

Produkt dostępny na stronie

e-mama.pl

Roter
Käfer



Angielski dla dzieci

gra magnetyczna

Szanowni Rodzice!

Ciężko oszacować, jak ważną rzeczą w dzisiejszych czasach jest znajomość języków obcych. Nieważne, czym Państwa dziecko zajmowałoby się w przyszłości, jakie wykazywałoby zainteresowania, znajomość języka obcego na pewno się przyda.

Stworzyliśmy grę niezwykle przydatną na samym początku nauki języka angielskiego. Poprzez zabawę z magnesami Państwa dziecko z łatwością opanuje angielski alfabet, wzbogaci słownictwo w języku angielskim, rozwinie umiejętność koncentracji i pamięć wzrokową,



Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem gry, należy przygotować powierzchnię magnetyczną (tablica magnetyczna itd.).

Przed rozpoczęciem gry z kartami należy przyczepić kartę do tablicy przy pomocy magnesu mocującego.



Bawimy się z karteczkami!

Na kartkach znajdują się zadania. Należy je wykonać i przymocować odpowiednie magnesy.

Zadanie 1

Znajdź i przymocuj odpowiednią literę alfabetu.

Zadanie 2

Przeczytaj nazwę zwierzątka i znajdź magnes z jego podobizną.

Zadanie 3

Uzupełnij słówka, dobierając odpowiednie litery.

Zadanie 4

Kto ukrywa się pod ilustracją? Odszukaj wszystkie zwierzęta i przypnij od zewnątrz magnesy z ich podobizną.

Zadanie 5

Kto ukrywa się pod ilustracją? Odszukaj wszystkie zwierzęta i przypnij od zewnątrz magnesy z ich podobizną.

Zadanie 6

Odszukaj ukryte litery alfabetu i przymocuj od zewnątrz magnes z tymi samymi literkami.

Zadanie 7

Odszukaj ukryte litery alfabetu i przymocuj od zewnątrz magnes z tymi samymi literkami.

Zadanie 8

Rozszyfruj słowa, które składają się z pierwszych liter nazw zwierząt.

Nazwy zwierząt na magnesach

Alligator – ['ælə, getər] – krokodyl

Bear – ['ber] – niedźwiedź

Cat – [kæt] – kot

Dolphin – ['dɑ:lfɪn] – delfin

Elephant – ['eləfənt] – słoń

Fox – ['fɑ:ks] – lis

Goose – ['gu:s] – gęś

Hippopotamus – [ˌhɪpə'pɑ:təməs] – hipopotam

Iguana – [aɪ'gwɑ:nə] – iguana

Jellyfish – ['dʒeli, fɪʃ] – meduza

Koala – [kəu'ɑ:lə] – koala

Lion – ['laɪən] – lew

Monkey – ['mʌŋki] – małpa

Narwhal – ['nɑ:rwəl] – narwal

Owl – ['aʊl] – sowa

Penguin – ['penɡwən] – pingwin

Quail – ['kwetl] – przepiórka

Rabbit – ['ræ, bɪt] – królik

Sheep – ['ʃi:p] – owca

Tiger – ['taɪgər] – tygrys

Unicorn – ['ju:nɪ, kɔ:rn] – jednorożec

Vulture – ['vʌltʃər] – sęp

Wolf – ['wʊlf] – wilk

X-Ray fish – ['eks reɪ 'fɪʃ] – ryba-promieniopłetwa

Yak – ['jæk] – yak

Zebra – ['zi:brə] – zebra



Alfabet angielski z transkrypcją dźwięków

Aa	[ei]
Bb	[bi:]
Cc	[si:]
Dd	[di:]
Ee	[i:]
Ff	[ef]
Gg	[dʒi:]
Hh	[eitʃ]
Ii	[ai]
Jj	[dʒei]
Kk	[kei]
Ll	[el]
Mm	[em]
Nn	[en]
Oo	[ou]
Pp	[pi:]
Qq	[kju:]
Rr	[a:] [a:r]
Ss	[es]
Tt	[ti:]
Uu	[ju:]
Vv	[vi:]
Ww	[ˈdʌbl̩ ˈju:]
Xx	[eks]
Yy	[wai]
Zz	[zed] [zi:]



Zaczynamy grę!

Na początek – zrobmy ćwiczenie fonetyczne

Dziadek zechciał zasadzić rzepkę, ale nie miał nasion. Dlatego postanowił udać się na bazar. Jedzie dziadek przez las, a tu nagle atakują go komary zzz-zzz-zzz [z]. Opędził się dziadek od komarów i pojechał dalej. Jedzie, a z naprzeciwka nadlatuje rój pszczół th-th-th [ð]. Odstraszył dziadek pszczoły i pojechał dalej. Nagle przyleciały muchy: th-th-th [θ]. Uciekł dziadek również od much i, mimo tych wszystkich przeszkód, dotarł na bazar.

Ułóż litery

Porozrzucamy magnesy z literkami. Dziecko musi poukładać litery w prawidłowej kolejności.





Odgadnij zaszyfrowane słowo

Alfabet angielski jest ponumerowany. Cyfra oznacza numer kolejnej litery alfabetu.

A – 1; B – 2; C – 3; D – 4; E – 5; F – 6; G – 7; H – 8; I – 9; J – 10; K – 11; L – 12; M – 13; N – 14; O – 15; P – 16; Q – 17; R – 18; S – 19; T – 20; U – 21; V – 22; W – 23; X – 24; Y – 25; Z – 26

Układajcie słowa z cyfr, a dziecko musi odgadnąć – jakie to jest słówko?

Na przykład:

6

1

13

9

12

25

F

A

M

I

L

Y

4

15

3

20

15

18

D

O

C

T

O

R