our teeth, brush our teeth.  
This is the way we brush our teeth,  
Cleaning where we chew.

This is the way we brush our teeth,  
Brush our teeth, brush our teeth.  
This is the way we brush our teeth,  
Now we smile all day.

### Smile, Talk, Chew

This is the way we use our mouth,  
Use our mouth, use our mouth.  
This is the way we use our mouth,  
Smile, smile, smile.

This is the way we use our mouth,  
Use our mouth, use our mouth.  
This is the way we use our mouth,  
Talk, talk, talk.

This is the way we use our mouth,  
Use our mouth, use our mouth.  
This is the way we use our mouth,  
Chew, chew, chew.

This is the way we use our mouth,  
Use our mouth, use our mouth.  
This is the way we use our mouth,  
Smile, talk, chew.



## Old MacDonald Had a Farm

Animal - 1

### Old MacDonald Had a Sea Farm

*Ход игры:*

Дети поют песню, используя в ней различные названия морских животных.

Учитель может заранее приготовить фотографии или картинки с изображением этих животных, чтобы во время песни их можно было показать детям.

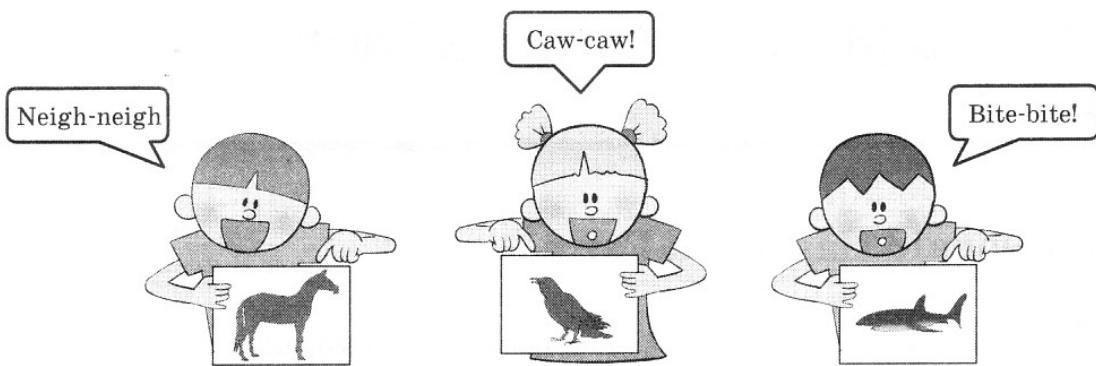
Old Macdonald had a sea farm, E I E I O!  
And on that sea farm he had an octopus, E I E I O!  
With an arm, arm here and an arm, arm there.  
Here an arm, there an arm, everywhere an arm, arm.  
Old Macdonald had a sea farm, E I E I O!

Old Macdonald had a sea farm, E I E I O!  
And on that sea farm he had a crab, E I E I O!  
With a pinch, pinch here and a pinch, pinch there.  
Here a pinch, there a pinch, everywhere a pinch, pinch.  
Old Macdonald had a sea farm, E I E I O!

Old Macdonald had a sea farm, E I E I O!  
And on that sea farm he had a shark, E I E I O!  
With a jaws, jaws here and a jaws, jaws there.  
Here a jaws, there a jaws, everywhere a jaws, jaws.  
Old Macdonald had a sea farm, E I E I O!

Old Macdonald had a sea farm, E I E I O!  
And on that sea farm he had a swordfish, E I E I O!  
With a swish, swish here and a swish, swish there.  
Here a swish, there a swish, everywhere a swish, swish.  
Old Macdonald had a sea farm, E I E I O!

Old Macdonald had a sea farm, E I E I O!  
And on that sea farm he had a jellyfish, E I E I O!  
With a jiggle, jiggle here and a jiggle, jiggle there.  
Here a jiggle, there a jiggle, everywhere a jiggle, jiggle.  
Old Macdonald had a sea farm, E I E I O!



👉 Существует много вариантов этой песни:

*pig: oink-oink*

*chickens: cluck-cluck*

*turkeys: gobble-gobble*

*lambs: baa-baa*

*chicks: peep-peep*

*horses: neigh-neigh*

*birds: tweet-tweet*

*crows: caw-caw*

*mouse: squeak-squeak*



## Bingo

Animals - 3

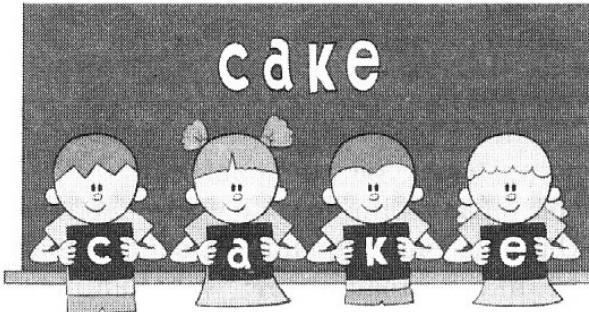
### Speller

*Реквизит:*

карточки с буквами алфавита

*Ход игры:*

- 1) Учитель раздает по набору карточек каждой команде. Затем пишет на доске слово.
- 2) Дети должны поднять карточки так, чтобы получилось слово, написанное на доске.



### Five Letter Words

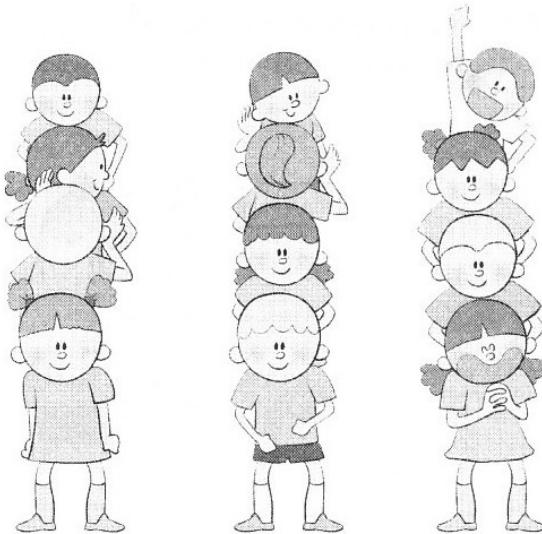
*Ход игры:*

Дети поют песню, заменяя “Bingo” на другие слова из пяти букв, например на имена учеников (Helen, Peter) или названия овощей, фруктов, продуктов (apple, melon, lemon, pizza).

### Deliver the Words

*Ход игры:*

- 1) Ученики делятся на 3–4 команды, встают в шеренги друг за другом.
- 2) Учитель показывает детям, возглавляющим шеренги, слово, но так, чтобы другие его не видели.
- 3) Водящий в каждой шеренге шепотом говорит слово следующему за ним ученику.
- 4) Когда слово доходит до последнего человека в шеренге, он поднимает руку и произносит это слово вслух.



 Дети, только начинающие учить язык, могут передавать друг другу названия букв алфавита.



## Mary Had a Little Lamb

Animals - 8

### Half Picture

Реквизит:

бумага и цветные карандаши

Ход игры:

- 1) Ученики рисуют на бумаге животное и складывают лист пополам так, чтобы была видна только часть нарисованного.
- 2) Один из учеников показывает половину своей картинки и спрашивает: "What animal did Mary have?" Остальные дети отвечают: "Mary had ..."

What animal  
did Mary have?



☞ Возможные варианты ответов:

*Mary had a little duck. Mary had a little frog.  
Mary had a big horse. Mary had a big dog.*

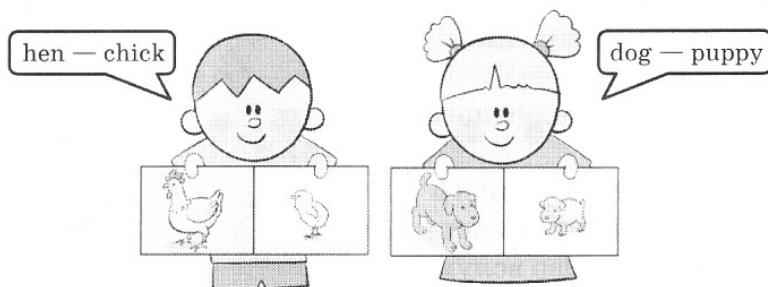
### A Mother Animal, a Baby Animal

Реквизит:

карточки с изображениями животных и их детенышней (или карточки со словами)

Ход игры:

- 1) Учитель повторяет с учениками названия животных и их детенышней.
- 2) Карточки перемешивают и раскладывают на столе. Ученики должны подобрать каждому животному «правильного» детеныша.



☞ Чтобы усложнить игру и сделать ее более интересной, можно прикрепить по одной карточке на спину каждого ученика. Дети должны ходить по классу, смотреть на картинки, прикрепленные к спинам товарищей, и пытаться угадать, какой зверь «прячется» у них за спиной. Их задача — найти ученика с подходящей для них картинкой.



## The Itsy Bitsy Spider

Animals - 14

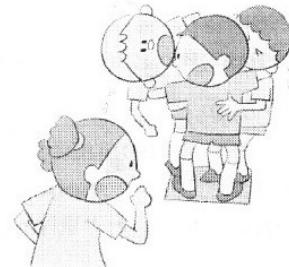
### Spider Man

Реквизит:

газета

Ход игры:

- 1) Ученики делятся на команды по 3–4 человека. На полу расстилают газету (по одной на каждую команду).
- 2) Ученики поют песню и ходят вокруг своей газеты. Когда учитель останавливает музыку, вся команда должна оказаться на бумаге.
- 3) Затем газета складывается вдвое и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока останется только одна команда, которой удастся устоять на газете.



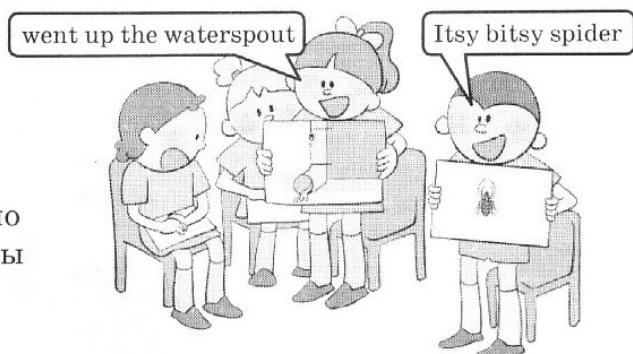
### Put Them in Order

Реквизит:

цветные карандаши, бумага

Ход игры:

- 1) Ученики рисуют картинки на сюжеты из песни.
- 2) Картинки перемешивают и раздают по одной каждому ученику. Дети должны сесть друг за другом в соответствии с текстом песни.
- 3) Учитель включает песню, ученики должны в нужный момент встать и спеть ту строчку, которая изображена у них на картинке.



### Spider Web

Реквизит:

ватман, цветные карандаши, ножницы, клейкая лента, бумага

Ход игры:

- 1) Учитель рисует на ватмане паутину.
- 2) Ученики рисуют на бумаге различных насекомых (муравьев, жуков, бабочек, кузнецов и т.д.), затем вырезают их.
- 3) Задача учеников заключается в том, чтобы рассказать о каждом насекомом, которое они будут прикреплять к паутине.

 При характеристике насекомых можно сказать об их размерах:  
*big, small, tiny, itsy bitsy.*



## The Bear Song

Animals - 22

### Peek and Say

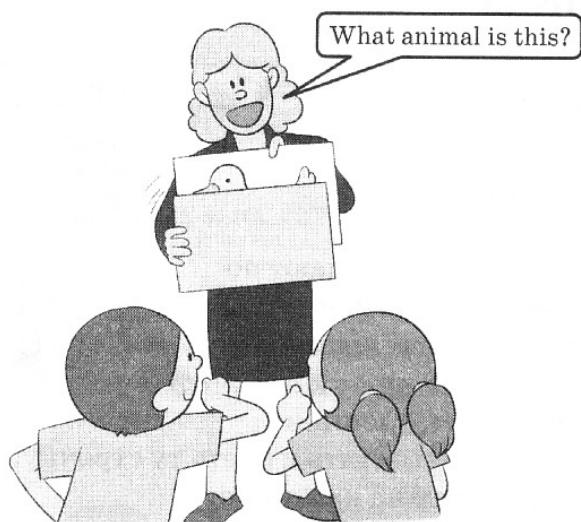
*Реквизит:*

карточки с изображением животных

*Ход игры:*

Учитель закрывает карточку с изображением животного листом бумаги, затем сдвигает его в любом направлении так, чтобы была видна только часть животного, и спрашивает: "What animal is it?"

 Старшие школьники легко отгадывают животное, поэтому, чтобы усложнить им задание, можно использовать черно-белые картинки, переворачивать их вверх ногами или передвигать лист бумаги справа налево.



### Hibernating Animals

*Ход игры:*

- 1) Учитель начинает игру с разговора о том, как зимуют медведи и другие животные.
- 2) Одного ученика выбирают водящим, а все остальные садятся в круг и притворяются спящими медведями.
- 3) Водящий идет по кругу, напевая: "Sleep, sleep, sleep.". В любой момент водящий может дотронуться до ученика, притворяющегося медведем, и закричать: "Wake up!" «Медведь» должен проснуться и бежать за водящим по кругу. Водящий пытается уйти от разбуженного медведя и занять его пустое место. Если ему это удается, то медведь становится водящим.



## Happy Birthday

People and Places - 1

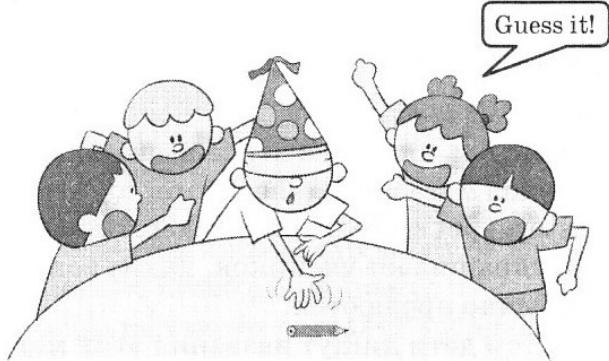
### Feel and Say

*Реквизит:*

повязка на глаза, любые предметы, названия которых дети знают по-английски (карандаш – pencil, ластик – eraser и т.д.)

*Ход игры:*

- 1) Одному или нескольким ученикам завязывают глаза, остальные поют песню “Happy Birthday”.
- 2) Учитель дает в руки ученикам с завязанными глазами какой-нибудь предмет. Другие ученики говорят хором: “Guess what it is!” (= Guess it!)
- 3) Ученики с завязанными глазами угадывают предмет на ощупь и называют его по-английски. Потом глаза завязывают другим ученикам.



 *Можно играть в эту игру, когда у кого-нибудь из детей день рождения. Именинники должны угадать свои подарки.*

### Happy Birthday, Dear Bob!

*Реквизит:*

чистые листы бумаги, коробка

*Ход игры:*

- 1) Имена всех детей пишут на листочках бумаги, сворачивают их в трубочку и кладут в коробку.
- 2) Первый ученик достает листочек с именем из коробки и говорит: “Happy Birthday, dear ... !”
- 3) Ученик, чье имя произнесли, становится водящим.



 *Способные ученики могут также задавать вопрос: How old are you? — I'm seven.*



## To Market

People and Places - 4

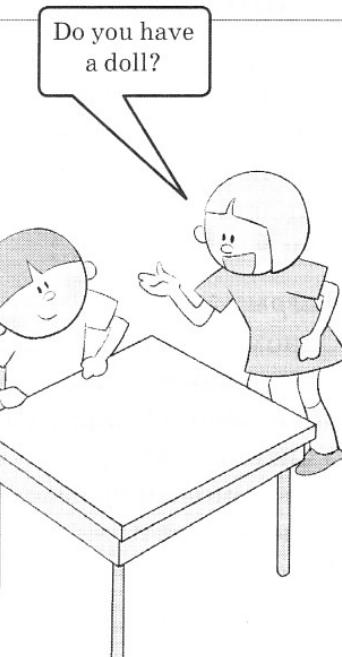
### Shopping

*Реквизит:*

бумага, наклейки или другие маленькие призы

*Ход игры:*

- 1) Учитель пишет на доске названия различных видов магазинов (shoe store, toy store, candy store, pet store, supermarket, restaurant) и спрашивает учеников, какие товары в них обычно продаются.
- 2) Затем дети пишут названия этих магазинов на листочках бумаги и выбирают 5 учеников, которые будут продавцами. (Учитель не вмешивается, дети должны выбрать продавцов по своему желанию.) Продавцы расходятся в классе по своим «отделам».
- 3) Другие ученики пытаются угадать, в каком магазине работают продавцы, задавая им вопросы о наличии того или иного товара:  
“Do you have (a) ...?” Каждый ученик может задать только один вопрос каждому продавцу.  
Если он угадывает, то получает очко. Дети, набравшие наибольшее количество очков, получают призы.



*Можно усложнить задание, не позволяя ученикам использовать слово, уже содержащееся в названии магазина. Например, можно задать такой вопрос: “Do you have a cat (fish, dog)?”, но нельзя спросить: “Do you have a pet?”*

### Kid's Flea Market

*Реквизит:*

нарисованные денежные купюры (доллары или евро), книги, линейки, открытки, ручки и т.д.

*Ход игры:*

Ученики устраивают на своих партах прилавки и продают ненужные им вещи. Некоторые товары еще в хорошем состоянии, и, возможно, кто-то захочет их приобрести (книги, линейки, открытки, ручки и т.д.).

 *Do you have a book? How much is it? — It's \$5.*



## The Muffin Man

People and Places - 17

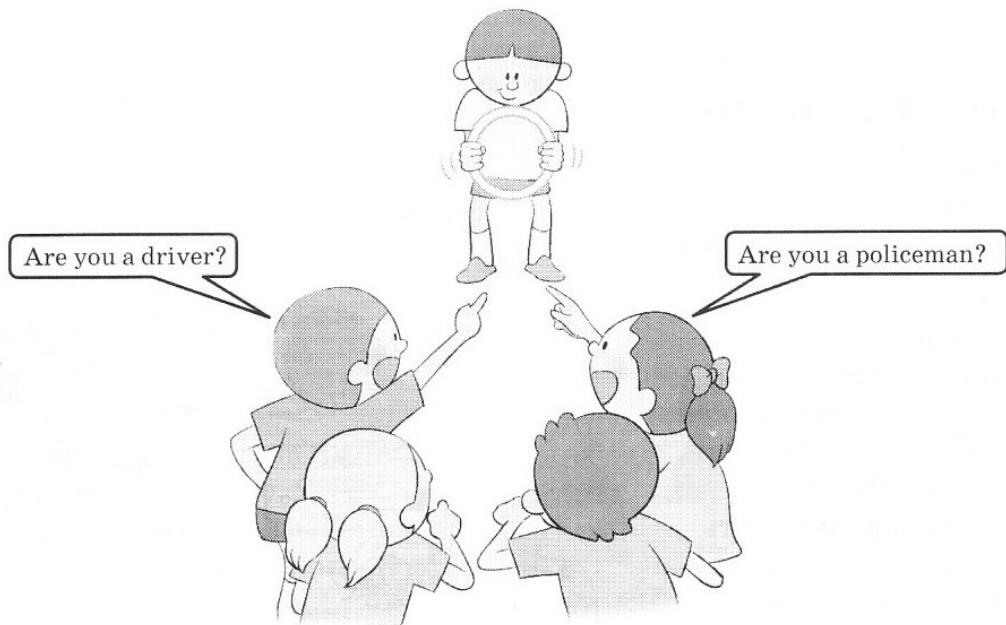
### What Is Your Job?

*Реквизит:*

карточки с изображениями людей различных профессий

*Ход игры:*

- 1) Учитель обсуждает с учениками различные профессии.
- 2) Дети играют в шарады. Один из учеников выходит к доске, учитель шепотом говорит ему название профессии или показывает картинку, так чтобы остальные дети ничего не видели и не слышали.
- 3) Водящий у доски должен изобразить загаданное слово с помощью мимики и жестов. Остальные участники игры пытаются отгадать в шараде ту или иную профессию.



*Примерные вопросы:*

*Are you a doctor (farmer, (an) astronaut, musician, scientist, bus driver, carpenter, nurse, soldier, cook, dancer, teacher, policeman, barber, waiter/waitress)?*



## In a Cabin in a Wood

People and Places - 23

### Silent Word

*Реквизит:*

лист бумаги со словами песни

*Ход игры:*

- 1) Учитель пишет слова песни крупными буквами на большом листе бумаги, обводит или выделяет цветом ключевые слова и показывает плакат ученикам так, чтобы все его видели.
- 2) Ученики поют песню, произнося все слова, за исключением выделенных, которые они только имитируют движением губ, но не произносят вслух.

 *Можно устроить соревнование. Ученики, которым удалось спеть песню, сделав все выделенные слова «немыми», побеждают.*

### Let's Draw a Picture

*Реквизит:*

краски, карандаши и лист бумаги для каждого ученика

*Ход игры:*

- 1) Учитель раздает ученикам листы бумаги с названиями персонажей песни (hunter, little cabin, little man, rabbit).
- 2) Дети должны прочитать слово и начать рисовать то, что оно обозначает.
- 3) Через 10 секунд учитель дает команду: "Switch!" Ученик должен передать свой неоконченный рисунок соседу справа, у которого тоже есть 10 секунд, чтобы дорисовать картинку. Игра продолжается до тех пор, пока листы не сделают полный круг, побывав у каждого ученика. В результате часто получаются очень смешные и интересные рисунки.





## ABC Song

School and Friends - 3

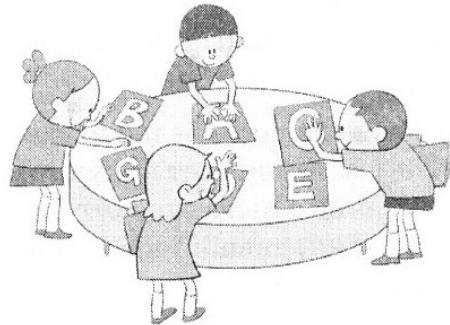
### Put Them in Order

*Реквизит:*

карточки с буквами алфавита (не менее двух комплектов)

*Ход игры:*

- 1) У каждой команды должен быть свой комплект карточек.
- 2) Карточки перемешивают и кладут в кучку, так чтобы не было видно букв.
- 3) Учитель говорит: "Go!", и команды раскладывают карточки в алфавитном порядке.
- 4) Побеждает команда, которая делает это первой.



 *Можно попросить детей рассортировать прописные и строчные буквы или соотнести их друг с другом.*

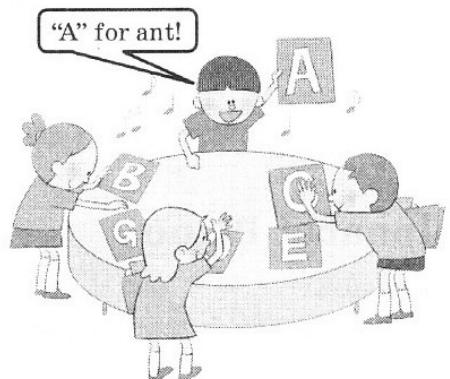
### Hold Up!

*Реквизит:*

карточки с буквами алфавита

*Ход игры:*

- 1) Учитель раздает карточки с буквами так, чтобы у каждого ребенка их оказалось одинаковое количество.
- 2) Под музыку дети поднимают карточку с буквой тогда, когда эта буква поется в песне.



 *Можно попросить детей вспомнить слово, которое начинается с той или иной буквы.*

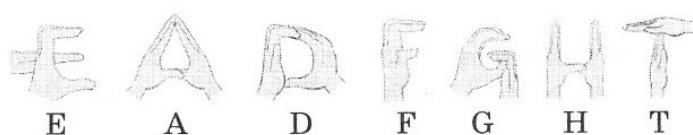
### Alphabet Body

*Реквизит:*

обруч, палочка, ленты, глина и т.д.

*Ход игры:*

Дети «строят» буквы при помощи рук, ног и подручных материалов.





## Do-Re-Me

School and Friends - 4

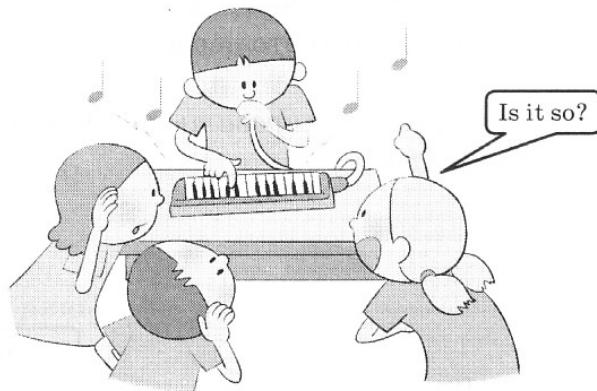
### Say the Note

*Реквизит:*

любой клавишный инструмент (пианино или ксилофон)

*Ход игры:*

- 1) Учитель поочередно играет восемь нот на инструменте (do, re, mi, fa, so, la, ti, do), затем играет какую-то отдельную ноту.
- 2) Ученики пытаются отгадать ноту: “Is it fa”?
- 3) Ученик, давший правильный ответ, играет следующую ноту.



### Alphabet Piano

*Реквизит:*

длинный рулон бумаги и черный мелок

*Ход игры:*

- 1) На длинном рулоне бумаги рисуют клавиатуру фортепиано и кладут ее на пол. На каждой клавише пишут букву английского алфавита (клавиш должно быть 26).
- 2) Учитель произносит вслух слово, а ученик пытается правильно составить его, поочередно наступая на клавиши с нужными буквами.

 *Можно использовать руки, палку или какой-то другой предмет, чтобы дотянуться до клавиши с необходимой буквой.*



## How Are You My Friend?

School and Friends - 5

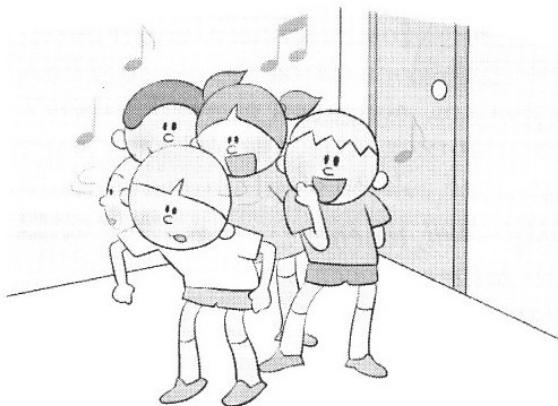
### Knock, Knock...

*Реквизит:*

различные предметы, открытки, картинки

*Ход игры:*

- 1) Ученик, которого выбирают водящим, выходит за дверь, а остальные тем временем прячут предмет в классе.
- 2) Водящий стучится в дверь и просит разрешения войти: "May I come in?"
- 3) Войдя в комнату, водящий начинает искать спрятанный предмет, остальные дети в это время поют любую песню, которая то утихает, когда водящий удаляется от предмета, то становится громче, когда он совсем близок к цели.  
Так продолжается до тех пор, пока водящий не находит спрятанную вещь.



### How Are You?

*Ход игры:*

Пока играет музыка, ученики ходят по классу. Как только музыка смолкает, дети должны обменяться фразами приветствия и расспросить друг друга о здоровье.

 *How are you? Nice to meet you.  
Hello/Hi! Great! Good! Fine! Ok. So-so. Bad.*



# Day of the Week

School and Friends - 8

## Let's Find Words

Реквизит:

бумага и карандаши

Ход игры:

- 1) Ученики делятся на команды, за каждой командой закрепляется день недели.
- 2) По сигналу учителя дети должны вспомнить и записать слова, которые начинаются с той же самой буквы, что и день недели, закрепленный за ними.  
Команда, записавшая наибольшее количество слов, побеждает.



Примерный список слов:

Sunday – sandwich, soda ...

Monday – milk, muffin...

Tuesday – tiger, ten...

Wednesday – water, watch ...

Thursday – ten, teacher ...

Friday – father, flower ...

Saturday – sing, soap...

## What Day Is It?

Реквизит:

карточки с названиями дней недели

Ход игры:

- 1) Учитель раскладывает карточки на столе так, чтобы все ученики их видели, последовательно повторяет дни недели с учениками и собирает карточки в стопку.
- 2) Затем учитель извлекает из стопки одну карточку, показывает ученикам оставшиеся шесть и спрашивает, какого дня не хватает: "What's missing?"
- 3) Дети должны записать и произнести недостающие слова.



## Six Green Bottles

School and Friends - 12

### Touch the Colour

Ход игры:

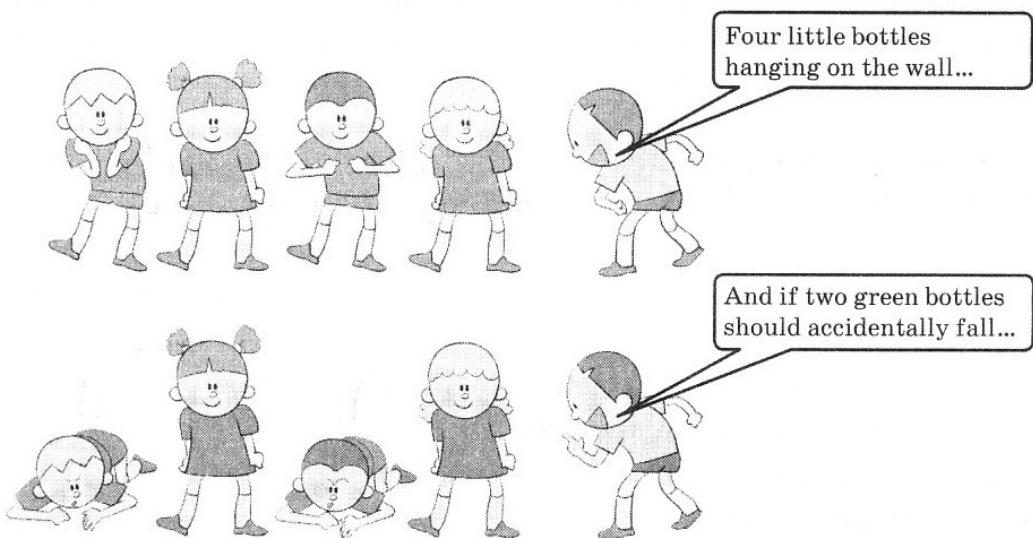
- 1) Дети ходят по кругу и поют.
- 2) Учитель говорит:  
“Touch something green!”  
Ученики по команде находят  
в классе что-нибудь зеленое  
и дотрагиваются до этого предмета.  
Подобным образом учитель назы-  
вает все цвета, которые знают дети.



### Little Bottles

Ход игры:

- 1) Дети хором поют песню:  
Five little bottles hanging on the wall,  
Five little bottles hanging on the wall.  
Пять учеников раскачиваются, подобно подвешенным за веревку бутылкам  
(количество учеников может быть любым).
- 2) And if one green bottle should accidentally fall ...  
Ученик, одетый в зеленое, должен упасть на землю (можно выбрать любой  
цвет, главное, чтобы он доминировал в одежде одного из учеников).
- 3) There'll be four little bottles hanging on the wall.  
Игра продолжается до тех пор, пока все ученики («бутылки») не упадут.





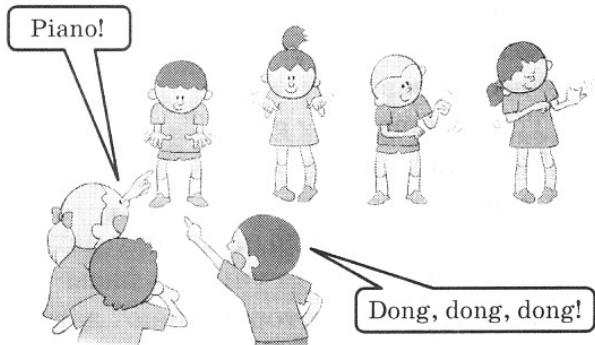
## We Can Play on the Big Bass Drum

School and Friends - 13

### Music Box

Ход игры:

- 1) С помощью жестов один или несколько учеников пытаются изобразить игру на каком-либо музыкальном инструменте.
- 2) Другие участники игры должны угадать название музыкального инструмента и воспроизвести его звук.



 Примеры музыкальных инструментов и их звучания:

drum – boom, boom, boom

flute – toot, toot, toot

xylophone – chink, chink, chink

violin – fiddle, fiddle, fiddle

triangle – ding, ding, ding

### What's That Noise?

Реквизит:

аудиозаписи различных музыкальных инструментов, изображения этих музыкальных инструментов

Ход игры:

- 1) Учитель включает аудиозапись и спрашивает учеников, звуки какого музыкального инструмента они слышат.
- 2) Учитель рассказывает о музыкальных инструментах и просит детей ответить на вопросы об их величине, о материале, из которого они изготовлены, о звуках, которые они производят (high, low, loud, soft).

 Примерные вопросы учителя:

What material is it made of? Is it smooth or rough?

How do you play it? Is it loud or quiet?

Группы инструментов:

Wind – accordion, bassoon, clarinet, flute, harmonica, oboe

Brass – saxophone, trombone, trumpet

Percussion – bell, cymbals, drum, piano (=keyboard), tambourine, xylophone

String – cello, guitar, harp, violin



## What Are You Wearing?

School and Friends - 14

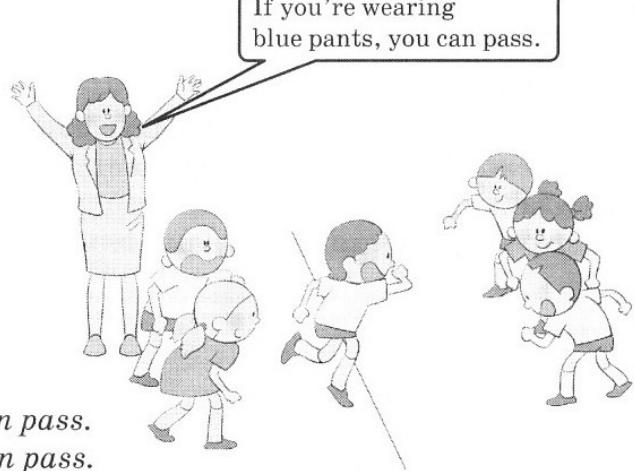
### Cross the River

Ход игры:

- 1) На полу рисуют линию, ученики стоят по одну сторону.

- 2) Учитель говорит:  
“If you are wearing red,  
you can pass.”

Дети, на которых есть  
что-нибудь красное  
из одежды, пересекают линию.



Примеры команд учителя:

*If you're wearing black shoes, you can pass.*

*If you're wearing white socks, you can pass.*

*If you're wearing a yellow cap, you can pass.*

### Who's Wearing a Blue Cap?

Реквизит:

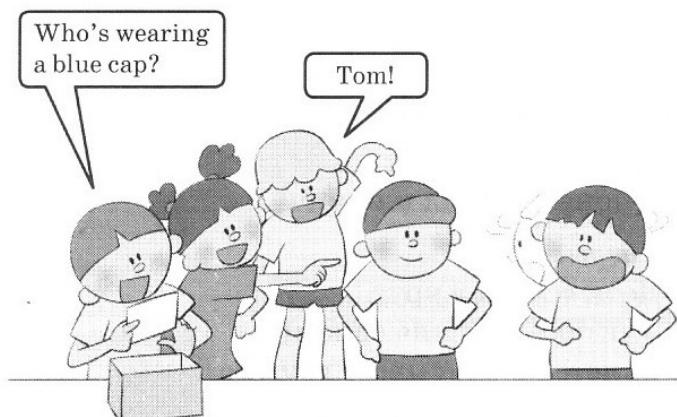
бумага, коробка, солнечные  
очки

Ход игры:

- 1) Ученики пишут свои имена на листочках бумаги и складывают их в коробку.

- 2) Один из учеников достает листочек с именем из коробки, но не произносит имя вслух. Он описывает одежду этого человека, например: “Who's wearing a blue cap?”

- 3) Другие ученики стараются догадаться, о ком идет речь.



Поскольку дети могут легко угадать,  
о ком идет речь, если проследят за взглядом водящего,  
попросите его отвернуться или надеть  
солнечные очки.



# My Balloon

School and Friends - 18

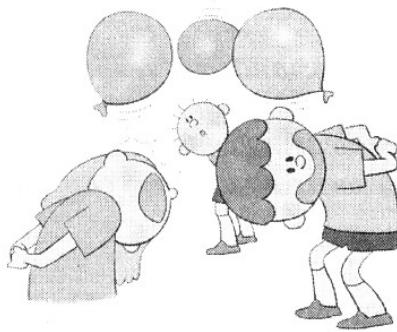
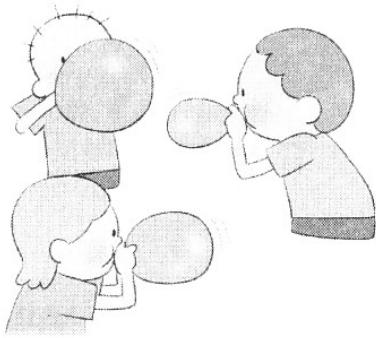
## Don't Drop the Balloon!

Реквизит:

воздушные шарики

Ход игры:

- 1) Пока играет музыка, дети надувают шарики.
- 2) Побеждает команда, которая надует больше шариков.
- 3) Задача детей – не дать шарикам упасть на пол, при этом они не должны дотрагиваться до них руками или ногами.



## Throw the Balloon!

Реквизит:

воздушный шарик или мяч

Ход игры:

- 1) Дети встают в круг.
- 2) Учитель дает мяч одному из детей и описывает другого ребенка, который стоит в круге, например:  
“He’s wearing a red cap.”
- 3) Ребенок с мячом должен угадать, о ком говорит учитель, и бросить ему мяч, затем сам описать кого-нибудь.



 Очень маленькие дети могут называть только цвета одежды.



## Ten Little Elephants

School and Friends - 23

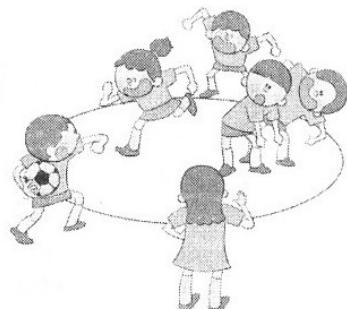
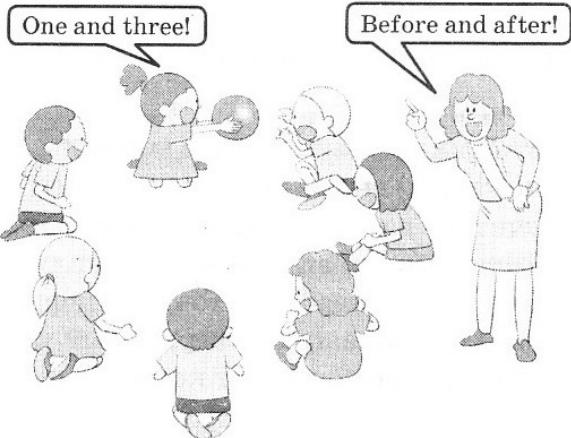
### Before and After

Реквизит:

мяч

Ход игры:

- 1) Дети встают в круг и передают друг другу по очереди мяч, при этом считая вслух.
- 2) Когда учитель говорит: "Before and after!", ребенок, у которого в данный момент находится мяч, должен назвать числа, которые идут до и после его числа, например, ученик под номером "Seven" должен сказать вслух: "Six and eight!"
- 3) После игры дети могут поиграть в вышибалы.



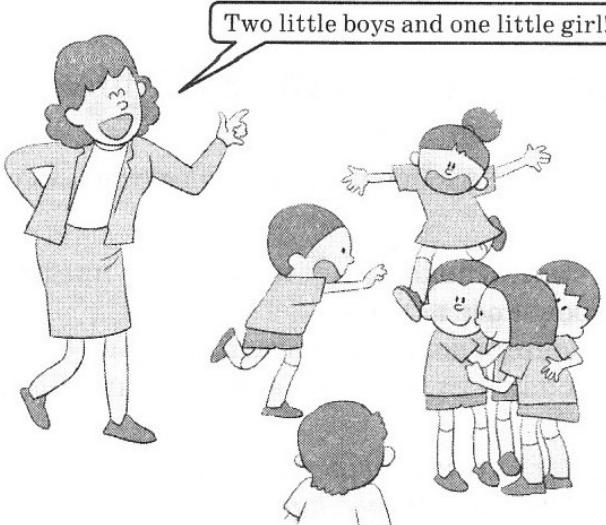
 Можно усложнить задание, попросив детей считать числами, кратными 10 (10, 20, 30...).

### Five Little Boys!

Ход игры:

- 1) Пока играет музыка, дети ходят по кругу и поют.
- 2) Учитель останавливает музыку и называет число. Дети должны быстро собраться в группы, количество человек в которых зависит от числа, которое произносит учитель.

 Учитель может произносить фразы типа:  
*Two boys and one girl!*





## Clap Along with Me

School and friends - 24

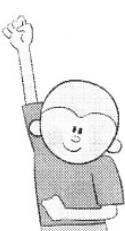
### Listen Carefully!

Реквизит:

игральные кубики или карточки с цифрами

Ход игры:

- 1) Ученики делятся на две команды. Двое представителей (по одному от каждой команды) выходят в центр класса и встают спинами друг к другу. Далее учитель дает команду, которую они должны выполнить.
- 2) Если ребенок выполняет команду неправильно, он бросает кубик или вытаскивает карточку с цифрой и выполняет команду столько раз, сколько показывает игральный кубик или карточка. Затем приглашают двух других участников от команд.



Raise your  
right hand.



Wink with your  
left eye ten times.



Jump  
five times.



Do three  
push-ups.



Примеры команд:

*Touch your feet! Shake your head! Clap twice! Look down! Turn to the left!  
Raise your hands! Put out your arms! Knock on the door! Push up three times!  
Jump five times! Wink with your left eye ten times! Do jumping jack ten times!*

### Clap and Count the Syllables

Реквизит:

карточки с изображением предметов или сами предметы

Ход игры:

- 1) Учитель показывает какой-либо предмет (карточку с его изображением) и произносит слово.
- 2) Ученики должны сказать, сколько слогов они слышат в этом слове, затем произнести это слово вслух за учителем, хлопая в ладоши на каждом слоге.

 Примерные ответы учеников:

*The word "book" has one syllable.*

*The word "flower" has two syllables.*

*The word "pencil" has two syllables.*

*The word "eraser" has three syllables.*



# Head, Shoulders, Knees and Toes

Games - 1

## With Your Nose

*Реквизит:*

мяч или любые другие предметы, которые можно найти в классе

*Ход игры:*

- 1) Дети повторяют названия частей тела по-английски.
- 2) Учитель говорит: "Touch the ball with your nose!" Ученики выполняют команду.



👉 *Можно использовать в командах самые разные части тела – ankles, back, belly button, cheeks, chin, elbows, forehead, hair, hips, neck, teeth, wrist.*

👉 *Примеры команд:*

- Touch the ball with your nose!*
- Touch your back with your hand!*
- Touch your toe to your elbow!*
- Touch the bag with you head!*
- Touch your ear to your shoulder!*
- Touch your nose to your knee!*



## If You're Happy

Games – 5

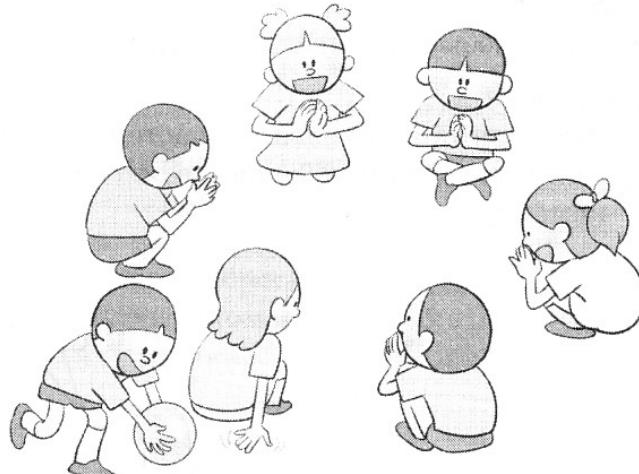
### Who's Got the Ball?

Реквизит:

мяч

Ход игры:

- 1) Дети садятся в круг на полу. Водящий ходит по кругу с мячом за спинами сидящих. Его задача — оставить мяч за спиной одного из участников игры.
- 2) Когда сидящий понимает, что мяч оставили за его спиной, он встает и начинает преследовать водящего. Водящий старается уйти от преследователя и занять его пустое место. Если ему это удается, то преследователь становится водящим.



### How Do You Feel?

Ход игры:

- 1) Учитель повторяет с учениками выражения эмоций на английском языке.
- 2) Ученики по очереди выходят к доске, остальные задают один и тот же вопрос: "How do you feel?" Ученик у доски должен описать свои чувства.



 Примерные ответы учеников:  
I'm (I feel) sad (happy, angry, sleepy, shy, tired, surprised, bored, scared).



## On Top of My Pizza

Games - 6

### Make a Pizza

*Реквизит:*

цветные карандаши, бумага, ножницы, клей

*Ход игры:*

- 1) Учитель вешает на доску большой белый или желтый круг из бумаги – «корж для пиццы».
- 2) Ученики рисуют на бумаге и вырезают стандартные начинки для пиццы (грибы – mushrooms, ананасы – pineapples, колбаса – sausage, сыр – cheese, помидоры – tomatoes, перец – peppers и т.д.).
- 3) Учитель говорит: “On top of my pizza I need some mushrooms.” Ученики, у которых есть «грибы», должны подойти к доске и приклеить их на «пиццу».
- 4) Учитель просит разные начинки до тех пор, пока пицца не будет готова.

 Ученики могут приготовить новые сорта пиццы из таких невероятных начинок, как бананы, муравьи, носки и т.д. Потом они должны описать свою пиццу и объяснить, почему они выбрали ту или иную начинку:  
*I like ... on top of my pizza.*



### Let's Count!

*Ход игры:*

Ученики повторяют числительные, подсчитывая начинки на пицце.

 Примерные вопросы учителя:

*How many mushrooms?      How many peppers?      How many tomatoes?*



## Did You Ever See a Monkey?

Games - 9

### Did You Ever ...?

*Реквизит:*

карточки с изображением животных

*Ход игры:*

- 1) У каждого ученика должно быть 4–5 карточек с изображением животных.
- 2) Учитель спрашивает: "Did you ever see a tiger?" Ученик, у которого в руках карточка с тигром, поднимает ее вверх и отвечает: "Yes, I saw a tiger." или "Yes, I did."



 *Возможные варианты вопросов и ответов:*

*Did you ever see a lion? – Yes, I did.*

*Did you ever see a dog? – Yes, I saw a dog.*

*Did you ever go to Rome? – No, I didn't.*



## The Bus

Games - 11

### Transportation Game

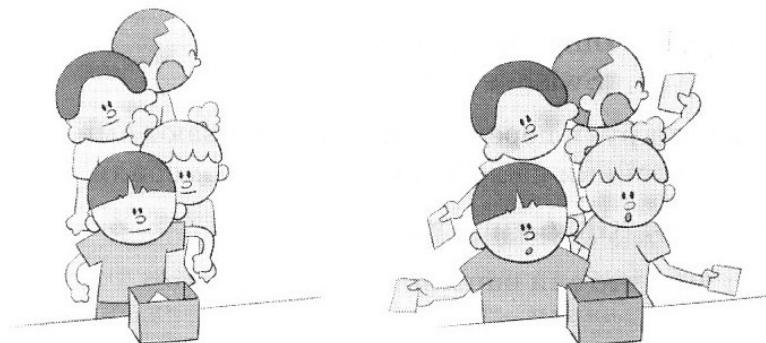
*Реквизит:*

бумага, цветные карандаши или мелки, коробки или сумки

*Ход игры:*

- 1) Ученики делятся на маленькие группы. Каждый ребенок рисует какое-либо транспортное средство на листе бумаги, затем сворачивает его в трубочку и кладет в коробку.
- 2) Одного ребенка выбирают водящим “it”. Каждый ученик берет из коробки лист бумаги.
- 3) Водящий пытается угадать, что у других детей нарисовано на листочках: “Do you have a (train, airplane...)?” Ребенок, чей рисунок угадывают, становится водящим “it”.

 В сильных группах можно вводить более сложную лексику,  
например: Can you drive (fly, ride, sail) ... ?



## On the Bus

*Ход игры:*

Слова песни заменяются на следующие:

The doors on the bus go open and shut ...

Дети хлопают в ладоши.

The money on the bus goes “Clink, clink, clink!” ...

Дети делают вид, что кладут деньги в ящик для денег.

The driver of the bus says, “Move on back!” ...

The driver of the bus says, “Please, sit down.” ...

The girl on the bus goes, “Hi, everybody!” ...

The baby on the bus cries, “Wah, wah, wah!” ...

The daddy on the bus snores, “Zzz, zzz, zzz!” ...

The horn of the bus goes, “Beep, beep, beep!” ...

Дети делают вид, что они нажимают на клаксон.

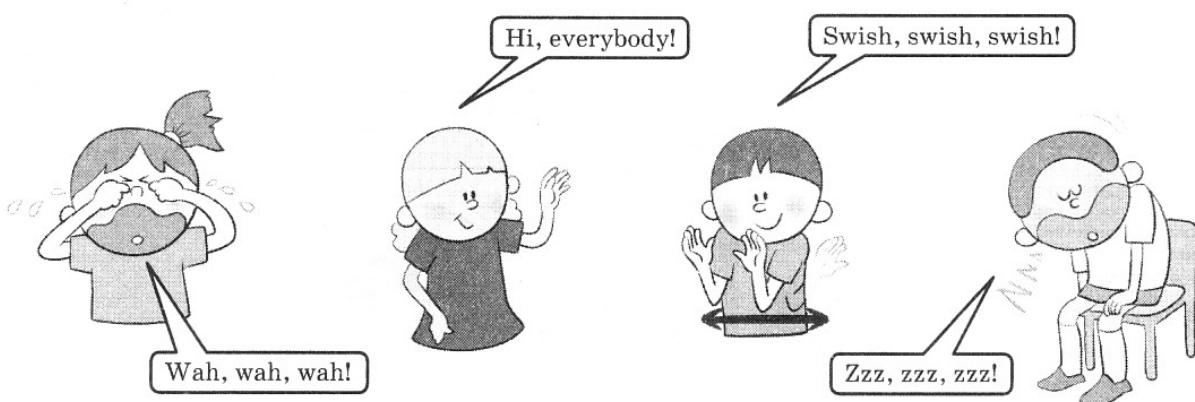
The bell on the bus goes, “Ding, ding, ding!” ...

The wipers on the bus go, “Swish, swish, swish!” ...

Дети складывают руки перед собой и размахивают ими так, как будто это дворники на лобовом стекле автомобиля.

The gas on the bus goes, “Glug, glug, glug!” ...

Дети делают вид, что они наполняют бак бензином.





## One Little Finger

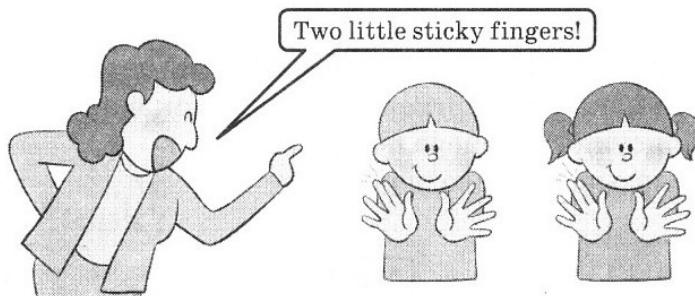
Games - 12

### Sticky Fingers

Ход игры:

- 1) Звучит песня, учитель неожиданно дает команду: "Two little sticky fingers!"
- 2) Ученики показывают руки с прижатыми друг к другу пальцами.

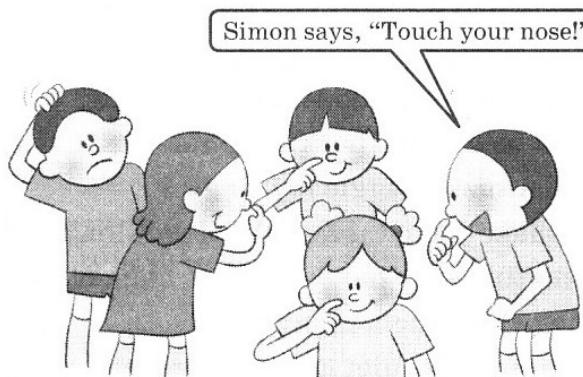
 Можно менять число прижатых  
друг к другу пальцев до 10.



### Simon Says...

Ход игры:

Учитель дает команду: "Simon says, 'Touch your nose!'" Ученики должны сделать то, что просит учитель. Если же учитель дает команду без слов "Simon says", то ученики ничего не должны делать, иначе они покидают игру. Ученик, оставшийся в игре последним, побеждает и становится водящим в следующем туре.





## Shake My Hand

Games - 19

### Read My Palm

*Реквизит:*

цветные карандаши и маленькие круги из бумаги, размером с ладонь ребенка.

*Ход игры:*

- 1) Учитель раздает ученикам по одному бумажному кругу, на котором они могут нарисовать какой-либо предмет, название которого они уже знают по-английски.
- 2) Ученики прячут бумажный круг в левой руке и ищут партнера, пока звучит музыка.
- 3) Учитель неожиданно говорит: "Stop!" — и останавливает музыку.  
Дети должны быстро показать партнеру свой рисунок и назвать то, что изображено на рисунке партнера по-английски.  
Побеждает тот, кто называет слово первым.



### Story Time

Учитель рассказывает историю, а ученики изображают то, о чем говорит учитель.

Sometimes my hands are at my side,  
Then behind my back they hide.  
Sometimes I wiggle my fingers  
To shake them fast, shake them slow.  
Sometimes my hands go clap, clap, clap,  
Then I rest them in my lap.  
Now they're quiet as quiet can be  
Because it's story time, you see.



## Where Is Thumbkin?

Games - 22

### Speed Cap

*Реквизит:*

бумажные конусовидные шляпки для пальцев

*Ход игры:*

- 1) Каждый ученик получает одну бумажную шляпку для пальцев.
- 2) Учитель говорит: "Cap on the tall man!" Ученики выполняют команду.

 *Thumb — большой палец руки, index finger — указательный, middle finger — средний, ring finger — безымянный, pinkie — мизинец.*



### Where Is the Book?

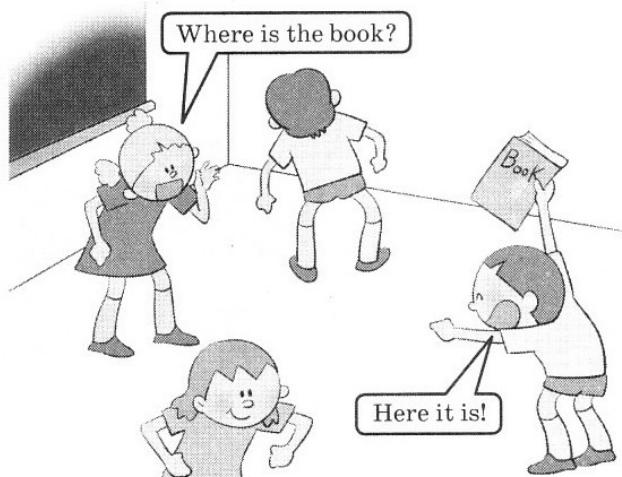
*Реквизит:*

школьные принадлежности

или другие предметы

*Ход игры:*

- 1) Учитель прячет какой-либо предмет в классе, а затем спрашивает, где он находится: "Where is ...?"
- 2) Ученик, который находит предмет первым, громко говорит: "Here it is!" — и становится водящим в следующем туре игры.



 *Пока водящий прячет предмет, другие ученики должны закрыть глаза и не подсматривать.*

### Jump Away

*Ход игры:*

Учитель с учеником поют песню под музыку "Where is Thumbkin?":

Учитель: Where is Peter? Where is Peter?

Ученик: Here I am. Here I am.

Учитель: How are you today, sir?

Ученик: Very well, thank you.

Учитель: Run away. Run away.

(Последняя строчка может варьироваться: walk, skip, fly, swim, etc.)



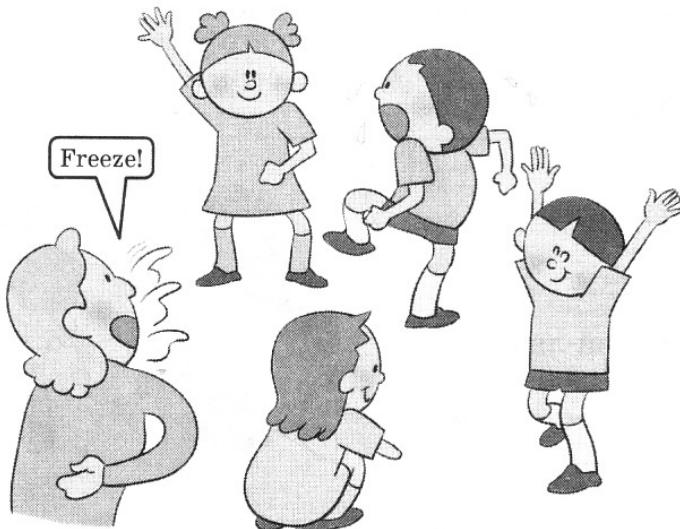
## Teddy Bear

Games - 24

### Freeze and Melt

Ход игры:

- 1) Пока играет музыка, ученики поют и двигаются в соответствии со словами песни. Затем учитель неожиданно останавливает музыку и говорит: "Freeze!"
- 2) Ученики должны замереть на 5 секунд. Тот, кто сдвинется с места, выбывает из игры.
- 3) Учитель дает команду: "Melt!", включает музыку, и ученики продолжают танцевать.
- 4) Побеждает тот, кто остается на танцевальной площадке последним.



### Simon Says...

Ход игры:

Учитель дает команду: "Simon says, 'Turn around!'" Ученики должны сделать то, что просит учитель. Если же учитель дает команду без слов "Simon says", то ученики ничего не должны делать, иначе они покидают игру. Ученик, оставшийся в игре последним, побеждает и становится водящим в следующем туре.

 Примеры команд учителя:

Jump!	Stop jumping!	Walk!
Run!	Sit down!	Stand up!
Laugh!	Smile!	Dance!



## Roll Over!

Games - 25

### Pencil Roll

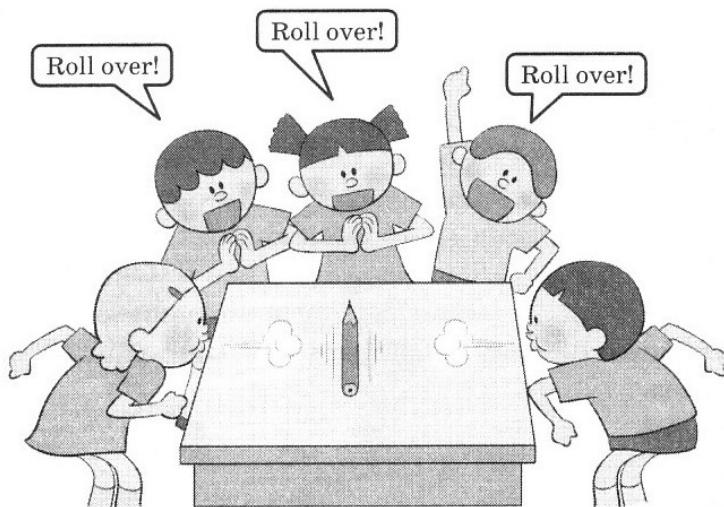
*Реквизит:*

карандаш

*Ход игры:*

- 1) Два ученика встают около парты с противоположных сторон.
- 2) На середину парты кладут карандаш. Ученики должны дуть на него изо всех сил. Побеждает тот, кто первым сдует карандаш на сторону противника.

 *Во время игры можно включать песню. Тогда условия немного меняются, и ученики начинают дуть на карандаш изо всех сил только тогда, когда звучат слова “Roll over, roll over!”*

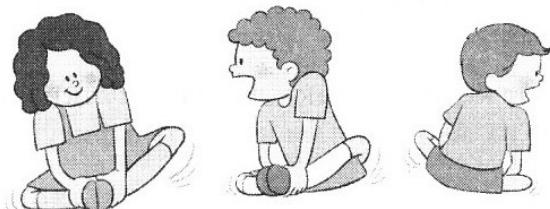


### Egg Roll

*Ход игры:*

- 1) Ученики садятся на пол, прижав ступни друг к другу. Не меняя положения ног, они должны сдвинуться с места, раскачиваясь в разные стороны.
- 2) Задача учителя заключается в том, чтобы давать разные инструкции: “Move right! Move back!”

 *Можно устроить эстафету.*





## O Christmas Tree

Christmas Carols - 6

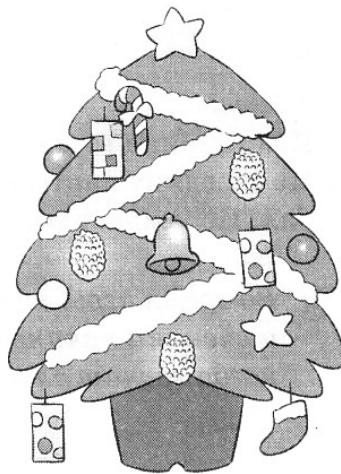
### Christmas Ornaments

*Реквизит:*

сосновые шишки, клей, мишуря, фольга, цветная бумага, скрепки для бумаги, картон

*Ход игры:*

На сосновую шишку наносят немного клея и посыпают ее сверху блестками (нарезанной мишурой). Одна игрушка готова. Затем оборачивают рулон из картона фольгой и приклеивают на него небольшие кусочки цветной бумаги. Сгибают скрепки, придав им форму крючка. С помощью таких крючков вешают игрушки на новогоднюю елку.



### Popcorn Necklace

*Реквизит:*

прочные нитки,  
пуговицы и попкорн

*Ход игры:*

Поджаренные кукурузные зерна нужно просушить на салфетке, чтобы они не были жирными.

Ученики могут нанизать на зубную или любую другую прочную нить попкорн и пуговицы в любой последовательности.

Из длинных нитей можно сделать бусы на елку.



### The Symbols of Christmas

*Реквизит:*

цветные карандаши, цветная бумага, картон, пуговицы, мишуря, ножницы, клей

*Ход игры:*

Из картона вырезают колокольчики, звезды, чулки для подарков или леденцы. Ученики украшают их маленькими цветными фигурками, пуговицами или мишурой.



## We Wish You a Merry Christmas

Christmas Carols - 9

### What's Inside the Box?

*Реквизит:*

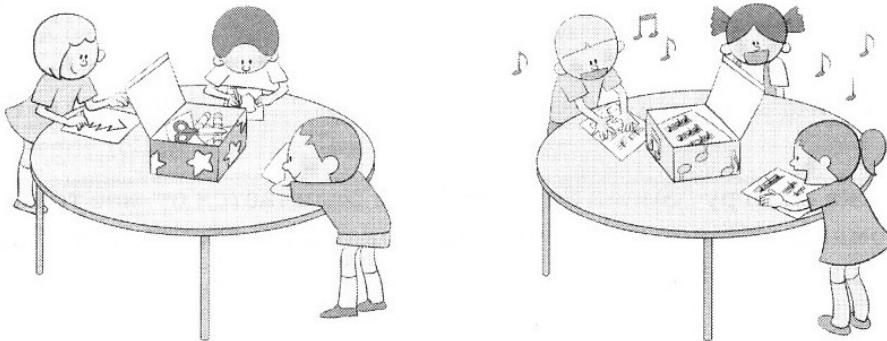
пустые коробки, материалы для изготовления поделок

*Ход игры:*

- 1) Класс делится на 4–5 команд, каждая из которых украшает «коробку-сюрприз» по-своему.
- 2) В любой день учитель может приготовить задания и положить инструкции вместе с материалами для их выполнения в коробку. Это и есть «сюрприз». Каждая команда получает коробку, открывает ее и выполняет задание.

 *Примеры заданий:*

- Сделайте рождественские или новогодние открытки  
(реквизит: цветные карандаши, ножницы, цветная бумага, клей и т. д.).
- Придумайте и исполните рождественскую песню  
(реквизит: муз. инструменты – треугольники, свистки, тарелки и т. д.).
- Сделайте купон-помощник от Санта Клауса  
(реквизит: бумага, мелки, ножницы, клей, старый журнал).  
Ваши друзья и родные смогут попросить помощи по дому,  
и купон им поможет: *Wash the dishes!*
- Сделайте рождественские украшения  
(реквизит и инструкции см. *Christmas Ornaments*, с. 44).



### Christmas Circle

*Ход игры:*

- 1) Ученики встают в круг, водящий выходит в центр.
- 2) Ученики идут по кругу и поют песню “We Wish You a Merry Christmas”. Когда в песне звучит слово “Christmas”, ученики садятся на kortochki. Водящий, который стоит в центре, внимательно следит за всеми учениками. Если кто-то не успевает сесть на kortochki вовремя, то он становится водящим.



## Santa Claus Is Coming to Town

Christmas Carols - 13

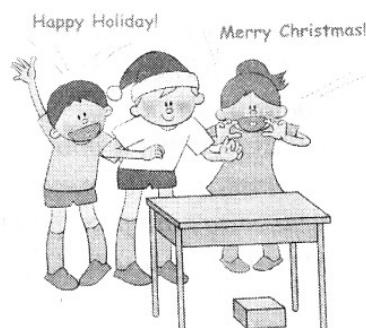
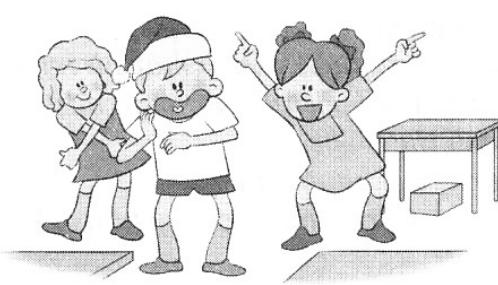
### My Present Is Gone!

*Реквизит:*

шапка Санта-Клауса, подарок, повязка на глаза

*Ход игры:*

- 1) Одного из учеников выбирают водящим. Ему завязывают глаза и надевают на него шапку Санта-Клауса.
- 2) Учитель показывает остальным ученикам подарок и говорит: "It's Santa's missing gift. Hide it in the classroom!"
- 3) После того как подарок спрятан, Санта-Клаус снимает повязку с глаз и начинает его искать. Остальные ученики могут делать подсказки: если Санта-Клаус подходит к подарку близко, то они говорят: "Happy Holiday!" или "Merry Christmas!", если Санта-Клаус слишком далеко уходит от того места, где спрятан подарок, то дети говорят: "Happy New Year!"



### Santa Says

*Ход игры:*

Эта игра похожа на игру "Simon Says" (с. 39) и отличается от нее только тем, что вместо команды "Simon says" учитель произносит: "Santa says..." Например: "Santa says, 'Hop on one leg!'"

## **Christmas Alphabet Party**

---

*Реквизит:*

бумага, цветные карандаши

*Ход игры:*

- 1) Учитель пишет этот список на доске или на большом листе бумаги и показывает его ученикам. Кроме того, к каждому слову можно приготовить иллюстрацию.
- 2) Ученики должны зашифровать свои имена с помощью картинок так, чтобы каждый нарисованный предмет замещал собой одну букву в имени. Например, имя “Igor” можно зашифровать с помощью сосульки (icicle), подарочной коробки (gift), узора (ornament) и оленя (reindeer). Дети могут использовать предложенные им на плакате предметы или придумать свои.
- 3) Карточки с зашифрованными именами кладут в коробку и перемешиваются. Дети по очереди достают карточки и угадывают имена своих одноклассников. Потом они должны подойти к тому ученику, имя которого было удачно расшифровано, и поздравить его с Рождеством: “Merry Christmas!”

A is for Angel	O is for Jacket	S is for Snowman
B is for Bell	K is for King	T is for Toy
C is for Candle	L is for Lights	U is for Umbrella
D is for December	M is for Manger	V is for Village
Y is for Elf	N is for Nuts	W is for Wreath
F is for Flower	O is for Ornament	X is for X-ray
G is for Gift	P is for Popcorn	Y is for Yo-yo
H is for Holly	Q is for Queen	Z is for Zebra
I is for Icicle	R is for Reindeer	



# Winter Wonderland

Christmas Carols - 23

## Snowball Toss

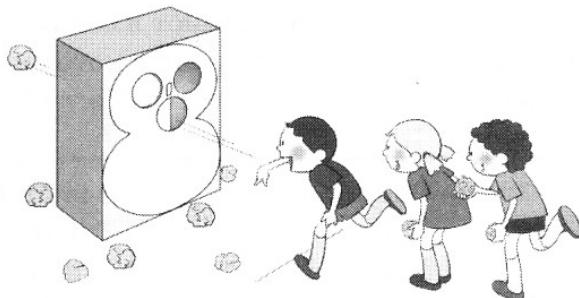
*Реквизит:*

газета, большая коробка, ножницы

*Ход игры:*

- 1) На дне большой коробки рисуют фигуру снеговика, вырезают три больших отверстия для глаз и рта (каждое диаметром 15–20 см).
- 2) Из мятой газеты делают снежки. Ученики пытаются забросить «бумажные» снежки в вырезанные отверстия.

 *Можно сделать отверстия разного размера. Тогда за попадание в самое большое отверстие ребенок получает 1 очко, в среднее – 2 очка, в самое маленькое – 3 очка.*



## Snowman

*Ход игры:*

Игра похожа на “Little Bottles” (с. 27). «Снеговики» танцуют под музыку, с каждым выходом «солнца» их становится все меньше и меньше.

Five happy snowmen dancing all around.  
The sun came out and one melted to the ground.  
Four happy snowmen dancing all around.  
The sun came out and one melted to the ground.  
Three happy snowmen dancing all around.  
The sun came out and one melted to the ground.  
Two happy snowmen dancing all around.  
The sun came out and one melted to the ground.  
One happy snowman dancing all around.  
The sun came out and he melted to the ground.  
No little snowman dancing in the sun.  
First there were five and now there are none!