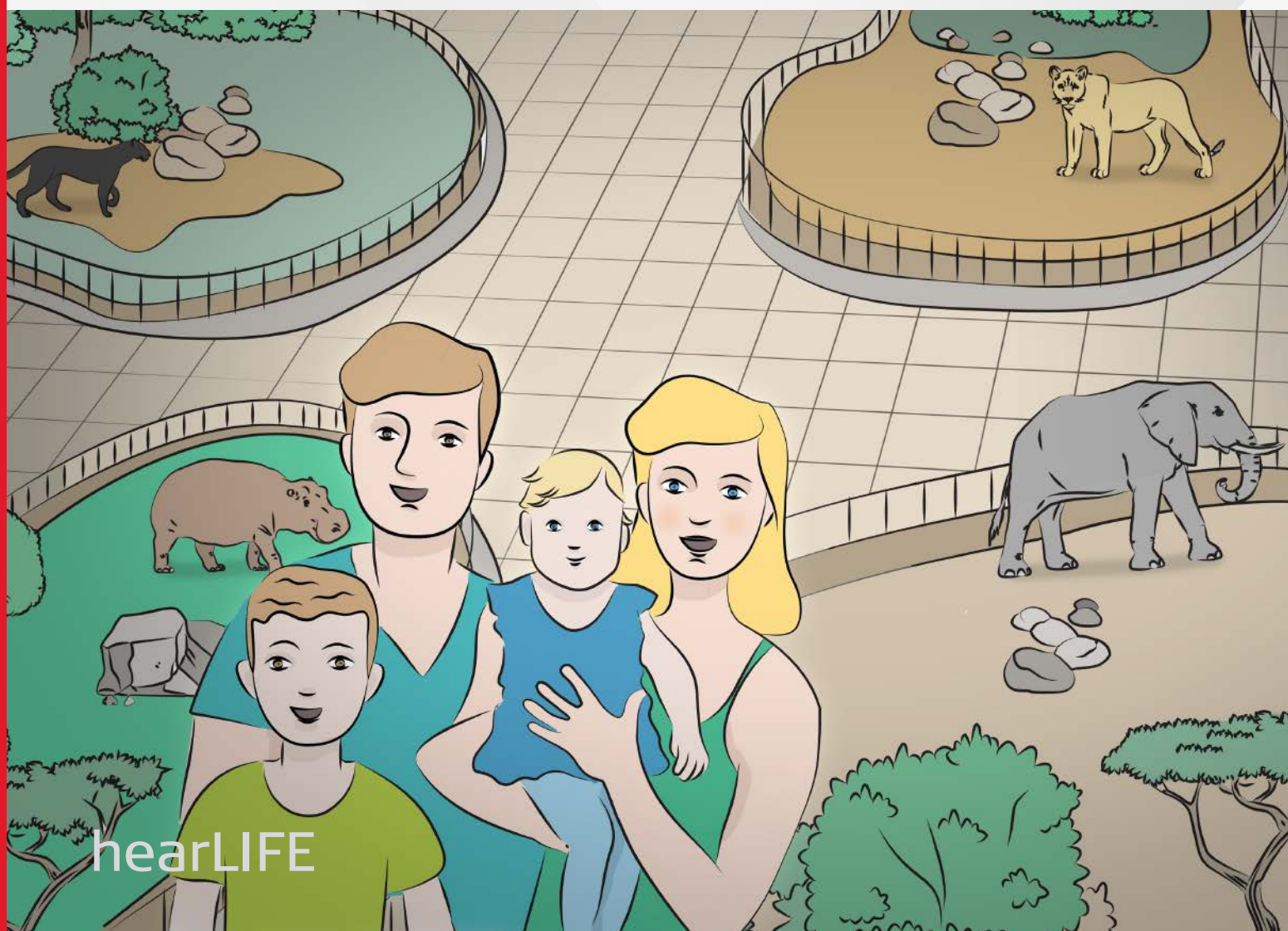


# Занятие

## 11 ЗООПАРК



nearLIFE

## О планировании занятия

### План занятия

Уровень 1, Уровень 2, Уровень 3

#### 1. Карта зоопарка

Рекомендации для педагога, материалы

#### 2. Мы идем в зоопарк

Рекомендации для педагога, материалы

#### 3. Настольные игры "Найди животное" и "Лестница диких животных"

Рекомендации для педагога, материалы

#### 4. Карточная игра "Животные зоопарка" и Лото "Угадай, какое это животное"

Рекомендации для педагога, материалы

В тексте есть несколько вариантов дидактических материалов. Это сделано для того, чтобы была возможность использовать копию одного и того же материала с надписями и без надписей. Выберите вариант, который вам больше подходит.

Мы хотим, чтобы эти материалы помогли как можно большему количеству людей, поэтому тематические материалы для занятий можно свободно и бесплатно использовать. Однако MED-EL сохраняет полные права на материал, поэтому содержание не может быть изменено, переименовано или переработано для коммерческого использования.

# О планировании занятия



символ показывает цели по развитию слуховых навыков



символ показывает цели по развитию навыков устной речи



символ показывает цели по развитию мышления и социального сознания

## Как выбрать нужный уровень

			
<b>Уровень 1</b>	Ребенок учится слушать и удерживать внимание на <i>1 единице</i> информации. С ребенком разговаривают простыми короткими предложениями, выделяя интонацией новую информацию для привлечения его внимания.	Ребенок говорит <i>отдельными словами</i> , словарный запас приближается к 200 словам, начинает комбинировать их в словосочетания из 2 слов.	Мышление - это процесс развития наших представлений и понимания окружающего мира. Понимание чужого сознания ( <i>Theory of mind, ToM</i> ) относится к навыкам мышления, которые формируются с возрастом и позволяют понимать и предсказывать наше собственное поведение и поведение других людей. Некоторые навыки мышления и понимания чужого сознания развиваются по мере взросления ребенка, однако связь между многими когнитивными, социальными и языковыми навыками сложная, каждый из них в той или иной степени оказывает влияние на остальные в раннем возрасте.
<b>Уровень 2</b>	Ребенок учится слушать и удерживать внимание на <i>2 единицах</i> информации. С ребенком разговаривают более длинными предложениями, используя интонационное выделение для привлечения его внимания ко всей информации предложения.	Ребенок <i>в своей речи объединяет 2-3 слова</i> , словарный запас от 200 до 2000 слов, начинает пользоваться некоторыми грамматическими элементами.	Ребенок более старшего возраста на 1 уровне может иметь уже достаточно развитые когнитивные навыки и умения понимать чувства и намерения других, поэтому он нуждается в более интенсивном развитии языковых навыков, чтобы выражать себя. И наоборот, маленький ребенок, занимаясь на 3 уровне, может быть еще не готов к пониманию некоторых целей, связанных с развитием понимания чужого сознания.
<b>Уровень 3</b>	Ребенок достаточно опытный слушатель, который учится удерживать внимание на <i>3 единицах</i> информации. С ребенком разговаривают предложениями разной сложности, привлекая его внимание к грамматическим элементам предложения с помощью интонации.	Ребенок говорит <i>предложениями из 4-5 слов</i> , умеет задавать вопросы, словарный запас более 2000 слов, использует различные грамматические элементы.	

Тема: уровень

Темы представляют собой макротему (широкая обобщающая тема, например, Животные), за которой следуют подтемы (связанные с общей темой подразделы), которые помогают ребенку сформировать связи между отдельными словами, что облегчает запоминание новых слов.

Документирование ответной реакции ребенка обнаружения или имитации сигналов

План каждого занятия включает 4 вида деятельности

Для каждого вида деятельности прилагаются необходимые материалы, которые нужно загрузить и распечатать или сохранить на персональном компьютере или планшете, если предполагается обучение при помощи этих устройств.

Материалы легко идентифицировать по названию:

**Тема, Уровень (У), Деятельность (Д)**  
Например: Животные У1 У2 Д2  
= материалы, которые вам понадобятся для темы Животные, Уровень 1 и 2, Деятельность 2

\*СВ - слуховой возраст ребенка. Это возраст ребенка, в котором он получил возможность слышать все звуки речи с помощью слухового аппарата или кохлеарного импланта. Оценивается по реакциям на 6 звуков - /а/, /и/, /у/, /ш/, /с/, /м/.




## МОЙ ДОМ: УРОВЕНЬ 1 ПЛАН ЗАНЯТИЯ

MED<sup>o</sup>EL

Дата: .....

ФИО: ..... Возраст: ..... \*СВ: .....

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ	ЦЕЛИ						
6 звуков:	слева	[а:]	[у:]	[и:]	[ш]	[с]	[м]
	справа	[а:]	[у:]	[и:]	[ш]	[с]	[м]

			
<b>СТРОИМ ДОМ</b> <b>МАТЕРИАЛЫ</b> • Мой дом У1 У2 У3 Д1	<ul style="list-style-type: none"><li>Узнает 1 элемент:<ul style="list-style-type: none"><li>части дома</li></ul></li><li>Понимает некоторые предлоги: впереди, сзади</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Называет части дома</li><li>Использует глаголы: разрезать, приклеить, согнуть</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Понимает, что люди видят разное, когда смотрят на предмет с разных сторон</li></ul>
<b>КТО В ДОМЕ ЖИВЕТ?</b> <b>МАТЕРИАЛЫ</b> • Мой дом У1 У2 У3 Д2	<ul style="list-style-type: none"><li>Удерживает внимание на 1 элементе:<ul style="list-style-type: none"><li>человек</li><li>место</li><li>глагол</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Повторяет или называет 1 слово:<ul style="list-style-type: none"><li>человек</li><li>место</li><li>глагол</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Понимает понятия одинаковый и неодинаковый/разный</li></ul>
<b>ГДЕ ЭТО НАХОДИТСЯ?</b> <b>МАТЕРИАЛЫ</b> • Мой дом У1 У2 У3 Д3	<ul style="list-style-type: none"><li>Узнает 1 элемент:<ul style="list-style-type: none"><li>предмет</li><li>место</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Объединяет слова в заданных категориях; предметы в доме, определенном помещении дома</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Понимает связь между предметом и помещением</li></ul>
<b>МОЙ ДОМ</b> <b>МАТЕРИАЛЫ</b> • Мой дом У1 У2 У3 Д4	<ul style="list-style-type: none"><li>Следит за глаголами: разрезать, согнуть, подержать, надавить, посчитать</li><li>Следит за событиями в книге</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Пытается повторить одно слово на каждой странице</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Участствует в разговоре о своем доме</li></ul>

Тема: уровень

Название деятельности

Что вам нужно сделать перед занятием

Пошаговая инструкция совместной деятельности с ребенком

Цель занятия: пример навыка

Ключевая стратегия (или прием) развития слухового восприятия, которую следует использовать, чтобы помочь ребенку достичь поставленную цель.

МОЙ ДОМ: УРОВЕНЬ 1 РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ СУРДОПЕДАГОГА

**MED<sup>o</sup>EL**

## ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

# 1. Строим дом

### ПОДГОТОВКА

Распечатайте все материалы на бумаге.

### МАТЕРИАЛЫ

- Картонная коробка
- Мой дом У1 У2 У3 Д1
- Клей и ножницы
- Канцелярский нож

Вы будете делать дом из картонной коробки.

1. Вырежьте окна, занавески, двери и трубу. (Попросите ребенка помогать, где это возможно.)
2. Посмотрите на картонную коробку и решите, где будет фасад.
3. Решите, какая дверь - желтая или синяя - будет на фасаде и приклейте ее.
4. Приклейте вторую дверь на заднюю сторону коробки.
5. При помощи канцелярского ножа прорежьте коробку по 3 сторонам дверей так, чтобы они открывались.
6. Приклейте по одному окну на переднюю и заднюю стороны будущего дома.
7. При помощи канцелярского ножа прорежьте коробку по центру окон и вдоль верхних и нижних их краев так, чтобы они открывались.
8. Приклейте четыре створки окон с занавесками изнутри коробки, совмещая верхние части оконных проемов.
9. Соберите трубу, согнув заготовку по отмеченным линиям 1, 2, 3 и склеив цветные части между собой.
10. Приклейте трубу на верхней стороне коробки.



### ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Узнает 1 элемент: части дома: дверь, окно, занавеску, трубу.
- Понимает некоторые предлоги: спереди, сзади.

### КЛЮЧЕВЫЕ СТРАТЕГИИ

**ГОВОРИТЬ, ГОВОРИТЬ, ГОВОРИТЬ:** Говорите о частях дома, пока вы вместе их вырезаете, затем, когда вы решаете, с чего начать делать дом, когда приклеиваете части на коробку, и еще, когда вы любуетесь готовым домом.

**ИНТОНАЦИОННОЕ ВЫДЕЛЕНИЕ:** Когда вы говорите с ребенком, развитие которого соответствует 1 уровню, выделяйте интонацией одну единицу информации. Произнесите эту единицу чуть громче или сделайте небольшую паузу перед ней: "Хмм... Мы могли бы приклеить эту синюю дверь ...спереди. (поверните коробку) Или можно приклеить синюю дверь ...сзади."



### ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Использует глаголы: разрезать, приклеить, согнуть.
- Называет части дома; например, дверь, окно, занавеска, труба.

### КЛЮЧЕВЫЕ СТРАТЕГИИ

**СКАЗАТЬ ТОЖЕ ПО-ДРУГОМУ:** Побуждая ребенка принять участие в постройке дома, интонационно выделяйте глаголы и произносите их, когда это возможно, в конце предложения. Это даст возможность ребенку с 1 уровнем развития воспринять и попытаться повторить их: "Тебе надо по этой линии разрезать. Возьми клей и приклей."

**СОЗДАВАТЬ СИТУАЦИЮ ВЫБОРА:** Использование в вопросах названий нескольких частей дома, из которых надо выбрать что-то одно, обеспечивает ребенка необходимыми словами непосредственно перед его попыткой сказать. Это проще, чем пытаться вспомнить малознакомое слово: "Что будем сейчас делать, окно или дверь?"



### ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Понимает, что люди видят разное, когда смотрят на предмет с разных сторон.




### КЛЮЧЕВАЯ СТРАТЕГИЯ

**ПРОВОКАЦИЯ:** Поверните коробку так, чтобы родитель/опекун ребенка не мог видеть, что вы сейчас приклеиваете. Попросите родителя/опекуна сказать, что он не видит это. Это поможет ребенку понять, что не все получают одну и ту же информацию: "Ой, я не вижу окно. Я хочу увидеть окно. Вы можете показать мне окно? Поверните коробку, тогда я увижу."

Дата: .....

ФИО: ..... Возраст: ..... СВ: .....




ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ	ЦЕЛИ						
6 звуков:	слева	[а:]	[у:]	[и:]	[ш]	[с]	[м]
	справа	[а:]	[у:]	[и:]	[ш]	[с]	[м]

			
<b>КАРТА ЗООПАРКА</b> <b>МАТЕРИАЛЫ</b> • Зоопарк У1 Д1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Слушает 1 элемент:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Существительные: имена животных, формы</li> <li>Прилагательные: большой/маленький, цвета</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Начинает называть имена животных</li> <li>Говорит: слова 'большой/маленький'</li> <li>Предлог: тут/здесь</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Начинает понимать слово 'любимый'</li> </ul>
<b>МЫ ИДЕМ В ЗООПАРК</b> <b>МАТЕРИАЛЫ</b> • Зоопарк У1 У2 У3 Д2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Узнает мелодии</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Начинает повторять повторяющиеся слова в песне/стихе</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Узнает эмоции: веселый/злой/грустный</li> </ul>
<b>НАЙДИ ЖИВОТНОЕ</b> <b>МАТЕРИАЛЫ</b> • Зоопарк У1 Д3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Понимает слова: другой/такой же/этот</li> <li>По просьбе находит диких животных</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Называет животных</li> <li>Говорит предлоги: тут/наверху/внизу</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Следит за взглядом другого человека, чтобы увидеть, на что он смотрит</li> </ul>
<b>КАРТОЧНАЯ ИГРА "ЖИВОТНЫЕ ЗООПАРКА"</b> <b>МАТЕРИАЛЫ</b> • Зоопарк У1 Д4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Выполняет простые инструкции по ситуации</li> <li>Имитирует названия животных</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Говорит числа: один/два (дополнительно - три/четыре)</li> <li>Начинает называть цвета</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Запоминает положение спрятанной карточки</li> </ul>

Дата: .....

ФИО: ..... Возраст: ..... СВ: .....




ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ	ЦЕЛИ						
6 звуков:	слева	[а:]	[у:]	[и:]	[ш]	[с]	[м]
	справа	[а:]	[у:]	[и:]	[ш]	[с]	[м]

			
<p><b>КАРТА ЗООПАРКА</b></p> <p><b>МАТЕРИАЛЫ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Зоопарк У2 Д1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Понимает значение слов: вместе, следующий, рядом</li> <li>• Слушает 2 элемента:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· существительное и существительное</li> <li>· прилагательное/ существительное</li> <li>· предлог/ существительное</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Называет диких животных</li> <li>• Слушает словесные описания животных</li> <li>• Слова, обозначающие расположение: рядом/ далеко/за</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Может определить свои предпочтения и предпочтения других людей и начинает их объяснять.</li> </ul>
<p><b>МЫ ИДЕМ В ЗООПАРК</b></p> <p><b>МАТЕРИАЛЫ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Зоопарк У1 У2 У3 Д2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Узнает мелодию песенки</li> <li>• Понимает описания животных в песенке</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Присоединяется к общему пению и повторяет строчки стихов</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Понимает эмоции: веселый/злой/грустный</li> </ul>
<p><b>КАРТОЧНАЯ ИГРА "ЖИВОТНЫЕ ЗООПАРКА"</b></p> <p><b>МАТЕРИАЛЫ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Зоопарк У2 Д3</li> <li>• Зоопарк У2 Д3 Игральная кость (кубик)</li> <li>• Зоопарк У2 У3 Д3 билеты</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Понимает и следует правилам игры</li> <li>• Слушает описания животных</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Местоимения: Я/ты</li> <li>• Время глаголов: прошедшее время</li> <li>• Предлоги с существительными</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Умеет соблюдать очередь в настольной игре</li> <li>• Понимает эмоции, вызываемые победой и поражением</li> </ul>
<p><b>ЛОТО "УГАДАЙ, КАКОЕ ЭТО ЖИВОТНОЕ"</b></p> <p><b>МАТЕРИАЛЫ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Зоопарк У2 У3 Д4</li> <li>• Зоопарк У2 У3 Д4 билеты</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Понимает слова: несколько/ряд/верх/ столбик/внизу/по горизонтали</li> <li>• Узнает животное по описанию, содержащему глагол</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Говорит местоимение: 'это'</li> <li>• Использует сочетание слов: модальный глагол + основной глагол: например, может + ползать</li> <li>• Использует глаголы по теме</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Понимает эмоции, вызываемые справедливым и несправедливым распределением предметов.</li> </ul>

Дата: .....

ФИО: ..... Возраст: ..... СВ: .....

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ	ЦЕЛИ						
6 звуков:	слева	[а:]	[у:]	[и:]	[ш]	[с]	[м]
	справа	[а:]	[у:]	[и:]	[ш]	[с]	[м]

			
<p><b>КАРТА ЗООПАРКА</b></p> <p><b>МАТЕРИАЛЫ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Зоопарк УЗ Д1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Понимает значение слов: или, отдельно, нет/не</li> <li>Слушает 3 элемента:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Использует правильные грамматические маркеры (окончания слов)</li> <li>Обсуждает и планирует расположение животных</li> <li>Объясняет причины своих решений</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Вообразает, что может чувствовать животное</li> </ul>
<p><b>МЫ ИДЕМ В ЗООПАРК</b></p> <p><b>МАТЕРИАЛЫ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Зоопарк У1 У2 УЗ Д2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Понимает и помнит описания животных в песенке</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Присоединяется к пению песни.</li> <li>Присоединяет вспомогательный глагол</li> <li>Использует существительные с предлогами</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Понимает и объясняет причины эмоций: веселый/злой/грустный</li> </ul>
<p><b>"ЛЕСТНИЦА ДИКИХ ЖИВОТНЫХ"</b></p> <p><b>МАТЕРИАЛЫ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Зоопарк УЗ Д3</li> <li>Зоопарк УЗ Д3 игральная кость (кубик)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Понимает и следует правилам игры</li> <li>Слушает и запоминает сведения о животных</li> <li>Понимает прилагательные превосходной степени</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Время глаголов: прошедшее время</li> <li>Использует существительные с предлогами</li> <li>Прилагательные</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Понимает и принимает эмоции, вызываемые победой и поражением.</li> </ul>
<p><b>ЛОТО "УГАДАЙ, КАКОЕ ЭТО ЖИВОТНОЕ"</b></p> <p><b>МАТЕРИАЛЫ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Зоопарк У2 УЗ Д4</li> <li>Зоопарк У2 УЗ Д4 билеты</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Понимает слова: несколько/ряд/колонка/верх/нижний/внизу/по горизонтали/вправо/влево</li> <li>Узнает животное по описанию, содержащему глагол.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Местоимение: 'это'</li> <li>Использует глаголы в третьем лице по теме</li> <li>Наречия</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Понимает эмоции, вызываемые справедливым и несправедливым распределением предметов.</li> </ul>



ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

# 1. Карта зоопарка

## ПОДГОТОВКА

Распечатайте материалы на плотной бумаге и подготовьте большой лист бумаги, цветные карандаши и клей.

## МАТЕРИАЛЫ

- Зоопарк У1 Д1
- Большой лист бумаги, ножницы, цветные карандаши и клей

Вы будете вместе с ребенком делать карту зоопарка.

1. Вместе с ребенком вырежьте карточки с животными.
2. По очереди берите карточки, быстро взгляните на нее и держа ее закрытой, расскажите о животном, которое там нарисовано.
3. Нарисуйте цветным карандашом на листе форму, которая будет 'клеткой' для животного в зоопарке.
4. Решите, какое животное или животные пойдут в эту 'клетку'.
5. Сделайте свою карту, рисуя много 'клеток' и выбирая для них больше животных.
6. Нарисуйте дорогу к 'клеткам' животных в вашем зоопарке и не забудьте нарисовать ворота для входа в зоопарк.



### ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Слушает 1 элемент информации
  - Существительные: названия животных, формы; например: медведь, круг.
  - Прилагательные: большой/маленький, цвета.

### КЛЮЧЕВЫЕ СТРАТЕГИИ

**СНАЧАЛА СЛУШАЙ:** Прикрывайте карточку, пока вы говорите о картинке, не используйте жесты, когда вы называете животное или выбираете цвет карандаша, описываете форму, которую хотите раскрасить: *"У меня медведь. Я возьму розовый цвет. Я нарисую эту клетку в форме звезды."*

**ПОДОЙТИ БЛИЖЕ:** Представьте, что вы все вместе наклонились над картой. Ваши головы соприкасаются, чтобы вы все могли видеть карту. Такое близкое расположение друг к другу создает для ребенка наилучшие условия для слушания и обучения с помощью слушания.



### ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Повторяет или говорит названия животных.
- Говорит слова: 'большой/маленький'.
- Говорит предлог: 'тут/здесь'

### КЛЮЧЕВЫЕ СТРАТЕГИИ

**СКАЗАТЬ ТОЖЕ ПО-ДРУГОМУ:** Подумайте о том, что думает ребенок, и скажите то, что он, возможно, хотел бы сказать, и дайте ему образец речи: *"Ого, у тебя слон. Слоны большие. Нам надо нарисовать большую клетку."*

**СОЗДАВАТЬ СИТУАЦИЮ ВЫБОРА:** Дайте ребенку образцы слов, которые ему надо сказать, задавая вопрос, в котором предлагается выбор: *"Ты хочешь синий или желтый? Мне нарисовать круг маленький или большой? Мы положим это там.... или здесь?"*



### ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

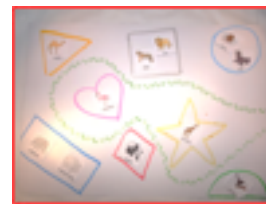
- Начинает осознавать понятие 'любимый'.

### КЛЮЧЕВАЯ СТРАТЕГИЯ

**ГОВОРИТЬ, ГОВОРИТЬ, ГОВОРИТЬ:** Обсудите, любимое животное каждого игрока. Это поможет ребенку учиться понимать, что разным людям могут нравиться разные вещи. Добавляйте информацию о том, почему кто-то предпочитает этого животного, чтобы помочь ребенку начинать понимать причины, по которым люди принимают решения, отличающиеся от его решения: *"Мое любимое животное лев, потому что мне нравится его огромная пушистая грива."*

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

# 1. Карта зоопарка



**ПОДГОТОВКА**

Распечатайте материалы на плотной бумаге и подготовьте большой лист бумаги, цветные карандаши и клей.

**МАТЕРИАЛЫ**

- Зоопарк У2 Д1
- Большой лист бумаги, ножницы, цветные карандаши и клей

Вы будете вместе с ребенком делать карту зоопарка.

1. Вместе с ребенком вырежьте карточки по два животных и положите их в кучу на столе картинками вниз.
2. По очереди берите карточки, быстро взгляните на нее и держа ее закрытой, расскажите о животных, которые там нарисованы.
3. Затем ребенок может разрезать карточку на половинки.
4. Нарисуйте цветным карандашом на листе форму, которая будет 'клеткой' для животного в зоопарке.
5. Решите, какое животное или животные пойдут в эту 'клетку'.
6. Сделайте свою карту, рисуя много 'клеток' и выбирая для них больше животных.
7. Нарисуйте дорогу к 'клеткам' животных в вашем зоопарке и не забудьте нарисовать ворота для входа в зоопарк.



**ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

- Слушает 2 элемента информации - ребенок может узнать 2 элемента информации:
  - Существительное и существительное, например: "У меня крокодил и медведь."
  - Прилагательные с существительными, например: "Нарисуем зеленый круг?"
  - Предлоги с существительными, например: "Давай положим это в круг."
- Понимает слова: вместе, с, рядом.

**КЛЮЧЕВЫЕ СТРАТЕГИИ**

**СНАЧАЛА СЛУШАТЬ:** Закрывайте свои карточки, когда вы рассказываете о картинках на них и не используйте жесты, описывая цвет и форму 'клеток', которые будете рисовать.

**СКАЗАТЬ ТОЖЕ ПО-ДРУГОМУ:** Когда вы размещаете животных в 'клетки', говорите о том, как вы принимаете решения с ребенком: "*Посадим их вместе?*"



**ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

- Называет животных зоопарка: повторяет названия 2-х животных, например: крокодил и медведь.
- Использует описательные прилагательные, например: Наглая обезьяна.
- Использует слова, указывающие на положение предметов, например: рядом/далеко/ вместе с, описывая положение животных.

**КЛЮЧЕВЫЕ СТРАТЕГИИ**

**РАЗВИТИЕ СЛУХОВОЙ ПАМЯТИ:** Побуждайте ребенка называть 2 элемента информации. Если он назвал только одно слово, повторите предложение с 2-мя элементами еще раз, интонационно выделяя пропущенное слово, или подчеркните голосом союз 'и'.

**СОЗДАВАТЬ СИТУАЦИЮ ВЫБОРА:** Давайте ребенку образцы предложений, которые вы хотите, чтобы он сказал, используя вопросы с предоставлением выбора: "*Мы посадим это животное вместе с тигром или вместе с верблюдом?*"



**ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

- Определяет свои предпочтения и предпочтения других людей и может их объяснить.

**КЛЮЧЕВАЯ СТРАТЕГИЯ**

**ГОВОРИТЬ, ГОВОРИТЬ, ГОВОРИТЬ:** Говорите о причинах того, почему кто-то предпочитает этого животного, чтобы помочь ребенку начинать понимать, почему люди принимают решения, отличающиеся от его решения: "*Мое любимое животное лев, потому что мне нравится его огромная пушистая грива.*"

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

# 1. Карта зоопарка

## ПОДГОТОВКА

Распечатайте материалы на плотной бумаге и подготовьте большой лист бумаги, цветные карандаши и клей.

## МАТЕРИАЛЫ

- Зоопарк УЗ Д1
- Большой лист бумаги, ножницы, цветные карандаши и клей

Вы будете вместе с ребенком делать карту зоопарка.

1. Вместе с ребенком вырежьте карточки с животными и положите их стопкой на столе картинками вниз.
2. Возьмите 3 карточки. Быстро взгляните на них, затем положите их картинкой вниз в ряд на столе. Посмотрите, запомнили ли вы все 3 карточки. Поверните карточки картинкой вверх.
3. По очереди берите по 3 карточки, взгляните на них и запомните животных пока все карточки не будут лежать лицом вверх.
4. Нарисуйте цветным карандашом на листе форму, которая будет 'клеткой' для животного (или нескольких животных) в зоопарке.
5. Решите, какое животное или животные пойдут в эту 'клетку'.
6. Сделайте свою карту, рисуя много 'клеток' и выбирая для них больше животных.
7. Нарисуйте дорогу к 'клеткам' животных в вашем зоопарке и не забудьте нарисовать ворота для входа в зоопарк.



## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Слушает 3 + элемента информации, например: медведь, тигр и выдра.
- Понимает слова: или, отдельно, не/ни

## КЛЮЧЕВЫЕ СТРАТЕГИИ

**СЛУХОВОЙ БУТЕРБРОД:** Побуждайте ребенка слушать и повторять 3 названия животных, которых вы вспоминаете, прежде чем перевернете карточки. Если ребенок (или вы) назовете что-то неправильно, быстро переверните карточку, назовите карточки еще раз и побудите ребенка попробовать еще раз.

**СКАЗАТЬ ТОЖЕ ПО-ДРУГОМУ:** Когда вы размещаете животных в 'клетки', говорите о том как вы принимаете решения с ребенком: *"Я думаю, мы можем посадить или льва или тигра в эту клетку, но не обоих. Ни лев, ни тигр не могут быть в этой клетке, потому что они съедят павлина."*



## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Говорит грамматически правильные окончания слов.
- Обсуждает и планирует размещение животных.
- Объясняет причины своих решений.

## КЛЮЧЕВЫЕ СТРАТЕГИИ

**РАСШИРЕНИЕ И ДОПОЛНЕНИЕ:** Расширьте высказывание ребенка, чтобы включить грамматические элементы, которые он пропустил, или дополните его высказывание новой информацией, чтобы помочь ребенку перейти на более высокий уровень овладения языком: *"Итак, ты думаешь, что лев и тигр должны быть вместе, потому что они едят одинаковую еду. Ты прав, они оба хищники и едят мясо."*

**СОЗДАВАТЬ СИТУАЦИЮ ВЫБОРА:** Давайте ребенку информацию о новых понятиях, связанных с темой, используя вопросы с предоставлением выбора: *"Как ты считаешь, мы можем посадить панду и белого медведя вместе или их надо посадить отдельно?"*



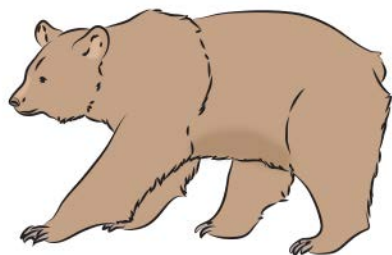
## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Предполагает, что может чувствовать животное.

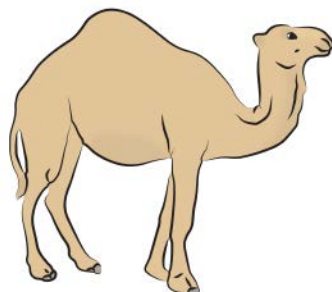
## КЛЮЧЕВАЯ СТРАТЕГИЯ

**ГОВОРИТЬ, ГОВОРИТЬ, ГОВОРИТЬ:** Представляя, что чувствует животное очень сложно, потому что мы не можем спросить его об этом, чтобы проверить правы ли мы. Однако, обсуждая это с ребенком, мы помогаем ему развивать умение использовать слова, описывающие процесс мышления, которые нужны для формирования Понимания Чужого Сознания. *"Мне кажется, павлин будет очень волноваться, если ему придется жить в одной клетке со львом."*

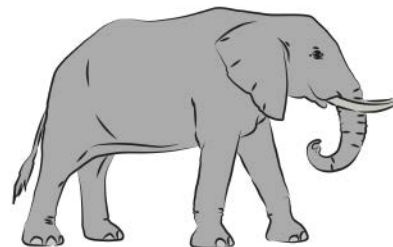
# 1. Карта зоопарка



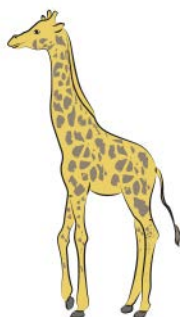
медведь



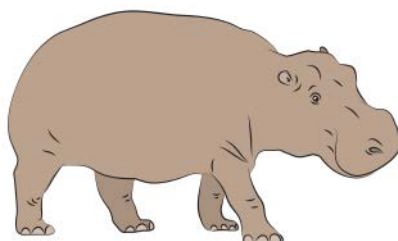
верблюд



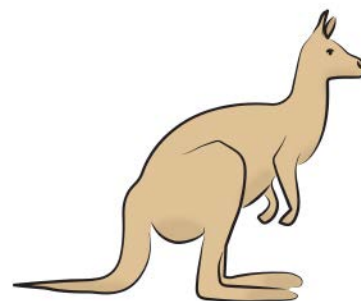
слон



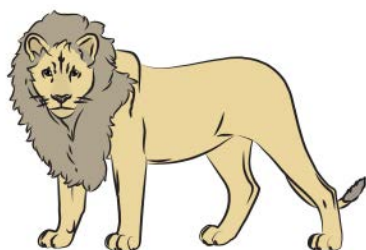
жираф



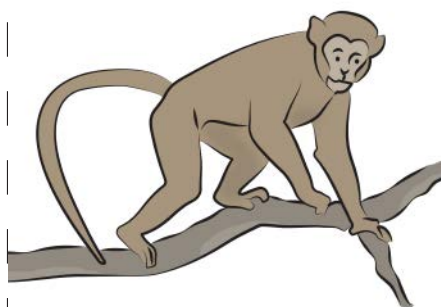
бегемот



кенгуру



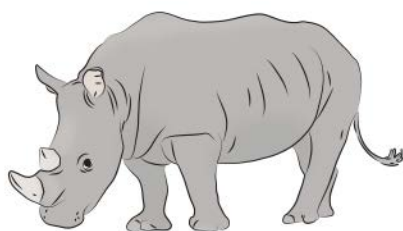
лев



обезьяна



панда



носорог



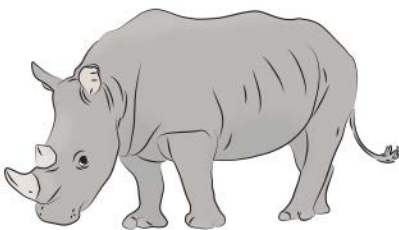
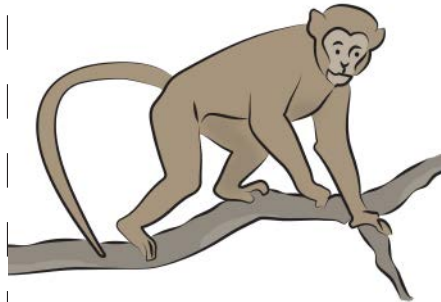
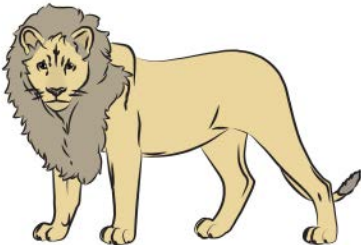
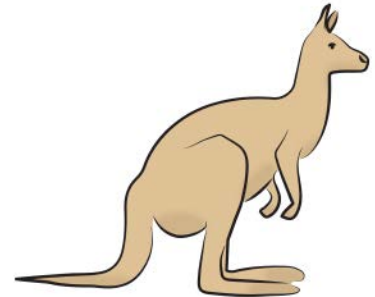
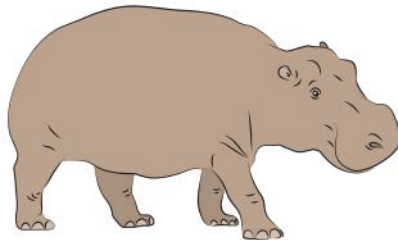
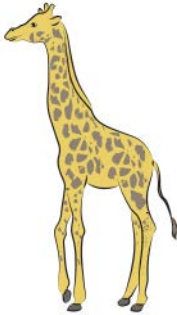
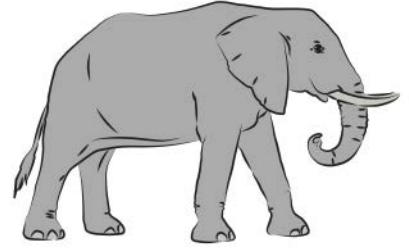
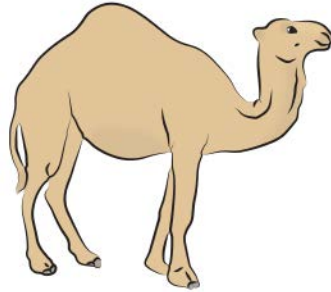
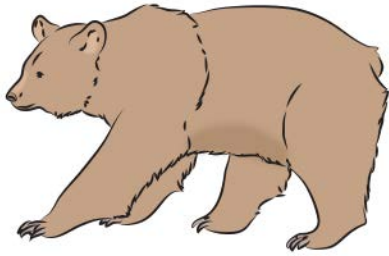
тюлень



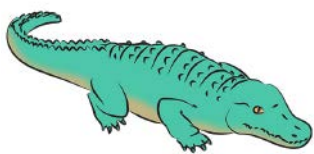
тигр



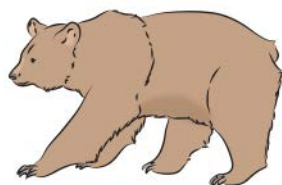
# 1. Карта зоопарка



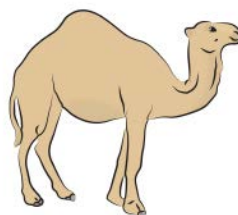
# 1. Карта зоопарка



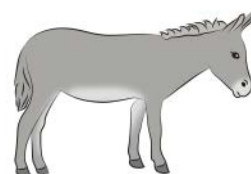
крокодил



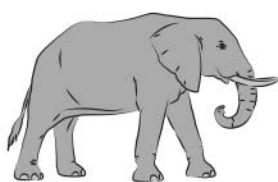
медведь



верблюд



осёл



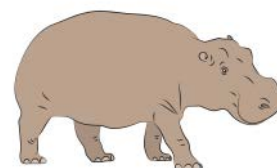
слон



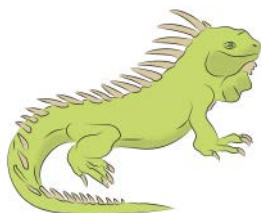
фламинго



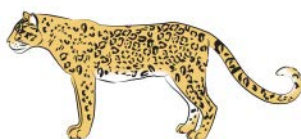
жираф



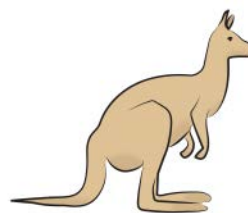
бегемот



игуана



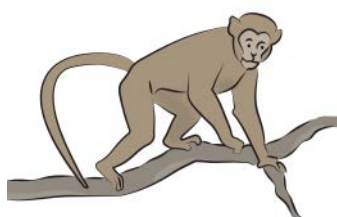
ягуар



кенгуру



лев



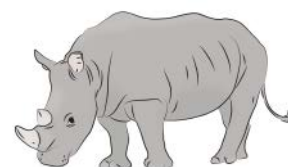
обезьяна



выдра



панда



носорог



тюлень



тигр

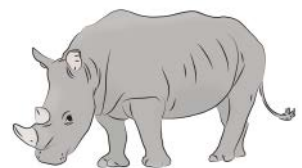
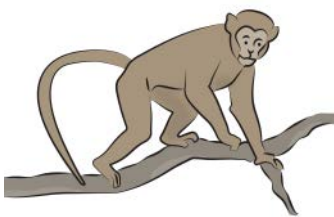
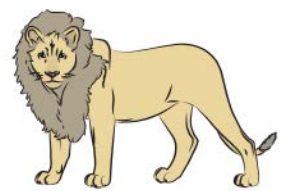
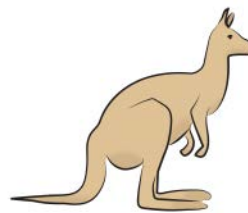
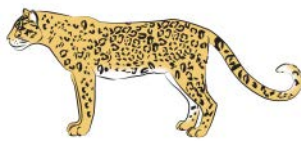
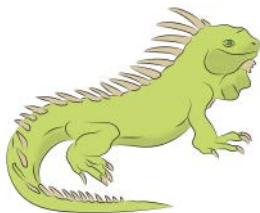
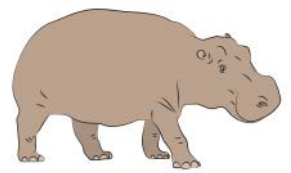
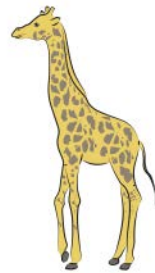
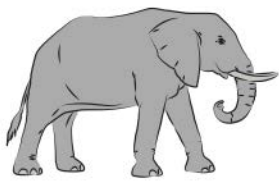
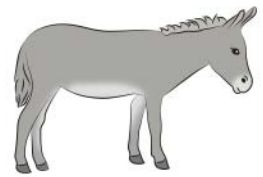
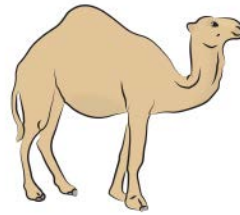
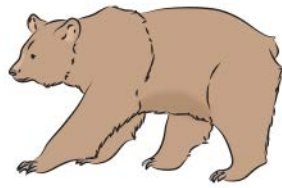
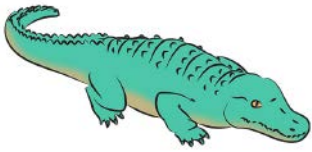


вомбат



зебра

# 1. Карта зоопарка



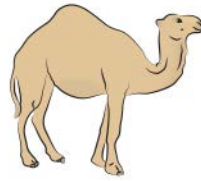
# 1. Карта зоопарка



крокодил



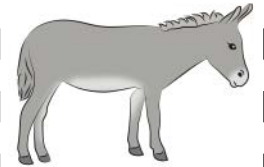
медведь



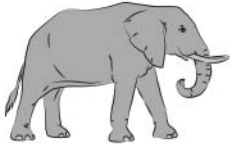
верблюд



гепард



осёл



слон



лиса



газель



жираф



горилла



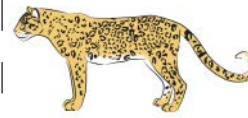
бегемот



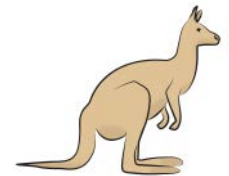
гиена



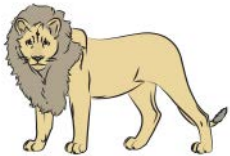
игуана



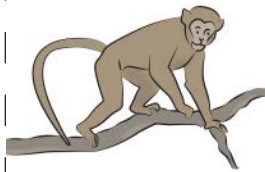
ягуар



кенгуру



лев



обезьяна



тритон



страус



выдра



сова



панда



пантера



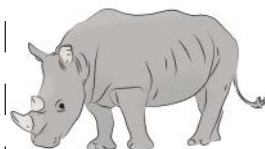
павлин



пингвин



белый медведь



носорог



тюлень



змея



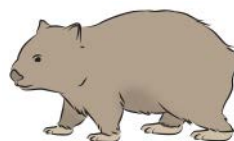
тигр



гриф



волк



вомбат



як



зебра





# 1. Карта зоопарка



ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

## 2. Мы идем в зоопарк

### ПОДГОТОВКА

Распечатайте материалы на бумаге; печатайте 4 страницы на 1 листе, чтобы сделать их меньше.

Разрежьте и скрепите страницы степлером, чтобы сделать книжечку.

### МАТЕРИАЛЫ

- Зоопарк У1 У2 У3 Д2
- Ножницы и степлер

Вы будете вместе петь песенку.

1. Используйте любую простую мелодию, которая будет подходить к словам.
2. Пойте слова песенки на каждой странице, делая паузу в конце каждого куплета.
3. После небольшой паузы скажите ребенку, чтобы он перевернул страницу.
4. Добавляйте подходящие движения к словам текста, например, покачайте рукой, изображая обезьянку, висящую на ветке, топайте ногами в ритм мелодии припева, изображая как вы идете в зоопарк.



### ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Узнает мелодию песенки

### КЛЮЧЕВЫЕ СТРАТЕГИИ

**МУЗЫКА, МУЗЫКА, МУЗЫКА:** Музыка привлекает и удерживает внимание ребенка, а также стимулирует разные зоны мозга. Изменения ритма и мелодии облегчают ребенку узнавание песни и помогают ему запоминать больше слов.

**РАСШИРЕНИЕ И ДОПОЛНЕНИЕ:** Подчеркивайте глаголы, описывающие действия животных в песне, добавляя соответствующие движения. Это расширяет знания ребенка о каждом животном, и поможет ребенку спеть последовательность слов песни.



### ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Присоединяется к произнесению повторяющихся слов, например: зоопарк, зоопарк.

### КЛЮЧЕВАЯ СТРАТЕГИЯ

**СЛУХОВАЯ ПРОБКА:** Прием "Слуховая пробка" побуждает слушателя заполнять отсутствующую информацию в сообщении. После нескольких прослушиваний ребенок может 'вставить' последнее повторяющееся слово в строке: "Мы идем в....."



### ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Узнает эмоции: веселый/злой/грустный

### КЛЮЧЕВЫЕ СТРАТЕГИИ

**ИНТОНАЦИОННОЕ ВЫДЕЛЕНИЕ СУПРАСЕГМЕНТНОЙ ИНФОРМАЦИИ:** Супрасегментная информация в речи (высота голоса, интонация, смысловое ударение во фразе), движения тела и мимика помогают ребенку понимать эмоции. Усиливайте супрасегментные компоненты в речи, чтобы ребенок научился понимать, что в них больше информации об эмоциях, чем в словах.

**ГОВОРИТЬ, ГОВОРИТЬ, ГОВОРИТЬ:** Говорите о том, что могут чувствовать ребенок и родители, когда они видят разозлившегося носорога и обсудите, что может произойти, если он выскочит из своей клетки. Это поможет ребенку развивать способность Понимания Чужого Сознания, умения думать о том, что чувствуют, думают и собираются делать другие люди.

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

## 2. Мы идем в зоопарк

### ПОДГОТОВКА

Распечатайте материалы на бумаге; печатайте 4 страницы на 1 листе, чтобы сделать их меньше.

Разрежьте и скрепите страницы степлером, чтобы сделать книжечку.

### МАТЕРИАЛЫ

- Зоопарк У1 У2 У3 Д2
- Ножницы и степлер

Вы будете вместе петь песенку.

1. Используйте любую простую мелодию, которая будет подходить к словам.
2. Пойте слова песенки на каждой странице, делая паузу в конце каждого куплета.
3. После небольшой паузы скажите ребенку, чтобы он перевернул страницу.
4. Добавляйте подходящие движения к словам текста, например, покачайте рукой, изображая обезьянку, висящую на ветке, топайте ногами в ритм мелодии припева, изображая как вы идете в зоопарк.



### ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Узнает мелодию песенки.
- Понимает описания животных, например: "У слона большие уши."

### КЛЮЧЕВЫЕ СТРАТЕГИИ

**МУЗЫКА, МУЗЫКА, МУЗЫКА:** Музыка привлекает и удерживает внимание ребенка, а также стимулирует разные зоны мозга. Изменения ритма и мелодии облегчают ребенку узнавание песни и помогают ему запоминать больше слов.

**РАСШИРЕНИЕ И ДОПОЛНЕНИЕ:** Подчеркивайте глаголы, описывающие действия животных в песне, добавляя соответствующие движения. Это расширяет знания ребенка о каждом животном, и помогает ребенку вспомнить последовательность слов песни.



### ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Присоединяется к общему пению и повторяет строчки: Ребенок говорит одно или два последних слова из последовательности повторяющихся слов.

### КЛЮЧЕВАЯ СТРАТЕГИЯ

**СЛУХОВАЯ ПРОБКА:** Прием "Слуховая пробка" побуждает слушателя заполнять отсутствующую информацию в сообщении. После нескольких прослушиваний ребенок может 'вставить' последние слова строки: "Мы идем в....."



### ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Понимает эмоции: "Дети радуются. Носорог разозлился. Это может испугать детей."

### КЛЮЧЕВЫЕ СТРАТЕГИИ

**ИНТОНАЦИОННОЕ ВЫДЕЛЕНИЕ СУПРАСЕГМЕНТНОЙ ИНФОРМАЦИИ:** Супрасегментная информация в речи (высота голоса, интонация, смысловое ударение во фразе), движения тела и мимика помогут ребенку понимать эмоции. Усиливайте супрасегментные компоненты в речи, чтобы ребенок научился понимать, что в них больше информации об эмоциях, чем в словах.

**ГОВОРИТЬ, ГОВОРИТЬ, ГОВОРИТЬ:** Говорите о том, что могут чувствовать ребенок и родители, когда они видят разозлившегося носорога и обсудите, что может произойти, если он выскочит из своей клетки. Это поможет ребенку развивать способность Понимания Чужого Сознания, умения думать о том, что чувствуют, думают и собираются делать другие люди.

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

## 2. Мы идем в зоопарк

### ПОДГОТОВКА

Распечатайте материалы на бумаге; печатайте 4 страницы на 1 листе, чтобы сделать их меньше.

Разрежьте и скрепите страницы степлером, чтобы сделать книжечку.

### МАТЕРИАЛЫ

- Зоопарк У1 У2 У3 Д2
- Ножницы и степлер

Вы будете вместе петь песенку.

1. Используйте любую простую мелодию, которая будет подходить к словам.
2. Пойте слова песенки на каждой странице, делая паузу в конце каждого куплета.
3. После небольшой паузы скажите ребенку, чтобы он перевернул страницу.
4. Добавляйте подходящие движения к словам текста, например, покачайте рукой, изображая обезьянку, висящую на ветке, топайте ногами в ритм мелодии припева, изображая как вы идете в зоопарк.



### ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Понимает и вспоминает описания животных в песне.

### КЛЮЧЕВЫЕ СТРАТЕГИИ

**МУЗЫКА, МУЗЫКА, МУЗЫКА:** Музыка привлекает и удерживает внимание ребенка, а также стимулирует разные зоны мозга. Изменения ритма и мелодии облегчают ребенку узнавание песни и помогают ему запоминать больше слов.

**РАСШИРЕНИЕ И ДОПОЛНЕНИЕ:** Подчеркивайте глаголы, описывающие действия животных в песне, добавляя соответствующие движения. Это расширяет знания ребенка о каждом животном, и поможет ребенку вспомнить последовательность слов и слова, которые используются в каждом куплете при описании животного.



### ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Присоединяется к пению песни.
- Использует глаголы несовершенного вида: смеяться.
- Использует фразы с предлогами: в зоопарк.

### КЛЮЧЕВЫЕ СТРАТЕГИИ

**ИНТОНАЦИОННОЕ ВЫДЕЛЕНИЕ:** Окончание глаголов несовершенного вида звучит очень тихо "смеяться", качаться". Вам нужно использовать прием Интонационного Выделения, чтобы привлечь внимание к окончанию 'ся'.

**СЛУХОВАЯ ПРОБКА:** Прием "Слуховая пробка" побуждает слушателя заполнять отсутствующую информацию в сообщении. После нескольких прослушиваний ребенок может 'вставить' последние слова строки: "Мы идем ....."



### ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

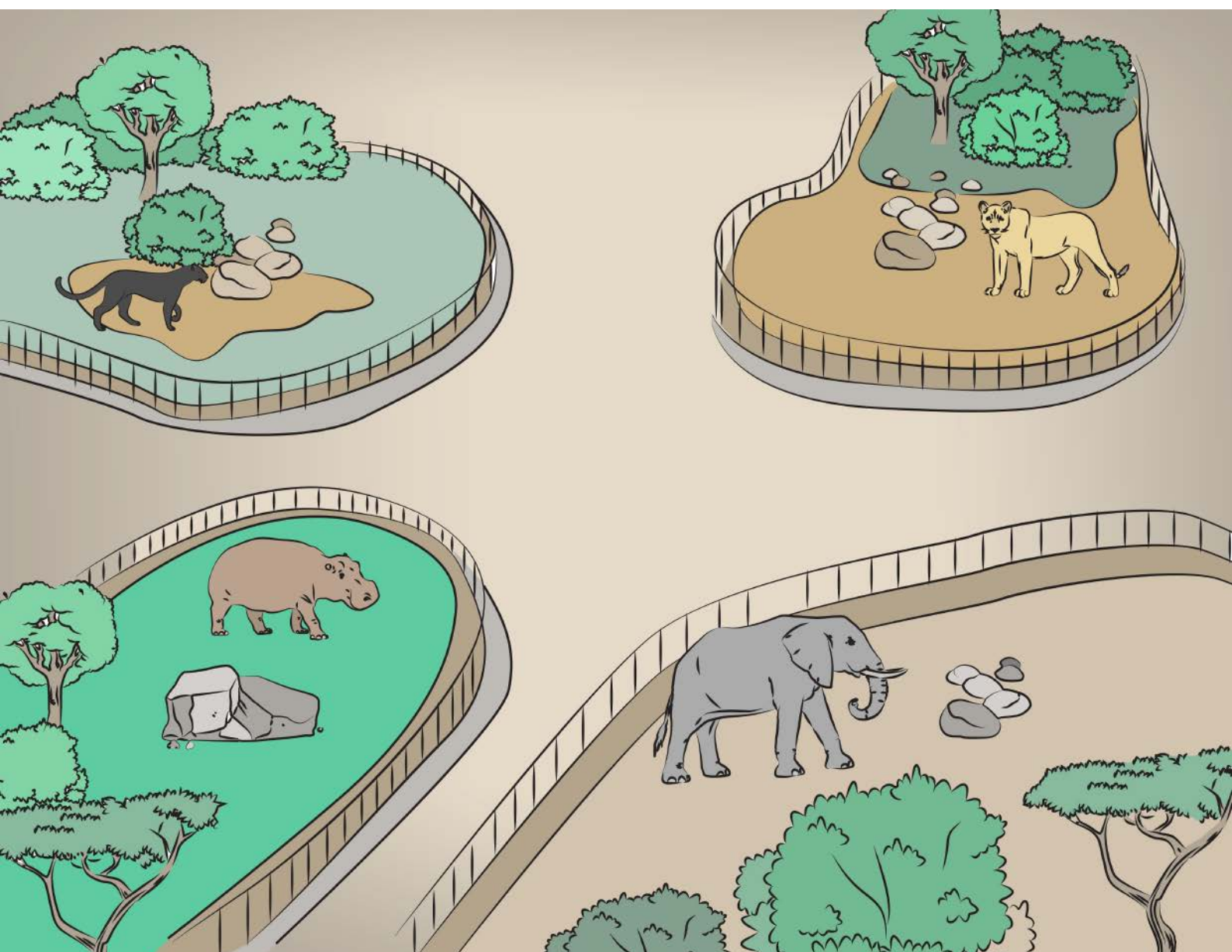
- Понимает и объясняет причины эмоций: радость/злость/страх.

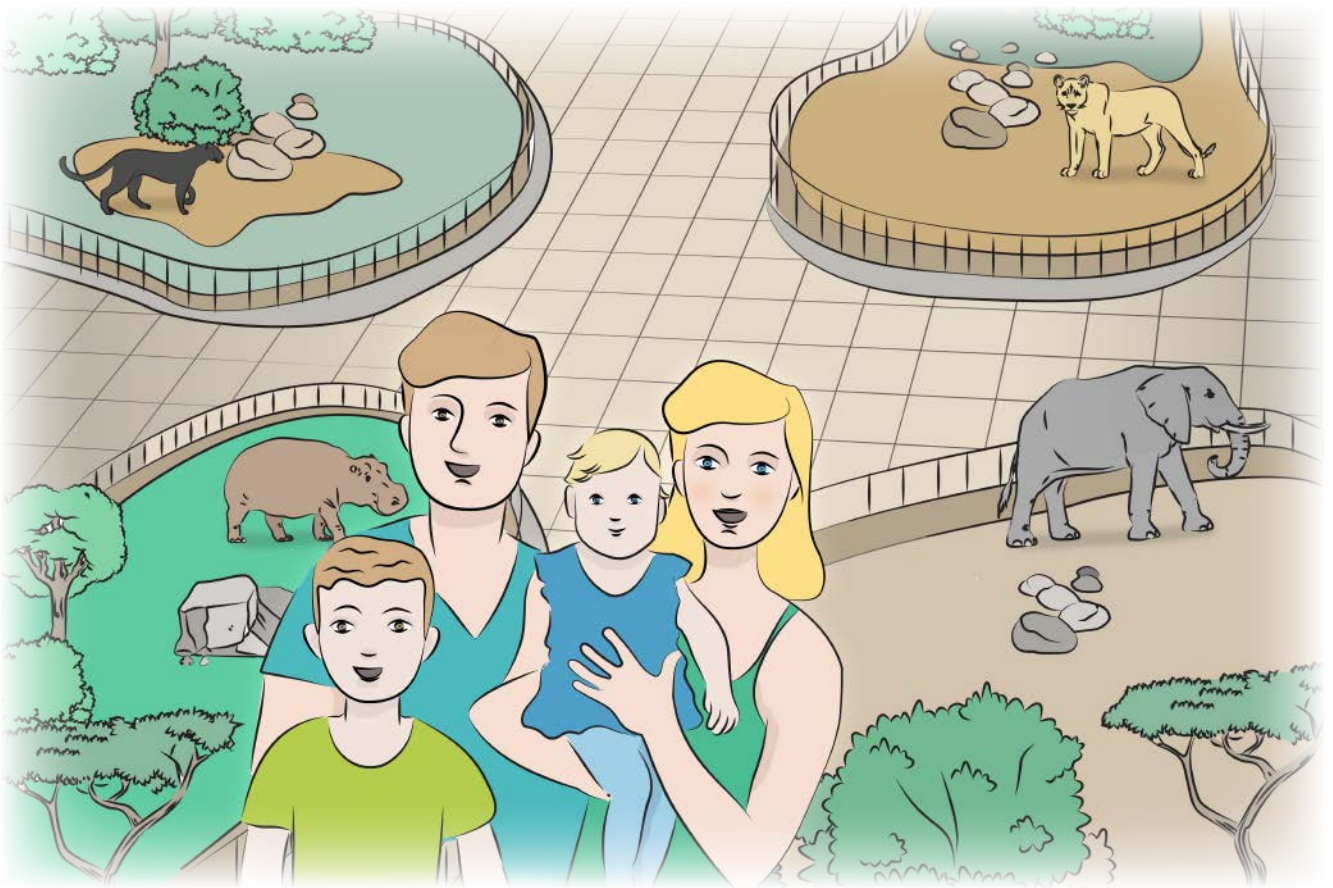
### КЛЮЧЕВЫЕ СТРАТЕГИИ

**ГОВОРИТЬ, ГОВОРИТЬ, ГОВОРИТЬ:** Говорите о том, что могут чувствовать ребенок и родители, когда они видят разозлившегося носорога и обсудите, что может произойти, если он выскочит из своей клетки. Это поможет ребенку развивать способность Понимания Чужого Сознания, умения думать о том, что чувствуют, думают и собираются делать другие люди.

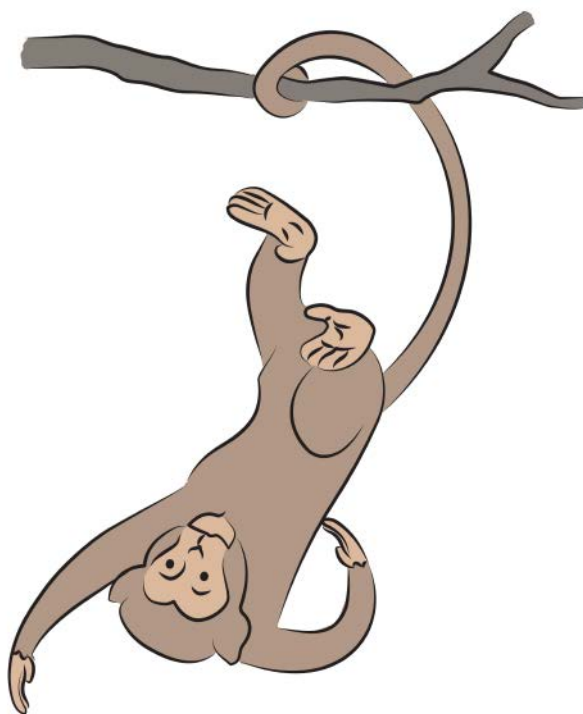
2. Мы идем в зоопарк

# Мы идем в зоопарк

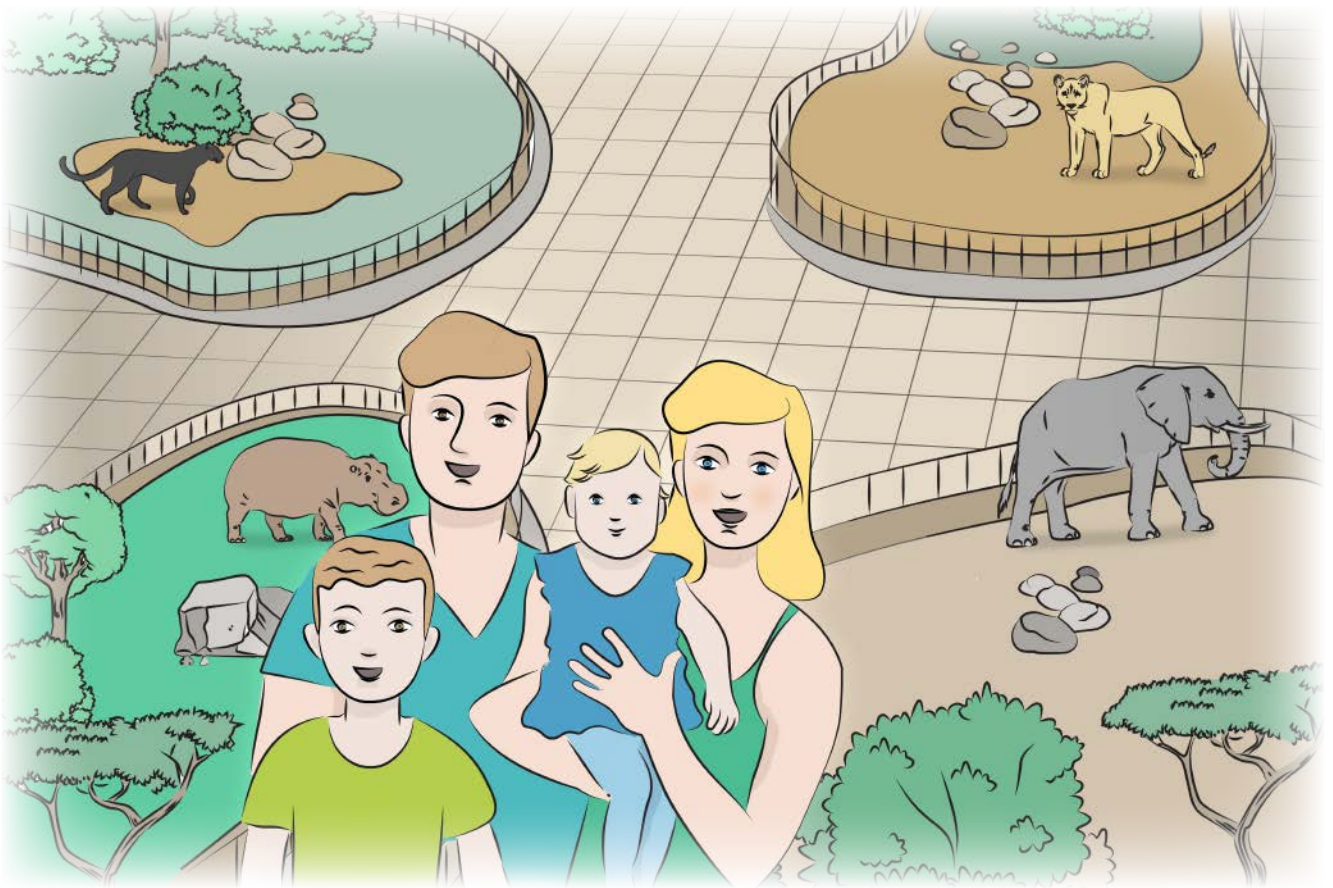




**Мы идем в зоопарк, зоопарк,  
Это не обычный парк!  
С папой, с мамой мы идём  
И сестру туда ведём!**

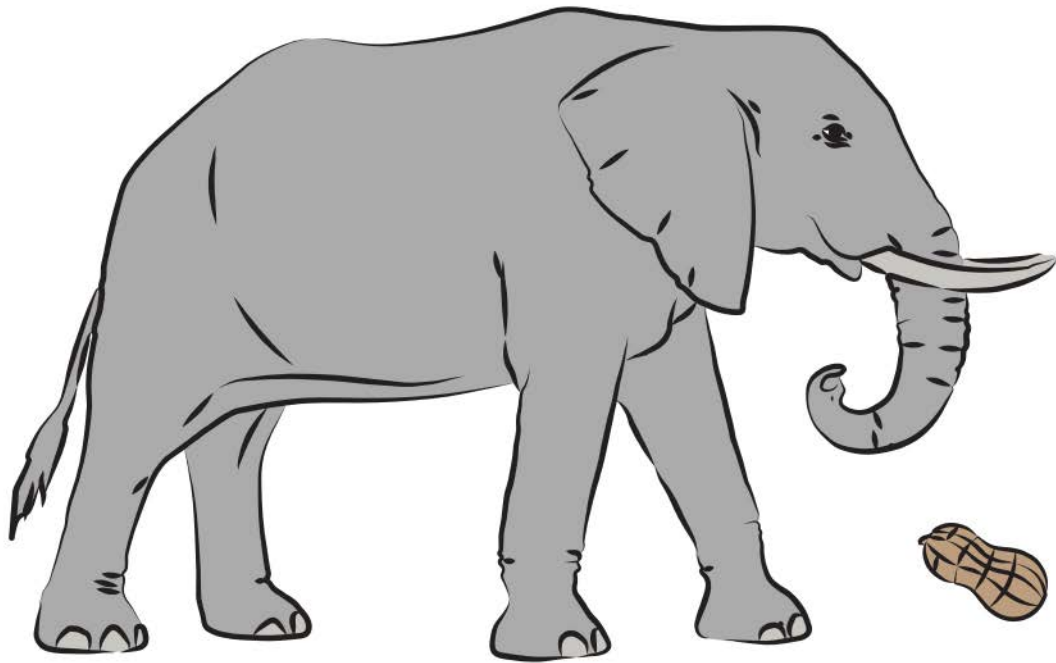


Обезьянка веселилась –  
Хвостом к ветке прицепилась  
И как начала качаться!  
Мы как начали смеяться!  
Обезьянка-хохотушка,  
Как пушистая игрушка.  
Летит в воздухе, смеётся,  
Как она не разобьётся?!

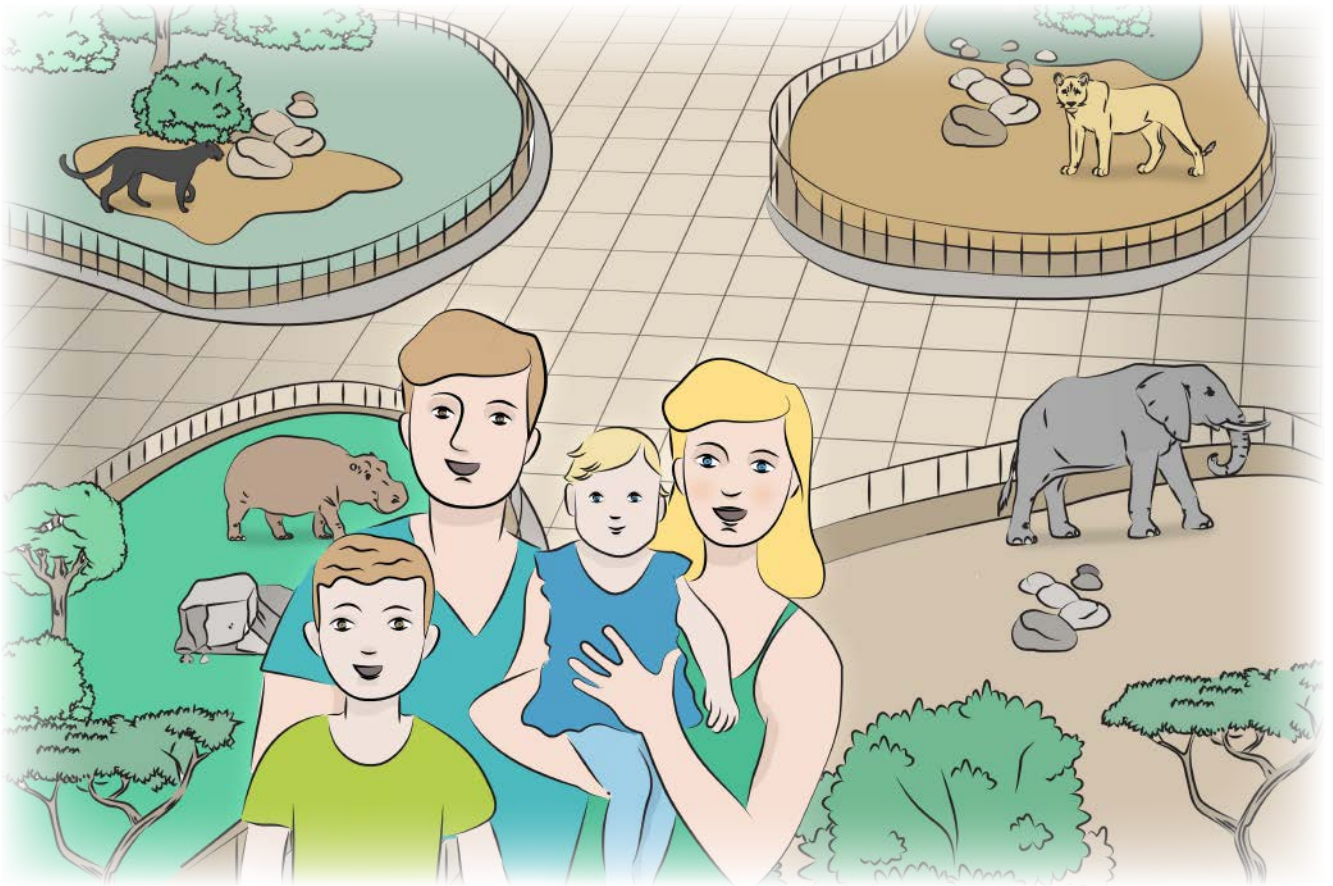


**Мы идем в зоопарк, зоопарк,  
Это не обычный парк!  
С папой, с мамой мы идём  
И сестру туда ведём!**

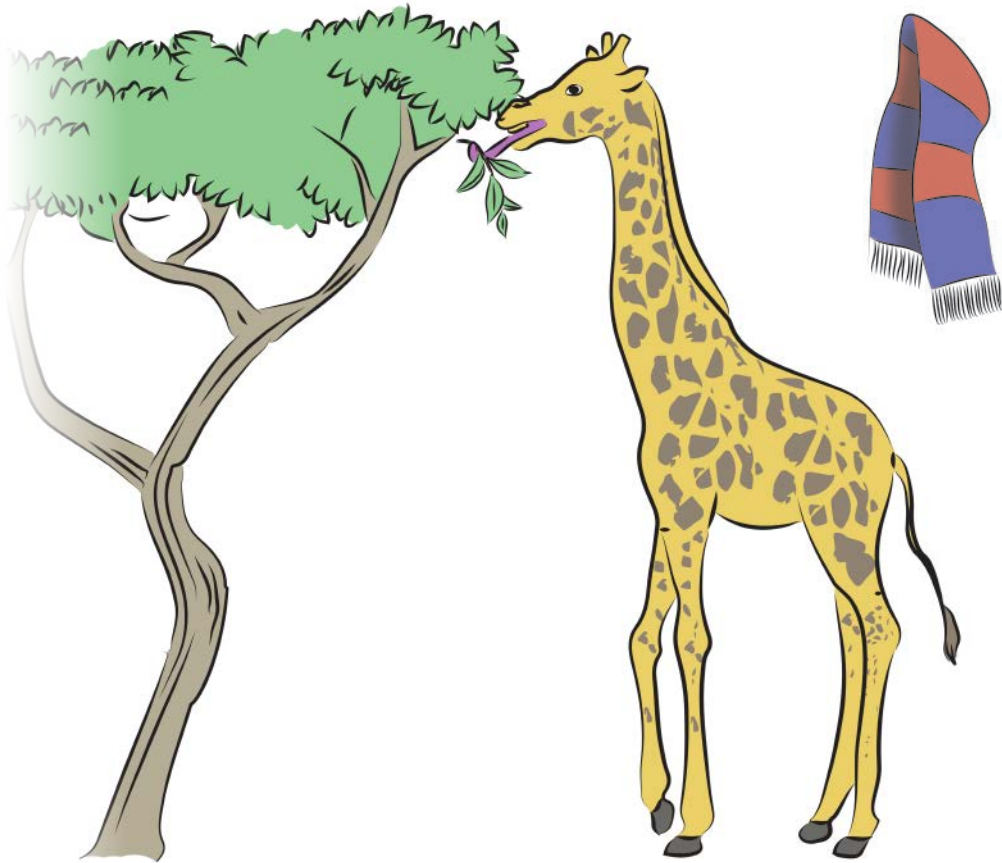




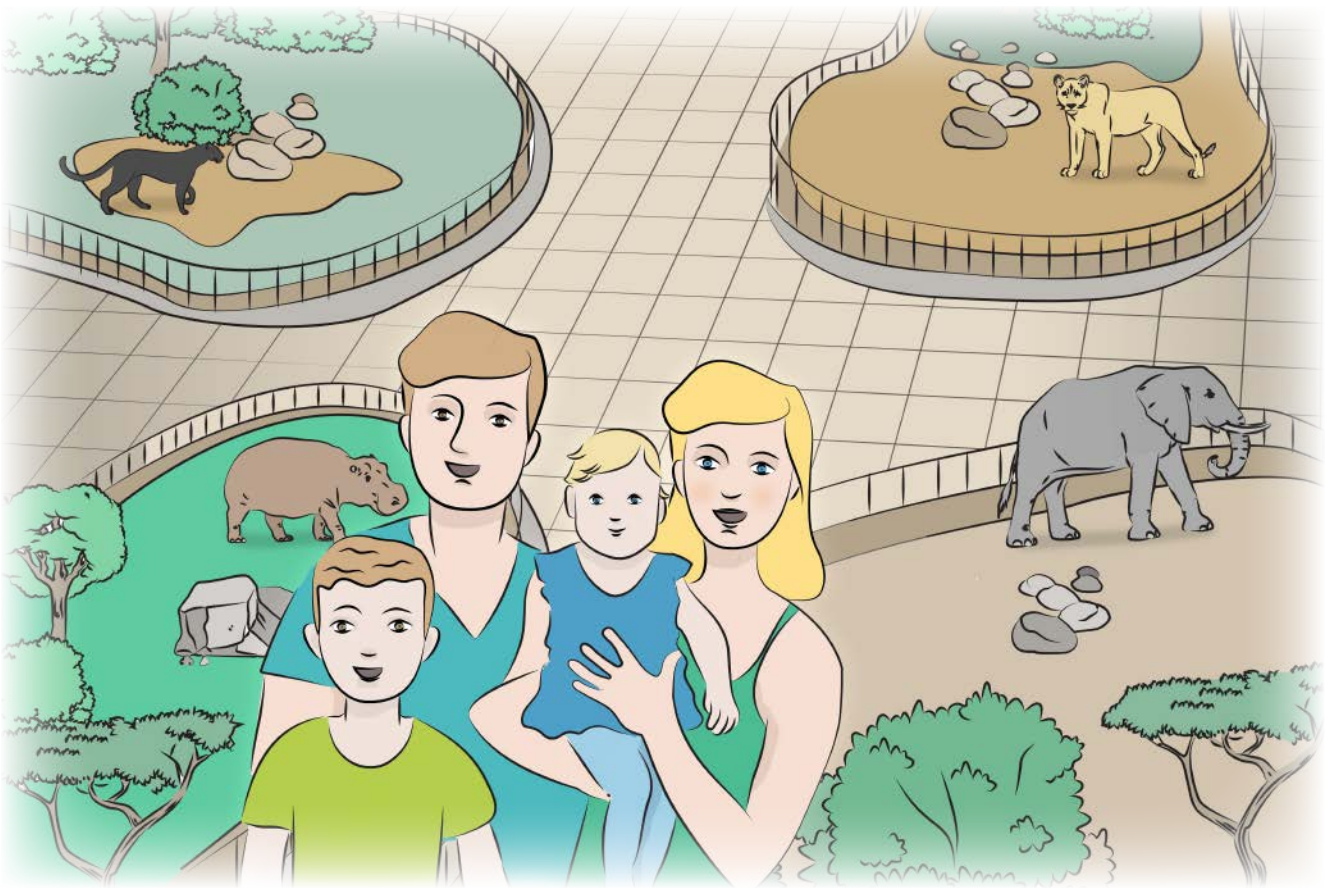
У слона большие уши.  
Уши-уши, уши-уши.  
В хобот он трубит – послушай!  
Слушай-слушай, слушай-слушай.  
Если б мы на хобот сели –  
Покачали б нас качели.



**Мы идем в зоопарк, зоопарк,  
Это не обычный парк!  
С папой, с мамой мы идём  
И сестру туда ведём!**



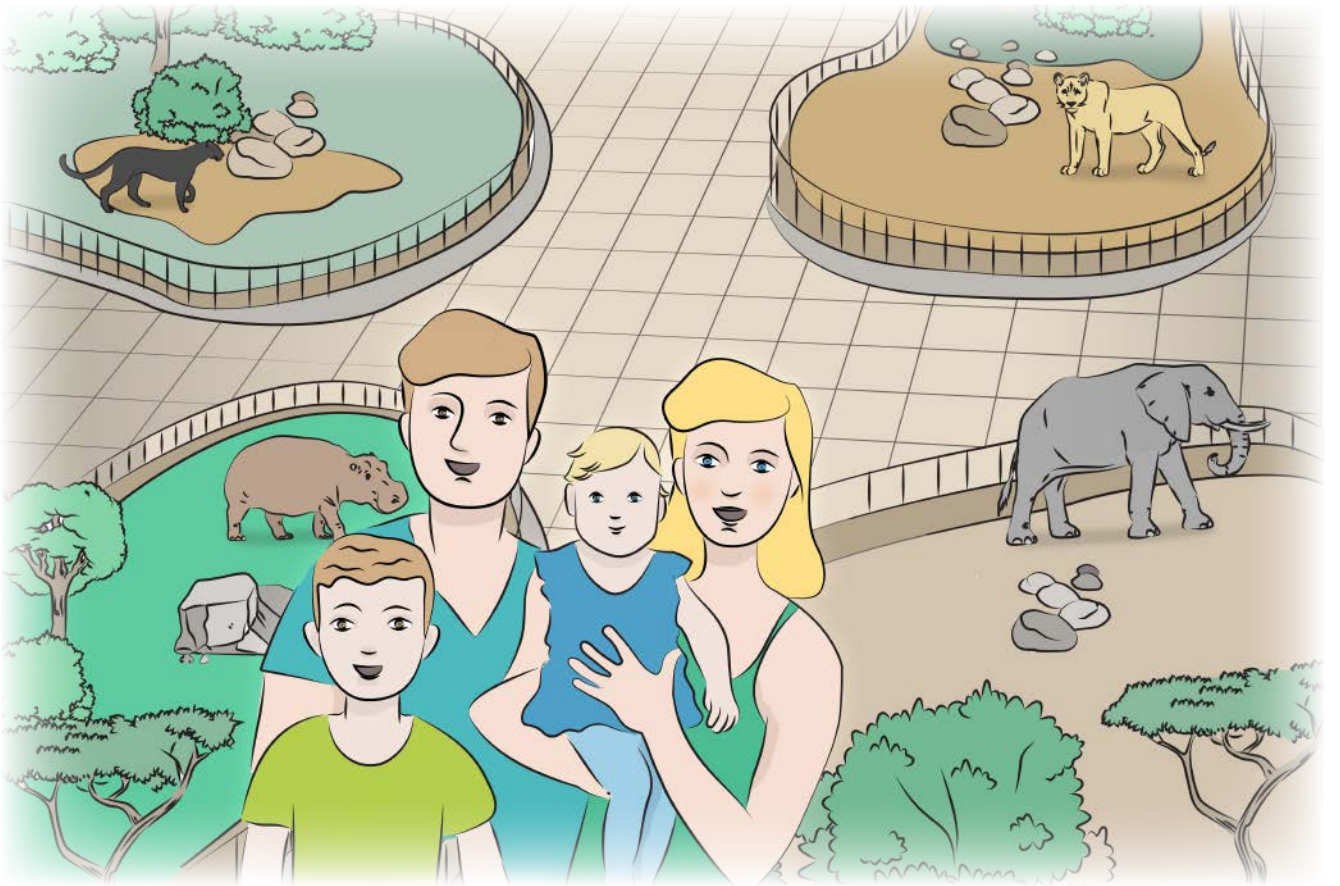
Уважаемый жираф!  
Нужен вам на шею шарф,  
Если будут холода,  
Как без шарфа вы тогда?  
Уважаемый жираф,  
Сколько метров  
Будет шарф?



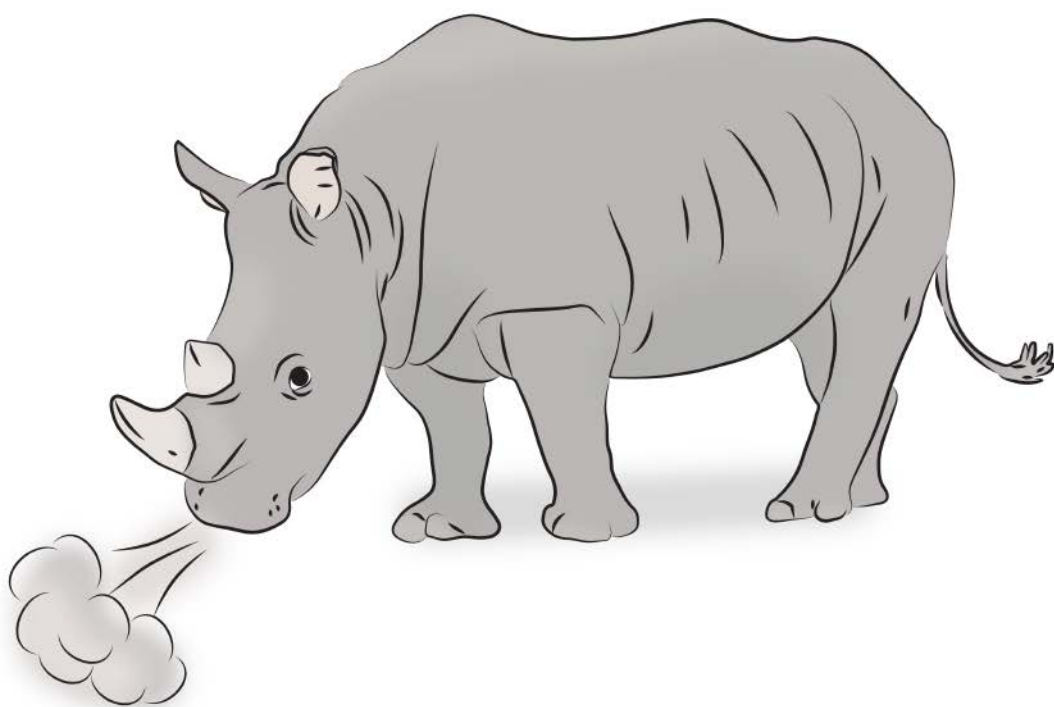
**Мы идем в зоопарк, зоопарк,  
Это не обычный парк!  
С папой, с мамой мы идём  
И сестру туда ведём!**



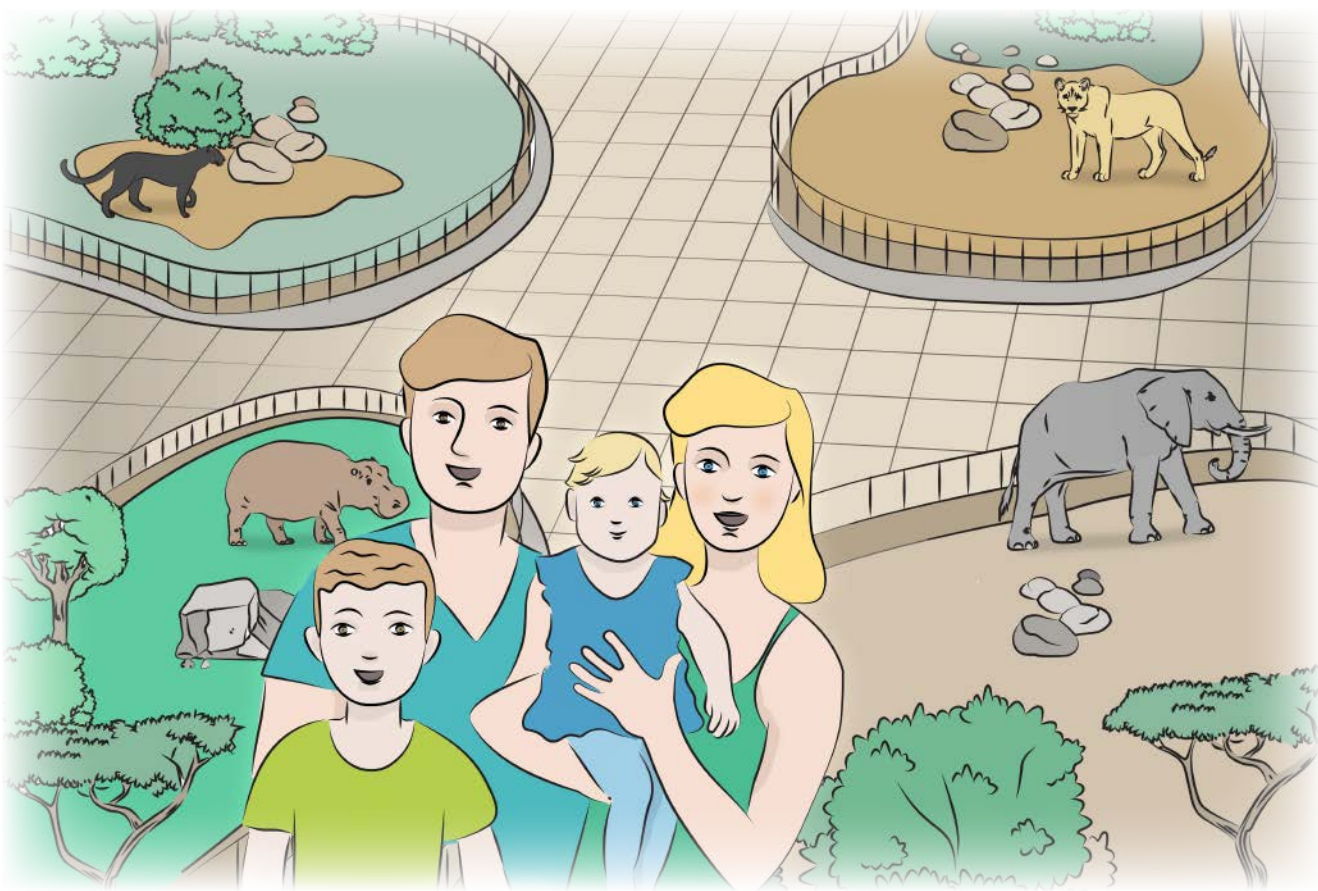
Вот тюлень играет в мячик.  
Вверх подбросит, в воду спрячет.  
Видим мы фонтан из брызг –  
Да, тюлень большой артист!  
Он жонглирует мячом.  
Ему холод нипочём.  
В мяч играл он головой  
И забрызгал нас с сестрой!



**Мы идем в зоопарк, зоопарк,  
Это не обычный парк!  
С папой, с мамой мы идём  
И сестру туда ведём!**



У кого есть нос и рог,  
Тот зовётся носорог.  
Он пыхтит-пыхтит-пыхтит.  
Он сопит-сопит-сопит.  
Носом пыль он разгоняет.  
Рогом нас слегка пугает.  
От него стою в сторонке,  
За руку держу сестрёнку.



**Мы идем в зоопарк, зоопарк,  
Это не обычный парк!  
С папой, с мамой мы идём  
И сестру туда ведём!**



ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

# 3. Игра "Найди животное"

## ПОДГОТОВКА

Выберите цветную или черно-белую печать и распечатайте материалы на плотной бумаге.

## МАТЕРИАЛЫ

- Зоопарк У1 ДЗ
- 10 мелких монет или жетонов

Вы будете играть в игру "Найди животное"

1. Положите жетоны или монеты кучкой на столе, так чтобы все могли их достать.
2. Каждый участник берет жетон. Цель найти названное животное и первым положить жетон на это место.
3. Выберите животное на правой части листа и скажите "Найди (название животного)"
4. Все игроки ищут животное. Первый, кто нашел животное, побеждает и получает право называть следующее животное, которое надо найти.
5. Продолжайте действия, пока не найдете всех животных.



## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Понимает слова: другой/одинаковый/такой же.
- По просьбе находит разных диких животных.

## КЛЮЧЕВЫЕ СТРАТЕГИИ

**ГОВОРИТЬ, ГОВОРИТЬ, ГОВОРИТЬ:** Прикрывайте страницу и оставляйте открытой только панель с животными справа. Поговорите о каждом животном и затем объясните, что вам нужно найти таких же животных, которые спрятались: *"Вот, видишь медведя. Мы должны найти такого же. Готов? Ищи."*

**"ЖДАТЬ, ЖДАТЬ И ЕЩЕ РАЗ ЖДАТЬ" И "СЛУХОВОЙ БУТЕРБРОД":** После того как вы назвали животное, дайте ребенку время самому найти его. Если ему нужна помощь, используйте выразительный взгляд, чтобы 'указать' на животное, которое ему надо найти на игровом поле, затем еще раз назовите животное. Произнесите название животного, включив его в короткую фразу: *"Ну, давай, найди медведя."*



## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Называет животных.
- Использует наречия: здесь/наверху/внизу.

## КЛЮЧЕВЫЕ СТРАТЕГИИ

**СОЗДАВАТЬ СИТУАЦИЮ ВЫБОРА:** Если ребенок не может сам назвать животное, когда наступает его очередь выбирать животное, дайте ему возможность его выбрать из вашего вопроса с выбором: *"Ты хочешь найти медведя или тюленя?"*

**СЛУХОВЫЕ ЗАЦЕПКИ:** Используйте восклицания, чтобы помочь удержать внимание ребенка к игре и привлечь его внимание к наречиям: *"Здесь! Смотри.... это наверху."*



## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Следит за взглядом другого человека, чтобы увидеть, на что он смотрит.

## КЛЮЧЕВАЯ СТРАТЕГИЯ

**СКАЗАТЬ ТОЖЕ ПО-ДРУГОМУ:** Умение следить за взглядом другого человека – очень ценное качество. Оно позволяет установить совместное внимание собеседников, что необходимо для эффективной коммуникации, и помогает ребенку учиться понимать, о чем могут думать другие люди. Добавьте в своей речи эту информацию, чтобы побудить ребенка продолжать развивать это умение: *"Да, ты догадался. Я смотрю на слона. Нам надо найти другого слона. Найди слона."*

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

# 3. Игра "Найди животное"

## ПОДГОТОВКА

Распечатайте материалы на плотной бумаге.  
Вырежьте игральную кость (кубик).

Вы будете играть в настольную игру "Найди животное" про животных, которых вы видите в зоопарке.

1. Сделайте игральную кость (кубик) вместе с ребенком.
2. Все игроки выбирают себе фишку, которую они будут передвигать по игровому полю.
3. Решите, кто будет ходить первым, вторым и последним.
4. Первый игрок бросает игральную кость (кубик) и передвигает свою фишку на место в соответствии с числом точек на кубике.
5. Говорите о животном, на котором вы остановились.
6. Действуйте по очереди, пока кто-нибудь дойдет до финиша и станет победителем.

## МАТЕРИАЛЫ

- Зоопарк У2 ДЗ
- Зоопарк У2 ДЗ
- Игральная кость (кубик)
- Фишки, которые передвигают по игровому полю.



## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Понимает и выполняет 2-х ступенчатую инструкцию, например: тяни скотч, согни уголок.
- Понимает описания животных, например: Ой, крокодил ... у него острые зубы.

## КЛЮЧЕВЫЕ СТРАТЕГИИ

**СНАЧАЛА СЛУШАТЬ + РАЗВИТИЕ СЛУХОВОЙ ПАМЯТИ:** Когда вы делаете игральную кость (кубик) и когда вы даете инструкции во время игры, сначала скажите инструкцию, перед тем как показать, что делать или использовать жесты. Это поможет ребенку сконцентрироваться на слушании 2-х элементов. *"Мы начинаем с зеленого квадрата. Бросай кубик, сосчитай, сколько точек, ходи 2 раза."*

**РАСШИРЕНИЕ И ДОПОЛНЕНИЕ:** После того, как вы назвали животное, дополните новой информацией, чтобы расширить знания ребенка и помочь ему перейти на более высокий уровень овладения языком: *"Я стою на верблюде. Смотри, у него горб на спине."*



## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Говорит местоимения: мой, твой, я, ты.
- Говорит фразы с предлогами, например: на слоне.

## КЛЮЧЕВЫЕ СТРАТЕГИИ

**СКАЗАТЬ ТОЖЕ ПО-ДРУГОМУ:** Во время игры используйте местоимения, когда объясняете, где вы и ребенок находитесь на игровом поле, чтобы помочь ребенку понять, как и когда используются эти слова: *"Сейчас моя очередь ходить, а потом твоя очередь. Я встал на слона. А ты попал на медведя. Я хожу моей фишкой. Ты ходи твоей фишкой."*

**ПРОВОКАЦИЯ + СОЗДАВАТЬ СИТУАЦИЮ ВЫБОРА:** Попробуйте назвать животное неправильно, чтобы посмотреть, будет ли ребенок вас поправлять. Если он сам это не делает, задайте вопрос, создавая ему ситуацию для выбора ответа. *"Подожди, я сказала слон, а ты попал на слона или на жирафа?"*



## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Умеет соблюдать очередь в игре.
- Понимает эмоции, вызываемые победой и поражением.

## КЛЮЧЕВАЯ СТРАТЕГИЯ

**ГОВОРИТЬ, ГОВОРИТЬ, ГОВОРИТЬ:** Обсуждение того, чья сейчас очередь и кто следующий поможет ребенку понять не только какие слова используются в этом случае, но и социальные правила. Дайте ребенку образец речи, в котором объясняются типичные эмоции, испытываемые игроками во время игры, чтобы помочь ребенку расширять словарь для описания эмоций, чтобы он мог выразить свои эмоции. *"Ох, не везет. Бедная мама. У нее выпал только один ход. Мне кажется, она не победит в этой игре. Давай, мама, бросай. Я надеюсь, у тебя получится 3 хода."*

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

# 3. Игра "Лестница диких животных"

## ПОДГОТОВКА

Распечатайте материалы на плотной бумаге.  
Вырежьте игральную кость (кубик).

Вы будете играть в настольную игру "Лестница диких животных", про животных которых вы видите в зоопарке.

1. Сделайте игральную кость (кубик) вместе с ребенком.
2. Все игроки выбирают себе фишку, которую они будут передвигать по игровому полю.
3. Решите, кто будет ходить первым, вторым и последним.
4. Первый игрок бросает игральную кость (кубик) и передвигает свою фишку на место в соответствии с числом точек на кубике.
5. Если игрок попадает на ячейку с лестницей, он по ней поднимается вверх.
6. Если игрок попадает на ячейку со змеёй (или злым животным), он по горке съезжает вниз.
7. Говорите о животном, на котором вы остановились.
8. Действуйте по очереди, пока кто-нибудь дойдет до финиша и станет победителем.

## МАТЕРИАЛЫ

- Зоопарк УЗ ДЗ
- Зоопарк УЗ ДЗ
- Игральная кость (кубик)
- Фишки, которые передвигают по игровому полю.



## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Понимает и соблюдает правила игры.
- Слушает и запоминает информацию о животных.
- Понимает прилагательные в превосходной степени.

## КЛЮЧЕВЫЕ СТРАТЕГИИ

**РАЗВИТИЕ СЛУХОВОЙ ПАМЯТИ:** Объясняйте ребенку правила игры (5-7 правил) и побуждайте его повторить максимально возможное их число, объясняя правила своему родителю.

**РАСШИРЕНИЕ И ДОПОЛНЕНИЕ:** После того, как вы назвали животное, добавьте новую информацию, чтобы расширить знания ребенка. Возможно, вам понравится использовать вместе с ребенком интернет, чтобы рассказать и показать ему новую информацию о животном. Найдите, какое животное самое опасное.



## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Говорит глаголы в прошедшем времени: встал, поднялся, прыгнул.
- Говорит фразы с предлогом: после/за .....
- Говорит прилагательные: злой, пушистый, хитрый.

## КЛЮЧЕВАЯ СТРАТЕГИЯ

**ИНТОНАЦИОННОЕ ВЫДЕЛЕНИЕ:** Окончания глаголов прошедшего времени достаточно сложно осваивать, поскольку они звучат по-разному и зависят от базового глагола в настоящем времени, рода существительного, к короткому относятся. Постарайтесь использовать разные глаголы каждый раз, когда двигаете фишки, чтобы дать ребенку возможность слышать разные окончания: *"Я попал на жирафа. Мама быстро перепрыгнула за львом. Тебе повезло, ты перебрался за носорога."*



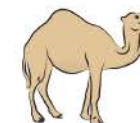
## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Понимает и принимает эмоции, вызываемые победой и поражением.

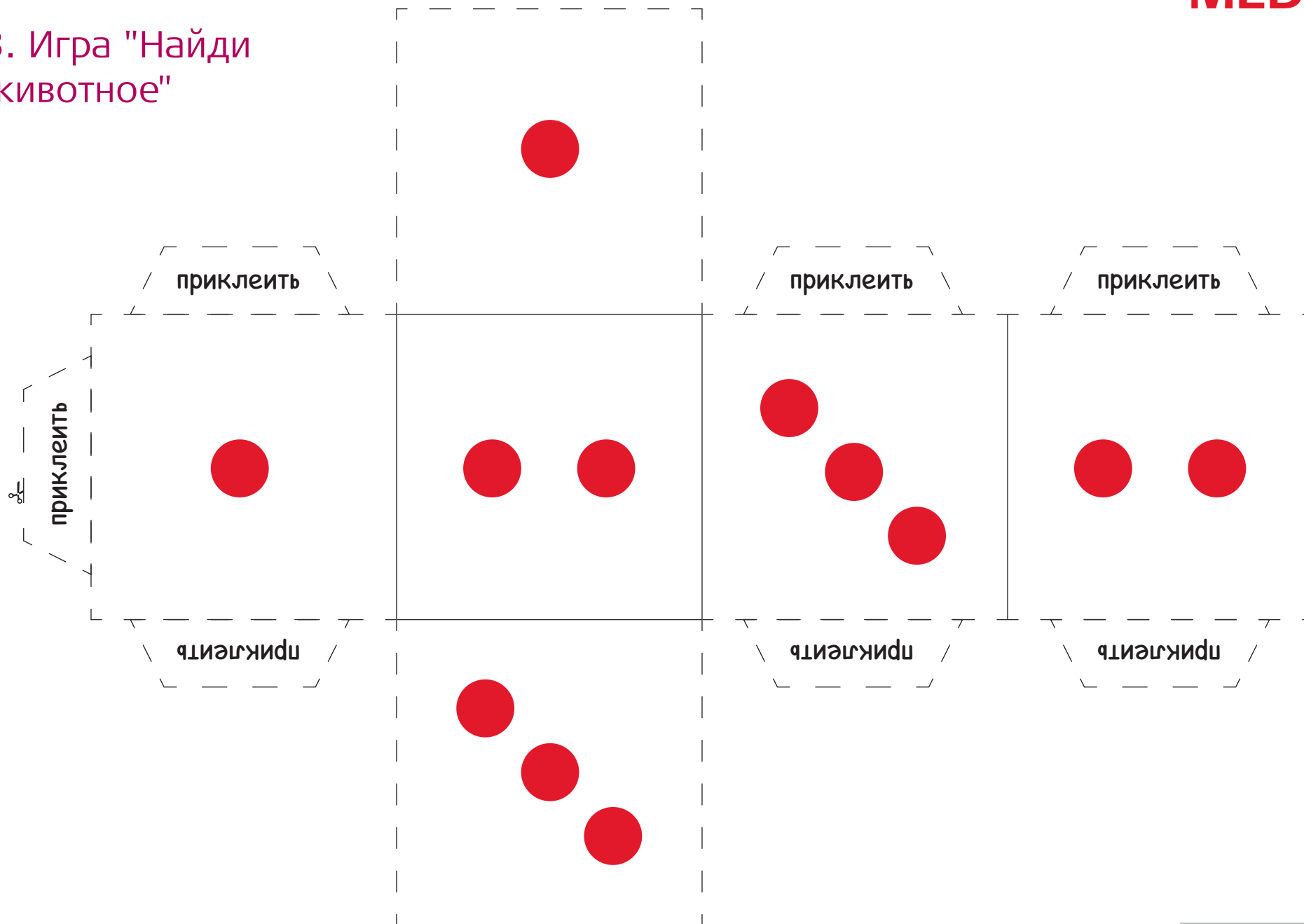
## КЛЮЧЕВАЯ СТРАТЕГИЯ

**ГОВОРИТЬ, ГОВОРИТЬ, ГОВОРИТЬ:** Умение выражать словами чувства, которые человек испытывает, когда побеждает или проигрывает – очень сложно усваиваемый навык. Поработайте с родителями ребенка, чтобы выяснить как они хотели бы, чтобы ребенок это делал и смоделируйте эти высказывания (образцы речи) во время игры: *"Мама сказала, что у вас дома любят, когда победитель благодарит других игроков и смотрит, как они дойдут до финиша. Поэтому я буду сейчас ходить."*

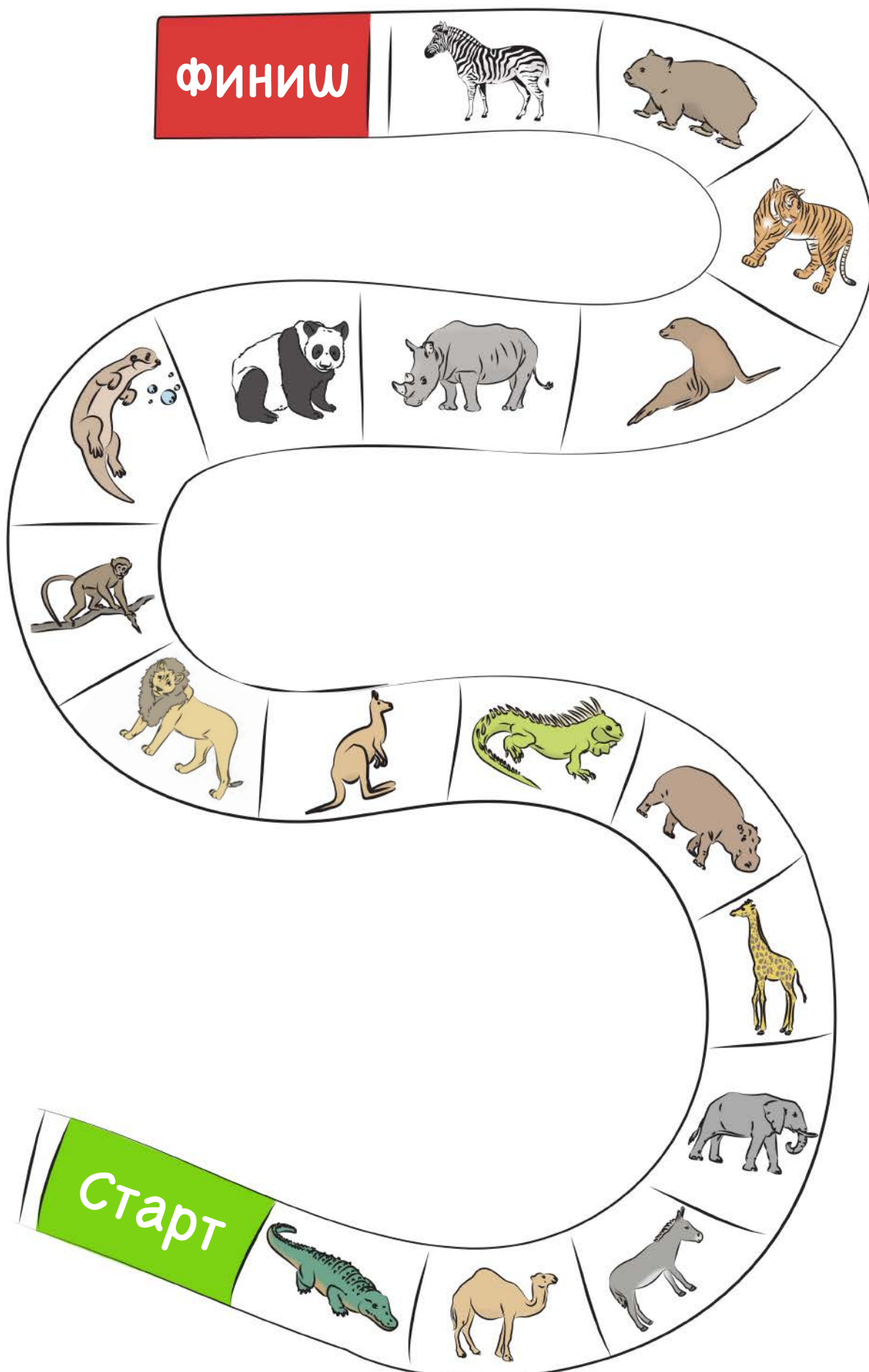
### 3. Игра "Найди животное"



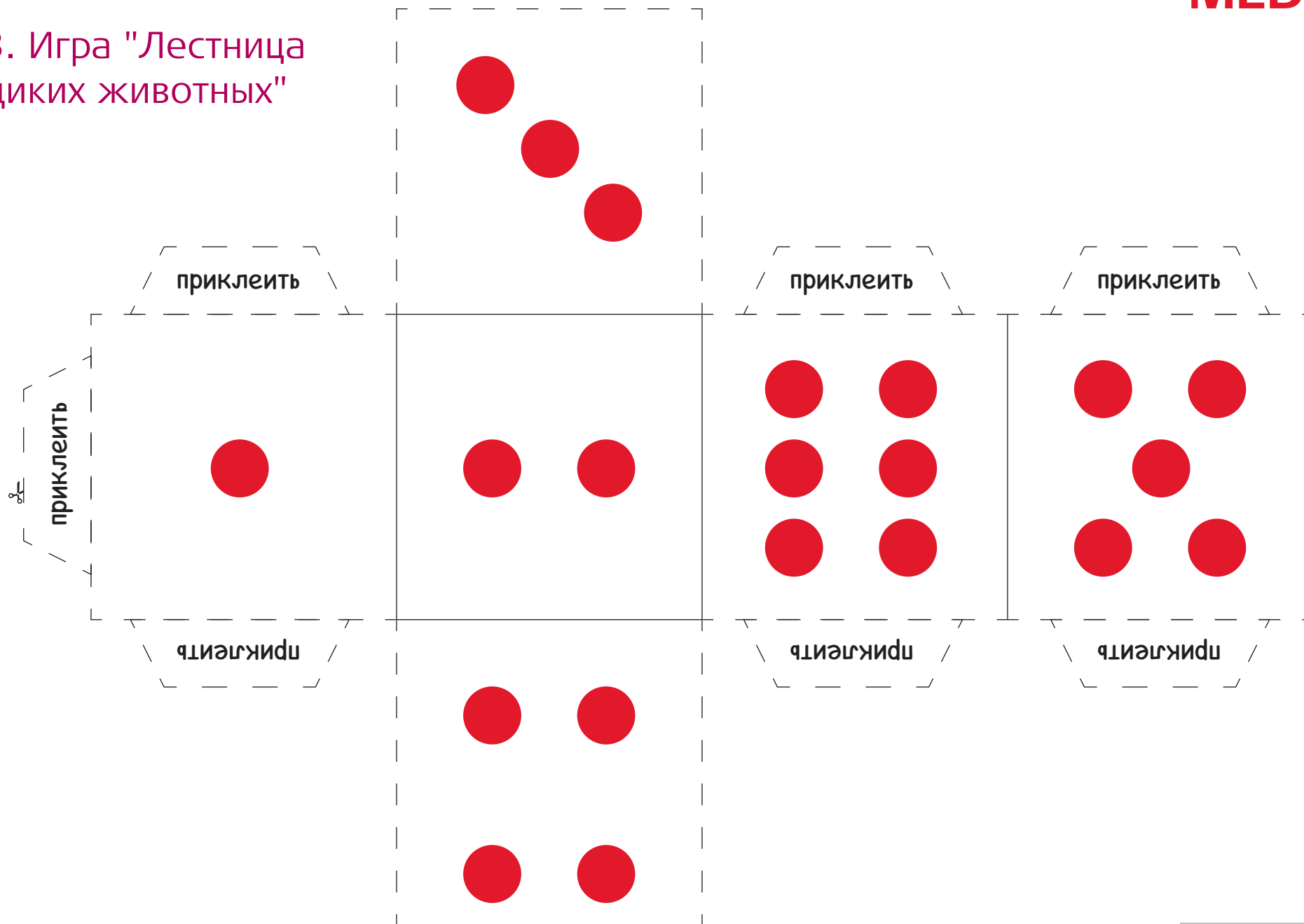
### 3. Игра "Найди животное"



### 3. Игра "Найди животное"



### 3. Игра "Лестница диких животных"



### 3. Игра "Лестница диких животных"





ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

## 4. Карточная игра "Животные зоопарка"

### ПОДГОТОВКА

Решите, хотите вы играть с карточками 2-х или 4-х цветов (с карточками 4-х цветов игра сложнее и дольше).

Распечатайте выбранные материалы на плотной бумаге. Распечатайте по 2 страницы на листе, если хотите играть с карточками меньшего размера.

### МАТЕРИАЛЫ

- Зоопарк У1 Д4
- ножницы

Вы будете играть в игру "Животные зоопарка".

1. Поговорите о животных, изображенных на каждой странице.
2. Поговорите о том, что на каждой странице одинаковые животные, но сами карточки разного цвета.
3. Вырежьте карточки с животными, складывая карточки одного цвета вместе.
4. Выберите карточки какого-то одного цвета, чтобы начать игру (или карточки 2-х цветов, если играете с набором из 4-х цветов), положите их картинками вниз на стол. Разложите карточки в ряд.
5. Остальные карточки перемешайте и положите в стопку картинкой вниз.
6. Возьмите карточку из стопки, назовите животное и затем поверните карточку от других на столе, чтобы увидеть можете ли вы найти соответствующее животное.
7. Если вы нашли соответствующую пару возьмите ее и положите вместе с ее парой, а затем следующий игрок берет карту из стопки.
8. Если вы не находите пару, передайте карту следующему игроку, и он ищет у себя соответствующую пару.
9. Продолжайте действия пока не подберете пару для всех карточек.



### ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Выполняет простые инструкции с опорой на ситуацию.
- Повторяет названия животных.

### КЛЮЧЕВЫЕ СТРАТЕГИИ

**ГОВОРИТЬ, ГОВОРИТЬ, ГОВОРИТЬ:** Комментируйте простыми предложениями все, что вы делаете с ребенком. Ребенок лучше научается узнавать на слух, понимать и говорить слова, которые он слышит, когда слова связаны с его действиями и действиями взрослого, в которых он участвует, чем когда он просто слушает слова: *"Нам нужно вырезать эти карточки. Вот ножницы. Можешь резать. Ты хорошо режешь."*

**СЛУХОВОЙ БУТЕРБРОД:** Возьмите карточку, взгляните на нее и назовите животное (коротким предложением) до того, как покажете картинку ребенку. Назовите животное опять, так чтобы ребенок мог запомнить звучание названия животного и закрепить его связь с изображением: *"У меня обезьяна. Я надеюсь, я найду обезьяну. Видишь, обезьяна. Интересно, на какой из карточек обезьяна?"*



### ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Говорит числа: один/два (дополнительно: три/четыре).
- Начинает называть цвета.

### КЛЮЧЕВАЯ СТРАТЕГИЯ

**РАСШИРЕНИЕ И ДОПОЛНЕНИЕ:** Когда ребенок научается называть животных, расширьте его фразы, дополнив их информацией о цвете карточек или о том, сколько таких же животных вы уже нашли: *"Смотри, эта карточка со львом зеленая, а эта карточка - красная. Теперь у нас две карточки."*



### ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Запоминает положение спрятанной картинки.

### КЛЮЧЕВАЯ СТРАТЕГИЯ

**СКАЗАТЬ ТОЖЕ ПО-ДРУГОМУ:** Давайте ребенку образцы речи, связанные с процессом запоминания, чтобы помочь ребенку научиться понимать, что эта игра больше, чем угадывание. Используйте также глаголы, отражающие процесс мышления, чтобы развивать у ребенка способность Понимания Чужого Сознания: *"Подожди. Мне нужно подумать. Я видел льва. Да, я помню. Он здесь."*

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

## 4. Лото "Угадай, какое это животное"

### ПОДГОТОВКА

Распечатайте игровые таблицы-поля лото для каждого игрока (страницы 1-4 все разные).

Распечатайте и вырежьте карточки лото с животными и входные билеты в зоопарк.

Положите карточки в стопку картинкой вниз.

### МАТЕРИАЛЫ

- Зоопарк У2 У3 Д4
- Зоопарк У2 У3 Д4 билеты

Вы будете играть в лото "Угадай, какое это животное".

1. Каждый игрок берет игровую таблицу (поле) лото.
2. Поговорите о животных, изображенных на каждой странице.
3. Раздайте всем игрокам входные билеты в зоопарк.
4. Решите, кто будет первым давать подсказку.
5. Этот игрок выбирает карточку с животным и, не показывая картинку, дает какую-нибудь подсказку об этом животном. Подсказка должна быть связана с тем, что делает это животное.
6. Тот у кого есть это животное на его игровом поле, кладет входной билет на эту ячейку.
7. Победителем становится первый, кто первым выложит билеты на 3 картинки животных в ряду (по горизонтали, вертикали или диагонали). Победитель кричит "Бинго!".



### ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Понимает слова: несколько/ряд/по горизонтали/по вертикали/наверху/внизу
- Узнает животных по их словесному описанию, содержащему глагол: "Он может прыгать /Он может топтать."

### КЛЮЧЕВЫЕ СТРАТЕГИИ

**ИНТОНАЦИОННОЕ ВЫДЕЛЕНИЕ:** Выделение интонацией слов, обозначающих общие понятия, будет облегчать ребенку понимание и запоминание значения этих слов: "*Возьми здесь несколько билетов. Ух ты, у меня есть два в верхнем ряду. Мне нужен только еще один для ряда наверху."*

**СНАЧАЛА СЛУШАТЬ + СЛУХОВОЙ БУТЕРБРОД:** Дайте ребенку подсказку, прежде чем показать ему карточку. Возможно вам придется дать несколько подсказок, чтобы ребенок смог догадаться, о ком вы говорите. Может вам понадобится дать ему быстро взглянуть на карточку после того, как вы дадите несколько подсказок. Повторите эти подсказки еще раз, чтобы ребенок мог их услышать.



### ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Говорит сочетания слов: существительное + модальный глагол + основной глагол, например: Он может прыгать.

### КЛЮЧЕВЫЕ СТРАТЕГИИ

**ЖДАТЬ, ЖДАТЬ И ЕЩЕ РАЗ ЖДАТЬ:** Возможно, когда наступит очередь ребенка давать подсказку, вам нужно будет дать ему образец такой подсказки. Используйте для этого 'громкий шепот' и затем подождите, чтобы ребенок попытался это повторить.

**РАСШИРЕНИЕ И ДОПОЛНЕНИЕ:** Вы можете повторить за ребенком его фразу, выделяя интонацией те слова или звуки в словах, которые он пропустил. Вы можете попытаться усилить подсказку, добавив информацию с 2-мя глаголами: "*Оно может лазать и раскачиваться."*



### ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Понимает слова и чувства, которыми делится.

### КЛЮЧЕВАЯ СТРАТЕГИЯ

**ПРОВОКАЦИЯ:** Если вы раздали входные билеты так, что одному игроку досталось много, а другому мало, это создаст проблемы, которые будут всем очевидны. Ребенок захочет поговорить об этом. "*Ой, дорогой. У мамы слишком много. Тебе нужно дать больше. Так будет справедливо.*"

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

## 4. Лото "Угадай, какое это животное"

### ПОДГОТОВКА

Распечатайте игровые таблицы-поля лото для каждого игрока (страницы 1-4 все разные).

Распечатайте и вырежьте карточки лото с животными и входные билеты в зоопарк.

Положите карточки в стопку картинкой вниз.

### МАТЕРИАЛЫ

- Зоопарк У2 У3 Д4
- Зоопарк У2 У3 Д4 билеты

Вы будете играть в лото "Угадай, какое это животное".

1. Каждый игрок берет игровую таблицу (поле) лото.
2. Поговорите о животных, изображенных на каждой странице.
3. Раздайте всем игрокам входные билеты в зоопарк. (Сначала раздайте их не поровну).
4. Решите, кто будет первым давать подсказку.
5. Этот игрок выбирает карточку с животным и, не показывая картинку, дает какую-нибудь подсказку об этом животном. Подсказка должна быть связана с тем, как двигается это животное, или как оно говорит, или что оно ест.
6. Тот, у кого есть это животное на его игровом поле, кладет входной билет на эту ячейку.
7. Победителем становится первый, кто первым выложит билеты на 3 картинки животных в ряду (по горизонтали, вертикали или диагонали). Победитель кричит "Бинго!".



### ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Понимает слова: несколько/ряд/колонка/верх/низ/по вертикали/по горизонтали/справа/слева
- Узнает животных по описанию соответствующих глаголов, например: "Он сердито топает."

### КЛЮЧЕВАЯ СТРАТЕГИЯ

**СНАЧАЛА СЛУШАТЬ И СЛУХОВОЙ БУТЕРБРОД:** Дайте ребенку подсказку, прежде чем показать ему карточку. Возможно вам нужно дать несколько подсказок, чтобы ребенок смог догадаться, о ком вы говорите. Вы можете сказать, где находится это животное, возможно вам понадобится дать ему быстро взглянуть на карточку после того, как вы дадите несколько подсказок. Повторите эти подсказки еще раз, чтобы ребенок мог их услышать.



### ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Использует глаголы по теме в третьем лице, например: ест, бегают, роет, скачет.
- Использует наречия, например: сердито, тихо, шумно, мягко.

### КЛЮЧЕВЫЕ СТРАТЕГИИ

**ИНТОНАЦИОННОЕ ВЫДЕЛЕНИЕ:** Окончания прилагательных достаточно сложно услышать, поскольку они короткие и пригательные часто располагаются в середине предложения. Когда вы учите ребенка окончаниям прилагательных, старайтесь поставить их в конце фразы, чтобы обратить на них внимание ребенка, а затем повторите предложение со стандартным порядком слов. "Расскажи мне, какие листья он *ест*? Хмм, он *ест* листья, *зеленые*. Скажи маме: Он *ест* *зеленые* листья."

**РАСШИРЕНИЕ И ДОПОЛНЕНИЕ:** Вы можете повторить за ребенком его фразу, выделяя интонацией те слова или звуки в словах, которые он пропустил. Вы можете попытаться усилить подсказку, добавив слова о том, как животное двигается. Это позволит вам использовать в речи наречия: "Расскажи мне, как жираф *ест* листья? Ооо, он *жует* листья *тихо*."



### ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Понимает чувства, вызываемые справедливым и несправедливым распределением каких-то предметов и использует речь для разрешения проблемы.

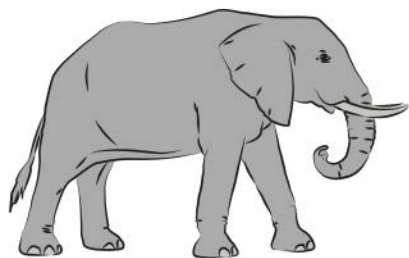
### КЛЮЧЕВАЯ СТРАТЕГИЯ

**ПРОВОКАЦИЯ:** Несправедливое распределение расстраивает каждого, но создавая проблему, вы можете помочь ребенку научиться правильно использовать речь, чтобы выразить свои чувства и разрешить проблему. "Ой, ты совершенно *прав*. У тебя *мало* билетов. Что нам *нужно* сделать?"

## 4. Игра "Животные зоопарка"



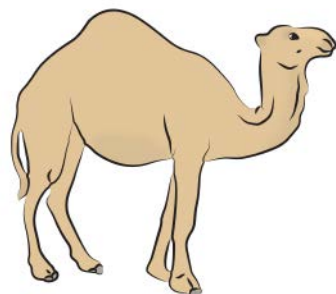
Расскажи и играй



слон



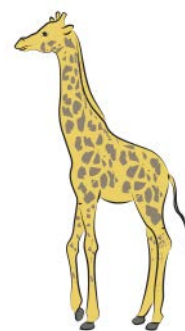
Расскажи и играй



верблюд



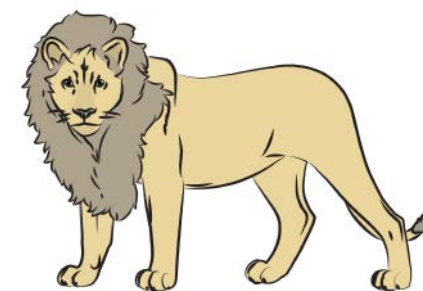
Расскажи и играй



жираф



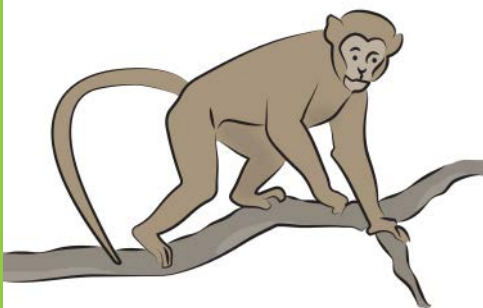
Расскажи и играй



лев



Расскажи и играй



обезьяна



Расскажи и играй



тюлень



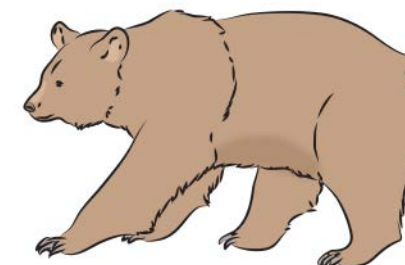
Расскажи и играй



тигр



Расскажи и играй

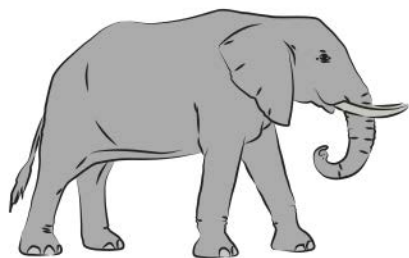


медведь

## 4. Игра "Животные зоопарка"



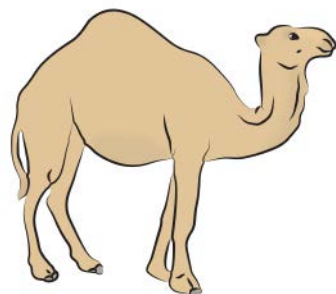
Расскажи и играй



**слон**



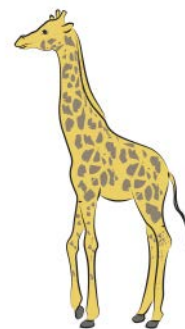
Расскажи и играй



**верблюд**



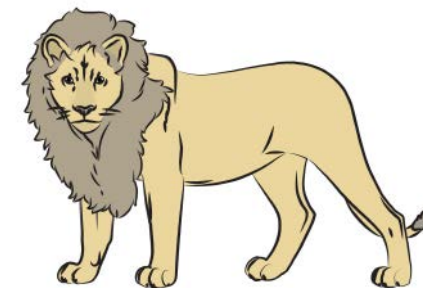
Расскажи и играй



**жираф**



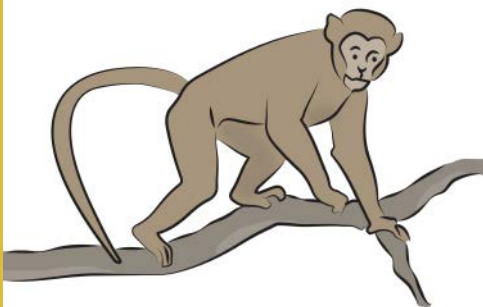
Расскажи и играй



**лев**



Расскажи и играй



**обезьяна**



Расскажи и играй



**тюлень**



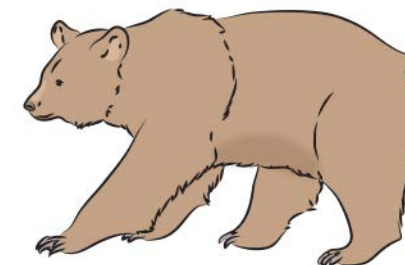
Расскажи и играй



**тигр**



Расскажи и играй

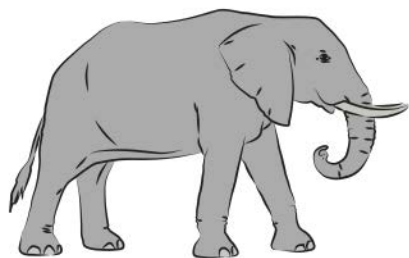


**медведь**

## 4. Игра "Животные зоопарка"



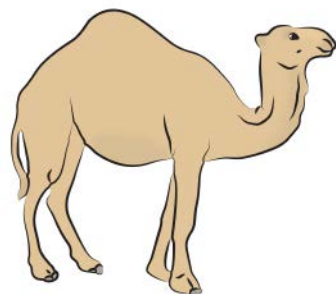
Расскажи и играй



слон



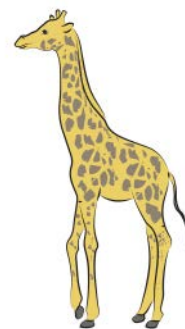
Расскажи и играй



верблюд



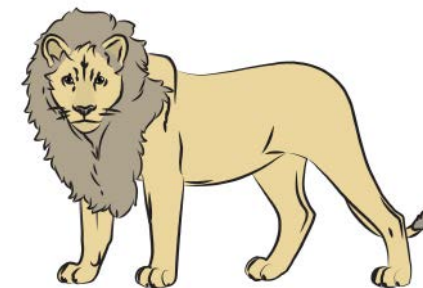
Расскажи и играй



жираф



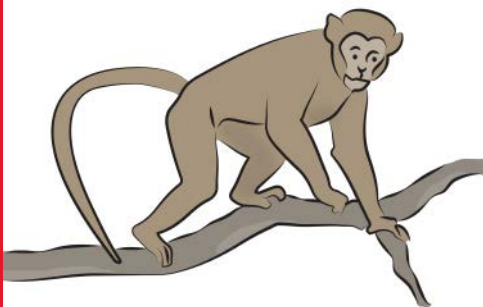
Расскажи и играй



лев



Расскажи и играй



обезьяна



Расскажи и играй



тюлень



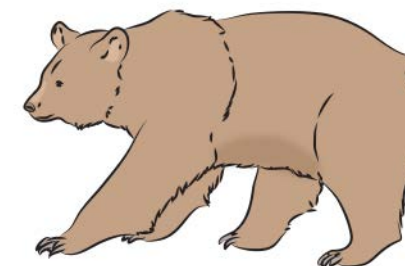
Расскажи и играй



тигр



Расскажи и играй

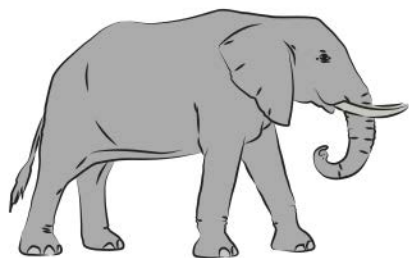


медведь

# 4. Игра "Животные зоопарка"



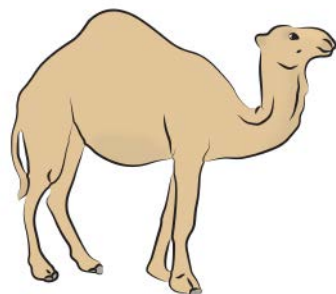
Расскажи и играй



слон



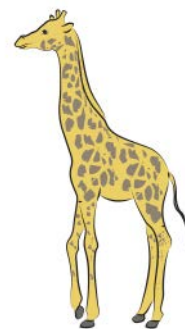
Расскажи и играй



верблюд



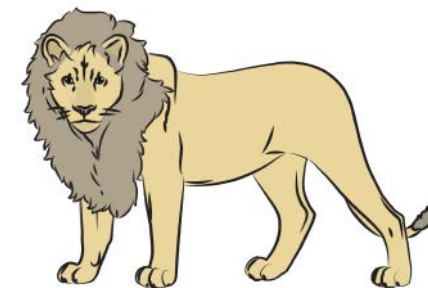
Расскажи и играй



жираф



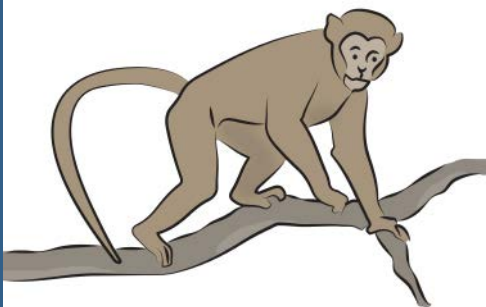
Расскажи и играй



лев



Расскажи и играй



обезьяна



Расскажи и играй



тюлень



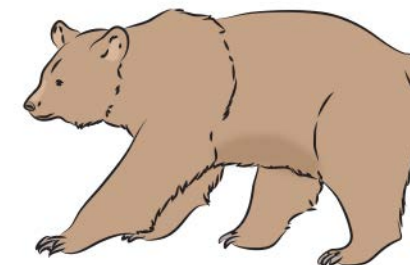
Расскажи и играй



тигр



Расскажи и играй

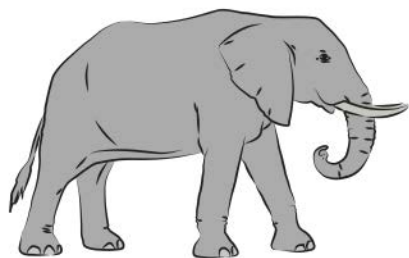


медведь

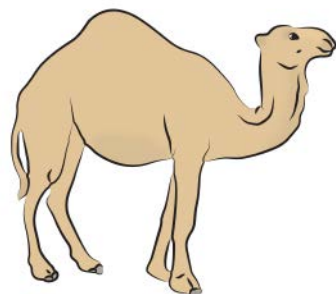
# 4. Игра "Животные зоопарка"



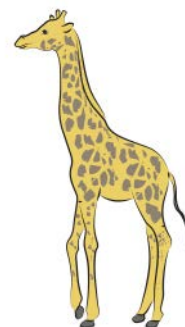
Расскажи и играй



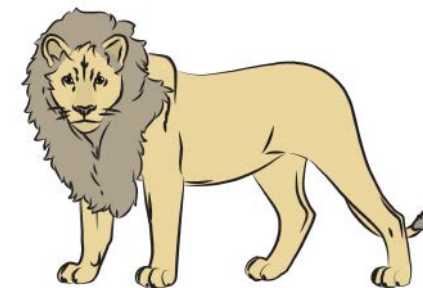
Расскажи и играй



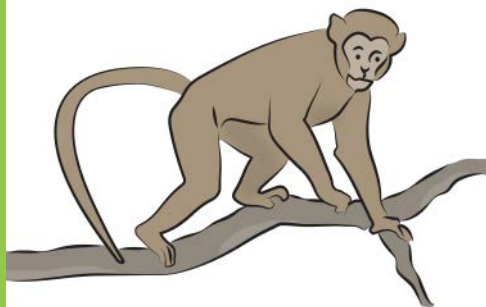
Расскажи и играй



Расскажи и играй



Расскажи и играй



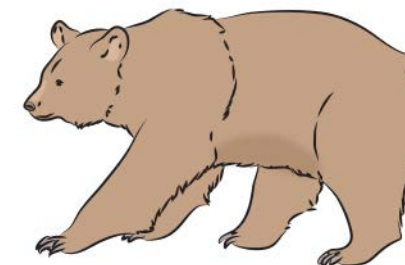
Расскажи и играй



Расскажи и играй



Расскажи и играй

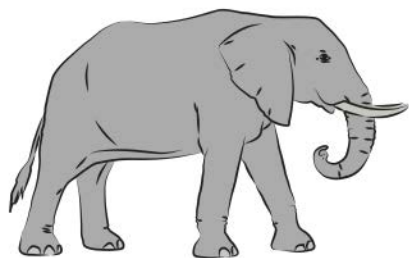




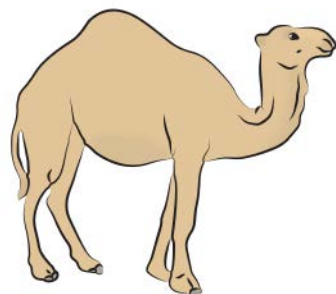
# 4. Игра "Животные зоопарка"



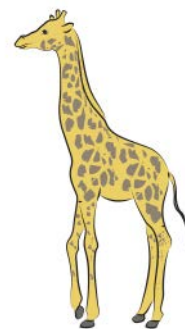
Расскажи и играй



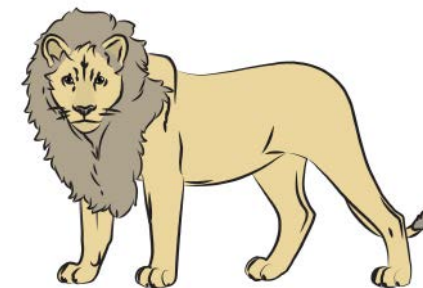
Расскажи и играй



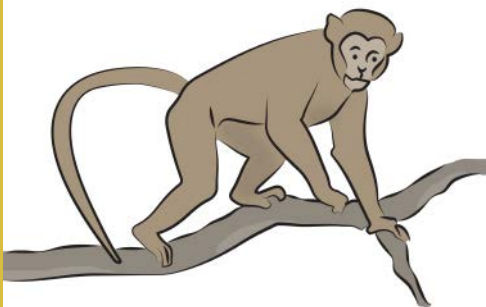
Расскажи и играй



Расскажи и играй



Расскажи и играй



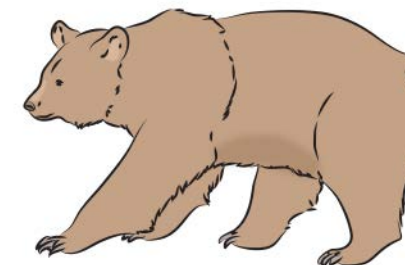
Расскажи и играй



Расскажи и играй



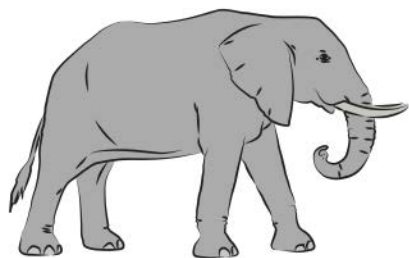
Расскажи и играй



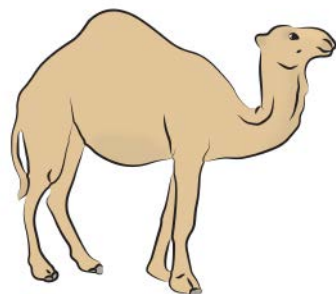
# 4. Игра "Животные зоопарка"



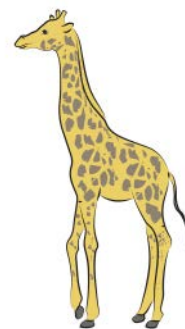
Расскажи и играй



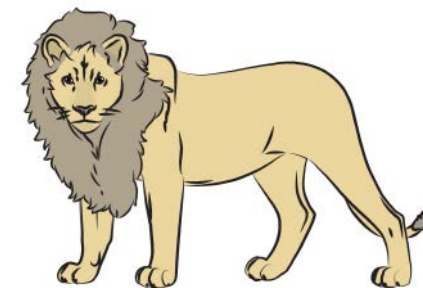
Расскажи и играй



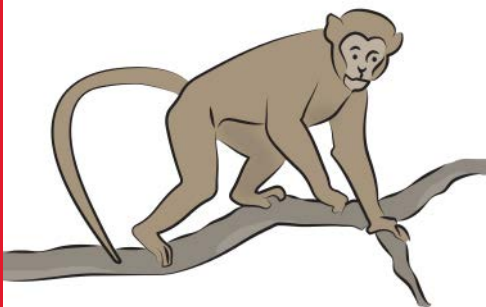
Расскажи и играй



Расскажи и играй



Расскажи и играй



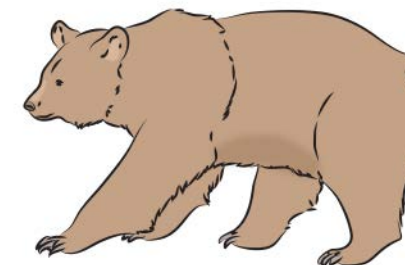
Расскажи и играй







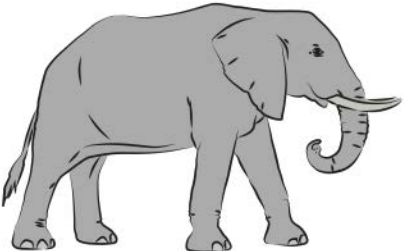
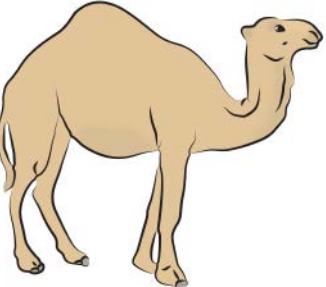
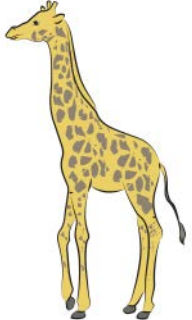
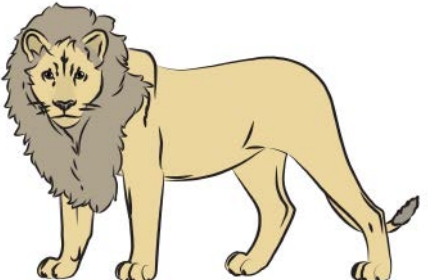




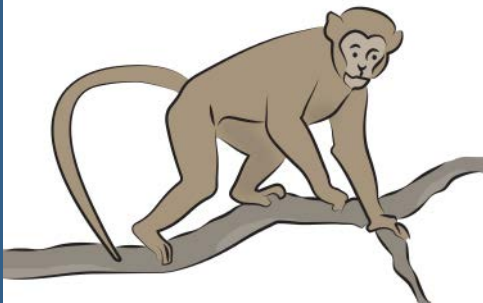


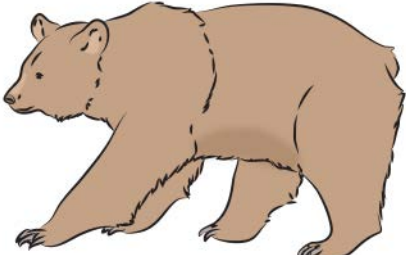
Расскажи и играй



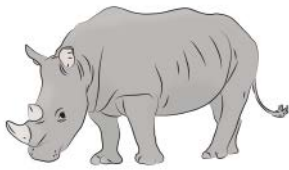
Расскажи и играй



## 4. Игра "Животные зоопарка"

 Расскажи и играй	 Расскажи и играй	 Расскажи и играй	 Расскажи и играй
			
 Расскажи и играй	 Расскажи и играй	 Расскажи и играй	 Расскажи и играй
			

## 4. Лото "Угадай, какое это животное"



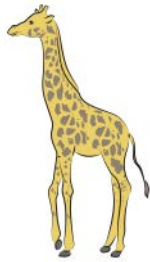
носорог



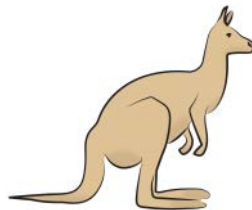
выдра



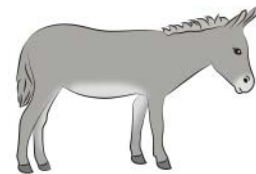
вombat



жираф



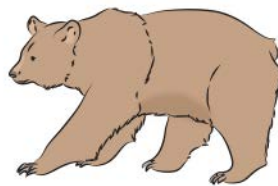
кенгуру



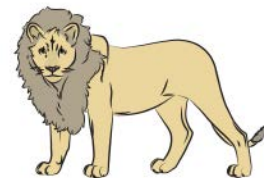
осёл



зебра



медведь



лев

# 4. Лото "Угадай, какое это животное"



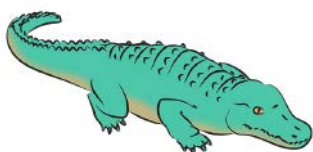
тюлень



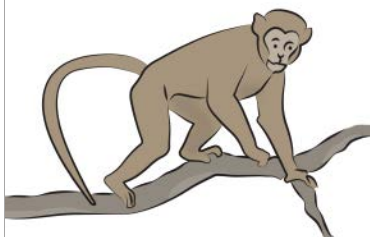
выдра



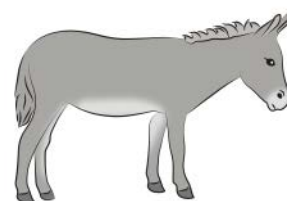
жираф



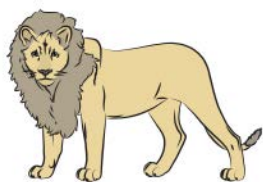
крокодил



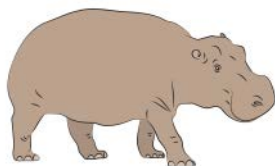
обезьяна



осёл



лев



бегемот



зебра

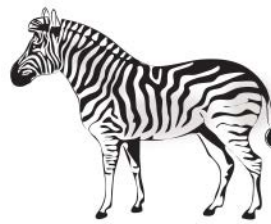
## 2. Лото "Угадай, какое это животное"

		
слон	тигр	игуана
		
жираф	обезьяна	носорог
		
кенгуру	медведь	осёл

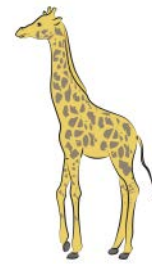
## 2. Лото "Угадай, какое это животное"



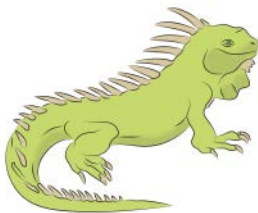
фламинго



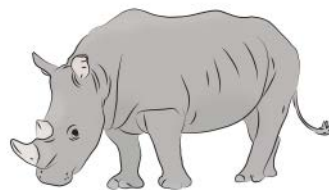
зебра



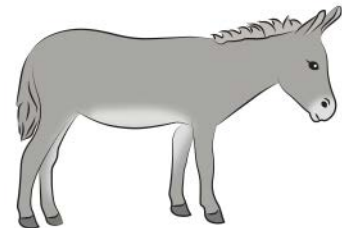
жираф



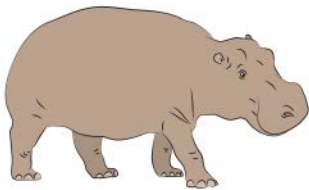
игуана



носорог



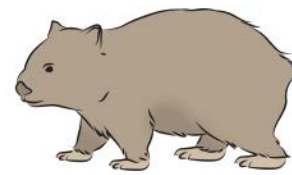
осёл



бегемот

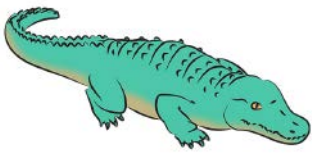


тюлень

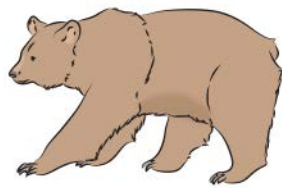


вомбат

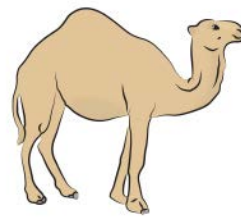
## 2. Лото "Угадай, какое это животное"



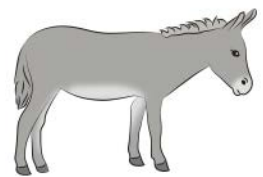
крокодил



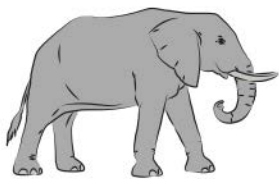
медведь



верблюд



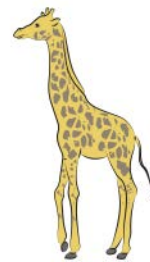
осёл



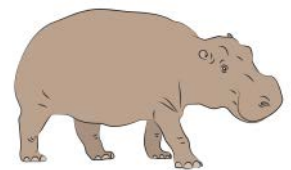
слон



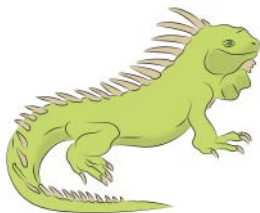
фламинго



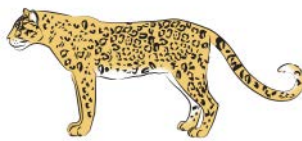
жираф



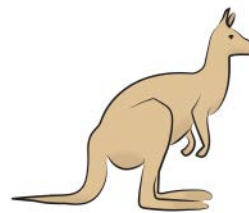
бегемот



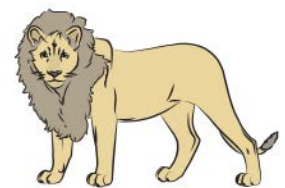
игуана



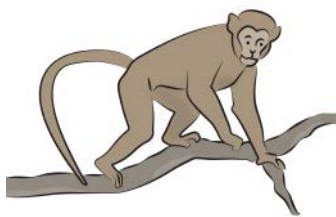
ягуар



кенгуру



лев



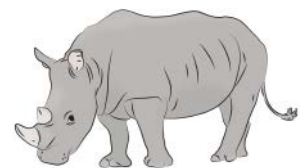
обезьяна



выдра



панда



носорог



тюлень



тигр



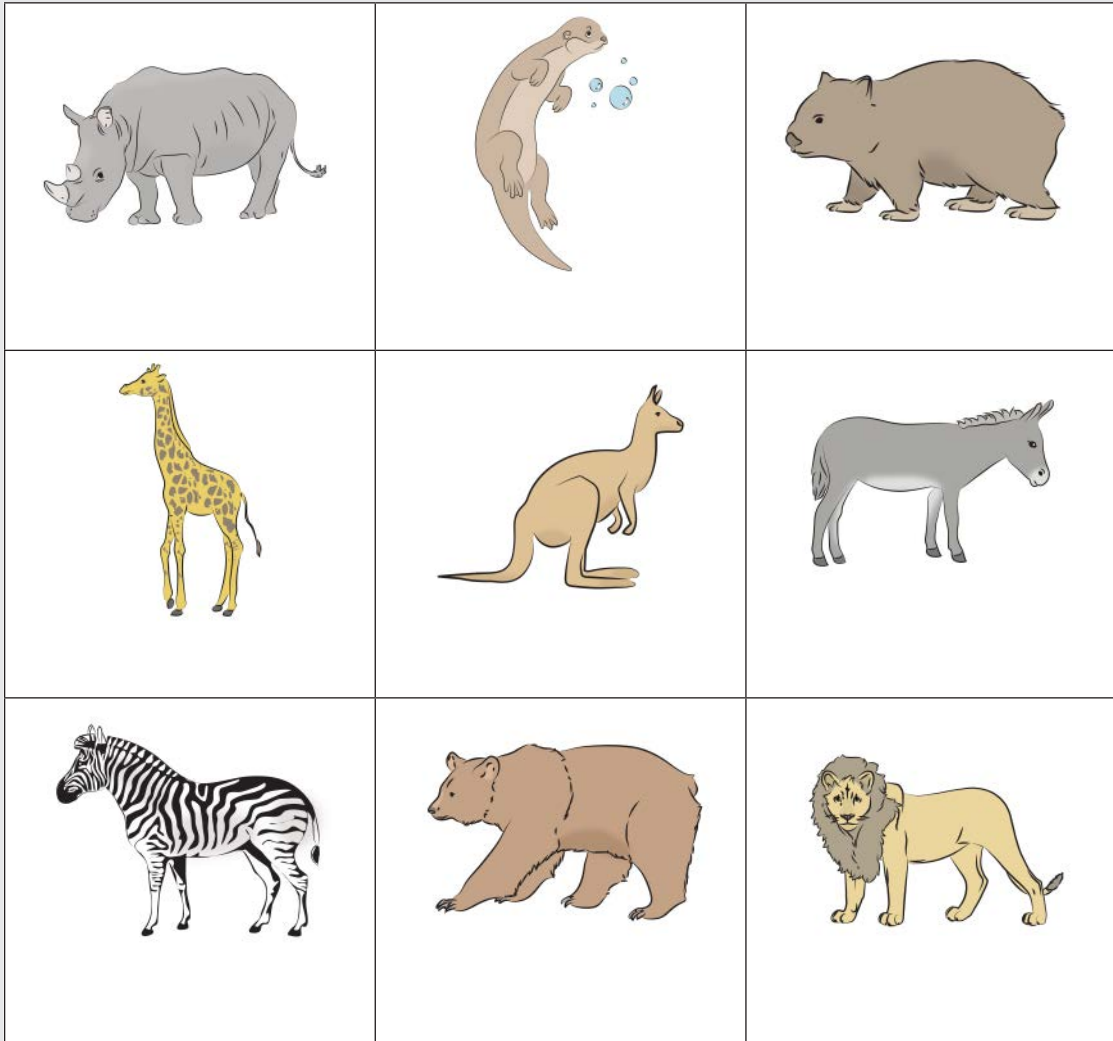
вомбат



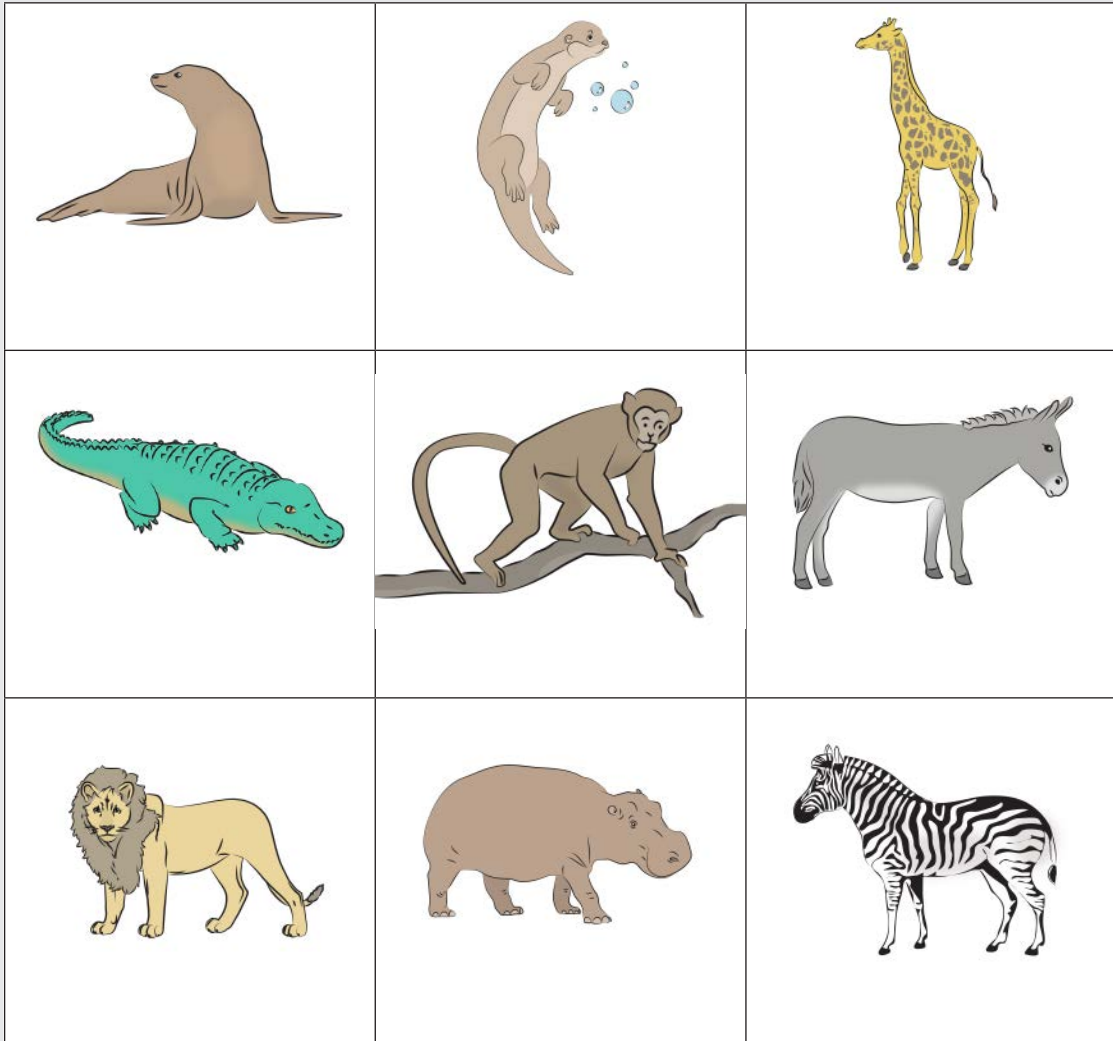
зебра



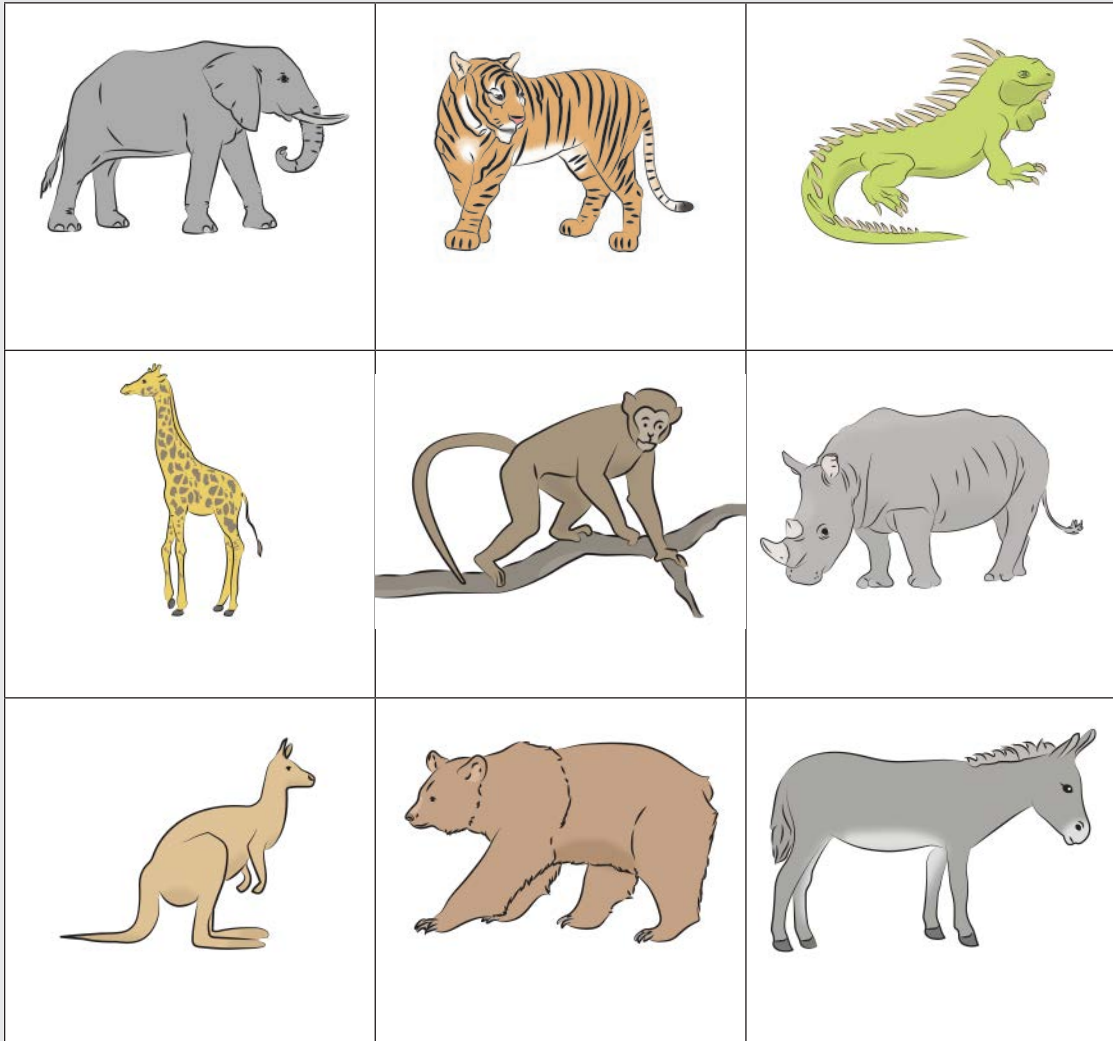
# 4. Лото "Угадай, какое это животное"



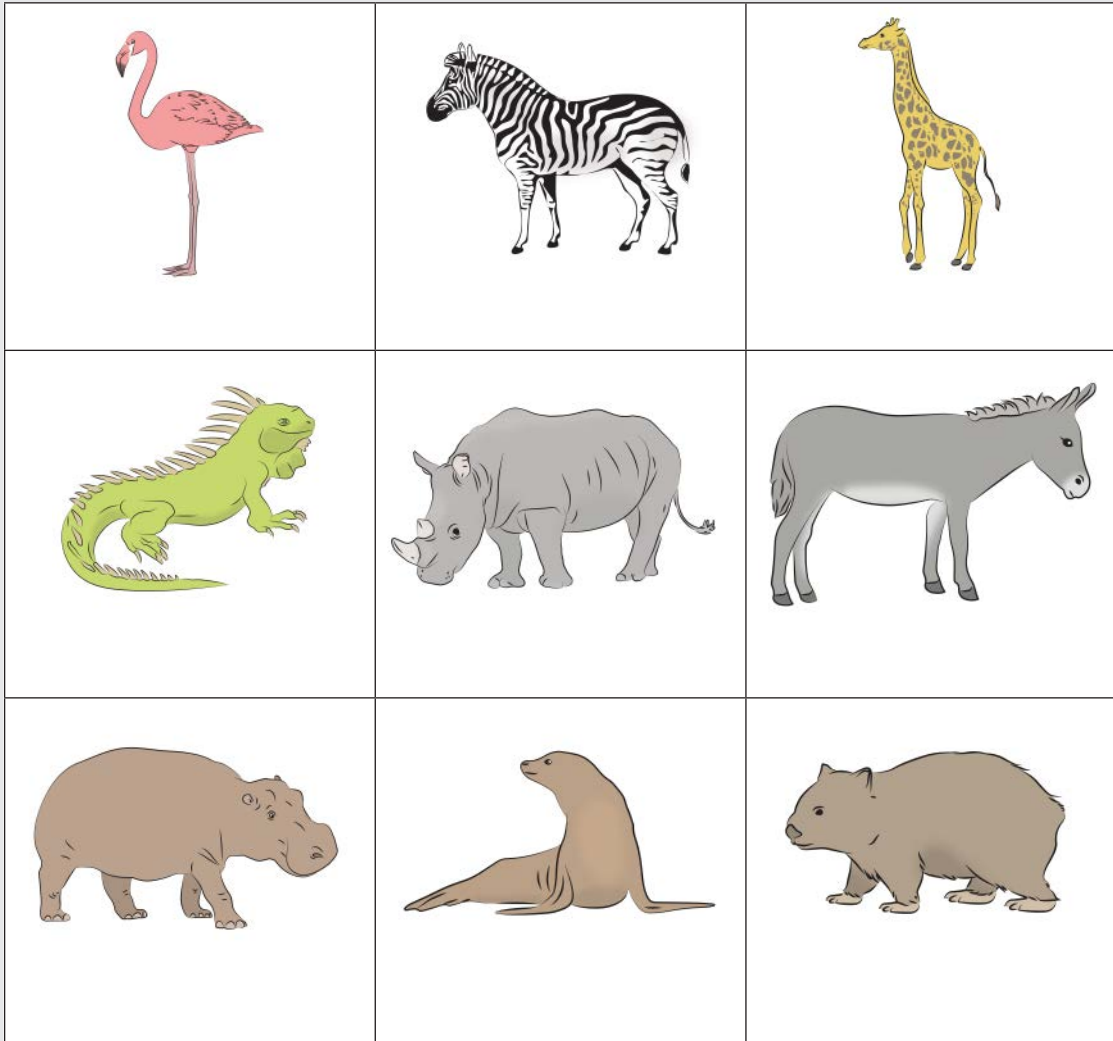
# 4. Лото "Угадай, какое это животное"



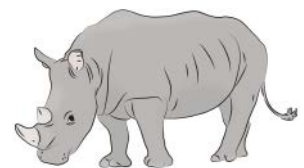
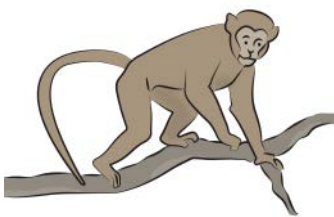
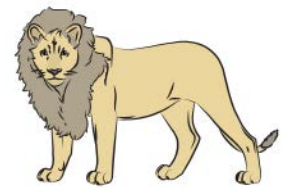
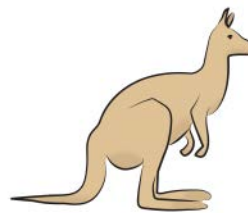
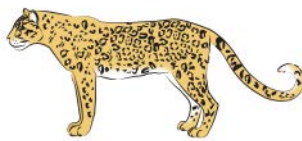
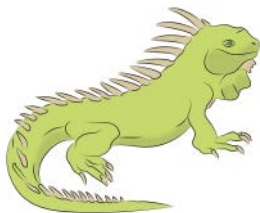
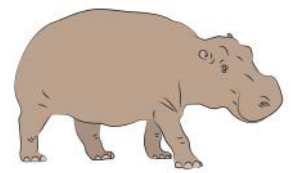
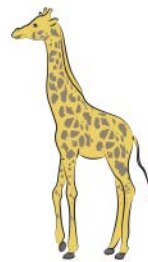
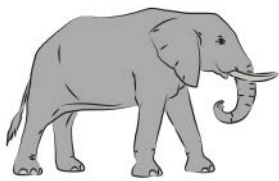
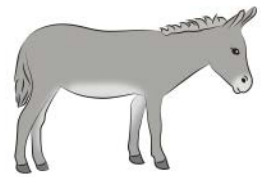
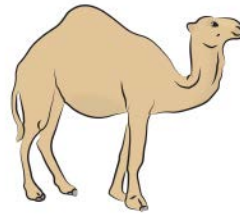
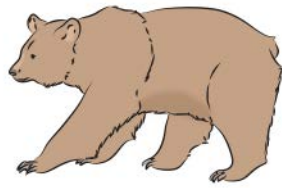
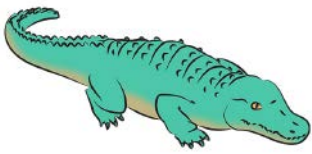
## 2. Лото "Угадай, какое это животное"








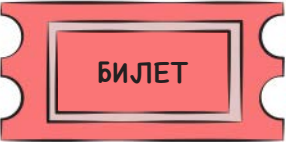
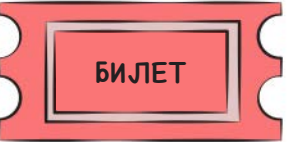
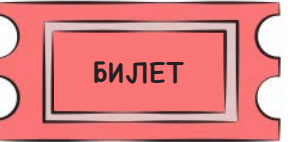
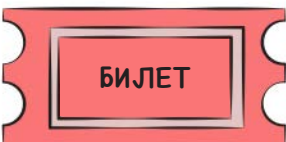
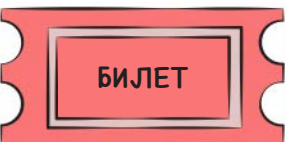
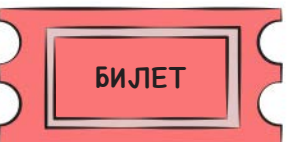
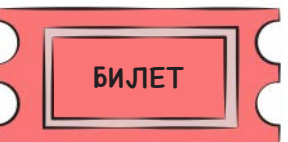
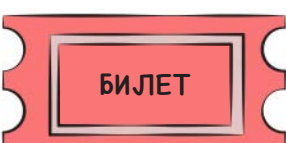
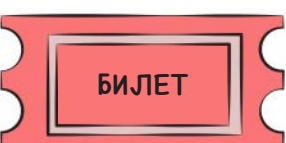
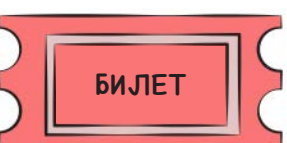
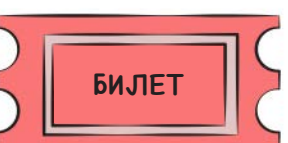
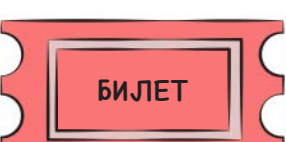
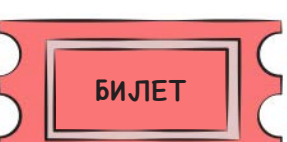
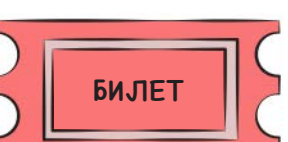
## 2. Лото "Угадай, какое это животное"



## 2. Лото "Угадай, какое это животное"



## 4. Лото "Угадай, какое это животное"

			
крокодил	медведь	верблюд	осёл
			
слон	фламинго	жираф	бегемот
			
игуана	ягуар	кенгуру	лев
			
обезьяна	выдра	панда	носорог
			
тюлень	тигр	вомбат	зебра

## MED-EL офисы по всему миру

### АМЕРИКА

#### Аргентина

medel@medel.com.ar

#### Канада

officcanada@medel.com

#### Колумбия

office-colombia@medel.com

#### Мексика

office-mexico@medel.com

#### Соединенные Штаты

implants@medelus.com

### АЗИЯ

#### ТИХООКЕАНСКАЯ

#### Австралия

office@medel.com.au

#### Китай

office@medel.net.cn

#### Гонконг

office@hk.medel.com

#### Индия

implants@medel.in

#### Индонезия

office@id.medel.com

#### Япония

office-japan@medel.com

#### Малайзия

office@my.medel.com

#### Филиппины

office@ph.medel.com

#### Сингапур

office@sg.medel.com

#### Южная Корея

office@kr.medel.com

#### Таиланд

office@th.medel.com

#### Вьетнам

office@vn.medel.com

### ЕМЕА

#### Австрия

office@at.medel.com

#### Бельгия

office@be.medel.com

#### Финляндия

office@fi.medel.com

#### Франция

office@fr.medel.com

#### Германия

office@medel.de

#### Италия

ufficio.italia@medel.com

#### Португалия

office@pt.medel.com

#### Испания

office@es.medel.com

#### Южная Африка

customerserviceZA@medel.com

#### Объединенные

#### Арабские Эмираты

office@ae.medel.com

#### Великобритания

customerservices@medel.co.uk