



MĂ JOC și
ÎNVĂȚ
ENGLEZĂ!

PETS & FARM ANIMALS

<https://www.mall.dejucarii.ro/>

Introducere

Întotdeauna prezentați copilului **cuvintele noi** (în forma printată sau direct pe calculator). Dacă copilul vorbește, încurajați-l să repete.

Abordați exercițiile care urmează ca pe un joc. Exercițiile sunt gândite în așa fel încât să **antreneze atenția, memoria și logica** dar principalul lor scop este de a încuraja copilul să folosească cât mai des, în joacă, cuvintele zilei sau săptămânii. Este important așadar să îl încurajăm să folosească cât mai mult cuvintele în timpul exercițiilor (a se vedea și [filmulețele](#) ca model). Dacă copilul nu vorbește încă, roștiți dumneavoastră cuvintele pe măsură ce rezolvă exercițiile.


Pentru fiecare lecție am pregătit și câteva cântecele și/sau filmulețe care folosesc cuvintele lecției respective. Dacă nu contravine principiilor dvs privind ecranele, lăsați copilul să vada cântecelele sau filmulețele. Dacă excludeți ecranele total, puteți lăsa cântecelele să ruleze doar în format audio oricând pe parcursul zilei.

Folosiți orice ocazie pentru a utiliza cuvintele deja învățate: cărți cu poze în care găsiți imagini din lecțiile zilei, obiecte din casă, jucării, păpuși sau culori deja învățate.

Cu multă deschidere, cu răbdare și abordând învățarea ca joacă, lecțiile zilnice pot deveni un moment de conexiune a copilului cu părintele “profesor de engleză” pe care copilul să le aștepte cu nerăbdare. Tocmai de aceea, cel puțin la început, lecțiile nu trebuie să fie foarte lungi pentru ca a doua zi copilul să își dorească să se joace din nou.

Pentru sfaturi, schimburi de idei și materiale de engleza și nu numai, va invităm pe grupul de Facebook **Brainbuilding with Love- Antrenam Inteligența** (<https://www.facebook.com/groups/817392332850724>).

Documentul conține și format audio care poate fi folosit doar cu **Adobe Reader** versiunea de desktop deci partea audio nu este disponibilă pe telefon sau tabletă. Adobe Reader poate fi descărcat foarte ușor și în siguranță aici: <https://adownload.adobe.com/rdc/installers/live/readerdc.exe> Alegeți **OPEN** pentru a urma pașii de instalare.

Când dați prima dată dublu click pe iconița  selectați opțiunea de **trusted** pentru a permite documentului să redea partea audio.

Prezentul material reprezintă proprietatea intelectuală a firmei BMM Academy S.R.L. Reproducerea distribuția și comercializarea conținutului acestui material fără acordul firmei reprezintă o încălcare a legii 8/1996 și se pedepsește cu amendă sau închisoare de la 3 luni la 2 ani.

SAMPLE SAMPLE SAMPLE SAMPLE SAMPLE



CAT



SAMPLE SAMPLE SAMPLE SAMPLE SAMPLE



DOG



SAMPLE SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE SAMPLE
MOUSE SAMPLE





FISH



SAMPLE SAMPLE SAMPLE SAMPLE SAMPLE

SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE

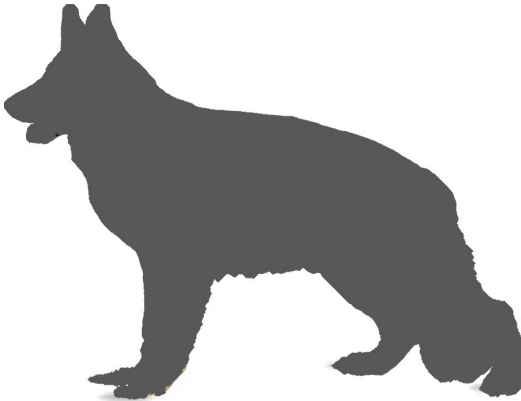


BIRD 

Găsește jucăria potrivită! Spune cu voce tare numele animalului și al jucăriei!

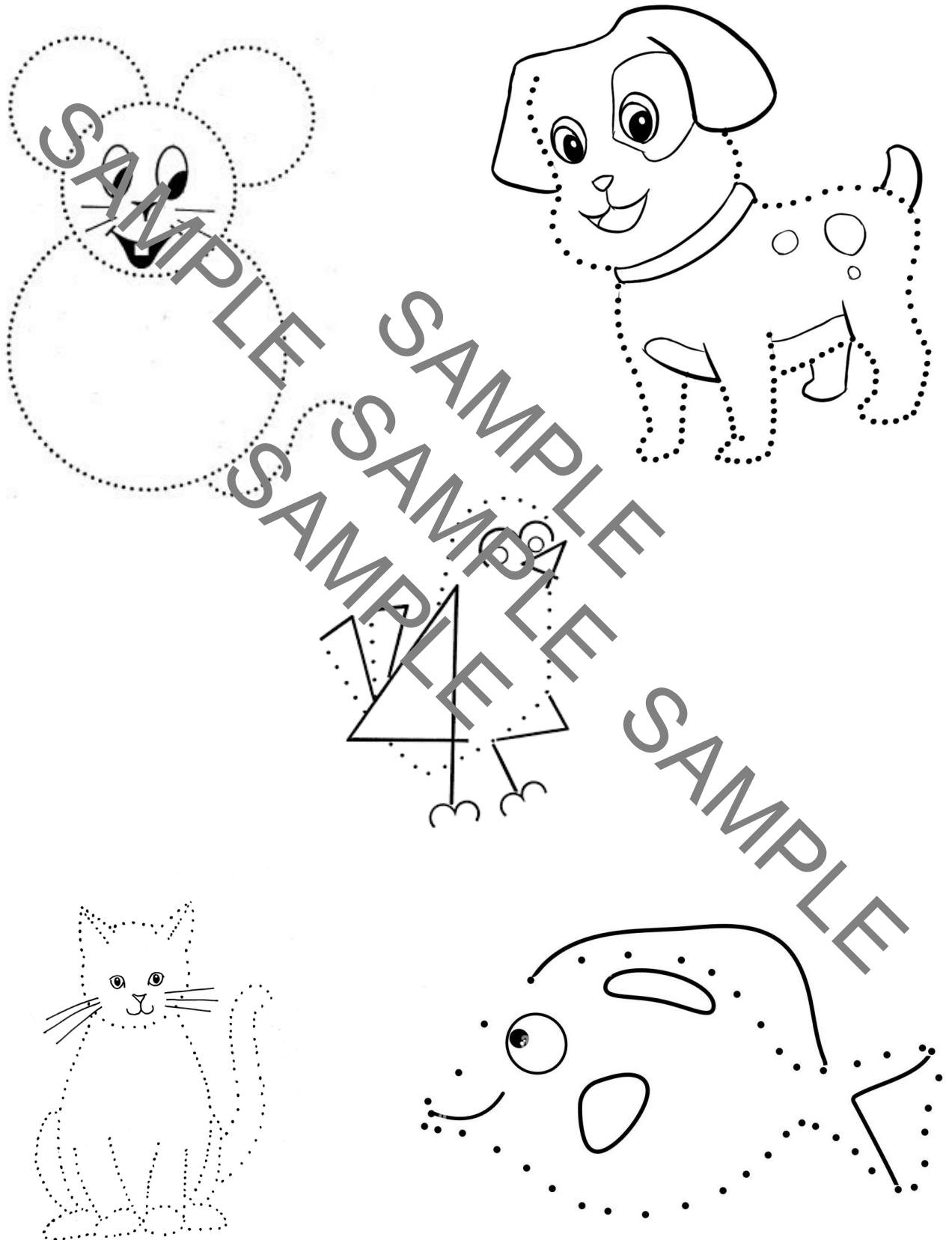


Găsește umbra! Spune cu voce tare numele animalului și al umbrei!



SAMPLE SAMPLE SAMPLE SAMPLE SAMPLE SAMPLE

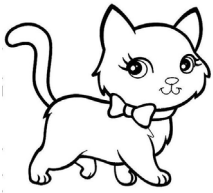
Desenează animalele! Spune-le numele!



Încercuiește toți căteii! Spune **DOG** când încercuiești un cățel!
Pune un punct pe toți peștii și spune **FISH!**



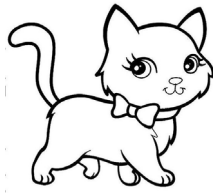
Care este animalul care urmează? Respectă modelul! Spune cu voce tare!



CAT



DOG



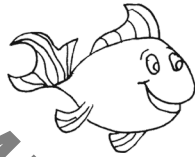
CAT



DOG



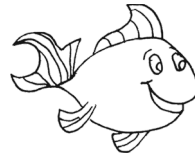
BIRD



FISH



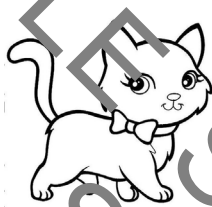
BIRD



FISH



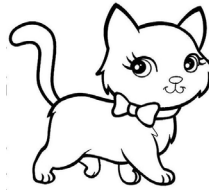
MOUSE



CAT



MOUSE



CAT



BIRD



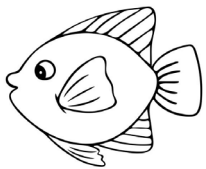
DOG



BIRD



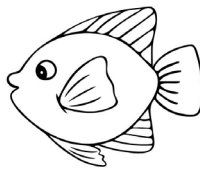
DOG



FISH



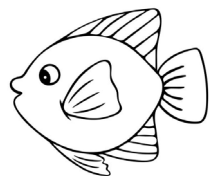
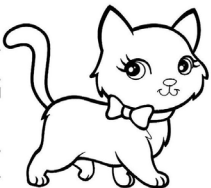
MOUSE



FISH

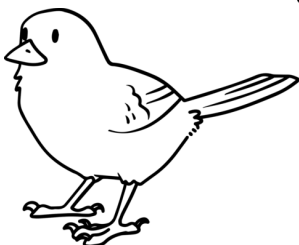
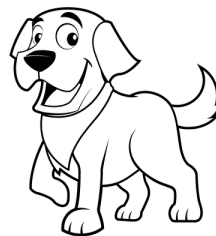
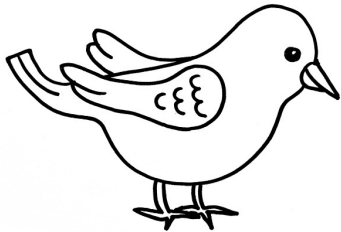
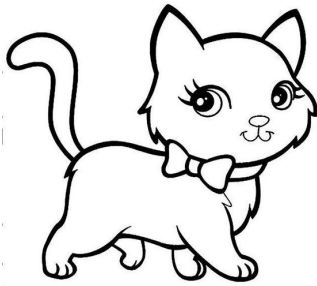
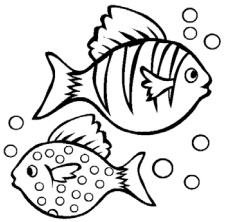
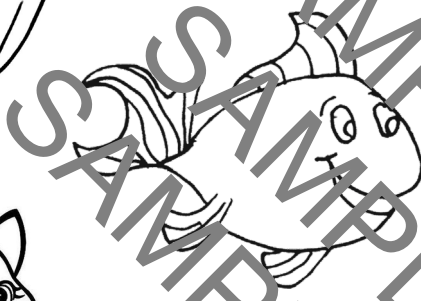
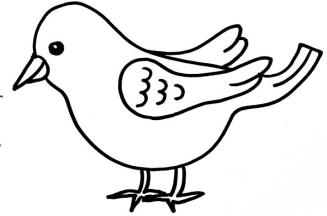
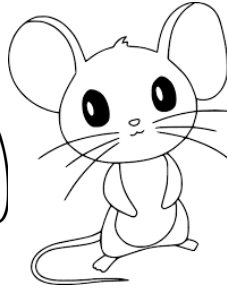
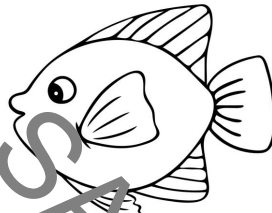


MOUSE



Câți soareci găsești? Pune degetul pe ei și spune **MOUSE!**

Câte păsări găsești? Pune un punct pe păsări și spune **BIRD!**



E timpul pentru un joc de memorie! Întoarce cărțile cu fața în jos și amestecă-le.
Întoarce o carte. Apoi a doua. Dacă ai găsit perechea, pune cele 2 cărți separat. Dacă
nu ai găsit perechea, întoarce din nou cartea cu fața în jos. Spune cu voce tare ce
găsești!





SAMPLE SAMPLE SAMPLE SAMPLE SAMPLE

cat

CAT

dog

DOG

mouse

MOUSE

fish

FISH

bird

BIRD

SAMPLE SAMPLE SAMPLE SAMPLE SAMPLE



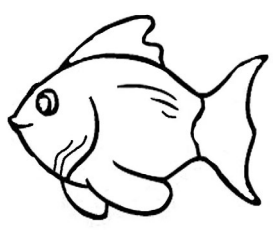
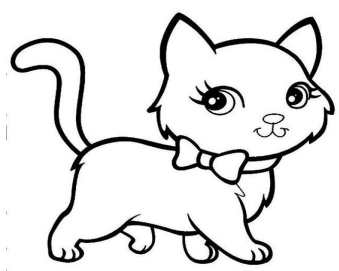
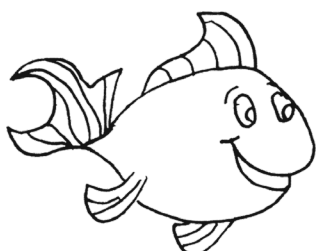
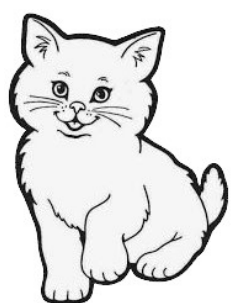
SAMPLE SAMPLE
Let's SING
and LEARN: [click here](#)
and [here](#)



Găsește animalele la fel! Spune numele animalelor!



Unește animalele de același fel! Poți să le spui numele?



SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE



PIG 



SHEEP



SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE



COW



SAMPLE SAMPLE SAMPLE SAMPLE SAMPLE

SAMPLE SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE SAMPLE



HORSE



SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE



DUCK

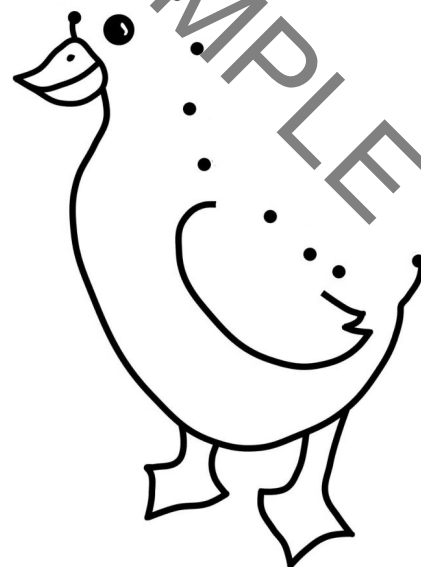
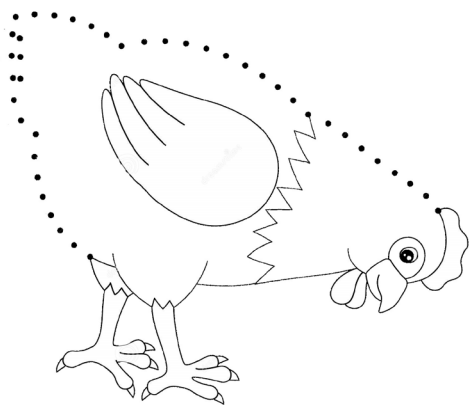
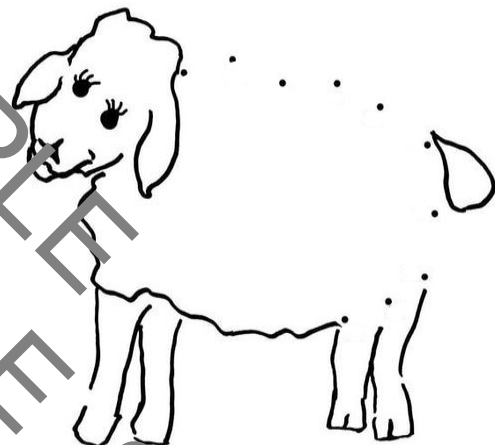
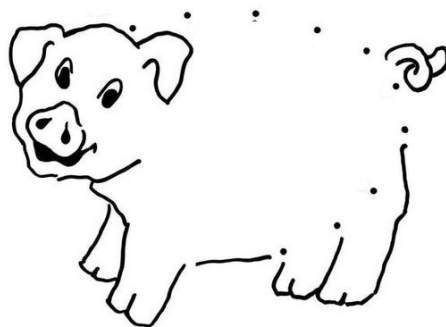
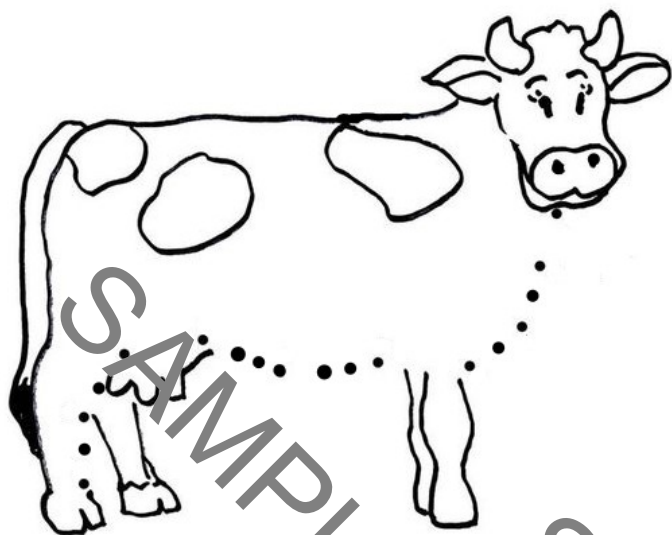




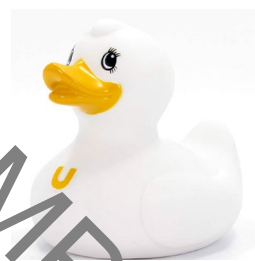
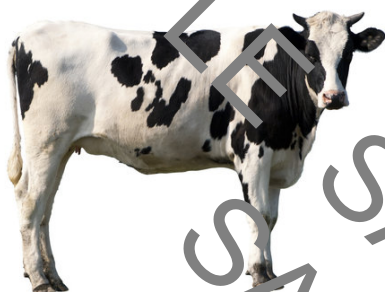
CHICKEN 

SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE

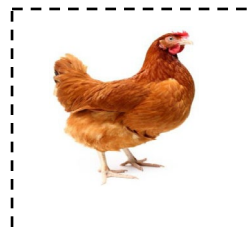
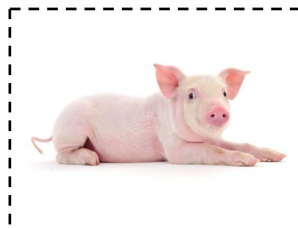
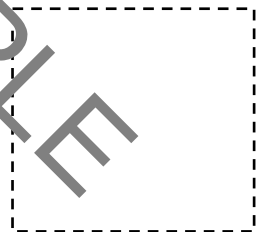
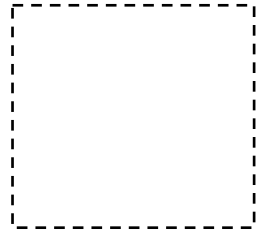
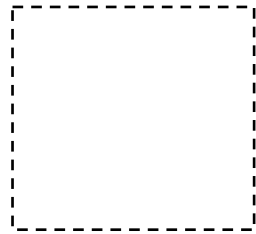
Desenează animalele și spune-le numele!



Găsește jucăria potrivită! Spune cu voce tare numele animalului și al jucăriei!



Care este animalul care urmează? Respectă modelul! Spune cu voce tare!



Găsește jumătatea potrivită! Spune cu voce tare numele animalului!

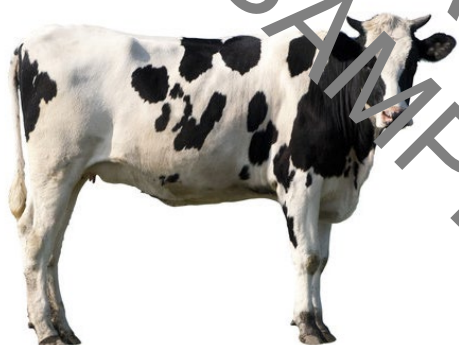


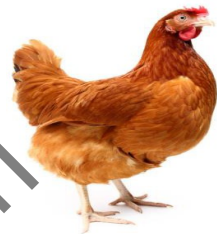
SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE

Încercuiește toți porcii! Spune **PIG** când încercuiești un porc!
Pune un punct pe toate oițele și spune **SHEEP!**



E timpul pentru un joc de memorie! Întoarce cărțile cu fața în jos și amestecă-le.
Întoarce o carte. Apoi a doua. Dacă ai găsit perechea, pune cele 2 cărți separat. Dacă
nu ai găsit perechea, întoarce din nou cartea cu fața în jos. Spune cu voce tare ce
găsești!





SAMPLE SAMPLE SAMPLE SAMPLE SAMPLE

Pig

PIG

sheep

SHEEP

cow

COW

horse

HORSE

duck

DUCK

chicken

CHICKEN

SAMPLE SAMPLE SAMPLE SAMPLE SAMPLE



SAMPLE SAMPLE SAMPLE
Let's SING
and LEARN: [click here](#)
and [here](#)





Let's watch something
fun. [click here](#)



SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE
DONKEY SAMPLE



DONKEY 

SAMPLE SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE SAMPLE



TURKEY 



GOAT

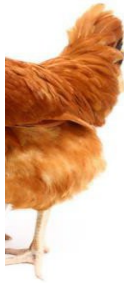


SAMPLE SAMPLE SAMPLE SAMPLE SAMPLE



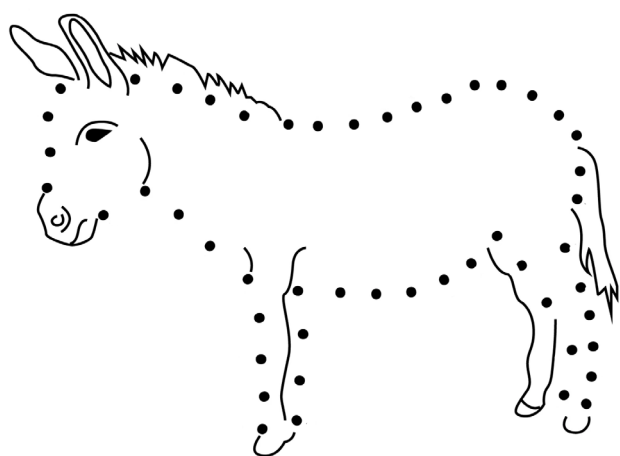
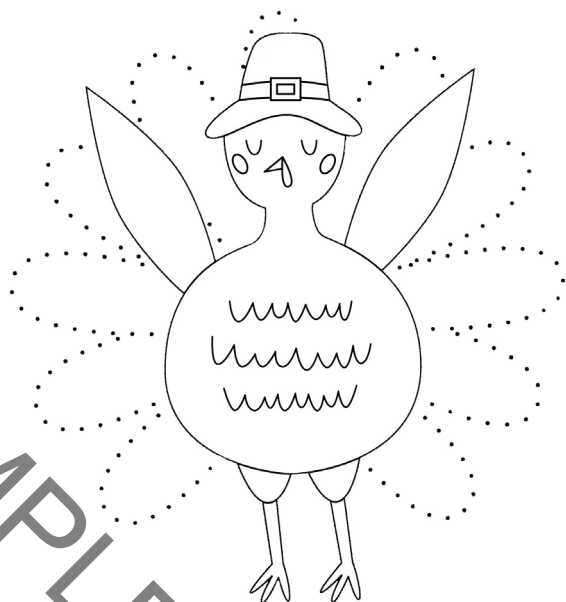
SAMPLE SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE SAMPLE
GOOSE SAMPLE

Găsește jumătatea potrivită! Spune cu voce tare numele animalului!

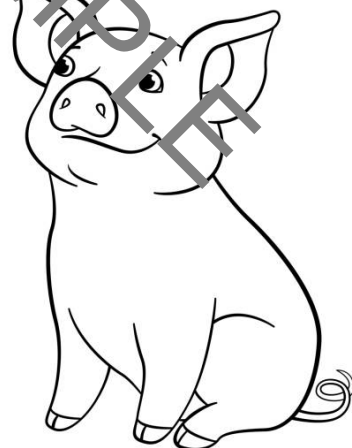
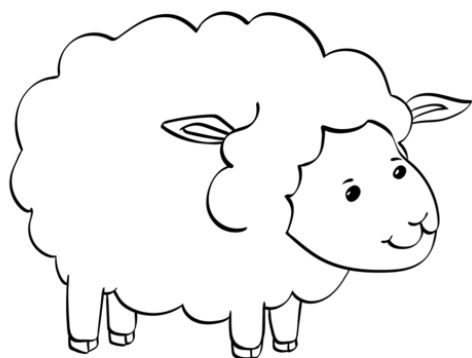
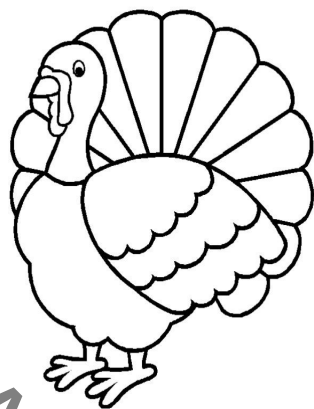
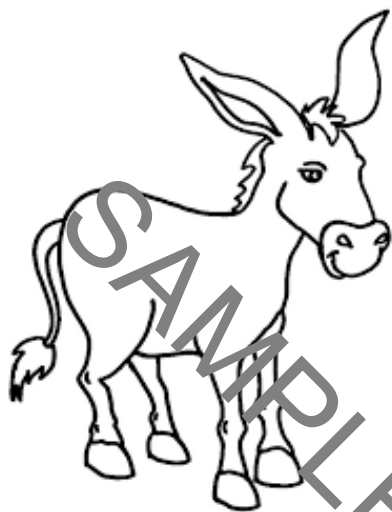


SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE

Desenează animalele și spune-le numele!



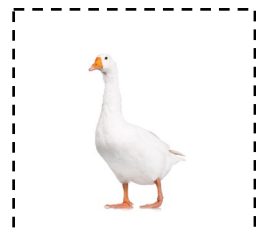
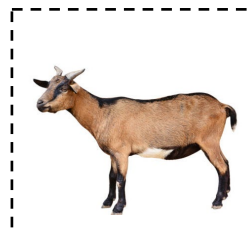
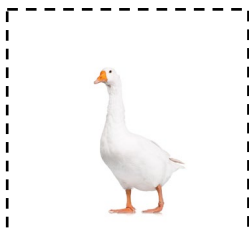
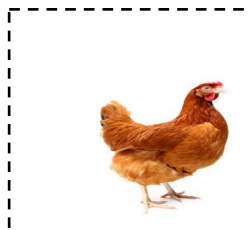
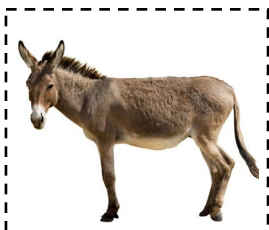
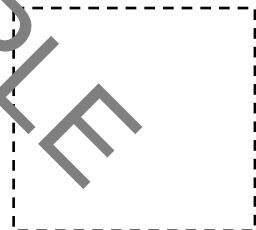
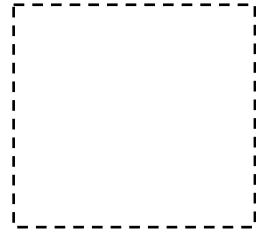
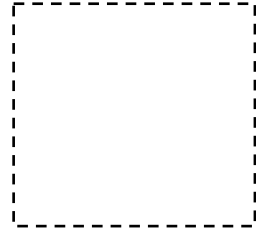
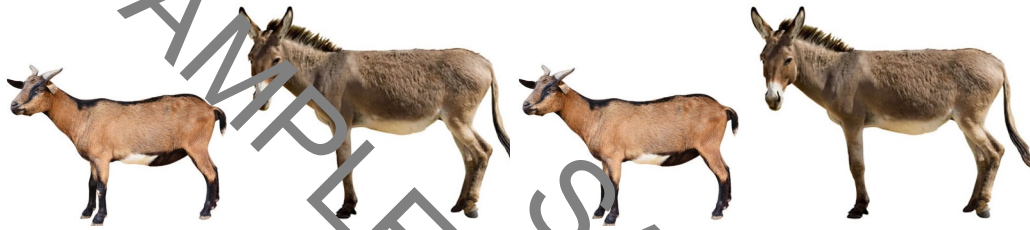
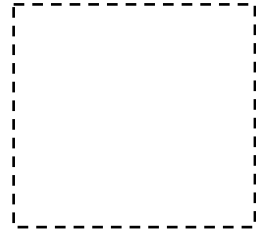
Coloreaza animalele cum vrei tu. Spune cu voce tare ce animal colorezi!



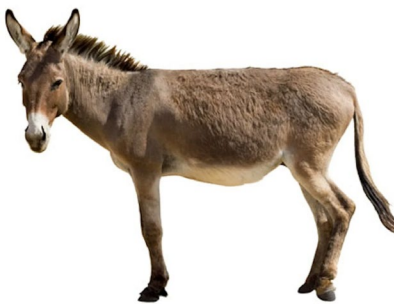
Ce animale recunoști aici? Spune cu voce tare / (alternativ) where is the...?

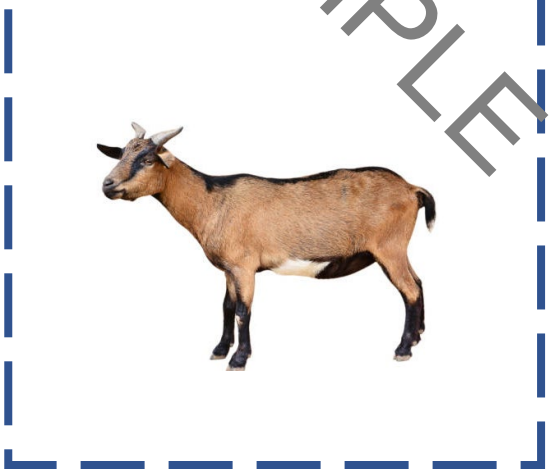
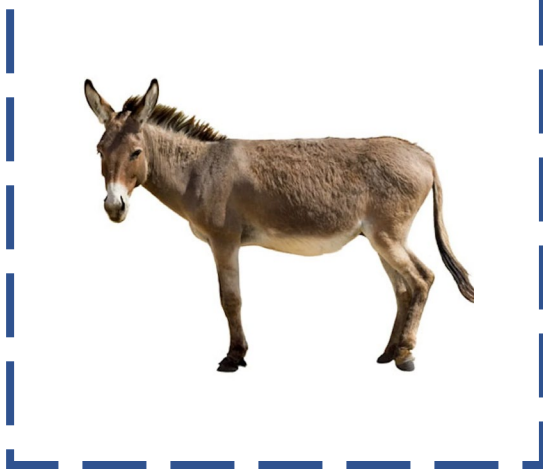
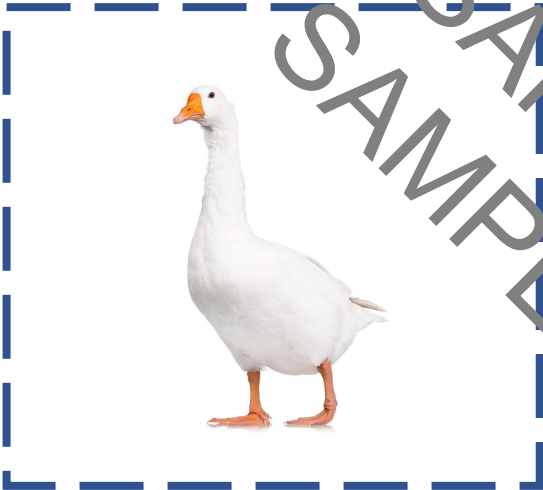
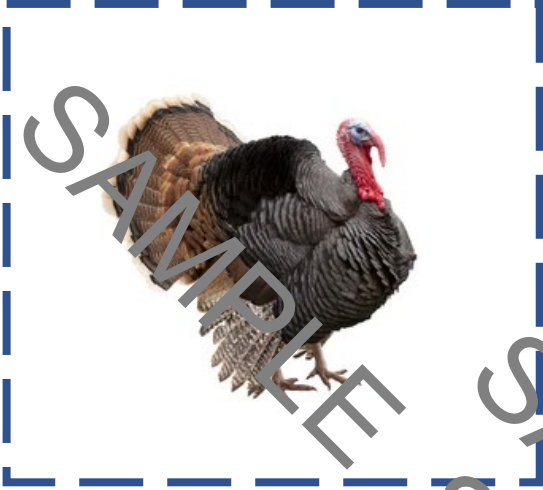


Care este animalul care urmează? Respectă modelul! Spune cu voce tare!



E timpul pentru un joc de memorie! Întoarce cărțile cu fața în jos și amestecă-le.
Întoarce o carte. Apoi a doua. Dacă ai găsit perechea, pune cele 2 cărți separat. Dacă
nu ai găsit perechea, întoarce din nou cartea cu fața în jos. Spune cu voce tare ce
găsești!





SAMPLE SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE SAMPLE
SAMPLE SAMPLE SAMPLE

goat

GOAT

donkey

DONKEY

goose

GOOSE

turkey

TURKEY

SAMPLE SAMPLE SAMPLE SAMPLE SAMPLE



SAMPLE SAMPLER
Let's SING
and LEARN: [click here](#)
and [here](#)
SAMPLE SAMPLER





Let's watch something
fun. [click here](#)

