

Animals Planet

Автор: Ковбасюк Тетяна Олександрівна

ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ

ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ

МІСЬКИЙ МЕТОДИЧНИЙ КАБІНЕТ КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД

«ДОШКІЛЬНИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД №19»

**Дидактична гра
«Animals Planet»**

Вінниця 2015 рік

Авторський колектив педагогів КЗ « ДНЗ №19» м. Вінниці: Вернигора Юлія Андріївна (вихователь), Міщук Світлана Василівна (керівник англійської мови), Волосович Марина Михайлівна (вихователь), Ковбасюк Тетяна Олександрівна (вихователь), Тищук Ірина Василівна (вихователь), Смішна Людмила Володимирівна (вихователь), Маєвська Ольга Федорівна (вихователь).

Рецензенти:

Харматова В. Ю., завідувача дошкільного навчального закладу №19.

Агамірзоева Т. Б., вихователь-методист дошкільного навчального закладу №19.

«Animals Planet». Дидактична гра.

Вінниця: 2015 Запропонована гра «Animal Planet» спрямована на вивчення англійських слів у ігровій формі та виконання вправ, що сприяє запам'ятовуванню дошкільниками фонематичних та лексичних одиниць, лексико - граматичних структур, формуванню відповідних умінь і навичок, їх практичному використанню. Залучення мовленнєвого досвіду дітей спілкуватися рідною мовою для перенесення на спілкування англійською і навпаки.

Запропоновані завдання сприяють формуванню у дошкільників знань про тваринний світ та вчать класифікувати їх за категоріями (свійські, дикі, екзотичні). Подані у додатках українські народні та авторські казки, пальчикові ігри спонукатимуть до розвитку у дітей творчих здібностей, засобами театралізованого мистецтва.

Гра рекомендована для педагогів дошкільних та шкільних навчальних закладів, батьків.

Зміст

Вступ	4
1. 1. Опис дидактичної гри «Animals Planet»	7
2. 2. Характеристика дидактичної гри «Animals Planet»	8
3. 3. Дидактичні ігрові завдання	12
3.1. I блок. «Everything about animals» («Усе про тварин»).....	13
3.2. II блок. «На гостини до звірят».....	40
3.3. III блок. «Побалакаємо про звірят та їх веселих малят».....	48
3.4. IV блок. «Математичні цікавинки».....	58
Додатки	
Пальчикові ігри	65
Вірші про тварин	71
Театралізована діяльність	75
Українські народні казки.....	76
Авторські казки.....	94
Список використаних джерел	105

Вступ

На сьогодні одним із основних напрямів державної освітянської політики в Україні визнано модернізацію системи дошкільної освіти з урахуванням принципів демократизації, гуманізації, індивідуалізації педагогічного процесу. В її основу покладено пріоритетність дошкільної ланки в єдиній національній системі неперервної освіти, а основним завданням визначено своєчасне становлення і повноцінний розвиток життєвокомпетентної творчої особистості з раннього дитинства.

Той факт, що в новій модернізованій системі освіти іноземну мову пропонується вивчати з дошкільного віку, є визнанням соціального інтересу до вивчення іноземних мов і підтвердженням важливості предмета для реалізації перспективних завдань різнобічного розвитку особистості.

Вивчення іноземної мови в цьому віці корисно всім дітям, незалежно від їх стартових здібностей, оскільки це стимулює мовленнєвий і загальний розвиток дітей і підвищує загальноосвітню цінність дошкільного навчання, як фундаменту початкової освіти, створює сприятливу вихідну базу для оволодіння іноземною мовою, а також для подальшого навчання мови, залучає дітей до культури інших народів, формуючи тим самим загальнолюдську свідомість.

Саме тому початковий етап у вивченні іноземної мови дозволяє закласти основи комунікативної компетенції, необхідні і достатні для їх подальшого розвитку та вдосконалення в курсі вивчення предмета.

Доцільність раннього навчання іноземних мов знайшла відображення в працях вітчизняних і зарубіжних науковців: В.Г.Редько, В.М.Плахотник, Т.К.Полонська, К.Д.Ушинський, А.Ф.Гергель, Ш.О.Амонашвілі та інших. Великий російський педагог К.Ушинський, вважав, що за умов правильної організації навчального процесу навчання дітей іноземної мови повинно починатися з дошкільного віку. Шлях розвитку мови дитини будується на розвитку дитячого мислення, а воно, в свою чергу, спирається на конкретні зорові образи, на наочність. На думку Ш.Г. Амонашвілі дитина вільно опановує мову в ранньому віці без спеціального навчання. Дворічна дитина вже в змозі вести мовне спілкування з оточуючими її людьми. Дитина від народження успадковує якусь мовну функцію або мовну здатність. Ця функція синтезує в собі всі необхідні психічні закономірності, вона систематизує і виробляє способи мовотворчості, вона не потребує складних розумових операцій для розкриття закономірностей мови. Розумові операції виникають у дитини в результаті життєвого досвіду і діяльності навколишнього середовища, і поглиблюються, формуючись у міру оволодіння мовою.

Отже, ефект від занять іноземною мовою в дошкільному віці неодмінно позитивно позначиться на розвитку дітей, культурі спілкування, впливатиме на активізацію всіх психічних функцій, розширить загальний кругозір дітей.

З метою формування у дошкільників знань з іноземної мови ми пропонуємо дидактичну гру.

Ігрові завдання пропонуться в доступній формі для дітей. Дана гра передбачає не тільки засвоєння знань дітьми з англійської мови, а й формування природодоцільної поведінки у природі, закріплення знань про тваринний світ, розвиток мовлення дітей.

Розроблена нами гра включає в себе серію ігрових завдань, які складаються з чотирьох блоків:

I блок. «Everything about animals» («Усе про тварин») - (дидактичні завдання: «Guess, who I am!» («Відгадай, хто я!»), «Animal's Home» («Хто де живе?»), «Who likes..?» («Хто що їсть?»), «Who have..?» «Бюро знахідок», «Mothers and children» («Мами-звірята та їх дитинчата»), «Who lives in the wooden house?» («Хто в теремку живе?»), «Name the Animal» («Назви тварину»), «Count up» («Порахуй на якому місці»), «Name big and small» («Назви великого та маленького»), «Step by the field» («Крокуємо полем»), «One - many» («Один - багато»), «Who is superfluous» («Хто зайвий?»), «Who is the first?» («Хто перший?»), «Know after description» («Впізнай за описом»), «**What is missing?» («Чого не стало?»), «What color the house?» («Якого кольору будиночок?»), «A pet-shop» («Зоомагазин»), «In a zoo» («В зоопарку»), «Please» («Будь ласка»), «Think of a rhyme» («Добери риму»), «What can...do?» («Що робить...?»), «Attention! Search!» («Увага! Розшук!»), «Who is friends of what letter?» («Хто з якою літерою дружить?»), «Fold a story» («Склади розповідь»).**

II блок. «На гостини до звірят» - (дидактичні завдання: «Звірята, звірята, де ваша хата?», «Хто зайвий?», «Звіряткові ласощі», «Я веселий чарівник, перетворюватись звик», «Чий це лапки, чий це хвостик, впізнали, діти, чий це носик?», «Кого не стало?», «Зоомагазин»).

III блок. «Побалакаємо про звірят та їх веселих малят» - (дидактичні завдання: «Легідні слова», «Мої асоціації», «Перетворення слів», «Лісові слова», «Упізнай за описом», «Хто з якою літерою дружить», «Хто зайвий?», «Хто що робить?», «Теремок»).

IV блок. «Математичні цікавинки» - (дидактичні завдання: «Хто на якому місці», «Великий - маленький», «Весела подорож», «Один - багато», «Звірята й Колобок», «Веселі хованки»).

У кожному блоці від шести до двадцяти чотирьох ігрових завдань, які диференційовані на три рівні та пропонуються творчі завдання. На допомогу педагогам подані пальчикові ігри, віршики про тварин, українські народні та авторські казки з метою організації та проведення театралізованої діяльності.

Мета першого блоку - ввести в активний словник дітей та закріпити назви тварин та їх дитинчат, овочів, фруктів, назв домівок тварин на англійській мові.

Другий блок ігрових завдань передбачає закріплення та поглиблення знань дітей про світ диких, свійських, екзотичних тварин, особливості їх поведінки, зовнішнього вигляду та способу життя. Ігрові завдання даного блоку спрямовані на формування у дошкільників дбайливого ставлення до тваринного світу.

Третій блок спрямований на формування та розвиток мовленнєвої компетенції дітей дошкільного віку. Усі ігрові завдання орієнтовані на розвиток звукової культури мовлення, зв'язного мовлення та граматичної правильності мовлення.

Четвертий блок зорієнтований на закріплення та удосконалення елементарних

математичних уявлень дошкільнят. Дидактичні завдання з цього блоку передбачають закріплення знань про цифри, навичок порядкової, кількісної лічби, орієнтування у просторі та порівняння множин.

1. 1. Опис дидактичної гри «Animals Planet»

Характеристика дидактичної гри

«Animals Planet»

За характером матеріалу:

Настільна гра - передбачає дії з фігурками тварин, спрямована на розв'язання таких ігрових завдань: добір фігурок тварин за певними параметрами, активізація словника дітей, зв'язного мовлення та граматичної правильності мовлення. Завдяки таким діям діти уточнюють свої уявлення про тваринний світ, набувають навичок аналізу, синтезу, узагальнення, класифікації, розвивають мовлення, мислення, пам'ять, виховують у дошкільників інтерес до англійської мови.

За характером ігрових дій:

Гра - доручення - ігрове завдання та ігрові дії ґрунтуються на пропозиції щось зробити : «Name the Animal» («Назви тварину»), «Count up» («Порахуй на якому місці»), «Впізнай за описом», «Step by the field» («Крокуємо полем») тощо.

За ігровим методом:

Гра – заняття з природо-пізнавальним змістом - провідна роль у ній належить вихователю, який є її організатором. Ефективне опанування знань і вмінь відбувається в практичній діяльності за активізації мовленнєвої діяльності, мимовільної уваги і запам'ятовування.

Мета

Виховна:

- формувати у дітей гуманне ставлення до природи;
- любов та дбайливе ставлення до тваринного світу;
- інтерес до вивчення англійської мови;
- набуття уявлень про самоцінність та неповторність домашніх, диких та екзотичних тварин;
- оволодіння початковими вміннями відчувати красу та милуватися нею.

Розвивальна:

- розвивати пізнавальну активність, мовлення, мислення, увагу, пам'ять;
- вміння класифікувати та систематизувати матеріал;
- міркувати, порівнювати, групувати предмети на основі їхніх спільних ознак;
- здатність обґрунтовувати свою точку зору, самостійно приймати рішення, доводити власний варіант рішення;

Навчальна:

- розширити уявлення про тваринний світ у дітей, збагатити їх інтелект новими поняттями, ввести їх в словник та активне мовлення;
- активізувати словник дітей словами-назвами тварин, їх дитинчат, частин тіла, їжі, кольорів

на англійській мові;

- продовжувати формувати граматичну правильність мовлення;
- удосконалювати зв'язне мовлення дітей, вміння правильно відповідати на запитання педагога на англійській мові;
- поглибити знання про особливості будови тіла тварин;
- розширити знання про спосіб життя, поведінки тварин;
 - вчити помічати причинно-наслідкові зв'язки дій та їх результатів;
- продовжувати формувати мовленнєву компетентність дошкільників;
- формування природодоцільної поведінки у дітей;

Обладнання

Дерев'яні фігурки тварин: свійські тварини (9 шт.), дикі тварини (8 шт.), екзотичні тварини (6 шт.). Фігурки дерев – 6 шт., макет хати – 1 шт., ігрове поле з трьома секторами – 1 шт., ігрове поле з кольоровими клітинками та цифрами – 1 шт., ігровий «барабан» - 1 шт., медальки маленькі – 30 шт., медальки великі – 10 шт., бубен – 1 шт.

Хід гри

Ігрове завдання:

Дошкільне дитинство - найсприятливіший період емоційної взаємодії дитини з природою, тому що його розум і почуття розвиваються відповідно характеру відносин із довкіллям. Цілий ряд педагогів засвідчували потребу залучення дітей до природи, до формування стійкого і глибокого інтересу до неї, без якого неможливо накопичення різноманітних відомостей про оточуюче довкілля.

Дидактична гра «Animals planet» передбачає планомірний процес ознайомлення дітей з чудовим світом природи, одночасно передбачаючи практичне оволодіння дошкільниками англійською мовою. Адже у дошкільному віці іноземна мова засвоюється особливо ефективно. Великий вітчизняний педагог К. Д. Ушинський вказував, що в дитинстві, коли розум не вступив ще у свої повні права, а нервова система ще свіжа і вразлива, іноземні мови вивчаються легше, ніж у зрілі роки. Саме в цей час можна закласти міцну основу для дальшого вивчення іноземної мови в школі. Але починати навчання слід тільки тоді, коли діти достатньо оволоділи рідною мовою.

Гру може одночасно грати від 1 до 16 дітей. Перед дітьми розміщені фігурки тварин та ігровий посібник у вигляді двох ігрових полів та «барабану». Кожне ігрове поле відповідає певним ігровим завданням. Тематику завдань варіює педагог у залежності від поставленої мети та кількості дітей, що будуть приймати участь у грі.

Для того, щоб взяти участь у грі, діти крутять «барбан», де на різнокольорових секторах позначені цифри від 1 до 4 за номерами блоків. Отримавши завдання дитина починає його виконувати. Для варіювання його виконання дітям пропонуються ігрові завдання за відповідними рівнями розвитку. Якщо дитина правильно виконала завдання, вона отримує маленьку медальку. Якщо дитина потребує допомоги вихователя, то вона стукає у бубен.

Якщо дитина виконала завдання раніше за інших дітей, вона має можливість отримати бонусну медаль, продемонструвавши пальчикову гру про будь-яку тваринку, які пропонуються в «Animals planet» або назваши казки, в яких зустрічається та чи інша тваринка.

Діти, які назбирали 5 маленьких медальок, можуть обміняти їх на одну велику. В кінці гри, підводяться підсумки і в кого більша кількість великих смайликів, той отримує нагороду - «Всезнайчик».

Гра може бути обмежена певним часом, або ж тривати довгий час (педагог змінює завдання так, щоб кожна дитина могла виконати ігрові завдання з кожного блоку). По мірі накопичення досвіду дітьми, вони отримують завдання що розраховані на складніші рівні виконання завдань (від 1 до 3).

Правила гри

1. Гру одночасно може грати від 1 до 20 дітей.
2. Дитина отримує завдання лише після того, як крутить «барабан».
3. Отримати допомогу у виконанні завдання можна лише постукавши у бубен.
4. Гра вважається завершеною, коли діти за виконання завдання отримали медаль.
5. Отримати медаль можна лише за правильно виконане завдання.
6. Великий смайлик можна отримати лише в обмін на 5 маленьких.

Дидактичні ігрові завдання

І блок

«Everything about animals» («Усе про тварин»)

«Guess, who I am!» («Відгадай, хто я!»)

Дидактичне завдання: вчити дітей старшого дошкільного віку відгадувати загадки за описом тварин, їхніми найхарактернішими ознаками, описувати їх англійською мовою; розвивати логічне мислення, мовлення та увагу.

Обладнання: предметні дерев'яні фігурки свійських, диких та екзотичних тварин.

Ігрове завдання:

Вихователь зачитує дітям загадки про тварин англійською мовою (за необхідності розповісти про значення невідомих слів, якщо вони є). Потрібно уважно прослухати загадку, й відгадати, про кого йде мова в загадці.

1 рівень - відгадати загадку, запропоновану вихователем;

2 рівень - відгадати загадку, запропоновану вихователем, віднести відгадану тварину до свійських (domestic animals), диких (wild animals) чи екзотичних (exotic animals);

3 рівень - відгадати загадку, запропоновану вихователем; віднести відгадану тварину до свійських (domestic animals), диких (wild animals) чи екзотичних (exotic animals); наголосити на її головні характеристики англійською мовою.

A lot of spots.

A long, long neck

A funny scarf.

It 's a ... (GIRAFFE.)

As red as fire,

With a fuzzy tale.

He likes long walks.

It is ... (A FOX.)

A very long nose.

It grows and grows.

He is huge and likes fun.

It is ... (AN ELEPHANT.)

I am cheerful creature,

Jump from tree to oakling.(SQUIRREL)

I live on a farm.

I am pink.

I have a little tail.

My nose is called a snout.

And I say “Oink, oink”.

I am (PIG)

I have 4 legs and a tail.

I am very smart.

I like to play with you.

When I see a cat,

I say “Woof, woof”

I am(DOG)

I have 4 legs and a long tail.

I like to run fast.

I let you ride

on my back.

I eat hay.

And say “Neigh, neigh”.

I am(HORSE)

I am a pet.

I am soft and furry.

I like to sleep and drink milk.

I don't like mice and dogs.

I say "Meow, meow".

I am(CAT)

I live in the woods.

I'm very big and furry.

I have a big nose, a little tail and four legs.

I like to eat fish and berries.

I am a...(BEAR)

I have four legs and a tail.

I have no teeth.

I can swim and dive underwater.

I carry my house around with me.

I am a...(TURTLE)

I'm very, very big.

I like to eat peanuts and hay.

I have four legs and two big ears.

My long nose is called a trunk.

I am an...(ELEPHANT)

I am yellow and brown.

I have 4 long legs and a very long neck.

I like to eat green leaves.

I am a ...(GIRAFFE)

«Animal's home» («Хто де живе?»)

Дидактичне завдання: вчити дітей дошкільного віку класифікувати запропонованих тварин на 3 категорії: свійських (domestic animals), диких (wild animals) чи екзотичних (exotic animals) вправляти назв ах їхніх домівок (ферма, ліс чи зоопарк); називати англійською мовою тварин та їхні помешкання. Розвивати мовлення, пам'ять, мислення. Виховувати дбайливе ставлення до тваринного світу.

Обладнання: предметні дерев'яні фігурки свійських (horse, cat, dog, pig, sheep, goat, hen, cock), диких (deer, elk, hare, wolf, fox, bear, squirrel) та екзотичних тварин (elephant, giraffe, lion, hippo, turtle, camel), три «домівки» тварин.

Ігрове завдання:

Вихователь пропонує дітям розкласти фігурки тварин відповідно до того, де вони живуть в природному середовищі (ферма, ліс чи сафарі). Потрібно назвати запропоновану тварину англійською мовою й поставити у відповідний сектор.

1 рівень - назвати тварину, запропоновану вихователем, англійською мовою;

2 рівень - назвати тварину, запропоновану вихователем, англійською мовою; поставити тварину у відповідний сектор ігрового поля - свійських (domestic animals) до ферми, диких (wild animals) в ліс, екзотичних (exotic animals) в сафарі;

3 рівень - назвати тварину, запропоновану вихователем, англійською мовою; поставити тварину у відповідний сектор ігрового поля - свійських (domestic animals) до ферми, диких (wild animals) в ліс, екзотичних (exotic animals) в сафарі; назвати особливості кожної місцевості англійською мовою (дерева, озеро, пісок, квіти...)

«Who likes..?» («Хто що їсть?»)

Дидактичне завдання: закріплювати знання дітей про спосіб життя тварин, про їх харчування; систематизувати вивчений лексичний матеріал про назви тварин, овочів, фруктів; розвивати асоціативне мислення, увагу, пам'ять.

Обладнання: фігурки тварин (свійських і диких), картки із зображенням різних видів їжі для тварин - овочів та фруктів, зерна, трави, сіна.

Ігрове завдання: вихователь пропонує дітям розглянути запропоновані фігурки, назвати тварину англійською мовою. Підібрати картинку з їжею для цієї тварини, назвавши її англійською мовою та скласти речення, наприклад «A cow eats grass».

1 рівень - правильно підібрати корм для запропонованої тварини;

2 рівень - правильно підібрати корм для запропонованої тварини; назвати англійською мовою необхідні слова;

3 рівень - правильно підібрати корм для запропонованої тварини; назвати англійською мовою необхідні слова; скласти опис за зразком: «It is a hare. It's a wild animal. A hare likes to eat carrot».

«Who have..?» «Бюро знахідок»

Дидактичне завдання: закріплювати та систематизувати знання дошкільнят про частини тіла тварин, їх особливості та значення для життя тієї чи іншої істоти; розвивати мислення, мовлення дітей; виховувати дбайливе ставлення до тваринного світу.

Обладнання: фігурки тварин: свійських (domestic animals), диких (wild animals), екзотичних (exotic animals).

Ігрове завдання: дітям потрібно відшукати тваринку у бюро знахідок. Запропонувати дітям відшукати фігурки тих тварин, які підпадають під опис, зачитаний вихователем. Малята уважно слухають, співставляють сказані ознаки з тваринами і обирають ту фігурку (чи ті фігурки), що підходить під запропонований опис:

у кого є роги? (who have horns?),

чиє тіло вкрите пір'ям? (whose body is covered feather?),

у кого є копита ?(who have hoofs?),

у кого є дзьоб? (who has a bill?),

у кого тіло вкрите шерстю? (whose body is covered by wool?).

Дитина, яка найшвидше відгадає тваринку, отримує фігурку.

1 рівень - діти самостійно знаходять тварин за описом.

2 рівень - діти самостійно називають на англійській мові дитинчат тваринок.

3 рівень - діти самостійно складають запитання для дітей гравців.

«Mothers and children» («Мами-звірята та їх дитинчата»)

Дидактичне завдання: закріплювати вивчений лексичний матеріал дошкільнят про назви тварин-дорослих особин та їх дитинчат, назви членів сім'ї, назви понять співвідношення (big/small); розвивати мислення, мовлення дітей; виховувати дбайливе ставлення до тваринного світу.

Обладнання: фігурки свійських тварин (domestic animals).

Ігрове завдання: запропонувати дітям назвати англійською мовою запропоновану тваринку й назвати як називається дитинча цієї тварини по-англійськи:

Cat - kitten (кішка - кошеня),

Dog - puppy (собака - цуценя),

Sheep - lamb (вівця - ягня),

Cow - calf (корова - теля),

Horse - foal (кобила - лоша).

Вчити створювати словосполучення від назви тварини та слова «**kid**» (дитинча), зокрема: коза - козеня (a goat - a goat kid).

1 рівень - назвати дитинчат до запропонованих тварин англійською мовою;

2 рівень - назвати дитинчат до запропонованих тварин англійською мовою, розповісти про співвідношення за величиною мам-звірят та їх дитинчат (big/small), наприклад, «A mother Cat is big and a Kitten is small.»;

3 рівень - назвати дитинчат до запропонованих тварин англійською мовою, розповісти про співвідношення за величиною мам-звірят та їх дитинчат (big/small), скласти невеличку розповідь про обрану тварину, опираючись на вивчений лексичний запас. Наприклад: «It is a Dog. A Dog is a domestic animal. It is a Puppy. A Puppy is a Dog's kid. A mother Dog is big and a Puppy is small».

«Who lives in the wooden house?» («Хто в теремку живе?»)

Дидактичне завдання: закріпити вміння дітей правильно називати на англійській мові тварин. Удосконалювати навички кількісної лічби на англійській мові в межах 4 (one, two, three, four). Активізувати словниковий запас дітей назвами кольорів: червоний (red), синій (blue), зелений (green), жовтий (yellow). розвивати мовлення, увагу, мислення. Виховувати інтерес до вивчення англійської мови.

Обладнання: фігурки свійських тварин (domestic animals), «барабан», ігрове поле з кольоровими клітинками та цифрами.

Ігрове завдання:

На ігровому полі з кольоровими клітинками та цифрами розміщені фігурки тварин. Дітям потрібно розрахуватись на 1, 2, 3, 4 та поділитись на відповідні підгрупи. Вихователь крутить «барабан», називає число і колір сектору, на якому зупинилась стрілка «барабану». Після чого діти із підгрупи, номер якої відповідає цифрі, на якій зупинився «барабан», виходять і знаходять фігурку тієї тваринки, яка розміщена у відповідній клітинці. Наприклад: стрілка «барабану» зупинилась у секторі №1 червоного кольору, діти із підгрупи №1 виходять і беруть тваринку, яка розташована на червоній клітинці та цифрою 1, називають тваринку на англійській мові. Якщо підгрупа правильно знайшла і назвала тваринку на англійській мові, то діти забирають фігурку.

1 рівень - діти самостійно знаходять і називають тварин на англійській мові.

2 рівень - діти самостійно знаходять і називають тварин, а також колір клітинки, на якій розташована фігурка на англійській мові.

3 рівень - діти самостійно знаходять і називають тварин, а також колір, цифру клітинки, на якій розташована фігурка на англійській мові.

«Name the Animal» («Назви тварину»)

Дидактичне завдання: закріплювати знання дітей про тварин, вправляти у називанні тварин на англійській мові. Закріплювати вивчений лексичний матеріал. Розвивати мовлення, мислення, пам'ять. Виховувати пізнавальний інтерес.

Обладнання: ігрове поле із кольоровими квадратами та цифрами, фігурки тварин, «барабан».

Ігрове завдання:

На ігровому полі, в кожному квадраті під певною цифрою та кольором розташовано по одній тваринці. Усі діти по черзі підходять і крутять «барабан», після чого малята називають під яким сектором зупинилась стрілка (колір, цифра). Дітям потрібно знайти тваринку, яка розташована на квадраті відповідного кольору і зображеною цифрою, і назвати її на

англійській мові. Якщо дитина правильно назвала тваринку, тоді вона отримує фігурку, яку вона назвала.

1 рівень - діти правильно знаходять та називають тваринку на англійській мові.

2 рівень - дітям потрібно назвати на англійській мові колір та цифру клітинки, де була розміщена тваринка.

3 рівень - дітям пропонується назвати на англійській мові дитинча тваринки, яку обрала дитина.

«Count up» («Порахуй на якому місці»)

Дидактичне завдання: закріплювати навички дітей кількісної лічби в межах 10 на англійській мові. Вправляти дітей у називанні тварин на англійській мові. Розвивати мовлення, мислення.

Обладнання: ігрове поле, фігурки тварин.

Ігрове завдання:

Діти заплющують очі, вихователь тим часом викладає на ігровому полі в ряд фігурки тварин. Дітям пропонується порахувати тварин спочатку кількісною, а потім порядковою лічбою та назвати, на якому місці знаходиться названа вихователем тваринка.

1 рівень - дітям пропонується порахувати тварин порядковою, кількісною лічбою в межах 5 та назвати, на якому місці знаходиться названа вихователем тваринка.

2 рівень - дітям потрібно порахувати тварин порядковою, кількісною лічбою в межах 10 та назвати, на якому місці знаходиться названа вихователем тваринка.

3 рівень - дітям потрібно порахувати тварин зворотною порядковою лічбою в межах 10 та назвати, на якому місці знаходиться названа вихователем тваринка.

«Name big and small» («Назви великого та маленького»)

Дидактичне завдання: удосконалювати вміння дітей порівнювати предмети за величиною, висотою. Вправляти дітей у називанні на англійській мові величин: великий (big) - маленький (small), високий (high) - низький (short). Розвивати мислення, увагу. Виховувати самостійність.

Обладнання: фігурки тварин.

Ігрове завдання: дітям пропонується порівняти пари тварин за висотою та величиною, назвати найбільшу та найменшу тварину на англійській мові.

1 рівень - діти самостійно порівнюють фігурки тварин та правильно вживають у мовленні назви величин на англійській мові.

2 рівень - діти самостійно порівнюють фігурки тварин та правильно вживають у

мовленні назви величин на англійській мові, а також називають частини тіла тварин на англійській мові.

3 рівень - діти самостійно порівнюють фігурки тварин та правильно вживають у мовленні назви величин на англійській мові, а також складають прості речення, наприклад: «The dog is big».

«Step by the field» («Крокуємо полем»)

Дидактичне завдання: удосконалювати навички кількісної лічби в межах 10 на англійській мові. Активізувати словник дітей словами-назвами з орієнтування у просторі: спереду (at the front) - ззаду (behind), вверху (above) - внизу (below), ліворуч (to the left) - праворуч (on the right) і т. д. Розвивати мислення, увагу. Виховувати організованість.

Обладнання: ігрове поле, фігурки тварин.

Ігрове завдання:

Дітям пропонується обрати по одній тваринці та рухатись ними по ігровому полю за вказівками вихователя. Дитина, яка невірно рухається тваринкою по ігровому полю за вказівками вихователя, вибуває з гри.

1 рівень - діти виконують ігрові дії за допомогою вихователя.

2 рівень - діти виконують ігрові дії за вказівками вихователя в межах лічби до 5.

3 рівень - діти виконують ігрові дії за вказівками вихователя в межах лічби до 10.

«One - many» («Один - багато»)

Дидактичне завдання: закріплювати вміння дітей порівнювати множини, а також вживати на англійській мові такі поняття, як «один» (one) - «багато» (many).

Удосконалювати вміння порівнювати множини. Розвивати мислення, увагу. Виховувати самостійність.

Обладнання: ігрове поле, фігурки тварин.

Ігрове завдання:

Діти заплющують очі, а вихователь тим часом викладає перед дітьми в різних секторах ігрового поля різну кількість тваринок: в одному секторі – одну, а в іншому – багато. Дітям потрібно визначити в яких секторах тварин багато, а в яких – одна.

1 рівень – діти порівнюють множини за допомогою навідних запитань вихователя та вживають у мовленні поняття «один» (one) – багато (many).

2 рівень – діти самостійно порівнюють множини та називають, яких тварин «багато», а яких – «один» на англійській мові.

3 рівень – діти самостійно порівнюють множини та називають, яких тварин «багато», а яких – «один» на англійській мові. А також дітям пропонується порахувати тварин, яких багато, на англійській мові кількісною лічбою.

«Who is superfluous» («Хто зайвий?»)

Дидактичне завдання: закріплювати вміння дітей класифікувати тварин на 3 категорії: свійських (domestic animals), диких (wild animals) чи екзотичних (exotic animals). Вправляти

дітей у називанні тварин на англійській мові. Розвивати мовлення, пам'ять, мислення. Виховувати дбайливе ставлення до тваринного світу.

Обладнання: дерев'яні іграшки-тварини.

Ігрове завдання:

Діти заплющують очі, вихователь тим часом розташовує перед дітьми тварин однієї категорії, наприклад свійських (wild animals), а серед них – одну або декілька зайвих тварин іншого класу, наприклад, екзотичних тварин (exotic animals). Діти повинні знайти зайву тварину та назвати її на англійській мові. Якщо дитина правильно виконала завдання, тоді вона забирає фігурку.

1 рівень – діти за допомогою навідних запитань вихователя знаходять зайву тваринку та називають її на англійській мові.

2 рівень – діти самостійно знаходять зайву тваринку, називають її та класифікацію, до якої вона відноситься, на англійській мові.

3 рівень – діти самостійно знаходять зайву тваринку, називають її та класифікацію, до якої вона відноситься, на англійській мові. А також дітям пропонується назвати усіх інших тварин спільної категорії на англійській мові.

«Who is the first?» («Хто перший?»)

Дидактичне завдання: закріпити назви свійських, диких, екзотичних тварин на англійській мові. Розвивати увагу, мислення, пам'ять. Виховувати дбайливе ставлення до тварин.

Обладнання: ігрове поле, фігурки тварин.

Ігрове завдання:

На ігровому полі розміщені фігурки тварин. Діти поділені на 2-і підгрупи. Вихователь називає тваринку на англійській мові, діти з двох команд по черзі біжать до столика і беруть ту фігурку, яку назвав педагог. Перемагає та команда, у кого більше тваринок.

1 рівень - діти самостійно знаходять тваринку за командою вихователя.

2 рівень - діти самостійно знаходять тваринку за командою вихователя, а також називають, до якої категорії належить фігурка: свійські тварини (domestic animals), дикі тварини (wild animals), екзотичні тварини (exotic animals).

3 рівень - діти самостійно знаходять тваринку за командою вихователя, а також називають, чим живиться обрана тваринка.

«Know after description» («Впізнай за описом»)

Дидактичне завдання: закріпити знання дітей про особливості зовнішнього вигляду, поведінки тварин. Удосконалювати вміння дітей називати тварин за описом вихователя на англійській мові. Продовжувати вчити дітей чути і розуміти слова-назви частин тіла, кольорів, продуктів харчування на англійській мові. Розвивати мислительні операції (аналіз, синтез, порівняння), мовлення, увагу. Виховувати гуманне ставлення до тварин.

Обладнання: ігрове поле, фігурки тварин.

Ігрове завдання:

На ігровому полі розміщені фігурки тварин, діти сидять півколом. Вихователь описує тваринку, наприклад: «This animal is a real people's friend. It is a domestic animal. It has **4 legs and a tail. When it see a cat, it says "Woof, woof"**. Дитина, яка відгадала про яку тваринку йде мова, називає її на англійській мові та забирає фігурку. Малята, у яких найбільша кількість фігурок, перемагають.

1 рівень - діти самостійно відгадають і називають тварин, які описує вихователь.

2 рівень - діти самостійно відгадають і називають тварин, які описує вихователь. А також пропонується зобразити за допомогою жестів, рухів, міміки особливості поведінки тварин.

3 рівень - дітям пропонується замість вихователя стати ведучим та самостійно описати тваринку для гравців.

«What is missing?» («Чого не стало?»)

Дидактичне завдання: закріпити в активному словнику дітей слова-назви тварин на англійській мові. Розвивати зорову пам'ять, увагу, мовлення. Виховувати любов до тварин.

Обладнання: ігрове поле, фігурки тварин.

Ігрове завдання:

Вихователь виставляє перед дітьми на ігровому полі 4-5 тваринок, діти їх називають. Малятам пропонується заплющити очі, а педагог тим часом забирає одну фігурку. Дошкільнятам потрібно назвати на англійській мові ту тваринку, яку сховав вихователь. Дитина, яка правильно назвала тваринку, забирає її собі.

1 рівень - діти самостійно називають тварин, яких не стало, на англійській мові.

2 рівень - діти самостійно називають тварин, яких не стало, на англійській мові. А також пропонується визначити, до якої категорії відноситься тваринка: свійські тварини (domestic animals), дикі тварини (wild animals) чи екзотичні тварини (exotic animals).

3 рівень - діти самостійно називають тварин, яких не стало, на англійській мові та складають прості речення з ними.

«What color the house?» («Якого кольору будиночок?»)

Дидактичне завдання: закріпити в активному словнику дітей слова-назви кольорів на англійській мові. Розвивати мовлення, мислення, пам'ять. Виховувати пізнавальний інтерес.

Обладнання: ігрове поле з кольоровими клітинками, фігурки тваринок, «барабан».

Ігрове завдання:

На ігровому полі в кожній клітинці розташовані фігурки тварин. Діти по черзі крутять «барабан», називають цифру, на якій зупинилась стрілка «барабану», та шукають на ігровому полі клітинку із відповідною цифрою. Після чого малятам пропонується назвати колір клітинки на англійській мові. Якщо дитина правильно виконала завдання, то вона отримує фігурку тварини, яка стояла на клітинці відповідного кольору.

1 рівень - діти самостійно називають колір клітинки на англійській мові.

2 рівень - діти називають колір клітинки та цифру на англійській мові.

3 рівень - діти називають колір клітинки, цифру та фігурку тварини на англійській мові.

«A pet-shop» («Зоомагазин»)

Дидактичне завдання: закріпити знання дітей про особливості зовнішнього вигляду, поведінки тварин. Удосконалювати вміння дітей складати прості речення, описуючи тварин на англійській мові. Продовжувати вчити дітей вживати у мовленні слова-назви частин тіла, кольорів, продуктів харчування на англійській мові. Розвивати мислення, мовлення, увагу. Виховувати гуманне ставлення до тварин.

Обладнання: ігрове поле, фігурки тварин, «магазин».

Ігрове завдання:

На вітрині магазину розміщені фігурки тварин. Для того, щоб придбати фігурки тваринок, дітям потрібно їх описати за допомогою 3-4 простих речень на англійській мові. Якщо дитина виконала завдання правильно, вона отримує фігурку тварини, яку вона описала.

1 рівень - діти описують тварин за допомогою запитань вихователя.

2 рівень - діти самостійно описують тварин.

3 рівень - діти самостійно описують тварин, імітуючи їх особливості поведінки.

«In a zoo» («В зоопарку»)

Дидактичне завдання: виявити рівень знань дітей щодо значення слів-назв тварин на англійській мові. Удосконалювати вміння дітей імітувати особливості поведінки тварин. Розвивати увагу, мовлення. Виховувати дбайливе ставлення до тварин.

Обладнання: ігрове поле, фігурки тварин.

Ігрове завдання:

Вихователь називає тварину, наприклад: «a cat». Дітям потрібно зобразити за допомогою рухів, жестів, міміки поведінку тваринки, яку назвав вихователь. Діти, які не правильно зрозуміли значення назви тварини на англійській мові, вибувають з гри. Малята, які правильно зрозуміли педагога і найкраще зімітували поведінку названої тваринки, перемагають і отримують фігурку.

1 рівень - діти самостійно імітують поведінку названих педагогом тварин.

2 рівень - діти самостійно імітують поведінку названих вихователем тварин та розповідають, чим вони живляться.

3 рівень - діти самостійно імітують поведінку названих вихователем тварин, називають їх дитинчат та розповідають, чим вони живляться на англійській мові.

«Please» («Будь ласка»)

Дидактичне завдання: закріпити вміння дітей правильно називати на англійській мові тварин, поєднуючи із проханням «please». Удосконалювати навички правильної вимови вивченого лексичного матеріалу. Розвивати вміння висловлювати прохання як українською, так і англійською мовою. Виховувати елементарну культуру спілкування дошкільнят, інтерес до вивчення англійської мови.

Обладнання: фігурки свійських тварин (domestic animals), диких тварин (wild animals), екзотичних тварин (exotic animals), ігрове поле з кольоровими клітинками та цифрами.

Ігрове завдання:

Вихователь дає наказ дитині взяти ту чи іншу фігурку, розташовану на ігровому полі, але можна взяти лише тоді, коли прозвучить прохальне слово «please». Наприклад, коли вихователь каже «Give me a pig, please.», дитина бере фігурку свинки і дає її вихователю. А коли звучить «Give me a pig.», дитина не бере фігурку.

1 рівень – дитина бере фігурку, на яку вкаже педагог, обов'язково включаючи в своє прохання слово «please»; учасник має зобразити тварину мовою жестів, рухів, міміки.

2 рівень – вихователь обирає ведучого, який буде давати аналогічні вказівки іншим дітям, використовуючи прохальну формулу «please» та зображувальні засоби.

3 рівень – дитина, яка буде виконувати завдання, має використати всі свої знання з англійської мови щодо запропонованої педагогом чи ведучим тваринки. Наприклад, «It is a wolf. A wolf is a wild animal. It lives in the forest. A wolf is grey».

«Think of a rhyme» («Добери риму»)

Дидактичне завдання: вчити дітей добирати на англійській мові співзвучні слова – рими до запропонованих назв тварин. Активізувати словниковий запас дітей назвами тварин різних категорій та назвами кольорів. Розвивати мовлення, увагу, мислення, пам'ять. Виховувати бажання вивчати англійську мову.

Обладнання: фігурки свійських тварин, лісових та екзотичних звірят, ігрове поле.

Ігрове завдання:

Вихователь пропонує дібрати до запропонованої тварини слово – назву іншої тварини, назву кольору чи іншого вивченого слова, співзвучного із вихідним словом. Слово можна запропонувати як відгадку до загадки, за допомогою лічилочки. Наприклад:

Frog – dog;

Cat – rat;

Mouse – house;

Pig – pink;

Fox – box;

Hare – bear;

Cock – dog;

Horse – nose.

1 рівень – діти знаходять риму до запропонованого слова з допомогою вихователя.

2 рівень - діти самостійно знаходять співзвучне слово до обраної назви тваринки.

3 рівень - діти самостійно знаходять співзвучне слово до обраної назви тваринки, поєднують цих два слова у речення. Наприклад, «A hare and a bear live in the forest».

«What can...do?» («Що робить...?»)

Дидактичне завдання: закріпити та активізувати лексичний запас слів у дітей назвами рухів та дій, які можуть виконувати ті чи інші тварини. Розвивати мовлення, увагу, мислення, пам'ять, вміння асоціювати тварину з виконанням конкретних дій. Виховувати бажання вивчати англійську мову.

Обладнання: фігурки свійських тварин, лісових та екзотичних звірят, ігровий барабан.

Ігрове завдання:

На ігровому барабані стоять фігурки тварин різних категорій (домашні, лісові, екзотичні.) Дитина-учасник крутить барабан. Коли стрілка зупиняється, то буде вказувати на конкретну тварину. Дитина повинна дібрати усі відомі дієслова - назви рухів та дій, які дана тварина може виконувати (to go, to run, to jump, to sleep, to fly, to stand, to sit). Наприклад, «It is a cat. A cat can run, go and sleep.»

1 рівень - дитина-учасник підбирає до обраної тварини притаманні їй слова на позначення руху з допомогою інших дітей чи вихователя

2 рівень - дитина-учасник підбирає до обраної тварини притаманні їй слова на позначення руху самостійно.

3 рівень - дитина-учасник підбирає до обраної тварини притаманні їй слова на позначення руху самостійно, даючи відповідь у формі коротенької розповіді, зазначеної в описі ігрового завдання.

«Attention! Search!» («Увага! Розшук!»)

Дидактичне завдання: закріпити вміння дошкільнят відгадувати тварину за описом, де зазначаються місце проживання, колір, розмір, особливості зовнішнього вигляду, як «говорить» тварина. Вчити практично використовувати вивчений та засвоєний лексичний матеріал. Розвивати мовлення, увагу, мислення, вміння співставляти та аналізувати отриману інформацію та знання. Виховувати дбайливе ставлення до тварин.

Обладнання: фігурки свійських тварин, лісових та екзотичних звірят, ігрове поле, аркуші паперу із «оголошеннями».

Ігрове завдання:

Вихователь зачитує дітям «оголошення», в якому описується тваринка за конкретними ознаками: де живе, що їсть, колір хутра, розмір (велика чи маленька), інші особливості зовнішнього вигляду. Наприклад: «Hello! I search one little animal. It lives in the forest. This animal has long ears and a short tail. It's colour is grey in summer and white in winter. Who knows this animal?»

1 рівень - педагог зачитує опис тварини з «оголошення», діти уважно слухають і вибирають відповідь серед запропонованих фігурок, де є фігурка тієї тварини, про яку читав вихователь;

2 рівень - педагог зачитує опис тварини з «оголошення», діти уважно слухають і вибирають відповідь самостійно, без підказок, співставляючи всі характеристики опису в одне ціле;

3 рівень - діти самостійно складають «оголошення» за допомогою вчителя і загадують один одному тварину, яка «розшукується».

«Who is friends of what letter?» («Хто з якою літерою дружить?»)

Дидактичне завдання: закріпити знання дошкільнят про тварин, їх класифікацію на свійські, дикі та екзотичні; особливості їх зовнішнього вигляду та харчування. Вчити виділяти першу літеру, з якої починається назва вказаної тварини, вимовляти її артикуляційно правильно. Розвивати мовлення, артикуляцію дошкільнят. Виховувати інтерес до вивчення англійської мови.

Обладнання: фігурки тварин, ігрове поле, «барабан» із стрілкою.

Ігрове завдання:

На ігровому барабані стоять фігурки тварин різних категорій (домашні, лісові, екзотичні.) Дитина-учасник крутить стрілку барабану. Коли стрілка зупиняється, то буде вказувати на конкретну тварину. Завдання дитини - назвати тварину, на яку вказала стрілка «барабана», англійською мовою, назвати чітко і правильно першу літеру, з якої починається назва. Наприклад, стрілка вказала на лисичку. Відповідь дитини має бути такою: «It is a fox. The first letter is F».

1 рівень - дитина-учасник називає тварину, та першу літеру з її назви;

2 рівень - дитина-учасник називає тварину, та першу літеру з її назви, розповідає все, що знає про цю тварину англійською мовою;

3 рівень – дитина-учасник називає тварину, та першу літеру з її назви, а також називає будь-яке слово, яке починається на дану літеру.

«Fold a story» («Склади розповідь»)

Дидактичне завдання: закріпити знання дошкільнят про тварин, їх класифікацію на свійські, дикі та екзотичні; особливості їх зовнішнього вигляду та харчування. Розвивати вміння узагальнювати свої знання у вигляді складання розповіді за запропонованою вихователем темою. Розвивати мовлення, мислення, увагу. Виховувати інтерес до вивчення іноземної мови.

Обладнання: фігурки тварин, ігрове поле, «барабан» із стрілкою.

Ігрове завдання:

Педагог пропонує дітям скласти розповідь про певну тварину на тему «День народження». На ігровому барабані стоять фігурки тварин різних категорій (домашні, лісові, екзотичні.) Дитина-учасник крутить стрілку барабану. Коли стрілка зупиняється, то буде вказувати на конкретну тварину. Завдання дитини – назвати тварину, на яку вказала стрілка «барабана», англійською мовою та скласти розповідь про те, що в цієї тваринки день народження, хто до неї прийшов на свято, що подарували і т.д. Наприклад: «It is a monkey. Monkey is an exotic animal. Monkey has a birthday. It has friends: an elephant, a giraffe, a lion, a hippo, a turtle. They present a monkey many bananas».

1 рівень – дитина-учасник складає розповідь про день народження тваринки за допомогою педагога;

2 рівень – дитина-учасник складає розповідь про день народження тваринки самостійно, педагог при необхідності допомагає;

3 рівень – кілька дітей поєднують свої розповіді в одну велику, вихователь допомагає за необхідністю.

II блок

«На гостини до звірят»

«Звірята, звірята, де ваша хата?»

Дидактичне завдання: закріплювати знання про те, де живуть тварини. Вчити дітей розрізняти диких, свійських та екзотичних тварин. Розвивати пам'ять, зосередженість. Виховувати бережне ставлення до тварин.

Обладнання: іграшки - тварини, ігрове поле.

Ігрове завдання:

Дітям пропонується набір екзотичних, свійських та диких тварин, яких малюкам потрібно розташувати на ігровому полі за місцем «проживання».

1 рівень: відібрати свійських тварин та розташувати їх на ігровому полі у зоні «Подвір'я бабусі Одарки».

2 рівень: відібрати диких, свійських тварин та розташувати їх на ігровому полі у зонах «Подвір'я бабусі Одарки» та «Ліс».

3 рівень: розташувати самостійно диких, свійських та екзотичних тварин у відповідних зонах ігрового поля: «Ліс», «Подвіря бабусі Одарки» та «Африканська савана».

«Хто зайвий?»

Дидактичне завдання: закріплювати вміння дітей розрізняти диких, свійських та екзотичних тварин. Розвивати логічне мислення, увагу, мовлення.

Обладнання: дерев'яні іграшки-тварини.

Ігрове завдання:

Діти заплющують очі, вихователь тим часом розташовує перед дітьми тварин однієї категорії, наприклад свійських, а серед них - одну або декілька зайвих тварин іншого класу. Діти повинні знайти зайву тварину.

1 рівень: дітям пропонується знайти одну дику тварину серед свійських тварин.

2 рівень: дітям потрібно знайти дві свійські тварини серед диких лісових звірів.

3 рівень: дітям пропонується знайти одну свійську та одну екзотичну тварини серед диких звірів.

«Звіряткові ласощі»

Дидактичне завдання: закріпити знання дітей про диких, свійських та екзотичних тварин,

про особливості їх існування та про те, чим вони харчуються. Розвивати мовлення, мислення, увагу. Виховувати бережне ставлення до тварин.

Обладнання: ігрове поле, дерев'яні іграшки-тварини.

Ігрове завдання:

Діти по черзі заплющують очі та вибирають будь-яку тварину, яка розміщена на ігровому полі. Після чого малятам потрібно розповісти про те, де живе і чим живиться обрана тварина.

1 рівень: розповісти про те, де живе і чим живиться тварина.

2 рівень: розповісти про те, де живе, чим живиться тварина і самостійно визначити, до яких тварин належить обрана тварина: до хижаків чи травоїдних.

3 рівень: розповісти про те, де живе і чим живиться тварина та відповісти на запитання: «Яку користь приносить людям?»

«Я веселий чарівник, перетворюватись звик»

Дидактичне завдання: закріплювати знання дітей про тварин різних категорій, особливості їх поведінки. Удосконалювати вміння імітувати особливості поведінки тварин за допомогою жестів, міміки, інтонації. Розвивати мовлення, мислення, уяву.

Обладнання: ігрове поле з іграшками-тваринами, капелюшок.

Ігрове завдання:

Дітям пропонується приміряти «чарівний капелюшок», що допоможе перетворитися на тваринку. Усі діти закривають очі, а дитина-пантоміма одягає капелюшок, обирає будь-яку тварину з ігрового поля, обертається навколо себе, знімає його і за допомогою пантоміми показує тварину, яку вона обрала. Діти відгадують.

Творче завдання: якщо діти не можуть відгадати тварину, яку зображує дитина-пантомім, тоді малятам пропонується відгадати загадку про тварину.

«Чий це лапки, чий це хвостик, впізнали, діти, чий це носик?»

Дидактичне завдання: закріпити і розширити знання дітей про диких тварин, характерні ознаки, їх зовнішній вигляд та спосіб життя. Вправляти дітей у називанні частин тіла та їх роль у житті тварин. Розвивати мислення, мовлення. Виховувати пізнавальний інтерес.

Обладнання: іграшки-тварини, мішечок.

Ігрове завдання:

Дітям по черзі пропонується обрати будь-яку тварину з «чарівного мішечка» та розповісти про особливості будови тіла, зовнішнього вигляду, поведінки обраної тварини.

1 рівень: діти обирають одну тваринку та розповідають про особливості будови тіла.

2 рівень: діти обирають одну тваринку та розповідають про особливості її будови тіла, зовнішнього вигляду, особливості поведінки обраної тварини.

3 рівень: дітям пропонується обрати дві тваринки, розповісти про особливості їхньої будови тіла, визначити спільні та відмінні ознаки обраних тварин.

«Кого не стало»

Дидактичне завдання: удосконалювати вміння дітей називати та розрізняти тварин. Розвивати зорову пам'ять, увагу. Виховувати гуманне ставлення до тваринного світу.

Обладнання: фігурки тварин, ігрове поле.

Ігрове завдання:

Вихователь викладає перед дітьми в ряд фігурки тварин, діти їх називають. Потім діти заплющують очі, вихователь ховає одну тваринку. Малятам потрібно назвати тваринку, якої не стало. Дітина-переможець отримує тваринку, яку вона відгадала.

1 рівень: дітям пропонується назвати тваринку, якої не стало, серед 4.

2 рівень: дітям потрібно назвати тваринку, якої не стало, серед 5 фігурок.

3 рівень: дітям потрібно назвати тваринку, якої не стало, на англійській мові.

«Зоомагазин»

Дидактичне завдання: закріпити знання дітей про свійських, диких, екзотичних тварин. Удосконалювати вміння дітей описувати зовнішній вигляд тварин, особливості їх поведінки, способу існування. Розвивати мовлення, мислення, увагу. Виховувати дбайливе ставлення до тварин.

Обладнання: ігрове поле, фігурки тварин.

Ігрове завдання:

Перед дітьми виставлені фігурки тварин. Дітям пропонується «придбати» тваринку, для цього малятам потрібно назвати та описати її за допомогою 3-4 речень.

1 рівень: діти складають описову розповідь з 3-4 речень за допомогою запитань вихователя.

2 рівень: діти самостійно складають описову розповідь з 4-5 речень.

3 рівень: діти складають описову розповідь, використовуючи у мовленні порівняльні звороти.

III блок

«Побалакаємо про звірят та їх веселих малят»

«Лагідні слова»

Дидактичне завдання: удосконалювати вміння дітей утворювати зменшувально-пестливі форми іменників. Розвивати мислення, мовлення, увагу. Виховувати любов до природи.

Обладнання: ігрове поле, іграшки-тварини.

Ігрове завдання:

Діти мають утворити зменшувально-пестливі форми іменників: лист - листочок, ліс - лісочок, білка - білочка, заєць - зайчик, вовк - вовчик, їжак - їжачок, півень - півник, кріль - кролик, корова - корівка тощо.

1 рівень - діти самостійно утворюють зменшувально-пестливі форми іменників.

2 рівень - діти самостійно утворюють зменшувально-пестливі форми іменників в множині.

3 рівень – діти самостійно утворюють зменшувально-пестливі форми іменників та складають з ними словосполучення.

«Мої асоціації»

Дидактичне завдання: вправляти дітей у побудові порівняльних зворотів. Розвивати зв'язне мовлення, логічне мислення, уяву. Виховувати самостійність.

Обладнання: іграшки-тваринки.

Ігрове завдання:

Дітям пропонується за допомогою вихователя побудувати порівняльні звороти, що характеризують поведінку різних тварин. Наприклад: зайчик білий, як сніг; зайчик тремтить, як листок; білочка прудка, як вітер; білочка запаслива, як хазяйка; мороз злий, як вовк; ліс застиг, мов уві сні та ін.

1 рівень – діти будують порівняльні звороти за допомогою запитань вихователя.

2 рівень – діти самостійно будують порівняльні звороти.

3 рівень – діти самостійно будують порівняльні звороти та складають з ними речення.

«Перетворення слів»

Дидактичне завдання: удосконалювати вміння дітей добирати слова-антоніми. Розвивати уважність, мовлення, мислення. Виховувати зосередженість.

Обладнання: іграшки-тваринки.

Ігрове завдання: вихователь пропонує побудувати пари з тварин, пов'язуючи їх спільною ознакою з протилежним значенням. Наприклад:

- Ведмідь великий, а...
- Вовк злий, а...
- Білочка спритна, а...
- Черепаха повільна, а...
- Коза весела, а...
- Собака хоробра, а...
- Жираф високий, а... та ін.

1 рівень: діти виконують ігрове завдання за допомогою запитань вихователя.

2 рівень: діти самостійно називають слова-антоніми.

3 рівень: діти самостійно складають речення із словами-антонімами.

«Лісові слова»

Дидактичне завдання: вправляти дітей в добиранні іменників до прикметників; розвивати мислення, мовлення. Виховувати любов до природи, лісу та його мешканців.

Обладнання: іграшки-тварини.

Ігрове завдання:

Вихователь пропонує здійснити подорож до лісу, озирнутися навколо та разом пограти у гру з «лісовими» словами:

- Маленька... (білочка).
- Полохливий... (зайчик).
- Спритна... (сорока).
- Хитра... (лисиця).
- Злий...(вовк).
- Кошлатий...(ведмідь).
- Високий...(жираф).
- Хорбрый...(лев) та ін.

Творче завдання: запропонувати дітям з утворених словосполучень скласти прості речення.

«Упізнай за описом»

Дидактичне завдання: удосконалювати вміння дітей складати описові розповіді про свійських та диких тварин; вчити знаходити тваринок за описом. Розвивати монологічне мовлення, увагу, мислення. Виховувати гуманне ставлення до тварин.

Обладнання: ігрове поле, фігурки із зображенням тварин.

Ігрове завдання:

Вихователь за допомогою лічилки викликає одну дитину, яка обирає будь-яку тваринку з ігрового поля, поки усі інші гравці заплющили очі. Дитина, яка обрала тваринку, повинна заховати тваринку та скласти про неї описову розповідь. Після того, як діти відгадають про кого була складена описова розповідь, дитина повертає тваринку на ігрове поле.

1 рівень: діти складають описову розповідь за допомогою навідних запитань вихователя.

2 рівень: діти самостійно складають описову розповідь.

3 рівень: діти самостійно складають описову розповідь, використовуючи у мовленні порівняльні звороти.

«Хто з якою літерою дружить»

Дидактичне завдання: вправляти дітей у визначенні першого звука у словах-назвах тварин. Удосконалювати звуковимову дітей. Розвивати мовлення, мислення.

Обладнання: ігрове поле, фігурки тварин, «барабан».

Ігрове завдання:

Дитина крутить «барабан», називає число і колір сектору, на якому зупинилась стрілка «барабану». Після чого дитині пропонується знайти на ігровому полі відповідну фігурку, визначаючи та називаючи перший звук у назві обраної дитиною тваринки.

1 рівень: діти називають перший звук у словах-назвах тварин.

2 рівень: діти називають перший звук у словах-назвах тварин та визначають, який він: голосний чи приголосний.

3 рівень: діти називають перший звук у словах-назвах тварин, визначають, який він: голосний чи приголосний, а також визначають кількість складів у слові.

«Хто зайвий?»

Дидактичне завдання: удосконалювати уміння дітей узгоджувати іменники з дієсловами. Закріплювати навички дітей класифікування тварин за спільною ознакою. Розвивати мовлення, мислення, увагу. Виховувати організованість.

Обладнання: ігрове поле, фігурки тварин.

Ігрове завдання:

Вихователь виставляє перед дітьми фігурки тваринок, які об'єднані певною спільною ознакою, та одну зайву тваринку, яка не відповідає спільній ознаці. Після чого педагог називає дітям спільну ознаку. Малятам потрібно знайти тваринку, яка не підлягає загальній ознаці. Дитина, яка найшвидше знайшла тваринку перемагає.

1 рівень: дітям пропонується знайти зайву тваринку серед 3 фігурок.

2 рівень: дітям пропонується знайти зайву тваринку серед 5 фігурок.

3 рівень: дітям пропонується знайти зайву тваринку серед 5 фігурок, називаючи протилежну ознаку.

«Хто що робить?»

Дидактичне завдання: удосконалювати вміння дітей узгоджувати іменники з дієсловами. Розвивати мовлення, мислення, увагу.

Обладнання: ігрове поле, фігурки тварин, «барабан».

Ігрове завдання:

На ігровому полі з кольоровими клітинками та цифрами розміщені фігурки тварин. Кожна дитина крутить «барабан», називає число і колір сектору, на якому зупинилась стрілка «барабану». Дітям пропонується знайти тваринку на ігровому полі, яка розміщена на квадраті відповідного кольору та цифри, та підібрати до її назви найбільшу кількість слів-назв дій.

1 рівень: діти самостійно називають та узгоджують іменники з дієсловами.

2 рівень: дітям узгоджують іменники з дієсловами в множині.

3 рівень: діти узгоджують іменники з дієсловами, складаючи з ними прості речення.

«Теремок»

Дидактичне завдання: удосконалювати вміння дітей виділяти і називати тварин із спільною ознакою. Закріплювати вміння узгоджувати іменник з прикметниками. Розвивати мовлення, мислення, увагу.

Обладнання: будиночок, фігурки тварин, ігрове поле, «барабан».

Ігрове завдання:

На ігровому полі з кольоровими клітинками та цифрами розміщені фігурки тварин. Вихователь крутить «барабан», називає число і колір сектору, на якому зупинилась стрілка «барабану».

Вихователь за допомогою лічилки обирає дитину – «господаря» теремка, який обирає на ігровому полі фігурку і ставить в будиночку. Кожна наступна дитина крутить «барабан», називає число і колір сектору, на якому зупинилась стрілка «барабану» і знаходить на ігровому полі відповідну тваринку. З обраними тваринками потрібно визначити спільну рису, особливість, яка пов'язана з тваринкою-господарем теремка, лише тоді тваринка потрапляє до теремка.

1 рівень – дітям пропонується визначити та назвати спільну ознаку та скласти словосполучення (іменник + прикметник).

2 рівень – дітям пропонується визначити та назвати спільну ознаку та скласти словосполучення (іменник + прикметник), а також просте речення.

3 рівень – дітям пропонується скласти невелику розповідь про звірят, які об'єднані спільною ознакою.

IV блок

«Математичні цікавинки»

«Хто на якому місці?»

Дидактичне завдання: удосконалювати навчки порядкової лічби в межах 10. Закріпити знання дітей про порядок чисел у числовому ряді. Розвивати мислення, увагу. Виховувати самостійність.

Обладнання: фігурки тварин, ігрове поле.

Ігрове завдання:

Діти заплющують очі, вихователь тим часом викладає на ігровому полі в ряд фігурки тварин. Дітям пропонується порахувати тварин спочатку кількісною, а потім порядковою лічбою та назвати, на якому місці знаходиться названа вихователем тваринка.

1 рівень: дітям пропонується порахувати тварин порядковою, кількісною лічбою в межах 5 та назвати, на якому місці знаходиться названа вихователем тваринка.

2 рівень: дітям потрібно порахувати тварин порядковою, кількісною лічбою в межах 10 та назвати, на якому місці знаходиться названа вихователем тваринка.

3 рівень: дітям потрібно порахувати тварин зворотною порядковою лічбою в межах 10 та назвати, на якому місці знаходиться названа вихователем тваринка.

«Великий - маленький»

Дидактичне завдання: удосконалювати вміння дітей порівнювати предмети за величиною, висотою. Розвивати мислення, увагу. Виховувати самостійність.

Обладнання: фігурки тварин.

Ігрове завдання: дітям пропонується порівняти пари тварин за висотою та величиною, назвати найбільшу та найменшу тварину.

1 рівень: дітям пропонується порівняти дві тваринки за величиною.

2 рівень: дітям потрібно порівняти 3 тварини за величиною та визначити серед них найбільшу та найменшу.

3 рівень: дітям пропонується порівняти 5 тварин і більше за величиною та визначити серед них найбільшу та найменшу.

«Весела подорож»

Дидактичне завдання: удосконалювати навички порядкової лічби в межах 10. Закріпити навички орієнтування у просторі. Розвивати мислення, увагу. Виховувати організованість.

Обладнання: ігрове поле, фігурки тварин.

Ігрове завдання:

Дітям пропонується обрати по одній тваринці та рухатись ними по ігровому полю за вказівками вихователя.

1 рівень: діти виконують ігрові дії за допомогою вихователя.

2 рівень: діти виконують ігрові дії за вказівками вихователя в межах лічби до 5.

3 рівень: діти виконують ігрові дії за вказівками вихователя в межах лічби до 10.

«Один - багато»

Дидактичне завдання: закріпити знання дітей про поняття «один», «багато». Удосконалювати вміння порівнювати множини. Розвивати мислення, увагу. Виховувати самостійність.

Обладнання: ігрове поле, фігурки тварин.

Ігрове завдання:

Діти заплющують очі, а вихователь тим часом викладає перед дітьми в різних секторах ігрового поля різну кількість тваринок: в одному секторі – одну, а в іншому – багато. Дітям потрібно визначити в яких секторах тварин багато, а в яких – один.

1 рівень: діти порівнюють множини за допомогою навідних запитань вихователя.

2 рівень: діти самостійно порівнюють множини та називають, яких тварин багато, а яких – один.

3 рівень: дітям пропонується порівняти кількість тварин, розміщених у трьох секторах та визначити яких тварин тільки «один», «багато» та «найбільше».

«Звірята й Колобок»

Дидактичне завдання: удосконалювати вміння дітей орієнтуватися в послідовності числового ряду. Продовжувати формувати навички порядкової лічби. Розвивати мислення, увагу. Виховувати кмітливість, любов до народних казок.

Обладнання: ігрове поле, фігурки тварин.

Ігрове завдання:

Діти разом з вихователем пригадують зміст казки «Колобок». Дорослий питає малюків, чи є серед персонажів цієї казки тварини. Дітям пропонується вибрати серед фігурок тварин — героїв казки. Малюки виконують завдання, після чого педагог просить відповісти на запитання.

Запитання для гри:

- Хто зустрівся Колобку першим? (Зайчик.)
- Хто був другим звіром, який вибіг назустріч Колобку? (Вовк.)
- Хто був третім, з ким зустрівся Колобок? (Ведмідь.)
- Хто був четвертим? (Листка.)
- Скільки всього тварин стрілося Колобку в казці? (Четверо.)

Педагог просить дітей поставити фігурки звірят на ігровому полі в ряд у тій послідовності, у якій вони з'являються в казці, та порахувати їх, використовуючи порядкову лічбу: «Перший — зайчик, другий — вовк, третій — ведмідь, четверта — лисичка».

Ускладнення: запропонувати дітям назвати тих звірят, які відповідають певному порядковому числу:

- Хто стоїть першим? (Зайчик).
- Хто стоїть другим? (Вовк) і т.д.

«Веселі хованки»

Дидактичне завдання: закріпити уміння дітей орієнтуватися у просторі. Удосконалити вміння діяти з предметними картинками за просторовими орієнтирами. Розвивати уважність, мислення. Виховувати пізнавальний інтерес.

Обладнання: ігрове поле, фігурки тварин, макет хати.

Ігрове завдання:

Дітям пропонується пограти разом із веселим тваринками у хованки. Вихователь рекомендує дітям захвати обрану фігурку тварини за вказівками, наприклад: поставте собачку внизу будиночка, півника зверху будиночка, зайчика ліворуч будиночка, вовчика праворуч будиночка, котика за будиночком і т. д. Діти виконують завдання, називаючи просторові відношення: ліворуч, праворуч, над, під, на, за, поруч.

1 - діти виконують ігрові дії з допомогою вихователя.

2 - діти виконують ігрові дії самостійно, допускаючи незначні помилки.

3 - запропонувати дітям виконувати дії з двома фігурками звірят та коментувати свої дії.

Пальчикові

ігри

"Коза рогата"

Мета: розвивати дрібну моторику пальців рук, виразність, точність рухів.

Іде коза рогата-
Ховайтеся, малята!
Хто кашу не їсть,
Молоко не п'є,
Заколю рогами,
Затопчу ногами!

Пальці рук підігнути, лише вказівний і мізинець тримати прямими. Це- коза. Зі словами "заколю рогами..." козу напускати на дитину.

"Веселі малюки"

Педагог читає віршовані рядки, діти повторяють услід за дорослим відповідне звуконаслідування та на кожний рядок з'єднують пальці правої та лівої рук, починаючи з мізинця. На останній рядок показують "ріжки", витягнувши вказівні пальці та мізинці.

Раз зустрілись кошенята:"Няв!Няв".
Потім стрілись цуценята:"Гав!Гав!".
Потім стрілися лошата:"І-го-го!І-го-го!"
Потім стрілися ягнята:"Бе-е!Бе-е!"
Козенята прибігали:"Ме-е!Ме-е!"-
Гострі ріжки показали.

"Баранець"

Мета: сприяти розвитку рухової координації та дрібної моторики рук.

Вихователь читає віршик-потішку:

Круторогий баранець

Мчить по полю навпростець.

(Діти правою рукою показують різки, витягнувши вперед вказівний палець та мізинець.)

Хоче вовка стріти-стріти,

Сіроманця бити-бити!

(Пальцями обох рук стукають по столу чи по колінах.)

Отак тобі, вовчику-брате,

Не займай моїх ягнят!

(Плескають у долоні в ритмі віршика.)

" Кошенята "

Мета: вчити дітей лічбі, сприяти розвитку дрібної моторики.

Вихователь читає вірш:

Хто в корзинці любить спати?

Це-пухнасті кошенята.

Прокидайтеся, вже ранок,

І чекає вас сніданок.

Кошенятка біля миски

Тут багато кошенят:

Одне,два,три,чотири,п"ять!

Няв!

Діти стискають пальці в кулак, а потім відгинають їх по одному в ритмі віршика

" Мишка і кіт "

Мета: знайомити дітей із вдачею тварин, сприяти розвитку дрібної моторики.

Педагог читає віршовані рядки:

Ось прудка маленька мишка.

Біжить мишка вздовж доріжки,

(Діти вказівним та середнім пальцями швидко "дріботять" по столу, наслідуючи ходу мишки.)

А за нею кіт іде-

Де ж ти, сіра мишко, де?

(Не поспішаючи, "крокують" пальцями в ритмі потішки пальцями іншої руки.)

Мишка швидко утікає-

Кіт маленьку не спіймає.

(Почергово зображують ходу мишки та kota.)

"Рву травичку"

Рву травичку

Одна ручка рве травичку,

(стискання пальців правої руки.)

Друга ручка рве травичку,

(стискання пальців лівої руки.)

Молоденьку цю травицю

(долоні ставлять поруч горизонтально.)

Понесу своїй кролиці.

(руки з розкритими долонями простягають уперед.)

"Що в кого є? "

На кожний рядок вірша почергово з'єднують парні пальці правої та лівої рук, починаючи з мізинного.

Дуже довгий хвіст у мишки,

Пишні вуса є у кішки,

Гарна грива - в лошачка,

Гострі роги - у бичка: "Му - у - у!"

(простягають уперед вказівні пальці та мізинці, показуючи "ріжки".)

"Курочка п'є воду"

Курочка прийшла сюди

Щоб напитися води.

Пий водицю, пий свіженьку,

Наша курочка рябенька.

Діти сидять за столами, лікті спираються на стіл, пальці зібрані до купи у дрібочку у формі дзьоба; кистями рук виконують ритмічні нахили вгору-вниз.

"Загадки для пальчиків "

Ходять до ставка

В білих сорочках,

Миються, купаються,

Сухими залишаються.

Коли їсти хочуть,

Голосно гелґочуть.

Великий пальчик вперед, інші чотири зімкнуті і разом із великим утворюють паралельні лінії.

" Хто цей красень у дворі "

Встає рано на зорі?

Хоч годинника не має,

Та завчасно всіх вітає.

Кінчики великого та вказівного торкаються, а інші три пальці підняті вгору і розчепірені.

" Відгадайте, хто такий?"

Як біжить-дзвенить підкова,

Хвіст і грива, мов шовкові,

Він і сильний, і прудкий,

відгадайте, хто такий?

Великий та чотири інші пальці правої руки утворюють кут 90 градусів, а ліва рука охоплює пальці правої так, щоб долоні торкалися одна об одну.

Вірші про тварин

М. Познанська

Півень

Шия довга, хвіст зелений,

Борода-як маків цвіт.

Півник є такий у мене,

Він малятам шле привіт.

Ходить півник по садку

І співа: ку-ку-рі-ку!

І. Нехода

Півник

Хто це пісеньку таку

Нам співа: "Ку-ку-рі-ку"?

Це наш Петя-Петушок,

Це він будить так діток,

Щоб вставали, не проспали,

Не спізнились в дитсадок.

М. Познанська

Коза

Кізонько рогата, сива, бородата!

Розкажи нам, де була?

Що ти їла, що пила?

Подружись із нами,

Ти не бийсь рогами: - М-м-ме!

Г. Бойко

Кізоньки-Брикалочки

У Мілочки й Наталочки

Дві кізоньки-брикалочки.

У них гостренькі ріжки і тоненькі ніжки.

Кізоньки брикали, грядку потоптали.

- Батіжок, батіжок, жени кізок на лужок!

О. Олесь

оп-гоп, козуню!

Гоп-гоп, козуню, гоп-гоп, сіренька,

Гоп-гоп, біленька!

У нашої кізоньки

Чотири ніженьки.

М. Познанська

Коли киця любить,

а коли сердиться

Киця любить, як по спинці

Гладжу киценьку свою.

Як дарую їй гостинці,

Кашку, молочко даю.

Киця сердиться на мене,
Як смикну її за хвіст.
Очі зробляться зелені,
І не п'є тоді і не їсть.

М. Підгірянка

Котик

Скочив котик, сів на плотик,
Миє ротик, і животик.
Він миленький і чистенький,
Гарний Мурко мій маленький.

О. Олесь

Кицю, кицю

- Кицю, кицю,
Де була?
Що ти їла?
Що пила?
- Я на річці була.
Там водичку пила.
А що їла- не скажу,
Тільки хвостик покажу

Свинка

Є в бабусеньки і свинка,
У свині товстенька спинка,
Ще й замурзаний бочок,
Ніс - цікавий п'ятачок.
Якщо хрокає завзято -

Свинку час нагодувати.

А. Барто

Коник

Я люблю конячку сиву,
Причешу їй гарну гриву
Гребінцем пригладжу хвостик
І поїду верхи в гості!

М. Познанська

Корова

Ти, корівонько, чому
Все говориш "Му - у " та "Му - у "?
Певне, їсти хочеш, Лиско?
на лужок піди, він близько.
Та гляди, не забувай:
Молочко, корівко, дай!

Театралізована діяльність

Українські народні казки

«Пан Коцький»

В одного чоловіка був кіт старий, що вже не здужав і мишей ловити. От хазяїн його взяв та й вивіз у ліс, думає: «Нащо він мені здався, тільки дурно буду годувати,— нехай краще в лісі ходить».

Покинув його й сам поїхав.

Коли це приходять до кота лисичка та й питає його:

— Що ти таке?

А він каже:

— Я — пан Коцький.

Лисичка й каже:

— Будь ти мені за чоловіка, а я тобі за жінку буду.

Він і згодився. Веде його лисичка до своєї хати,— так уже йому годить: уловить де курочку, то сама не їсть, а йому принесе.

От якось зайчик побачив лисичку та й каже їй:

— Лисичко-сестричко, прийду я до тебе на досвітки.

А вона йому:

— Є у мене тепер пан Коцький, то він тебе розірве.

Заєць розказав за пана Коцького вовкові, ведмедеві, дикому кабанові.

Зійшлися вони докупи, стали думати, як би побачити пана Коцького,— та й кажуть:

— А зготуймо обід!

І взялися міркувати, кому по що йти. Вовк каже:

— Я піду по м'ясо, щоб було що в борщ.

Дикий кабан каже:

— А я піду по буряки і картоплю.

Ведмідь:

— А я меду принесу на закуску.

Заєць:

— А я капусти.

От роздобули всього, почали обід варити. Як зварили, почали радитись, кому йти кликати на обід пана Коцького.

Ведмідь каже:

— Я не підбіжу, як доведеться тікати.

Кабан:

— А я теж неповороткий.

Вовк:

— Я старий уже і трохи недобачаю.

Тільки зайчикові й приходитьсья.

Прибіг заєць до лисиччиної нори, коли це лисичка вибігає, дивиться, що зайчик стоїть на двох лапках біля хати, та й питає його:

— А чого ти прийшов?

Він і каже:

— Просили вовк, ведмідь, дикий кабан, і я прошу, щоб ти прийшла зі своїм паном Коцьким на обід.

А вона йому:

— Я з ним прийду, але ви поховайтесь, бо він вас розірве.

Прибігає зайчик назад та й хвалиться:

— Ховайтесь, казала лисичка, бо він як прийде, то розірве нас.

Вони й почали ховатися: ведмідь лізе на дерево, вовк сідає за кущем, кабан заривається у хмиз, а зайчик лізе в куц.

Коли це веде лисичка свого пана Коцького. Доводить до столу, а він побачив, що на столі м'яса багато, та й каже:

— Ма-у!.. Ма-у!.. Ма-у!..

А ті думають: «От вражого батька син, ще йому мало! Це він і нас поїсть!»

Виліз пан Коцький на стіл та почав їсти, аж за ушима лящить. А як наївсь, то так і простягсь на столі.

А кабан лежав близько столу в хмизі, та якось комар і вкусив його за хвіст, а він так хвостом і крутнув; кіт же думав, що то миша, та туди, та кабана за хвіст. Кабан як схопиться, та навтіки!

Пан Коцький злякався кабана, скочив на дерево та й подерся туди, де ведмідь сидів.

Ведмідь як побачив, що кіт лізе до нього, почав вище лізти по дереву, та до такого доліз, що й дерево не здержало — так він додолу впав — гуп! — та просто на вовка,— мало не роздавив сердешного.

Як схопляться вони, як дременуть, то тільки видко. Заєць і собі за ними — забіг не знать куди... А потім посходились та й кажуть:

— Такий малий, а тільки-тільки нас усіх не поїв!

«Котик та півник»

Були собі котик та півник. Котик було на скрипочці грає, а півник пісеньки співає. Котик було йде їсти добувати, а півник вдома сидить та хату глядить. То котик було, йдучи, наказує:

— Ти ж тут нікого не пускай, та й не виходь, хоч би хто й кликав.

— Добре, добре! — каже півник.Замкне хату та й сидить, аж поки котик повернеться.Навідала півника лисиця та й надумала його підманути. Підійде під віконце, як котика нема дома, та й підмовляє:

— Півнику, півнику, вигляни у віконце! У мене золота пшениця, холодна водиця.

— То-ток, то-ток, не велів коток!Бачить лисиця, що так не бере, прийшла раз уночі, насипала півникові попід вікном пшениці, а сама засіла за кущем. Пішов котик, а півник подивився у віконце, побачив розсипану пшеничку та й міркує:

— Швиденько поклюю, ніхто мене не побачить, то й котикові не скаже.

Тільки півник за поріг вийшов, а лиска — за нього та й помчала.

А півник кричить:

Котику-братику,

Несе мене лиска

За високі гори,

за темні ліси.

Порятуй мене!

Котик поки почув, то вже й спізнився лиску доганяти. Вернувся додому та плаче, а потім узяв скрипку, писану торбу та й пішов до лисиччиної хатки. А в лисиці було чотири дочки та один син.Зібралася стара лисиця на влови, а дітям наказала нікого не пускати, півника глядіти та окріп гріти, щоб ото вже, як повернеться, їжу варити. А котик підійшов під вікно

та й почав грати й приспівувати:

Ой у лиски, в лиски новий двір

Та чотири дочки на вибір,

П'ятий синок ще й Пилипок.

Вийди, лисе, подивися:

Чи хороше граю!

От найстарша лисичівна не втерпіла та й каже до менших:

— Ви тут посидьте, а я піду подивлюсь, що воно там так гарно грає?

Тільки вона вийшла, а котик її схопив та в писану торбу. А сам знову грає:

Ой у лиски, в лиски новий двір

Та чотири дочки на вибір,

П'ятий синок ще й Пилипок.

Вийди, лисе, подивися:

Чи хороше граю!

Не втерпіла й друга лисичівна та й собі вийшла, а він і ту схопив та в писану торбу. Так усіх лисенят виманив. А потім почепив торбу на сухій вербі, сам — у хату, знайшов півника, розв'язав, взяли вони вдвох усю лисиччину страву поїли, горщика з окропом вивернули, а самі втекли додому.

Та вже потім півник довіку слухав котика.

«Як лис показав вовкові масло»

Одного разу ішов вовк через поле та й надибав лиса. Каже він до нього:

— Я, брате, такий голоден, що гину; я би щось їв; я ніц, лиш мушу тебе їсти, та й уже. Лис як то учув, каже:

— Ти мене не їж, а я тобі дам зараз щось доброго попоїсти; їв би-с,— каже,— масла?

— Ой,— каже,— чому ні? Давай його сюди! Каже лис:

— Ходи у село, там є великий кружок масла, та меш їсти.

—Добре.

Привів його лис над великий став та й каже:

— Ану, бери та хлебчи воду, а насподі є масло; уперед мусиш випити воду, а відтак прийде масло, і ти ся зможеш від'їсти.

А вовк таки не питав багато та й — хляп, хляп, хляп! Хлебче воду, аби добутися до масла. Хлебтав, хлебтав, а далі не зміг, бо став як бочка, дивиться на лиса. А лис у сміх. Вовк за лисом, а лис задер хвіст та й у ноги. А вовк за ним. Біжать, біжать... Лис до дучки, а вовк за ногу хап! А лис таки скоро надумався та й крикнув:

— Слава богу,— каже,— що це-с імив за корінь, а не за ногу.

А вовк таки борзо пустить ногу та й хап за корінь, а лис у яму та й зареготався.

«Хворий лев і лисиця»

Коли лев постарівся вже і не міг зловити для себе ніякої звірини, зробився хорим і почав йойкати. Інші звірі йшли на те дивитися. Котрий прийшов до його печери дивитися, він з'їв кожного і тим піддержував собі життя. Чекав він, чи не прийде й лисиця, але лисиця була така мудра, що до печери не йшла, лише з ним здалека бесідувала.

Каже до неї лев:

— Вже всі звірі відвідували мене в моїй недузі, а ти ні! На те відповіла лисиця:

— Багато приходить, але мало відходить, тому я настільки розумна, що не йду близько тебе, бо ти не так хворий, як голодний.

«Помста лиса над вовком»

Всі звірі вибрали собі лева за царя, вовка за його заступника, а лиса за доктора. Раз захорував цар і почав так сильно ревіти, аж почало з дерева листя обпадати. І вся звірина йшла дивитися на царя, який він дуже хорий. Лише лис довго не приходив, хоч був доктором. Через те вовк почав лиса обмовляти:

— Бачиш,— каже,— царю, коли яка гостина, то лис тут перший, а тепер, як ти хворий, його тут нема!

А лис почув, як його вовк обмовляв, прийшов і він до царя та поклонився. Лев почав на нього нападати, гостро, з гнівом: — Я тут хворий смертельно, а тебе нема? А лис на те відповідає:

— Я, царю, трудився і вишукував ліки, бо я знав, що ти дуже хворий. Та ще один лік був би потрібний, якого я без твого дозволу не годен дістати і від якого ти зараз поздоровів би. Треба би з вовка стягнути шкіру; коли б ти в неї завинувся, зараз виздоровів би!

Всі звірі почали з вовка шкуру стягати, аж на вовку почали смертельні поти виступати. Тоді лис сказав йому:

— Не будеш нікого більше перед царем обмовляти!

«Як пес із вовком воював»

Вовк і пес жили, як два брати. Що сталося в лісі, вовк доповідав псові, а що сталося в селі, то пес доповідав вовкові.

Настав час, що вовк дуже постарів, бо вже й зубів не мав і не міг собі поживу найти в лісі. Прийшов у село до пса і скаржиться, що він не годен собі їсти роздобути і най йому дещо допоможе.

Пес каже:

— У мого хазяїна льоха має малі пацята. Можеш звідти взяти двоє пацят, і то не буде слідно й видно, що там хибить, лише аби не було ніякого крику.

Вовк прийшов до стайні і взявся пролізати через вікно, а там почали коні іржати, корови бриніти, свині квічати, вівці бляяти. Ціла війна сталася у стайні. Пес дуже напудився і зігнав хазяїна своїм гавканням. Той устав, вийшов на двір, увидів, що в стайні є вовк, узяв рушницю і поранив вовка. Вовк забрався в ліс. Через місяць прийшов до пса і знову говорить йому:

— Ти в мене не брат і не друг. Ти мене прозрадив, і твій хазяїн мене постріляв. Я ледве за місяць вилікувався. Я тобі оголошую на двадцяте число війну. Під великим дубом будемо

битися.

Забрався вовк знову до лісу глядіти собі звірів, які б допомогли йому воювати із псом. А пес із переляку, що треба воювати, захворів, порозкидав ноги, голову і зробив голодовку, щоб іздох, щоб не йшов воювати з вовком. Хазяїн закликав ветеринарного лікаря, аби провірив, на яку хворобу захворів пес, що з ним сталося. Лікар оглянув: пес здоровий.

Підходить до пса кіт і каже:

— Що з тобою, що не хочеш їсти?

— Іди ти від мене геть,— каже пес,— бо все одно не допоможеш мені.

Лікар не знав, що мені є, і ти не знатимеш.

Однак кіт не відступав від пса, докучав доти, що той сказав:

— У мене велике нещастя. Мені треба двадцятого числа йти з вовком воювати. Але нема з ким йти, а сам сили не маю.

Кіт говорить псові:

— Візьми з собою мене, качура й гусака, і підемо на війну.

Настав час, вовк узяв собі ведмедя, дику свиню, лисицю, і пішли до того великого дуба. Тут свиня зарилася у листя під ліщину, лисиця сіла під дуба, ведмедя вовк загнав на дуба, аби позирав, коли буде йти противник, а сам вовк став збоку на горбочку. Чекають. Вовк гойкає на ведмедя:

— Чи йдуть уже?

— Ні, ще не видно,— відповідає ведмідь. Через деякий час вовк знову до ведмедя:

— Ну як там?

— Ідуть, ідуть,— гукає ведмідь.— Іде один карабінер (пес), другий іде мінометник (гусак, бо він голову несе вверх, як міномет), а третій іде кулеметник (качур) і висе стріляє:

«То-то-то-то-то, то-то-то-то-то, то-то-то-то-то!» А четвертого (кота) не можна визначити, що то є.

Прийшли під дуба, а дика свиня закрутила хвостом у листі. Кіт подумав, що то миша, скочив і відкусив хвіст. Свиня зі страху швидко піднялася і втікла. Кіт теж перелякався, бо ще таку велику мишу не видів, наїжачився і скочив на дуба, де сидів ведмідь. Той почав тікати горі дубом до верха. Але став на тонку галузку. Галузка вломилася, ведмідь упав на лисицю, що була під дубом, і відірвав їй хвіст. І так усі четверо: вовк, ведмідь, дика свиня і лисиця тікали до лісу, що й не оглядалися. Зупинилися на одній поляні і стали розбирати, яка то була страшна війна. Свиня говорить:

— Як шаблею рубанув мене, то й хвоста не стало.

— Як тебе рубанув, то скочив на дуба і за мною,— каже ведмідь.— Я дерся горі дубом, дерся, галузка вломилася, і я полетів. Легко було летіти, та тяжко було приземлятися, бо тепер мене дуже кістки болять.

А лисиця каже:

— А на мене бомба впала і хвіст відірвала.

— Я все бачив,— зізнається вовк,— як ви воювали, але не міг чекати до кінця, мусив утікати, бо я вже старий. Від того дня пес і вовк не дружать, бо пес виграв війну.

Як псові очі посоловіли

Мав ґазда пса. Доки той пес був молодий, то гавкав, а як постарівся, то уже не міг гавкати, і ґазда його нагнав. Ходив він так з тиждень по селі, аж раз зайшов у ліс та й здибає вовка. Вовк питається:

— Чим ти жиєш, брате? А пес каже:

— Що знайду, то з'їм. Каже вовк до пса:

— Ходи зо мною, будем їсти м'ясо. Ідуть вони лісом, надібають стадо коней. Тоди бере вовк качається, устав та й питається:

— А з'їжилася на мені шерсть? — З'їжилася.

— А вуха нащурилися?

— Нащурилися.

— А очі посоловіли?

— Посоловіли,— відповідає пес.

Тоди кинувся вовк на коня, забив його, наїлися вони м'яса того. Але відійшов пес набік та й каже сам до себе:«Або я собі сам так не годен зробити? І пішов від вовка.Здибає зайця та й питається його:

— Чим ти, Яцьку, жиєш? Заець каже

— їм сухе сіно і з капусти качани.

— То ти дуже підло жиєш,— каже пес.— Ходи зо мною, будеш їсти м'ясо.

— Добре,— каже заєць.

Ідуть вони і надібають стадо коней, що ся пасе. Тогди бере пес, качається, потому устав та й питається:

— А з'їжилася на мені шерсть?

— Трохи.

— А вуха нащурилися?

— Не.

— А очі посоловіли?

— Не посоловіли,— відповідає заєць. Кинувся пес на коня; кінь ударив його ногою та й забив. А заєць здалека приступає до пса й каже:

— Аж тепер я виджу, що очі тобі посоловіли. А я піду так їсти сіно й капусту, як-им їв!

«Як лев утонув у колодязі»

**Давним-давно колись у дрімучих лісах
появився лев, та такий величезний та
грізний, що, бувало, як заричить, так усі
звірі тремтять, як осикове листя. А як
побіжить, бувало, на роздобичу, так усіх,
хто б йому не попався по дорозі,**

розриває на шматки і кидає. Наскочить, бувало, на табун диких свиней і всіх подушить. Мало яка втече од нього, а собі для їжі він брав тільки одну. Звірі з переполоху не знали, що їм робити. Зібрали громаду і почали радитися. От ведмідь і каже:

— Знаєте що, панове? Лев щодня задирає нас не менше як по десять штук, а іноді і двадцять душ перепсує, а з'їдає він мало, одного або двох, не більше, а останні гинуть дарма, бо він кожного разу хватається за свіжину, вчорашнього не стане їсти. Так от, давайте ми його урезонимо.

— Піди, попробуй, побалакай з ним! — обізвався вовк.— Він наших речей і слухати не буде. Усіх наших посланців розтерзає на куски, і тим діло кінчиться. — А от спробуймо, що воно вийде! — каже ведмідь.— Тільки кого б нам послати до нього?

— Іди ти, ведмедю,— сказав вовк,— ти більший од усіх і сильніший.

— Куди там моя сила годиться! Все одно я його не здолаю, як він кинеться на мене; так що сила моя тут ні до чого. Краще ти, вовче, йди, ти наче меткіший од мене.

— Що з того, що я меткіший? Що ж ти думаєш, що я встигну втекти од нього, коли він кинеться доганяти мене? Тут треба придумати що-небудь інше, а сила наша і моторність не допоможе.

Виступив олень і каже:

— Знаєте що? Тут треба зуміти до лева підступити, із чого розмову почать, щоб він одразу не розгнівався.

— Ну так іди ти, оленю, коли ти такий розумний.

— Та я сам за це діло не берусь, а я тільки так кажу, що з левом балакать запросто не можна, бо не з своїм же братом. Треба зуміти до його підійти.

— А кого ж ми повинні послати, на твою думку?

— Та, по-моєму, давайте пошлемо лисицю. Вона здатна на хитрощі, може, вона зуміє підлеститись до лева і розкаже йому, в чім річ

— Добре ти подумав,— гукнули всі звірі,— вона зуміє до нього підійти.

Позвали лисицю, ведмідь і каже:

— Лисичко, треба тобі йти до лева побалакати з ним, урезонити його якимось, а то сама бачиш, що він нас переводить дарма.

— А що ж, я хіба у бога теля з'їла, чи що? Хай хто-небудь інший піде. Коли ніхто не хоче йти, так давайте виміряємося, кому припаде йти, той нехай і йде.

— Ні, лисичко, так не вийде піло: бува припаде йти тому, хто не зуміє й слова промовити, що ж воно вийде? Він там з ляку наварнякає абичого і замість того, щоб випрохати у лева милості, ще дужче розгнівить його. Громада вирішила тебе, лисичко, послати, а не хочеш, то зараз же буде тобі смерть, розтерзаєм тебе на клоччя.

Лисиця засумувала, не знає, що їй робити. Не піти — біда, і піти — теж не мед. Думала, думала, а далі й каже:

— Ну, панове, піду, спробую; видно, моя доля така.

Довго лисичка никала по лісі, боялась підходити до лева; то в один кінець поверне, то в дру-гий, і все придумувала, як одурити лева, бо видима смерть страшна була. А далі несподівано наткнулася на колодязь. Тут вона й подумала: «Краще я втоплюся, ніж живцем отдаватися в зуби паскудного кровопивця. То я одразу потону, захлинусь і без болю загину, а то буду терпіть муку, поки він мене не розтерзає».

Підійшла лисиця до колодязя, обійшла кругом, понюхала, заглянула в колодязь, а там вода далеко, далеко. Придивилась, аж звідти теж лисиця дивиться на неї. Вона одразу не догадалася, що то ж її відображення. Кивнула головою — і та кивнула, вона язик висолопила: «Е, стій! Це ж моя образина. Недарма кажуть, що подивись у воду на свою вроду. Спробую я одурити лева; якщо він цього не знає, то я його піймаю».

Од колодязя лисичка попрямувала прямо до лева. Вона трохи повеселішала і пішла

швиденько, а було вже надвечір. Стала лисиця наближатися до левових палат, аж звідти лев грізно ричить.

Злякалася лисиця, вклонилася низько та й каже:

— Ваша степенність, не веліть карати, веліть слово промовити, я вам розкажу, чого я до вас прийшла. Звірі послали нас аж трьох, двох зайців і мене, ще з самого ранку, щоб ми поздоровили вас з іменинами. Ішли ми до вашої милості швиденько. Нас перестрів якийсь звір, схожий на вашу милість, і питає: «Куди ви йдете?» А я кажу: «Ідемо до лева, нас звірі послали, щоб ми його з іменинами поздоровили». А звір той як закричить на нас: «Який там може бути лев? Я лев, мені всі повинні повинуватися; я вас не пущу, ви мої». Почала я прохати його: «Та як же так? Він нас дожидає, сьогодні він іменинник, незручно. Він на нас розгнівається і всіх подушить». А він каже: «Яке мені до того діло, що він іменинник? Я його з'їм, як захочу». Довго я умовляла його, щоб він одпустив хоч мене, ледве одпрохалась.

Лев розсердився, забув про те, що він голодний, питає грізно: — Де той звірюка живе?

— Та він там живе, в кам'яних палатах. Лев схопився та як заричить, аж луна по лісу розляглась, неначе в другому кінці лісу другий лев заричав. Лисиця й каже:

— Ваша степенність, чуєте, як він заричав? Це він вас дратує.

Лев іще дужче розлютився.

— Та я його, поганця, на шматки розтерзаю! Як він сміє перечити мені? Це мій ліс. Ходім швидше туди, покажи мені, де саме він живе.

Лисиця повела лева до того колодязя.

Підійшли до колодязя, лев питає:

— Де він, покажи мені.

— Він тут, ось у цих кам'яних палатах,— каже лисиця,— я боюсь близько підходити, а то він мене з'їсть. Ви самі подивіться.

Лев підійшов, глянув у колодязь — аж звідти дивиться на нього лев! Він вискалив зуби, і той лев вискалив зуби. Він тоді ще дужче заричав та прямо у колодязь — плиг! Стіни були цементовані і далеко одна від одної, так що вибратися ніяк не можна було, ні за що було зачепитися. Лев бовтався там, поки й захлинувся. А лисиця діждалась, поки лев утопився, а потім помчала до звірів.

До звірів лисиця наближалась така весела, що вони одразу помітили, що вона несе якусь радісну звістку.

Підійшла вона до них. Звірі й питають:

— Ну, що ж, була у лева чи й зовсім не ходила до нього?

— Ходила, тепер лева поминайте як звали: він утопився, я його одурила.

— Як одурила?

Вона їм розказала все, як було. Звірі од радості аж підскакувати почали. Не можна було й пером описать їх радості.

«Як вовк та заєць покумалися»

То раз вовк ся з зайцем покумав. Приятелі були. Але якось ся так трапило, що вовк пару день не міг нічого вполювати, голоден такий, що аж зубами дзвонить. Прибіг він до кума, нібито до зайця, та й каже:

— Ну, куме, що було межи нами, то було, але тепер прощайся з світом, бо я тя мушу з'їсти. А заєць каже:

— Ей, куме, та ти видиш, який я малий! Чим ти ся на мні наїш? Ліпше ходи зо мнов, я тобі покажу; на толоці кобила пасеться, то ти її дістань, то будеш мав що їсти.

Вовк каже:

— Добре, веди.

Прийшли вни на толоку, видять, пасеться кобила, а обротянка ся за нев по землі волочить.

— Ото добре! — каже заєць.— Слухай, куме, я тобі поможу тоту кобилу ззімати. Я піду наперед, хоплю за об-ротянку, а ти тогди надбіжи, я ти обротянку засилю на шию, то вже нам кобила не втече. Якби хотіла втікати, то ти її лиш добре потягни соб, то вна піде за тобов аж у ліс, а там її вже си спокійно заріжеш.

— Добре,— каже вовк.

Пішов заєць. Кобила ся його не боїться. Взяв за обротянку за кінець, зав'язав кульку, моргнув на вовка, той прискочив із-за корча, заєць йому заверг сильку на шию, а сам в ноги. Ей, як кобила звітрила вовка, як запищить не своїм голосом, як ся оберне задом до вовка, як не зачне хвицькати! А вовк як увидів задні копита, як дістав пару разів по зубах, то вже йому й кобила не мила, вже би ся всього відрік, ба, коли-бо дідча обротянка на шиї зав'язана. А кобила як січе ногами, так січе, так, що вовк уже й о світі не тямить. А заєць стоїть за корчем, дивиться на тоту роботу та й кричить вовкові:

— Та-бо соб, куме, соб бери! Чому так не робиш, як я ти казав?

Як кобила вчула той крик, гадала, що то другий вовк, як ся не пустить втікати, а вовк на обротянці за нев ся тягне. Що він ся де гепне о камінь або о пеньок, то вна гадає, що він

хоче на ню скакати, та й ще дужче біжить. Так з вовком аж у село забігла, просто до стайні. Господар ся дивить: що за неволя? Ци кобила теля вродила, ци що? Приходить ближче, а то вовк за шию на обротянці зав'язаний; не знати вже, чи був небіжчик, чи аж там йому кінця доїхали. Досить, що відтогди вже вовки ніколи зайця в куми не просять.

«Лисиця і козел у ямі»

Голодна лисиця бігла понад лісом, задерши морду вгору, приглядалась на ворон, зазівалась і полетіла в яму. Яма була глибока, викопана мисливцями, щоб зловити якого-небудь звірюку. Лисиця цілий день гбила в ямі голодна, силкувалась виплигнуть і ніяк не могла вибраться звідти. Уже пізно так, як у полудню пору, де не взявся козел, ішов до лісу, задерши голову; хвостиком ворухив, борідкою потру-хував, головою покивував. Побачила лисиця козла, почала його улещувать: «Ей, земляк! Чого ти там спекою тиняєшся? Іди до мене в холодочок». — «Не хочу, там сиро; я краще піду в ліс, там, може, собі водиці надобаю, а то душа горить, пити хочеться». — «Ех ти, дурень кудлатий, де ж ти там води знайдеш? Та навіщо й шукать, коли ось у мене під ногами є чиста холодна вода. Плигай до мене, тут прохолодно, не душно, свіжа водиця... І умирать не треба!.. А ти там печешся на сонці, нудьгуєш». Козел послухався, плигнув до лисиці в яму, аж бризки полетіли на всі боки. Лисицю замалим не задушив. А вона йому: «Тихше, бородатий дурень, ти всю мене обляпав грязюкою!» А сама тим часом, не довго думавши, плигнула козлові на спину, а зі спину на роги, і вистрибнула з ями. А козел zostався у ямі і був там ще два дні, поки натрапили на нього пастухи і витягли звідти на віжках.

«Лисиця, що мала мішок хитрощів, і кіт»

Якось у лісі здибалися лисиця з котом. Кіт уклонився їй низенько й мовив:

— Добридень, лисичко-сестричко. Як ся маєш у тяжкі часи?

Лисиця подивилася на котика згорда й не знала, чи варто йому відповідати. Вона крикнула:

— Як ти смієш, дурню, про таке мене питати?! Котюга нещасний! Ти вчений хоч трохи?

— Та вчений, лисичко...

— Хто тебе вчив?

— А біда, лисичко.

— Що вмієш робити?

— Ну, скочити на дерево і врятуватися від псів, коли вони женуться за мною.

— Все то є дурниці... Я, ади, добре вивчена. А опріч того, маю мішок хитрощів. У тебе їх немає і ніколи не буде. Ходи зі мною й дечого навчишся...

Раптом показався мисливець зі псами.

Кіт скочив до дерева, видряпався по стовбуру і сховався між гіллям. Лисичка-сестричка попала псам у зуби. Кіт гукнув із дерева:

— Пані лисице, розв'яжіть мішок із хитрощами! Лисичка не озвалася, бо вже не було як: язик задубів, очі посоловіли.

«Лисичка-суддя»

Двоє котиків веселих добули собі хитро-мудро грудочку сиру. Одбігли з ним подалі и почали радитися, як його краще поділитися. Та ще и поділитися так, щоб не було кривди ні тому, ні тому,- щоб якраз по правді рівнесенько розділити. Один котик і каже: - Давай поділимо отак, упоперек! А другий каже: - Ні, розділимо краще вздовж! Отак і сперечаються. Коли це біжить лисичка. Побачила вона котиків, угледіла грудочку сиру, зупини-лася та и питає: - А що тут у вас таке? Про що сперечаєтесь? - Так і так,- розказують котики,- ось не знаємо, як нам краще поділити грудочку сиру. - Е,- каже лисичка,- це можна дуже добре зробити! Ось дайте, я вам поділю! Котики й оддали їй грудочку сиру, щоб вона розділила. Лисичка переломила грудочку сиру надвоє, а далі й каже: - Ні, цей шматочок - більший, треба порівняти! Та й над'їла один шматочок. - А тепер,- каже,- оцей більший, треба його трішки підрівняти, щоб по правді було! Не можна ж, щоб котромусь із вас кривда була! І знов над'їла. Та так рівняла, рівняла,- то той шматочок над'їсть, то той,- поки стало два зовсім маленьких шматочки. - Ну,- каже лисичка,- оце ж маєте тепер уже зовсім однаковісінькі шматочки, хоч і на важницю покладіть! - Ну, добре,- кажуть котики,- але ж ти багато нашого сиру з'їла! За що ти стільки нашого добра взяла? - Як - за віщо?! - одказала лисичка.- А я ж вас поділила.

Авторські казки

«Як Коник заблукав»

Одного разу заблукав Коник (aHorse) та потрапив на подвір'я, де в цей час гралися Собака (a Dog), Вівця (a Sheep), Півень (aCock).

Вони привіталися та познайомилися з ним.

Horse: Hello! My name is Horse!

Sheep: Hello! My name is Sheep!

Cock: Hello! My name is Cock!

Dog: Hello! My name is Dog!

Сподобались Коніку (a Horse) всі звірі (animals), але йому потрібно було знайти шлях до свого подвір'я. Він сказав всім звірям (animals): "Goodbye!" і пішов.

Смішна Л.В.

«Великі друзі»

Жив собі Півник (a Cock). Він був дуже самотнім, а ще маленьким (small). Мріяв знайти собі друга – a big friend, наприклад Коника (a Horse). Він би щоранку вітався з ним: „Good morning, Horse!”.

Але Коник (a Horse) жив далеко-далеко, на чарівній фермі. Як туди потрапити? Неподалік стежкою пробігав маленький Пес (small Dog), який теж мріяв про друга. Побачив він Півника (a Cock), привітався: "Good morning, Cock!". А Cock відповів: "Good morning, Dog!" Розговорилися вони, сподобалися один одному, подружилися і стали нерозлучними. Так a small Cock і a small Dog стали big friends.

Смішна Л.В.

«Пригоди вірних друзів»

Жив був собі Верблюд. І домівка його була серед пустелі, на одному із оазисів. Він завжди жив один і часто сумував.

Одного дня йому захотілося покинути свою домівку і піти побачити світ.

Верблюд довго йшов. Спека була неможлива, але в нього в горбах завжди були запаси води.

І от верблюд нашттовхнувся на Жирафа, таких довгошиїх тварин ще ніколи не зустрічав наш герой.

Цей Жираф також хотів пригод і він попросився у Верблюда, щоб той взяв його з собою.

Верблюд сказав: «Добре, ти мені у пригоді станеш!».

Коли двоє приятелів дійшли до річки, вони не могли перебратися через неї. І тут друзі бачать Черепаху, яка застрягла між двома скалами. Верблюд з Жирафом звільнили бідолашну черепаху, і та за порятунок подарувала їм свій чарівний панцир.

Панцир був такий великий і міцний, як човен, що Верблюд і Жираф помістилися в ньому і поплили за течією річки.

Їм на шляху траплялося багато перешкод, але вони один одного завжди визволяли з біди.

Наші звірі довго ще подорожували, поки не оселилися в чарівному лісі. І стали вони жити

поживати, всіх, хто попадав в біду визволяти, а панцир черепахи завжди їм був у пригоді.

Маєвська О. Ф.

«Невдаха-Заєць»

Жив собі Заєць (Hare) і був він сам самісінький на усьому білому світі. Не було у нього ні рідних, ні друзів. Нікого й нічого в нього не було, лише ... Чорна тінь. Скільки себе пам'ятає, ота тінь завжди ходила за ним. Смоляниста, кошлата схожа на густий туман, завжди чимось невдоволена.

Куди б не подався Заєць, (Hare) Чорна тінь завжди чимчикувала поруч. Та й не щастило йому ніколи, лише прикрощі, біди, лиха траплялися з ним. Та тінь, ніби, стіною загороджувала усе хороше й радісне. Лісові звірі (forest animals) також нарікали на бідолашного Зайчика (Hare) через ту тінь, яка також впливала й на інших мешканців лісу (forest). Набридло Зайчику (Hare) терпіти усі ці непорозуміння, та й вирішив втекти з лісу (forest) і якщо вдасться, і від Чорної тіні. Надумав тікати зранку, коли ще всі сплять. Думав, що Чорна тінь теж інколи дрімає.

Заєць (Hare) плентався лісом (forest) навпростець, а Чорна тінь, як і раніше дибала, крок у крок, поруч із Зайчиком (Hare). Такі розпач і злість охопили Зайчика, що він готовий був уже зустріти найлютішого дикого звіра (wild animals), щоби той з'їв його, можливо, тоді та осоружна тінь залишить його у спокої?

Так він ішов цілісінький день. За невеселилими роздумами і не зоглядівся, як на ліс опустились сутінки. Зайчику (Hare) стало страшно, а присутність Чорної тіні робили їх страхітливо дрімучими. Та раптом побачив перед собою галявину залиту місячним сяйвом, а посередині могутню постать Лося (Elk). То був уже немолодий звір, а поважного віку.

- Вітаю тебе, Невдахо-Зайцю! (Hare) Жду тебе уже давненько. І де ти так забарився? - Обізвався Лось (Elk) до Зайчика (Hare).

Заєць (Hare) здивувався дуже й не знав, що відповісти, бо ніколи раніше не зустрічав цього звіра. А Лось (Elk), як ні в чому не було продовжував мовити.

- Знаю я про твоє нещастя. І скажу тобі таку річ, що ніколи й нікому ніщо так просто не дається. І коли чогось дуже сильно захотіти, то незважаючи на усі пусті балачки, про долю, яку не змінити, можна відмовитись від того, що тобі нав'язали і змінити своє життя.

- Але як це зробити? І хто ти такий? І звідки ти знаєш про мене й мою біду? - Розпитував здивований Заєць. (Hare)

- Хто я такий, тобі не скажу, але запам'ятай одну просту річ, що усі відповіді, навіть найважчі, завжди лежать на поверхні, там де їх ніхто й ніколи не шукає, - таємничо відповів Лось (Elk). - Підійди-но поближче, Зайчику-невдахо. Заєць (Hare) тільки-но зробив кілька кроків, як наткнувся на терновий кущ, і хотівши оминати його, сильно вколовся. Йому стало боляче й він почав оглядати лапки. Й тут помітив колючку, яку раніше не помічав і яка ніколи не боліла. І саме з цього місця відходила та Чорна тінь. Заєць (Hare) підняв очі на Лося (Elk), а той проникливо спостерігав за ним.

- На поверхні кажеш? - Перепитав сам себе Заєць, (Hare) потім нахилився і витягнув колючку.

З того часу життя Зайчика (Hare) перемінилось. У нього з'явилися друзі, а лісові звірі почали ставитись до нього, як до приятеля. Усе змінилось на краще, і хоча та Чорна тінь інколи й зустрічалась на його шляху, та це траплялось не надто часто і він навчився обходити її стороною, і давати лад тим зустрічам. Адже у кого в житті не трапляються похмурі дні?

Тищук І. В.

«Диво - скринька»

За високими горами (mountains), за широкими морями (seas) в дивовижному лісі (forest) жила собі Білочка (Squirrel) та була у неї скринька з чарівними горішками. І скільки б Білочка (Squirrel) не брала звідти горішків, скринька на ранок знову ставала повною.

Багато друзів-звірят (friends-beasts) приходили до Білочки (Squirrel) за допомогою, тому що горішки мали цілющі властивості і могли вилікувати будь-яку хворобу.

Та одного разу трапилася біда. Лисиця (Fox) та Вовк (Wolf), які дуже заздрили Білочці (Squirrel), вкрали чарівну скриньку. Вони хотіли щоб лісові звірі (forest animals) їх боялися і хворіли, думаючи, таким чином, завоювати їхню повагу. Але Білочка (Squirrel) не могла допустити такого, і покликавши на допомогу свого вірного друга Їжачка (Hedgehog), вирушила на пошуки чарівної скриньки.

Йшли вони день, йшли вони другий й, дуже потовмившись, вирішили перепочити. Аж тут, на галявині, в золотавому світлі місяця побачили дивовижну й величаву постать Оленя (Deer). Спочатку наші звірята (animals) злякались могутнього звіра, але переборовши свій страх, вирішили підійти й запитати чи не знає він де Лисиця (Fox) з Вовком (Wolf) заховали диво-скриньку з горішками.

- Доброго здоров'ячка, поважний, Оленю (Deer)!,- тремтячим голосом сказав Їжачок (Hedgehog).

Олень (Deer) спочатку й не зрозумів звідкіля доноситься цей звук. Аж потім, угледівши звірят (animals), поважно мовив:

- І Вам не хворіти! А що це Ви робите в моєму царстві? Може Ви заблукали чи у справі якійсь?

Ой, величний Олене (Deer), - трапилась у нашому лісі (forest) біда, Лисиця та Вовк (FoxandWolf) вкрали нашу чарівну скриньку з цілющими горішками, - майже, не плачучи, відповіла Білочка (Squirrel).

- Може Ви знаєте, де вони заховали її?, - з надією в голосі запитав Їжачок (Hedgehog).

Олень (Deer) хвильку подумав і промовив:

- Хм, здається, я знаю як зарадити вашій біді й де заховали, ці злодії, вашу диво-скриньку з цілющими горішками. Але зараз вам треба поспати і набратись сил, бо дорога туди важка й терниста.

Удосвіта, звірята(animals) разом з Оленем (Deer) вирушили в довгу дорогу. Шляхом, Олень (Deer) розповів, що скринька знаходиться на самісінькій вершині величезної гори(mountain), а вхід охороняє грізний Ведмідь (Bear) та й шлях туди лежить через Мертвий ліс (forest). Увійшовши в ліс (forest), звірята (animals) жажнулися. Всі дерева, кущі – все було мертве. Вони стояли, мов велетні, – сильні, могучі, химерні. Іноді Білочці (Squirrel) здавалось, що вони простягають до неї своє тонке, сухе гілля, ніби, намагаючись схопити.

Почало смеркатись. Мандрівники увійшли в глиб лісу (forest). Раптом Їжачок (Hedgehog) почув дивні звуки. Зненацька подорожніх оточили химерні створіння. Вони не були схожі ані на людей (people), ані на тварин (animals) і тому, вигляд у них був страхітливий.

Не встигли подорожні отямитись, як були уже ув'язнені і посаджені у клітку. Білочка (Squirrel) тремтячим голосом запитала у Оленя (Deer), що це за страшні створіння.

- Це перевертні й очікувати від них можна чого завгодно.

-Що ж нам роби?

-Потрібно тікати. Коли настане ніч я спробую відволікти їхню увагу і ви втечете, – сказав Олень (Deer).

-А ти?

- За мене не хвилюйтесь, я знайду вихід як звідси вибратись.

Так і сталося. Звірята (animals) благополучно втекли, захопивши з собою сонливих грибів, а Олень (Deer) залишився з перевертнями. Білочка (Squirrel) і Їжачок (Hedgehog) були розгублені, налякані й не знали, що їм робити далі та куди іти. Вони йшли вперед, боязко оглядаючись по сторонам. Раптом почувся хрускіт сухої гілки. Звірята (animals) подумали, що то знову перевертні, але із-за кущів побачили знайому постать, що швидко наближалась – то був Олень(Deer).

На щастя, далі дорога до скелі була менш небезпечною. Минувши Мертвий ліс (forest), подорожні, нарешті дістались високої кручі. По звивистій стежині мандрівники дійшли до самісінької вершини. Але раптом із-за каменя з'явився величезний і грізний Ведмідь (Bear), звірята (animals) уже хотіли тікати, аж тут згадали про сонливі гриби й кинули їх Ведмедеві (Bear). Той, з'ївши їх, одразу заснув і Білочка (Squirrel) з Їжачком (Hedgehog) забрали диво-скриньку з цілющими горішками. Вони подякували Оленю (Deer) за допомогу і радісні та щасливі повернулися додому. Їх радісно зустріли усі мешканці лісу(forest), окрім двох – Лисиці та Вовка (Fox and Wolf), які хутенько втекли і більше ніколи не повертались до чарівного лісу (forest).

Тищук І.В.

«Оленчине село»

Мала Оленка приїжджала в село до тьоті Олі майже щороку. Оленку та її матір привозив автомобілем батько. Переночувавши, батько повертався до великого міста, звідки на тривалі

канікули його не відпускала важлива робота. А Оленці що - три місяці спекотного літа, школа залишилася десь далеко за горами, ріками й озерами. На цей час увесь широкий світ ставав їй.

В селі було стільки всього цікавого і приємного. Наприклад, господарство, яке для міської дитини виглядало неймовірним атракціоном.

Свиня, кролі, кури, качки - все воно жило, рухалося, видавало звуки і створювало особливий світ, який так захоплював Оленку.

Дівчинка швидко навчилася знаходити з живністю спільну мову, звикла до запахів - годувала кролів, качок та курей, зазірала в загороду і до свині. Свиню вона не годувала, дядько налякав, що та може відкусити палець.

Рот у свині був широкий, з піднятими догори кутиками, так, що здавалося, немов тварина усміхається. « Будеш Любкою», - нарекла дівчинка нову знайому, і в знак дружби кинула їй окраєць хліба, намащеного маслом і посипаного цукром, який щойно випросила в тети Олі.

Свиня рохнула і заходилася жваво цьмакати гостинець, підтвердивши згоду і те, що тепер вони з Оленкою друзі навіки.

Не розчарував дівчинку кури і качки. Годуючи їх, Оленка ретельно виношувала план захоплення однієї з кокоток, яка була найсміливішою, а отже найбільш підходящою для втілення в життя плану. Ряба, так охрестила її Оленка. Ряба вже навіть брала шкірочку від хліба з руки і бігла до Оленки, як тільки та її кликала на ймення.

Ви подумали, що той план провалився? І даремно. За кілька днів Ряба дала себе впіймати і зовсім не пручалася. Навпаки, вмостившись між долоньками малої, Ряба з цікавістю поглядала на Оленку. І навіть виявилася вельми спритною і встигла дзюбнути Оленчин кульчик з блискучим рожевим камінчиком.

На цьому Оленчин азарт господарювати, здавалося, і закінчився. Якби не кіт. Мурко прибився так несподівано доречно, що в дівчинчиному серці щось радісно калатнуло. Очі загорілися, а ротик щасливо заусміхався. Напевно кіт не любив дітей, а може вже тоді запідозрив щось, що не вкладалося в його звички напівдикого чи напівприрученого сільського kota.

Дикий кіт? Ні, якщо вже у місті коти їдять з руки, то в селі і сам Бог їм велів, вирішила для себе Оленка. І серйозно взялася за виховання Мурка. Спочатку вона мала його задобрити шматком м'яса, так як кіт їсти хліб навідріз відмовився. Хто знає, де взяти м'ясо влітку в селі? У холодильнику? Не вгадали. Який ще холодильник?! На селі, та ще й улітку, м'ясо воліло бігати подвір'ям, якомога довжше залишаючись свіжим.

Оленка вирішила, що краще дістане котів курку, що тітка Оля готує для неї. «Зараз котику, зараз, - примовляла Оленка. З шухляди дістала виделку, зняла кришку з каструлі, час від часу позираючи, чи не йде часом тьотя Оля.

Курка була великою. Кіт був на диво голодним, дарма, що мишей багато. Курка - не миша, коли ще так порзкошуєш. Коли Мурко догризав крильце до хати зайшла тьотя Оля. Бідний коцурик, дісталася йому. А Оленці ще більше. Але найбільше загуло в повітрі, коли на обід з роботи прийшов втомлений дядько. Дядько не став сварити Оленку, а всю злість вимістив на котів. Мурка за шкірку демонстративно було випроваджено з подвір'я аж за браму.

Сумувала Оленка. Прикро їй було. Незабаром кіт повернувся. Оленка зраділа, покликала, захотіла погладити. Та кіт не дався. Зашипів, невдячний. Доброго не запам'ятав. Але запам'ятав, битий, образу.

Ось так закінчилася Оленчине гостювання.

Ковбасюк Т. О.

«Дружба починається з допомоги»

У далекій південній країні Африці жив собі *an elephant*. Звали його Транк. Він був дуже *a big elephant*, мав чотири *legs*, два *eyes*, великих *ears* і короткий *a tail*.

Якось ранком, Транк ховався за пальмовим листям від спекотного африканського сонця і раптом почув, що хтось кличе на допомогу. Він швиденько побіг до того місця, звідки йшов цей голос. Транк побачив величезну яму, зазирнув туди і здивувався. У ямі сиділа *a monkey*. Вона була *sad*. *A monkey* почула, що підійшли до ями і підняла свою *a head* вгору і від радості почала *to jump*.

- Hello! - сказав *an elephant*.
- Hello! Hello! Nice to meet you! - відповіла тобі *a monkey*.
- Nice to meet you too! - сказав *an elephant*. Я зараз тобі допоможу!

Jump, jump і я тебе підхоплю своїм довжилезним хоботом.

A monkey почала високо jump, а Транк підняв своїм хоботом за її *hand* і витягнув на яскраве сонечко.

- What is your name? - запитав *an elephant*.
- My name is Лулу. - відповіла *a monkey*. - And you?
- I am Транк. - сказав *an elephant*.
- Яка я happy! - відповіла *a monkey*. - Thank you!

І з того ж дня Транк і Лулу стали справжніми друзями.

Волосович М. О.

Список використаних джерел

1. Базовий компонент дошкільної освіти / Богущ А. М., Беленька Г. В., Богінч О. Л., Гавриш Н. В., Долинна О. П., Ільченко Т. С., Коваленко О. В., Лисенко Г. М., Машовець М. А., Низковська О. В., Панасюк Т. В., Піроженко Т. О., Поніманська Т. І., Сідельнікова О. Д., Шевчук А. С., Якименко Л. Ю. - К.: Видавництво, 2012. - 26 с.
2. Богданець-Білокаленко Н.І. Українська дитяча література. Навчальний посібник. - К.: Видавничий Дім «Слово», 2009. - 280 с.
3. Бурова В. Дидактичні ігри: організація та керівництво. // Дошкільне виховання. - 2002. - №7. - С.12-14.
4. Казачінер О. С. Усі заняття з англійської мови в ДНЗ (за базовим компонентом дошкільної освіти) /О. С. Казачінер.- Х.: Основа, 2014. - 285с.
5. Кудикіна Н.В. Гра. // Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України; головний редактор В.Г. Кремень. - К: Юрінком Інтер, 2008. - С. 139 - 140.
6. Програма виховання і навчання дітей від 2 до 7 років «Дитина» / наук. кер. Проскура О.В., Кочина Л.П., Кузьменко В.У., Кудикіна Н.В. - К., 494 с.
7. Редько В.Г., Теличко Н.В. Федусенко Ю.І. Навчально-ігрова діяльність на уроках іноземної мови в початковій школі. - Мукачево: Карпатська вежа, 2009.- 108 с.
8. Рижова Н.А. Не просто казки. Екологічні оповідання, казки і свята. М.: - «Лінка-прес», 2002.-200с.
9. Тарасенко Г.С. Дивосвіт: технологія естетико-екологічного виховання. 2-ге видання, із змінами. - К.: Рута, 2000. - 208 с.
10. Шкваріна Т. М. Англійська для дошкільнят. - К. : Шкільний світ, 2007. - 128 с.
11. Шкваріна Т. М. Англійська мова для дітей дошкільного віку (програма, методичні рекомендації): навч. посіб. для вчителів раннього навчання англ. мови, студентів вищ. пед. навч. закладів. -Умань: Видав.-поліграф, підприємство, 2003. - 120 с.
12. Шкваріна Т. М. Заняття з англійської мови в дошкільному виховному закладі: посібник для студентів педагогічних училищ. - Умань: Видав.-поліграф, підприємство, 1997. - 120 с.
13. Шоригіна Т.А. Зелені казки: Екологія для малюків.- М.: Прометей; Книголюб, 2003.-104с.
14. Гнатюк Т. Д. Англійська мова для дошкільнят / Гнатюк Т. Д. - Тернопіль: Мандрівець, 2013. - 112 с.
15. Гунько С. Граючись, учимось. Англійська в руках / Гунько С., Коновалюк З. - Тернопіль: Підручники і посібники, 2014. - 128 с.
16. Ніколаєва С. М. любов до природи виховуємо з дитинства. - Х.: Ранок, 2007. - 96 с.
17. Сухар В. Л. Розвивальні ігри для дошкільнят / Сухар В. Л. - Х.: Ранок, 2008. - 160 с.
18. Вітковська Н. С. Добродій / Вітковська Н. С., Пайчук Н. М. - В.: ЛІСТ-прес, 1997. - 76 с.
19. Свашенко А. 500 загадок для занять із дітьми. -Х.: Ранок, 2008. - 96 с.
20. Щербак А. М. Організація освітнього процесу від вересня до травня. 5-й рік життя / Щербак А. М., Івлева О. Р., Мирошніченко О. Ю., Бабенко О. В. - Х.: Основа, 2014. - 463 с.
21. Шишкова И. А. английский язык для малышей / Шишкова И. А., Вербовская М. Е. - М.: ЗАО «РОСМЕН-ПРЕСС», 2006. - 157.
22. Шкваріна Т. М. Іноземна мова: структура ефективного навчання / Шкваріна Т. М., // Дошкільне виховання. - 2004. - №12. - С. 10-11.