

Activity Book

Для дітей віком від 5 до 12 років

Веселі та цікаві навчальні заняття для дітей.



Чи можете ви представити себе англійською?

Потрібні матеріали

М'ячик чи інший м'який предмет

Як грати

- Гравці стають у коло .
- Один гравець тримає м'яч і каже наступне :

Hello! My name is _____

I like to _____

My favourite thing is _____

What is your name?

- Потім він кидає м'яч комусь іншому , і той представляється у такий само спосіб .
- Продовжуйте , доки кожен не представиться .



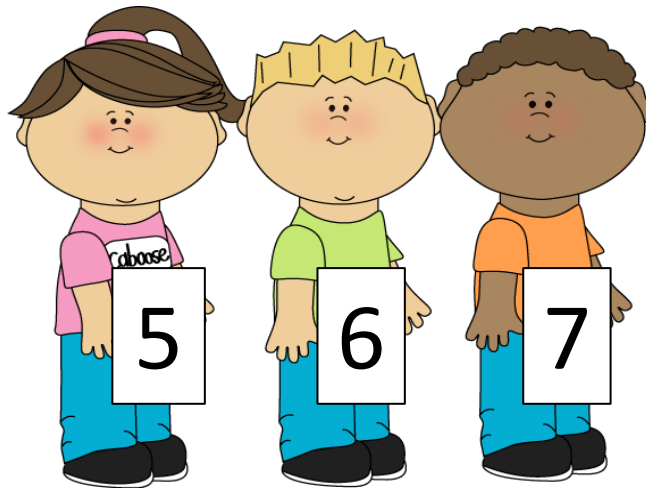
Чи можете ви вишукуватись у заданому порядку?

Матеріали

Папір та олівець

Правила Гри

- Створіть 2 або 3 команди гравців.
- Кожному члену команди присвоюється номер.
- Команда повинна вишикуватися в правильному порядку номерів від малого до великого.
- Команда, яка першою правильно вишикується, перемагає.



Більші цифри для дітей старшого віку.

А також!

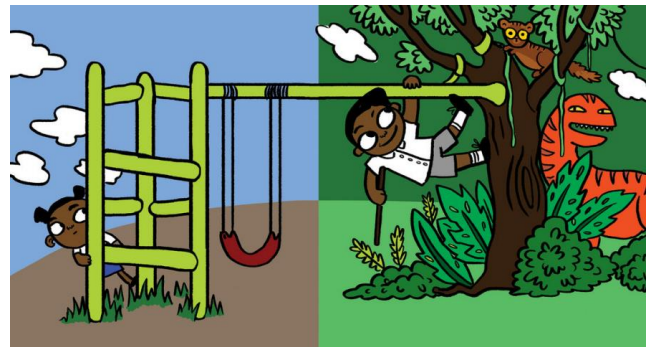
PRATHAM BOOKS
storyweaver

Табо вдає, що його ліжко —
пліт на морі!
Його молодша сестра Кейту
каже: «Так! А також! Є акули».
"Ні!" — каже Табо.



Табо вдає, що їхнє таксі —
космічний корабель! Його
молодша сестра Кейту каже:
"Так! А також! Стережіться
падаючих зірок!». «Ні», —
каже Табо

Табо вдає, що дитячий
майданчик — джунглі!
Його молодша сестра
Кейту каже: «Так! А також!
Ми леви».
«Ні», — каже Табо



«Ой! Зачекай! Вау, так! Це чудова ідея!"

Табо видає себе за лева!
Кейту також прикидається
левом!



Табо вдає, що інші діти — це
ріка крокодилів!
Кейту каже: «Так! А також! Ми
можемо стрибнути на цю
колоду, щоб пересікти річку».

"Так! А також! Ми можемо
сповзти по веселці!»
Кейту каже: «Так! А також!
Стережись динозаврів!»



Табо каже: «У мене був
найкращий день, коли грали з
тобою в уявлення».
Кейту каже: «І у мене також!
Завтра ми повинні зіграти знову!»

1. Чи завжди Табо погоджується з ідеями Кейту?
2. Подивіться навколо себе. Уявіть свій власний захоплюючий світ і пограйте в гру з другом!

Гра 4

Усередині/Ззовні

Сядьте зручно і зробить 5 глибоких вдихів.

Подивіться навколо себе. Подумайте про наступне та заповніть пропуски.



П одумайте про 5 речей, які ви можете побачити.

Я бачу _____, _____, _____, _____, і _____.

П одумайте про 4 речі, які ви можете почути.

Я чую _____, _____, _____, і _____.

П одумайте про 3 речі, до яких можна доторкнутися.

Я торкаюся _____, _____, і _____.

П одумайте про 2 речі, у яких є запах.

Я відчуваю запах _____ і _____.

П одумайте про 1 річ, яку ви можете

Я куштую _____.



Чи можете ви назвати звичайні об'єкти навколо вас?

Потрібні матеріали

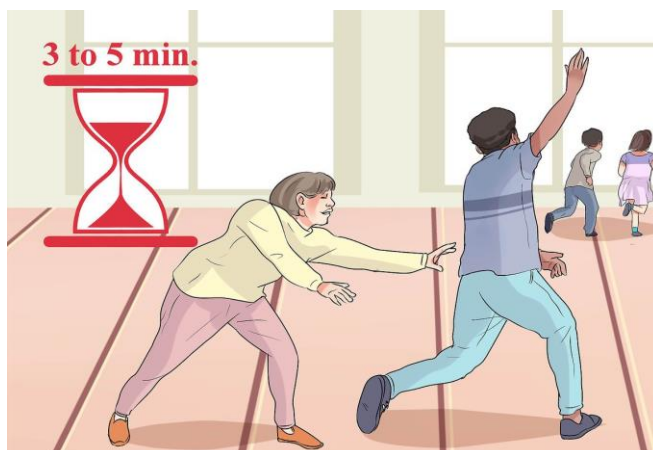
Папір та олівець

Як грати

- Попросіть гравців принести один предмет і позначити його (наприклад: лист, тканина тощо) або намалюйте та допоможіть позначити.
- Розмістіть предмети подалі один від одного.
- 2-3 гравця будуть “кечами”.
- Інші гравці мають зібрати як можна більше предметів, не давши спіймати себе.
- Якщо вони торкаються стіни, то “кеч” не може їх ловити.
- Виграє той, хто збере більше предметів!



Додайте ліміт часу, щоб зробити гру більш змагальницькою.



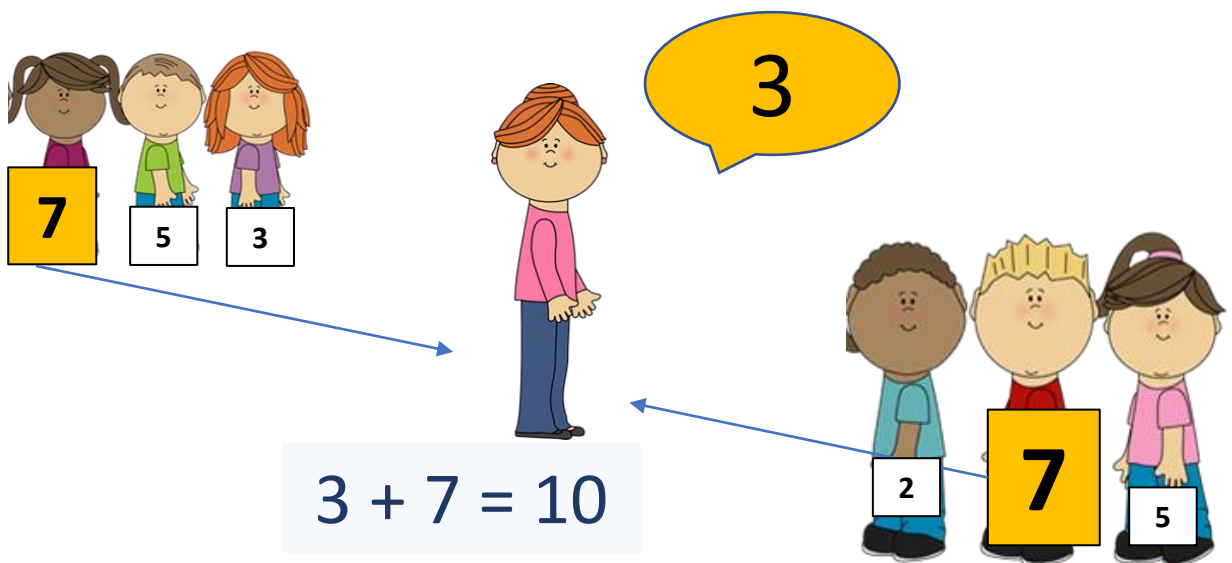
Чи вмієш ти робити числові зв'язки?

Матеріали

Папір та олівець

Правила Гри

- Розділіть гравців на дві групи.
- Кожна команда отримує один набір карток від 0 до 10.
- 10 карт розподіляються між гравцями.
- Встаньте між двома командами і назвіть номер.
- Гравці обох команд з номером, що при додатку зробить 10, потрібен бігти до середини .
- Гравець, який першим досяг середини, отримує очко!



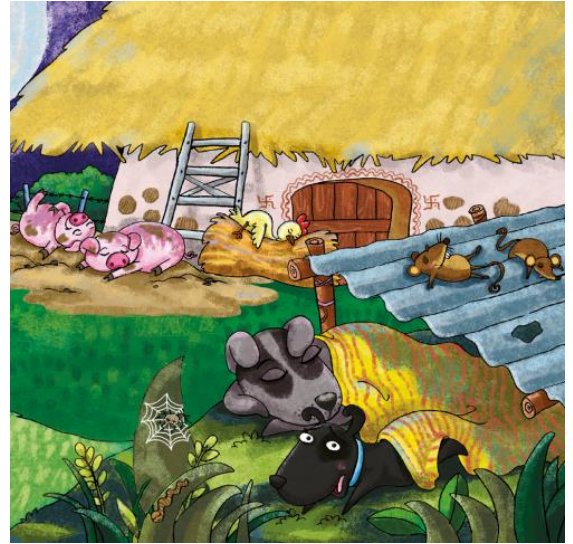
Про що розмовляють і думають Анна та Павло?
Заповни хмаринки!



На добраніч, Тіньку!

Була яскрава місячна ніч. Усі тварини на фермі Мангу спали. Крім Тіньку!

— Я не сонний, мамо, — прошепотів Тіньку. Але мама його не почула. Вона міцно спала. Він повернувся ліворуч, він повернувся праворуч. Він лежав на животі, перевернувся на спину. Але він не міг заснути!



Тож він відправився у ніч, щоб подивитися, що він знайде. Вгорі на небі Тіньку побачив місяць, білий і круглий, який посміхався йому. Він відчував себе дуже щасливим.

«Ніч прекрасна», — подумав Тіньку.

Далеко на верхівці дерева горіли маленькі вогні.

Одна плямка світла злетіла! «Я світлячок», — сказала плямка світла. «Я свічуся в темряві!» «Ти будеш моїм другом?» — запитав Тіньку. «Так, я буду!» — сказав світлячок.



Щось пролетіло і повисло догори ногами на дереві.

«Як тебе звати, пташко?» — запитав Тіньку.

«Я не птах, я кажан. Я бачу вночі!» — сказав кажан.

«Ти будеш моїм другом?» — запитав Тіньку. «Так, я буду!» — сказав кажан.



Кілька листочків рухались на кущах. Хтось ховався!

"Хто ти?" — запитав Тіньку.

«Я лисиця», — сказала лисиця.

«Я гуляю вночі». «Ти будеш моїм другом?» — запитав Тіньку.

"Так, я буду!" — сказала лисиця.

З дерева на нього дивилися два блискучих ока.

"Хто ти?" — запитав Тіньку. «Я сова», —

сказала сова.

«Я полюю за їжею вночі».

«Ти будеш моїм другом?» — запитав Тіньку.

"Так, я буду!" — сказала сова.



Тіньку та його друзі стрибали, борсалися, аж поки Тіньку позіхнув. "Я сонний. Я маю йти додому, — сказав Тіньку. Він був щасливий, що мав тепер багато нових друзів.

Пরিгорнувшись до Ма, він сказав: «Ніч не є самотнім місцем, Ма. Ніч сповнена чудових істот».

"Так!" відповіла Ма. «Твої нові друзі ведуть нічний спосіб життя, як дикі собаки».

«Нічні тварини їдять, граються та працюють вночі. Вдень вони відпочивають. Ти повинен спати зараз.

Сон додасть тобі енергії, щоб завтра гратися зі своїми денними друзями. Доброї ночі, малий!» — сказала вона, міцно обіймаючи його.



Яскравий круглий місяць світив всю ніч, розливаючи навкруги своє спокійне світло. А Тіньку всю ніч спав!

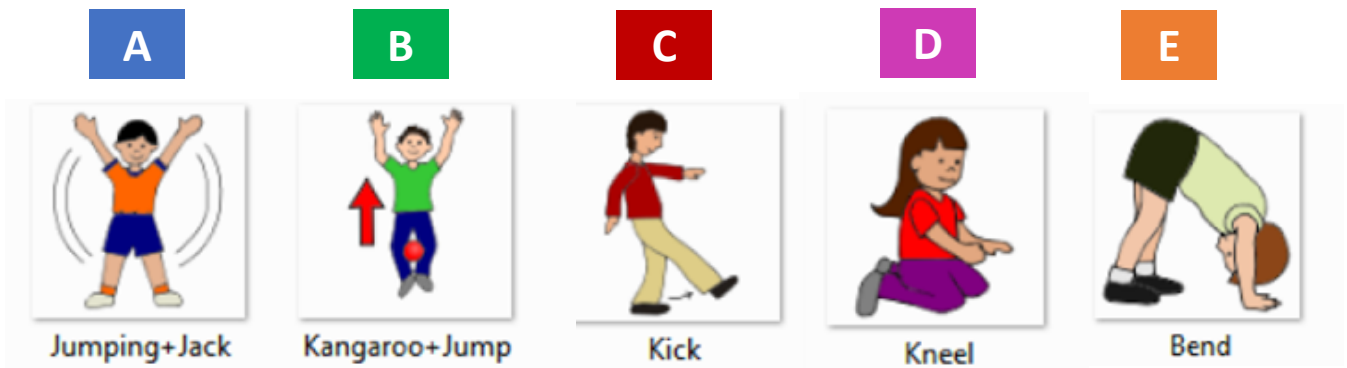
Скільки ви знаєте тварин, які не сплять вночі?

Що ти робиш, коли не можеш заснути вночі?

Чи можеш ти простежити за звуками літер?

Як грати

- Створить команди з 3-4 гравців.
- Кожна команда приписує рух тіла будь-яким 5 літерам.



- Команда 1 пояснює шифр команді 2. Команда 2 повинна виконати рухи тіла відповідно до шифру. (Наприклад : C, D, E, A, A, B)
- Якщо команда зробить це неправильно, то вона вибуває з гри!



- Команди також можуть спробувати музичні шифри (клацання, хлопки тощо).
- Щоб полегшити гру, призначте літерам рух тіла і назвіть їх самі!

Чи зможеш ти поділити числа?

Матеріали

Музика

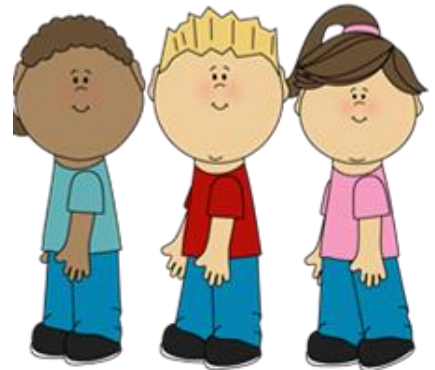
Правила Гри

- Увімкніть музику та зробіть так, щоб гравці танцювали/рухались.
- Коли музика зупиниться, назвіть число.
- Гравці збираються в групи чисельністю, що відповідає названій цифрі.
- Остання пара гравців перемагає!

$$6 \div 3 = 2$$



3



- Знайди хвилинку і подивись на себе у дзеркало.
- Подивись на своє обличчя. Подивись на себе.
- Посміхнися собі.
- Це ти! Ти гарний! Ти гарна!

Я і дзеркало

Привіт дзеркало, друже!

Мене звати _____

Мої друзі кличуть мене _____

Мої очі _____

Я люблю _____ у собі.

І інші люблять _____ у мені.

Посміхнися собі!



Детектив Пол

PRATHAM BOOKS
storyweaver



Пол любить шукати деталі. «Сьогодні я збираюся стати детективом! Давайте знайдемо закономірності!» — сказав Пол.

Пол знайшов дещо, що висить на дереві. Воно називається вуликом, в ньому живуть бджоли. Він складається з багатьох шестикутників, приклеєних один до одного. Шестикутник — це фігура з 6 сторонами.



Перш ніж зайти в будинок, він помічає, що цеглини будинку створюють візерунок.

Цегла коричнева, у формі _____ . У неї _____ сторони.





Усередині будинку Пол побачив візерунок на килимі.

Колір килима синій.

Він пішов на кухню і побачив на столі візерунок.

«Що це за плід?» — запитав Павло свою маму. "Це _____," сказала вона. " Він _____ кольору."



Наступного дня в школі він розповів друзям про знайдені закономірності.

«П риеднуйся до мене сьогодні! Давайте всі станемо детективами!» — сказав Пол.



- Де Пол побачив візерунки?
- Чи бачиш ти візерунки навколо себе?
- Намалюй свій улюблений візерунок.

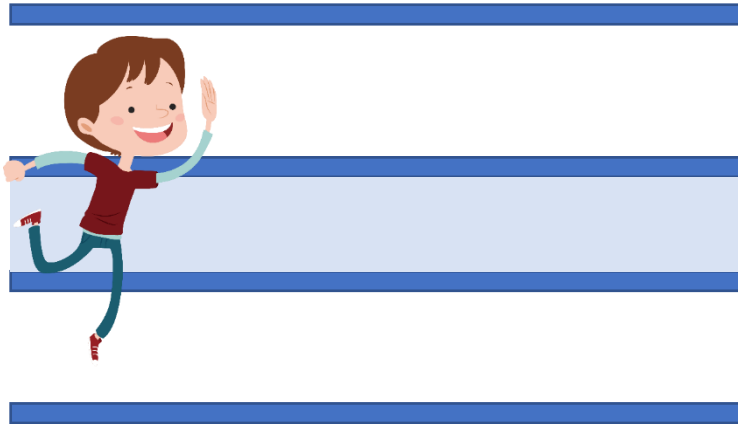
Чи можеш ти описати те, що сталося або
станеться??

Потрібні матеріали

Стрічка, крейда

Як грати

- Використовуючи стрічку, позначте на землі наступні лінії:



Yesterday / Before

Today / Now

Tomorrow / After

- Усі гравці спершу стоять у зоні «Today/Now». Хаотично назвіть усі 6 слів часу (біля картинки), а гравці повинні переходити у відповідні зони.
- Пришвидшіть динаміку гри, щоб зробити її більш складною.
- Якщо гравці стрибають не в ту зону, вони вибувають з гри!



Якщо буде важко, спочатку виберіть лише один набір слів (Today, Tomorrow, Yesterday OR Before, Now, After)

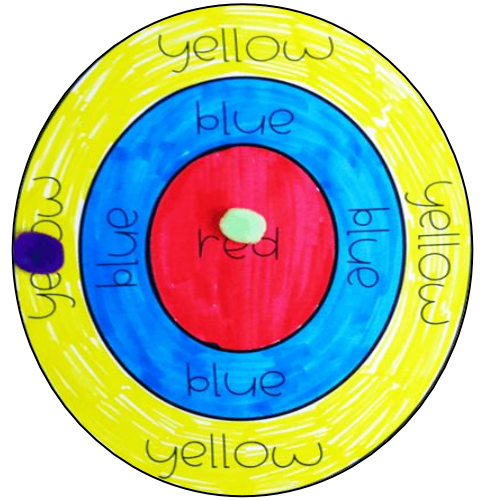
Чи вмієш ти записувати дані за допомогою чисел?

Матеріали

Маркер /крейда, папір, галька

Правила Гри

- Зробіть мішень, як показано, на землі. Розділіть гравців на 2 команди.



TARGET TOSS		
YELLOW		6 <small>look</small>
BLUE		8 <small>look</small>
RED		6 <small>look</small>

- Зробіть 3 стовпчики і запишіть назви кольорів. Роздайте цей папір кожній команді.

- Гравці з кожної команди по черзі кидають камінчик у ціль на відстані та відзначають рахунок на аркуші своєї команди.
- Команди обчислюють загальну кількість кидків і множать значення кольору, щоб отримати свій кінцевий рахунок (червоний = 10, синій = 2, жовтий = 1)
- Перемагає команда, яка набере найбільшу кількість очок!

Вийдіть на вулицю і подивіться навколо. Ви бачите якісь дерева чи рослини? Подивіться на їх листя.

Якого вони кольору? Вони великі чи маленькі?
Зверніть увагу, наскільки вони відрізняються один від одного.

Якщо ви бачите опале листя, підніміть його і покладіть у коло.

В іншому випадку ви можете намалювати різні види листя, які ви бачите. Не зривайте з рослин листя.



Скільки листочків ти зібрав/намалював?

Кожна рослина і дерево відрізняються від інших.
Але вони живуть поруч одне з одним.

Подумайте про те, наскільки різні люди вас оточують



Бхіма, що любить сон

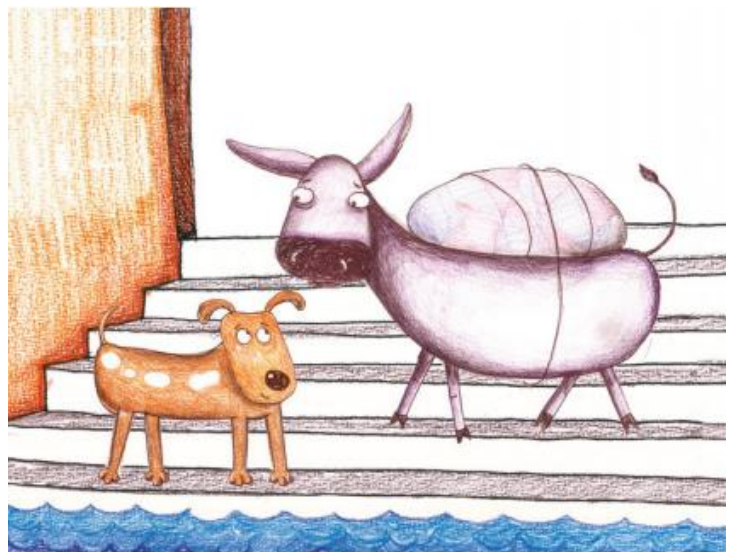
Бхіма любить спати і просто не може вставати рано. Раму, пральник, часто лає Бхіму.



Одного разу корова Гаурі запитала її: «Бхіма, чому ти така сумна?» Бхіма сказала: «Я не можу вставати рано, а Раму щодня кричить на мене. Чи можеш ти будити мене щоранку, будь ласка?»

«Так, можу», — сказав Гаурі. Рано вранці Гаурі голосно мукав, але Бхіма не прокинулася.

Тоді Бхіма попросила собаку Моті допомогти їй рано вставати. Наступного ранку Моті гавкав-гавкав, але чи прокинувся Бхіма? Ні!



Потрібні матеріали

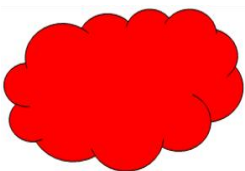
Папір та кольорові олівці

Як грати

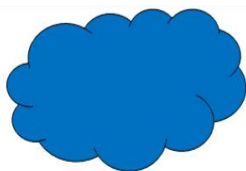
- Створіть кольорові картки з назвами кольорів .
- Перегляньте кольори разом з дітьми і попросіть їх повторити за вами назви кольорів .
- Розділіть гравців на 2 команди .
- Назвіть колір і покажіть картку . Команда , яка першою принесе вам предмет такого кольору , отримує бал .



Команди також можуть приносити більше предметів одного кольору за певний час і заробляти більше балів!



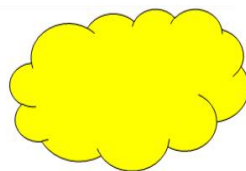
red



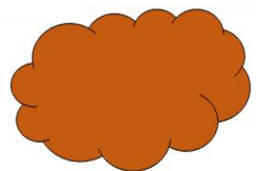
blue



pink



yellow



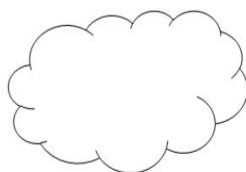
brown



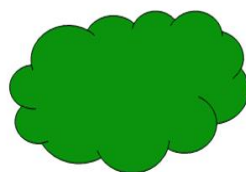
purple



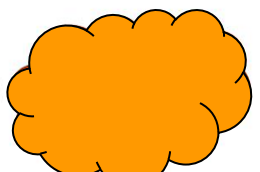
black



white



green



orange

Чи знаєш ти як додавати числа?

Матеріали

Галька, крейда

Правила Гри

- Використайте крейду, щоб намалювати гру, як показано нижче, та запишіть по числу в кожному полі.
- Гравці кидають камінь у бік намальованої доріжки.
- Задайте приклад: “(Число) x 2 = ___”
- Щоб отримати бал, гравець повинен правильно відповідати та стрибати по полях .



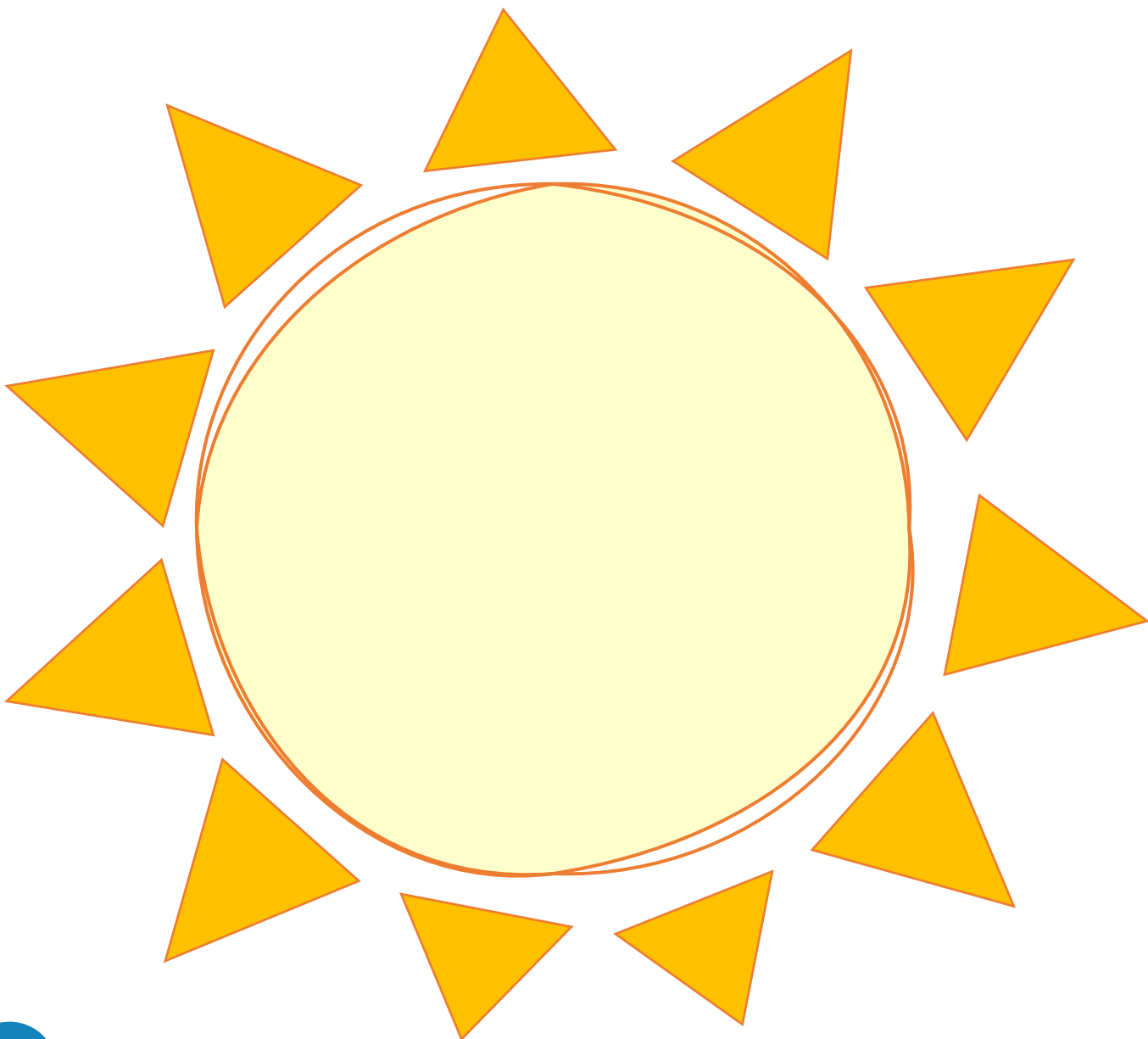
Щоб спростити, давайте легші завдання (< , > , + , -)

$$1 \times 2 = 2$$



- Зроби 3 глибокі вдихи.
- Закрий очі. Розкажи, що робить тебе щасливим.

Намалюй те, що спадає на думку, у сонці



Чи можеш ти назвати дії англійською?

Як грати

- Мімікуйте деякі дії та називайте їх.
- Гравці повторюють дії.
- Попросіть усіх гравців стати в лінію.
- Називайте різні дії одну за одною.
- Якщо гравець робить дію неправильно, він вибуває з гри!



Використовуйте ширший лексикон для доросліших дітей.



PRAY



SING



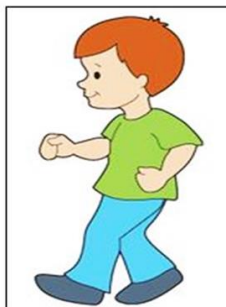
RUN



CRY



EAT



WALK



JUMP



READ

Чи можеш ти ВИСТАВИТИ числа у зростаючому порядку?

Матеріали

Папір і маркер або крейда

Правила Гри

- Запишіть цифри на папері або на землі, використовуючи крейду або маркер.
 - Кожна цифра повинна бути на відстані одного стрибка.
 - Гравці повинні стрибнути з першої “калюжі” до іншої в порядку зростання (від меншого до більшого).
 - Запишіть скільки часу витрачає кожен гравець.
- Найшвидший перемагає!



Грайте в командах. Кожна команда встановлює “калюжі” для іншої.



Подумайте про одну людину навколо вас, з якою ви добре спілкуєтеся.

Заповніть таблицю:



Моє ім'я: _____

Що я люблю робити: _____

Яку їжу я люблю: _____

Що мені подобається в моєму другові:

Ім'я мого друга: _____

Що люблю робити мій друг: _____

Яку їжу любить друг: _____

Що моєму другу подобається у мені: _____



Які приємні речі об'єднують вас із друзями?

Чи можемо ми відрізнитися один від одного і залишатися друзями?

Сто тридцять сьома нога



Це був новий день. Сонце тихо світило на ліс. Птахи прокинулися. Під великим коричневим листом лежала багатоніжка. Щебетання птахів розбудило її.

Йди геть! Дай мені поспати!" — буркнула вона. «Я знаю, що ранок. Вам не потрібно шуміти з цього приводу щодня», — сказала вона птахам.



Багатоніжка виповзла з-під листка. Вона витягнула свої перші п'ятнадцять пар ніг. Потім вона сильно позіхнула.

"Я голодна!" — сказала багатоніжка і пішла шукати їжу.

Поспішаючи, вона спіткнулася о камінь. "О Боже! О Боже! Я зламала ногу!" — закричала вона



Поруч збирав зерна маленький горобчик. «Ха! Ти зламала ногу? Я б теж зламав, якби в мене було стільки! Подивись на мене! У мене дві ноги. Одна йде за іншою. Без проблем! Легко!» — самовдоволено сказав він. — І до чого це все поспішання?

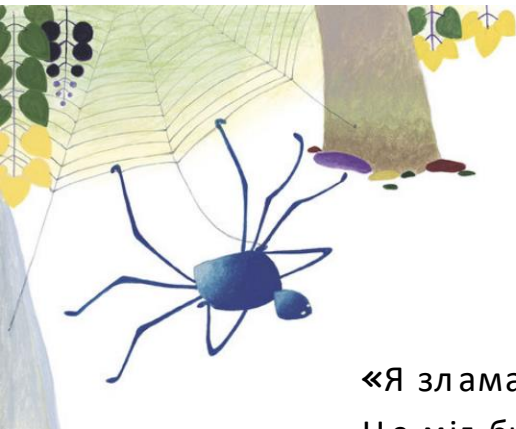
«Не міг би ти мені допомогти?» — запитала багатоніжка. «Так рано вранці? Ні, пані, вибачте! У мене є робота, — сказав горобець і полетів.

Багатоніжка попросила допомоги у бджіл. Але вони були зайняті збиранням меду з квітів. Вони навіть не глянули на неї і дзижчали далі.



«У тебе так багато ніг!» — сказав метелик. «Хіба тобі не байдуже, якщо одна зламається? Припини цю всю драму!» Равлик мав пораду. «Ти така необережна! Ти повинна навчитися ходити П - О - В - І - Л - Ь - Н - О».

Багатоніжка почувалася дуже сумною.
«Ніхто не хоче мені допомагати! Я хочу знову добре ходити, — схлипнула вона.



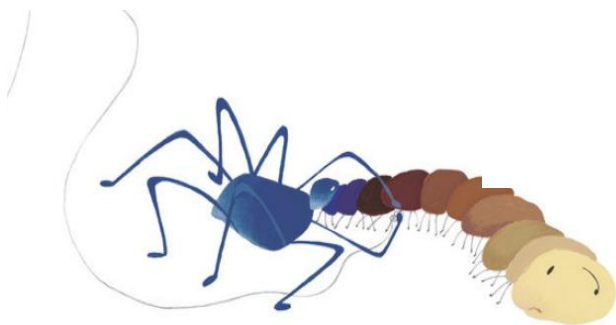
На своїй павутині весело гойдався павук.
Він побачив, як багатоніжка плакала.
«Привіт, маленький друже! Що змушує тебе плакати так рано вранці?» запитав він.

«Я зламала ногу, і мені боляче.
Не міг би ти мені допомогти?»
— запитала багатоніжка.



«О так, я можу тобі допомогти. Але як мені знайти зламану ногу з усіх цих ніг? Я вмію рахувати лише до восьми, — сказав павук.

— Гарзд, рахуй зі мною, — сказала багатоніжка. «Один... сім... двадцять три... п'ятдесят вісім... дев'яносто два... сто п'ятнадцять... сто ОУ! Там! Моя сто тридцять сьома нога!»



Павук ходив навколо ноги, обмотуючи її шовковими нитками свого павутиння.
«Ти почуваєшся краще?» запитав він.
Багатоніжка щасливо посміхнулася.

Дякую, друже павук. Я не знаю, що б робила без тебе».

Згадай, як хтось допоміг тобі, коли це було так потрібно. Напиши їй чи йому листа подяки!

Чи можете ви назвати емоції
англійською?

Як грати

- Проілюструйте емоції і вимовіть назву слова англійською.
- Розділіть гравців на команди по 3 або 4 людини.
- Кожна команда показує іншій будь-які 3 емоції.
- У відповідь необхідно підготувати коротку сценку, яка містить дані емоції.
- Після завершення всі команди голосують за найкращу сценку!



Happy

Thirsty



Angry

Hungry



Sad



Hurt



Calm

Sick

Excited

Energetic

Чи знаєте ви протилежні слова
англійською?

Як грати

- Повторіть наступні слова-антоніми з гравцями:

Come / Go

Big / Small

Stand / Sit

Yes / No

Before / After

Up / Down

Near / Far

Happy / Sad

- Тепер вчитель каже будь-яке слово зі списку. Діти повинні сказати протилежне і проілюструвати слово!
- Наприклад: якщо вчитель скаже «stand», діти повинні сказати «sit» і сісти.
- Гравці, які зробили це неправильно, вибувають з гри.

Attributions

This Learning Package is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Pg. 6, 14, 19, 24, 27: These activities were designed by Dream A Dream, India

Pg. 4, 5: And Also! (English), translated by Serhii Dzebliuk written by Lauren Beukes, illustrated by Anja Venter, published by Book Dash (© Book Dash, 2017) under a CC BY 4.0 license on StoryWeaver.

Pg. 10, 11: На добраніч, Тіньку! (Ukrainian), translated by Viktoriia Chira, published by International Collective of Children's Digital Books (© International Collective of Children's Digital Books, 2022) based on the original story Goodnight, Tinku! (English), written by Preethi Nambiar, illustrated by Sonal Goyal, Sumit Sakhuja, published by Pratham Books (© Pratham Books, 2014) under a CC BY 4.0 license on StoryWeaver.

Pg. 20,21: Bheema, the Sleepyhead (English), translated by Serhii Dzebliuk, based on original story, written by Kiran Kasturia, illustrated by Shweta Mohapatra, Re-levelled by EAA, published by Pratham Books (© Pratham Books, 2006) under a CC BY 4.0 license on StoryWeaver.

Pg. 23: The Hundred and Thirty-Seventh Leg (English), original story written by Madhuri Purandare, translated by Serhii Dzebliuk illustrated by Madhuri Purandare, published by Pratham Books (© Pratham Books, 2015) under a CC BY 4.0 license on StoryWeaver.

