

СОЮЗМУЛЬФИЛЬМ®

ПУТЕШЕСТВИЕ В МИР ДОБРА

# Простоквашино



5-8



2-4



30 мин.

## АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК

Правила игры



Уважаемые родители и педагоги! Знание иностранного языка необходимо для полноценного общения в современном мире. Настольная игра «Английский язык. Простоквашино» поможет детям:

– усвоить графическое начертание букв английского алфавита;

– обогатить словарный запас на английском языке;

– подготовиться к чтению и общению на английском языке;

– развить память, внимание и умение планировать свои

действия.

Игры проводятся под неперенным руководством взрослого ведущего. Для ведущих, не знакомых с правилами чтения английского языка, подготовлена специальная шпаргалка.



## СОСТАВ ИГРЫ:

- Поле
- Карточки – 66 шт.
- Фишки игроков – 4 шт.
- Правила игры



Ниже вы найдёте правила двух игр, рассчитанных на игроков разного уровня подготовки.

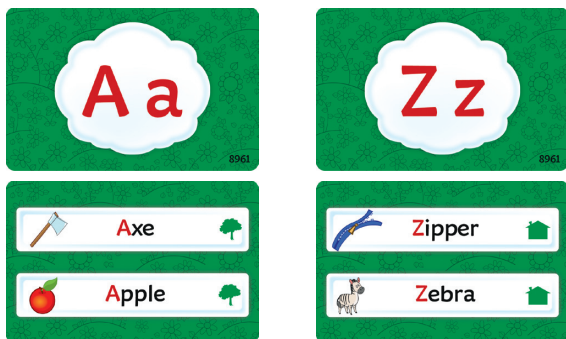
## ИГРА 1 «БУКВЫ И СЛОВА»

### ЗАДАЧА ИГРОКА

Быстрее остальных найти на поле нужное слово.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для игры вам потребуются карточки с буквами. Остальные карточки верните обратно в коробку.



Тщательно перемешайте карточки и отдайте их ведущему.

Игроки выбирают фишки персонажей, за которых хотят играть, и ставят их рядом с собой – персонажи Простоквашино будут охранять полученные игроками карточки. Ходить фишками по полю в этой игре не придётся.

Игроки будут искать на скорость слова, которые им будет задавать с карточек ведущий, поэтому первого игрока выбирать не нужно.

### ХОД ИГРЫ

В свой ход игрокам нужно:

- выслушать **задание ведущего**;
- быстрее всех найти нужное слово на поле и получить в награду карточку.

### ЗАДАНИЕ ВЕДУЩЕГО

Ведущий берёт перемешанную стопку карточек в руку, смотрит на лицевую сторону (со словами и картинками), выбирает любое слово и говорит: «Мы будем искать (произносит выбранное слово)». Вряд ли игроки смогут сразу же определить, что за слово им нужно искать, поэтому задача ведущего – продолжить давать подсказки. Это может быть местонахождение слова, которое ищут (в доме 🏠 или на улице 🌳 – подсказка на карточке), свойства, приписанные этому слову, его расцветка. Ни в коем случае не называйте отдельно первую букву слова – это задача игроков! Возможно, слово придётся произнести несколько раз, чтобы все его точно расслышали.

Игроки внимательно разглядывают иллюстрации на поле и пытаются найти заданное слово. Первый игрок, нашедший подходящее слово, показывает на него и говорит: «Я нашёл (заданное слово, его первую букву и перевод на русский язык)». Если игрок прав – он получает карточку и кладёт под фишку своего персонажа.


**СОВЕТ:** Когда игроки освоятся, можно видоизменить игру. Ведущий раздаёт игрокам по одной карточке, буквой вверх. Игроки по очереди, с помощью ведущего, говорят: «Я буду искать слово на (такую-то) букву». Переворачивают карточки, смотрят на картинки и ищут соответствующие слова. Первый игрок, который найдёт **на поле** и покажет, прочитает и переведёт **любое** слово, указанное на его карточке, оставляет её себе. Опоздавшие игроки возвращают карточки ведущему, и он откладывает их в сторону.

Снова раздайте игрокам по одной карточке и повторите процесс. Если карточки закончатся, перемешайте отложенные и продолжайте.

#### ПРИМЕР:

Ведущий смотрит на карточку, там изображены:



Ведущий говорит: «Мы будем искать слово **Zipper** (зипэ)». Игроки смотрят на поле, но не могут быстро определиться. Ведущий продолжает: «Это слово находится в доме». Подсказка местоположения слова – зелёный символ на карточке справа .

Игроки переносят своё внимание на левую иллюстрацию, но ещё не нашли нужного слова. «Оно синего цвета, – продолжает ведущий, – с его помощью застёгивают одежду». «Я нашла! Zipper! – говорит Варя и показывает на молнию. – Начинается на букву Z (зет) и на русский переводится, как молния!» Варя права и получает карточку с буквой Z.

#### КТО ПОБЕЖДАЕТ?

Игрок, первым получивший 4 карточки, объявляется победителем.

## ИГРА 2 «ГОВОРИМ СЛОВА»

### ЗАДАЧА ИГРОКА

Быстрее всех избавиться от своих карточек.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для игры вам потребуются карточки с изображением персонажей Простоквашино и английскими словами на цветном фоне.



Тщательно перемешайте карточки и раздайте их игрокам поровну лицом вниз. Лишние карточки верните в коробку. Выберите первого игрока. Ход передаётся по часовой стрелке. Игроки в порядке очереди выбирают фишки, которыми хотят играть, и выставляют на стартовые позиции:



Игроки берут по 3 верхние карточки из своей стопки в руку и смотрят, что им досталось.

### ХОД ИГРЫ:

В свой ход игроку нужно:

- переместить свою фишку;
- сыграть одну или несколько карточек из руки;
- добрать в руку карточки до 3 шт.

### ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ФИШКИ

В свой ход игроку надо переместить свою фишку в любом направлении на 1, 2 или 3 шага по клеткам, соединённым зелёной линией. Остановиться можно после любого шага. Менять направление движения фишки в течение хода (ходить взад-вперёд) нельзя. Две фишки могут останавливаться на одной клетке. Фишку **обязательно** надо переместить хотя бы на один шаг в ход.

### СЫГРАТЬ КАРТОЧКУ ИЗ РУКИ

У каждого домика нарисованы 3 или 4 буквы английского алфавита, а на карточках в руках игроков написаны английские слова.

Чтобы сыграть карточки с руки, игроку надо:

- остановиться у домика с буквой, которая является первой буквой одного из слов с карточки игрока;
- прочитать и перевести это слово;

– выложить карточку на домик с этой буквой.

Если у игрока на руке оказалось несколько карточек со словами, подходящими к буквам домика, то игрок имеет право сыграть все такие карточки.

#### ПРИМЕР:

Игорь передвигается на 3 шага, останавливается у домика с буквами «U» «V» «W», смотрит на свои карточки. Он может сыграть две карточки из трёх, что и делает. Теперь Игорь передаёт ход следующему игроку и берёт себе 2 карточки из своей стопки.



Если среди 3 карточек в руке нет ни одной подходящей – то их можно заменить. Игрок кладёт карточки из руки в низ своей стопки и берёт из неё же

3 верхние карточки. Ход передаётся следующему игроку.

#### ДОБОР КАРТОЧЕК ИЗ ОБЩЕЙ СТОПКИ

Сделав все возможные действия, игрок передаёт ход следующему и добирает из общей стопки карточки до трёх штук.

#### ОСОБЫЕ КЛЕТКИ



С клетки «заяц» игрок может перепрыгнуть

на вторую клетку с зайцем, а с клетки «бобёр» – на клетку с бобром соответственно. Прыжок считается одним шагом.

Прочтение игроками вслух английского слова с переводом обязательно.

#### ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игрок, первым избавившийся от всех карточек – побеждает.

Если ведущий совершенно не знаком с английским языком – советуем воспользоваться нашей шпаргалкой.

Ударная буква выделена **красным**.

## ШПАРГАЛКА

### **A a – (эй)**

Apple (эпл) – яблоко

Axe (экс) – топор

### **B b – (би)**

Beaver (биивэ) – бобёр

Bag (бэг) – сумка

Bike (байк) – велосипед

Branch (бранч) – ветка

### **C c – (си)**

Cat (кэт) – кошка, кот

Carrot (кэррот) – морковь

Coat (коут) – пальто, куртка

Cow (кау) – корова

### **D d – (ди)**

Dog (дог) – собака, пёс

Doll (долл) – кукла

### **E e – (и)**

Ear (иэ) – ухо

Eye (ай) – глаз

Egg (эг) – яйцо

Eggplant (эгплант) – баклажан

Elbow (элбоу) – локоть

### **F f – (эф)**

Family (фэмили) – семья

Fish (фиш) – рыба

Flower (флауэ) – цветок

### **G g – (джи)**

Gun (ган) – ружьё

Guitar (гитаа) – гитара

### **H h – (эйч)**

Hammer (хэммэ) – молоток

Head (хэд) – голова

House (хаус) – дом

Hare (хэа) – заяц

### **I i – (ай)**

Iron (айрон) – утюг

ice-cream (айс-крим) – мороженое

### **J j – (джей)**

jar (джаа) – банка

### **K k – (кей)**

kettle (кетл) – чайник

key (ки) – ключ

## L l – (эл)

lamp (лэмп) – лампа

lock (лок) – замок

## M m – (эм)

mask (маск) – маска

mushroom (машрум) – гриб

## N n – (эн)

needle (нидл) – иголка

nest (нест) – гнездо

nose (ноуз) – нос

## O o – (оу)

onion (оньон) – лук

orange (орэнж) – апельсин

## P p – (пи)

pan (пэн) – сковорода

paw (поо) – лапа

pumpkin (памкин) – тыква

## Q q – (кью)

queen (куин) – ферзь (королева)

quill (куилл) – перо

## R r – (ар)

rake (рэйк) – грабли

river (ривэ) – река

## S s – (эс)

shovel (шовэл) – лопата

scoop-net (скупнэт) – сачок

## T t – (ти)

tail (тэйл) – хвост

thermos (фёмэс) – термос

tree (трии) – дерево

## U u – (ю)

umbrella (амбрэлла) – зонт

useful (юзфул) – полезный

## V v – (ви)

vacuum-cleaner (вэкьюэм-клинэ) – пылесос

vegetables (веджэтаблз) – овощи

vase (ваз) – ваза

## W w – (дабл-ю)

watermelon (уотэмелон) – арбуз

window (уиндоу) – окно

## X x – (экс)

xylophone (зайлофоун) – ксилофон

## Y y – (уай)

yacht (йот) – яхта

yarn (яан) – пряжа

## Z z – (зет)

zebra (зебра) – зебра

zipper (зипэ) – застёжка-молния