

ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ.

Цели:

- тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;
- развивать речевую реакцию учащихся.

УЧИТЕЛЬ И УЧЕНИКИ

Во время устного вводного курса школьники знакомятся с большим количеством лексических единиц. И большую помощь в освоении этих слов оказывает игра в «Учителя и учеников». Ученик в роли учителя задает вопросы ученику, показывая картинку с изображением определенного предмета, на которые тот отвечает. Затем играющие меняются местами. Я стараюсь, чтобы в паре работали слабо подготовленный с хорошо подготовленным.

СТРЕЛЬБА ПО МИШЕНЯМ

Первый пишет или называет слово, начинающееся с последней буквы предыдущего и т. д.

В МАГАЗИНЕ

На прилавке магазина разложены различные предметы одежды или еды, которые можно купить. Учащиеся заходят в магазин, покупают то, что нужно.

P₁ : Good morning!

P₂ : Good morning!

P₁ : Have you a red blouse?

P₂ : Yes, I have. Here it is.

P₁ : Thank you very much.

P₂ : Not at all.

P₁ : Have you a warm scarf?

P₂ : Sorry, but I haven't.

P₁ : Good bye.

P₂ : Good bye.

СОБЕРИ ПОРТФЕЛЬ

В игре участвует весь класс. Выходят к доске по желанию.

Учитель: Поможем Буратино собраться в школу.

Ученик берёт находящиеся на столе предметы, складывает их в портфель, называя каждый предмет по-английски:

This is a book. This is a pen (pencil, pencil-box)

В дальнейшем ученик кратко описывает предмет, который он берёт:

This is a book. This is an English book. This is a very nice book

Цветик-семицветик

Оборудование : ромашки со съёмными разноцветными лепестками.

Класс делится на три команды. Школьники друг за другом по цепочке называют цвет лепестка. Если ученик ошибся, все лепестки возвращаются на место и игра начинается сначала.

P₁ : This is a blue leaf.

P₂ : This is a red leaf., etc.

Цель: активизация лексики по изученным темам.

Ход игры: образуются две команды. Представитель первой команды называет слово, обучаемые из другой команды должны придумать слово на букву, которой заканчивается слово, названное первой командой, и т. д.

Выигрывает та команда, которая последней назовёт слово.

ЦВЕТА

Цель: закрепление лексики по пройденным темам.

Ход игры: ставится задача назвать предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т. д. одного цвета.

Например:

A white dog

САМЫЙ ИНТЕРЕСНЫЙ РАССКАЗ

Цель: образуются две команды. Каждой даётся задание составить рассказ на определённую тему («В зоопарке», «Поездка за город», «Спортивные игры» и т. д.). Выигрывает команда, составившая самый интересный рассказ и допустившая меньше ошибок

СОСТАВЬ СЛОВО.

Учащимся предлагается список существительных. Надо подобрать к ним слово (общее для всех), чтобы получилось сложное существительное.

Например: **Snow**

Foot **BALL**
Basket

ЧТО ЭТО?

В руках ведущего – черный ящик (или коробка), в котором находится незнакомый предмет. Члены команд должны задать ведущему по одному наводящему вопросу. После этого они должны дать ответ, что находится в ящике.

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ ЖИВОТНЫХ?

Представители ОТ КАЖДОЙ КОМАНДЫ ПО ОЧЕРЕДИ ПРОИЗНОСЯТ НАЗВАНИЯ ЖИВОТНЫХ:

a fox, a dog, a monkey и т. д.

Побеждает тот, кто последним назовет животное.

СОБЕРИ КАРТИНКУ.

Каждой команде дается конверт, в котором находятся 12 частей от картинки. Нужно быстро собрать картинку и дать ее описание с помощью структур **I see ... This is ... He has got...She has got It is blue (grey, etc.)**

СОБЕРИ БУКЕТ.

Оборудование: живые или искусственные цветы или осенние листья.

Учитель: У каждого из вас есть любимый учитель. Давайте соберем букет для него. Только мы должны соблюдать одно условие: называть цвет каждого цветка или листочка правильно, иначе букет быстро завянет.

Ученик: **This is a red flower. This is a yellow flower.** Etc.

ПАНТОМИМА.

Чтобы закрепить в речи лексику по теме «Утро школьника», можно провести игру «Пантомима». Ведущий выходит из класса, а группа ребят располагается у доски. Каждый жестами и мимикой изображает одно из действий по заданной теме. Затем учитель говорит ведущему: *Guess what every pupil is doing.*

Примерные ответы ведущего: *This boy is doing morning exercises. That girl is washing her face. That boy is sleeping.* etc.

ЯЗЫКОВЫЕ ИГРЫ.

Языковые игры предназначаются для формирования произносительных, лексических, и грамматических навыков и тренировки употребления языковых явлений на подготовительном, предкоммуникативном этапе овладения иностранным языком.

Переведи слово.

Каждому участнику игры дается английское слово для перевода на русский язык. Ответ должен быть моментальным.

Собери пословицу,

Ведущий читает начало пословицы, команды должны закончить ее. При правильном ответе команда получает балл.

Например:

A FRIEND IN NEED

IS A FRIEND INDEED.

Расскажи стихотворение.

Ведущий зачитывает первую строчку английского стихотворения, а команда должна его закончить.

ФОНЕТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Цель - тренировать учащихся в произнесении английских звуков.

ШИРОКИЕ И УЗКИЕ ГЛАСНЫЕ.

Цель: формирование навыков фонематического слуха.

Ход игры: преподаватель называет слова. Обучаемые поднимают руку, если звук произносится широко. Если гласный произносится узко, руку поднимать нельзя. Выигрывает команда, которая допустила меньше ошибок.

КТО ПРАВИЛЬНЕЕ ПРОЧИТАЕТ?

Цель: формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

Ход игры: на доске записывается небольшое стихотворение или отрывок из него (считалка, скороговорка). Преподаватель читает и объясняет значение слов, предложений, обращает внимание на трудности произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается обучаемыми. После этого даются две – три минуты для заучивания наизусть. Текст на доске закрывается, и обучаемые должны прочитать его наизусть. От каждой команды выделяются два-три чтеца. За безошибочное чтение начисляются очки; за каждую ошибку снимается одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

ЧЬЯ КОМАНДА ЛУЧШЕ СПОЕТ ПЕСНЮ “WHAT IS YOUR NAME?”

Команда – победительница получает пять баллов.

Пение на уроках иностранного языка позволяет включить в активную познавательную деятельность каждого ребенка, создает предпосылки для коллективной работы в атмосфере положительных эмоций.

НЕЗНАЙКА И МЫ.

В класс пришел Незнайка. Он будет изучать английский язык. Теперь ребята не просто повторяют звуки, они стараются научить Незнайку правильному произношению. Незнайка показывает детям транскрипционные знаки, а ребята хором называют их. А чтобы проверить, как ребята запомнили эти звуки, Незнайка начинает делать ошибки. Если звук произнесен правильно, дети молчат, а если неправильно, они дружно хлопают в ладоши.

WHO KNOWS THE SYMBOLS OF THE SOUNDS BETTER.

Учитель произносит английские звуки, а ребята показывают соответствующие транскрипционные знаки. Можно видоизменить условия игры: учитель показывает транскрипционные знаки, а вызванные ученики произносят соответствующий звук или слово, содержащее данный звук.

SENDING A TELEGRAM.

Класс выбирает ведущего. Учитель просит его представить себя в роли телеграфиста и послать телеграмму – сказать по буквам слова, делая паузу после каждого слова.

ОРФОГРАФИЧЕСКИЕ ИГРЫ

БУКВЫ РАССЫПАЛИСЬ

Цель: формирование навыков сочетания букв в слове.

Ход игры: преподаватель пишет крупными буквами на листе бумаги слово и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: «Было у меня слово. Оно рассыпалось на буквы». Затем показывает буквы и рассыпает их на столе: «Кто быстрее догадается, какое это было слово?». Выигрывает тот, кто первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, сообщает преподавателю или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

ДЕЖУРНАЯ БУКВА

Цель: формирование навыка осознания места буквы в слове.

Ход игры: Обучаемым раздаются карточки и предлагается написать как можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном месте.

Например, преподаватель говорит: «Сегодня у нас дежурная буква «О», она стоит на первом месте. Кто напишет больше слов, в которых буква «О» стоит на первом месте?»

ТЕЛЕГРАММЫ

Цель: развитие орфографического и лексического навыков.

Ход игры: преподаватель пишет на доске какое-нибудь слово. Каждый играющий должен придумать телеграмму, в которой первое слово начинается с первой буквы слова, написанного на доске, второе- со второй буквы и т. д.

КАРТИНКА

Цель: проверка усвоения орфографии изученного материала.

Ход игры: каждый участник получает по картинке с изображением предметов, животных и т. д. Представители команд выходят к доске, разделенной на две части, и записывают слова, соответствующие предметам, изображенным на картинке. После того, как обучаемый написал слово, он должен прочитать его и показать свою картинку. Выигрывает команда, которая быстрее и с меньшим количеством ошибок запишет все слова.

КТО БОЛЬШЕ?

Цель: проверка усвоения орфографии изученного лексического материала.

Ход игры: образуются две команды. Каждая команда должна записать на доске как можно больше слов по темам: а) названия спортивных игр; б) животные; в) цвета и т. д.

ИГРЫ ДЛЯ РАБОТЫ С АЛФАВИТОМ 5 КАРТОЧЕК

Цель: контроль усвоения алфавита.

Ход игры: учитель показывает каждому из участников игры 5 карточек с буквами английского алфавита. Выигрывает тот, кто правильно и без пауз называет все 5 букв.

ИСПОРЧЕННАЯ ПИШУЩАЯ МАШИНКА

Цель: формирование орфографического навыка.

Ход игры: учитель распределяет все буквы алфавита между обучаемыми. Затем он предлагает каждому ударить свою «клавишу», то есть назвать свою букву. После того как обучаемые научатся автоматически реагировать на услышанный звук или написанную букву, им предлагается «напечатать» слова, сначала предъявляемые преподавателем на карточках, а затем произносимые вслух. Побеждает тот, который сделает меньше ошибок.

СЛОВА С ОПРЕДЕЛЕННОЙ БУКВОЙ

Цель: формирование навыка орфографической памяти.

Ход игры: обучаемым предлагается быстро просмотреть список слов, а затем назвать слова, в которых есть заданная буква. Выигрывает тот, кто сможет назвать больше слов.

АЛФАВИТ – СЛОВАРЬ

Цель: формирование навыка составления слов из букв.

Ход игры: для игры следует подготовить примерно 100 карточек с буквами (например, по 10 с буквами а, е, і; по 1 с буквами j, q, z, x; по 5 с буквами п, t, и по 4 карточки с заглавными буквами А, В, Р, К, N, L).

Преподаватель раздаёт обучаемым по несколько карточек. Обучаемый, у которого на карточке есть заглавная буква А, начинает игру. Он выходит к доске, и, держа карточку так, чтобы видели все, называет букву. За ним выходит его сосед по парте с буквой, которая может быть продолжением слова. Если у него нет подходящей буквы, то слово должен продолжить обучаемый, сидящий за следующей партой и т. д.

Тот, кто закончит слово, прочитает его и получает право начать другое слово. Использованные карточки возвращаются учителю. Выигрывает тот, кто принял участие в составлении наибольшего количества слов.

Темп игры должен быть быстрым. Игру можно усложнить, давая задание составить существительные с определением.

ГДЕ БУКВА ?

Цель игры: формирование навыка дифференциации звукобуквенных соответствий.

Ход игры: преподаватель пишет на доске несколько слов и предлагает обучаемым найти среди них три, в которых буква ... читается как

Выигрывает тот, кто быстрее это сделает.

TAKING STEPS

Ученики становятся у дальней стены классной комнаты. Учитель показывает написанные на доске слова, учащиеся по очереди называют слова по буквам. Если ученик правильно называет по буквам слово, он делает шаг вперёд. Тот ученик, который первым достигнет противоположной стены классной комнаты, считается победителем.

WORD-BUILDING

Учитель записывает на доске длинное слово. Ученики должны составить (за определенный промежуток времени) слова из букв этого слова. Побеждает тот ученик, который составил наибольшее количество слов. Например, из слова personal учащиеся могут составить слова: son

are

so

rose и т. д.

ГРАММАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ.

Цели: - научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;
- создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца.

ИГРА С КАРТИНКОЙ

Для лучшего усвоения учащимися структур в Present Continuous можно использовать игру с картинкой. Школьникам предлагается угадать, что делает тот или иной персонаж, изображенный на картинке, которую они пока не видели. Ребята задают вопросы, например: P₁: Is the girl sitting at the table?

T : No, she is not.

P₂: Is the girl standing?

Побеждает ученик, который угадал действие, изображенное на картинке. Он становится ведущим и берёт другую картинку.

ЛОТО

Лото «Глаголы в картинках» является хорошим наглядным пособием для тренировки ГРАММАТИЧЕСКИХ ФОРМ форм.

На картах- несколько картинок, изображающих какие-либо действия человека, например: катание на коньках, игра в шахматы, чтение книги и т.д. На фишке – одна картинка. Учитель показывает фишку с картинкой (мальчик катается на коньках) и спрашивает: What is he doing?

Учащиеся находят у себя такую же картинку и отвечают:

He is doing.

При правильном он получает фишку.

БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ

Цель – автоматизация навыков в употреблении общих вопросов.

A. Can a boy swim?

B. Do fishes live in the sea?

Can a cat fly?

Do books sing?

Can a fish run?

Do you live in a tree?

Can a bird fly?

Does Pete go in for sports?

Can you swim?

КОММЕНТАТОР

Учащиеся по очереди выполняют действия и комментируют их, например: I am sitting. I am standing up. I am going to the window.

Учитель даёт ученику карточку за каждое правильно названное действие. Победителем становится тот, который набрал большее количество карточек.

WHAT DO YOU LIKE TO DO?

Цель – активизация в речи общих вопросов.

Один из учащихся загадывает, что он любит делать, остальные задают ему вопросы: Do you like to swim? Do you like to play football? До тех пор, пока не отгадают. Отгадавший становится водящим.

HAVE YOU ...

Цель: тренировать учащихся в употреблении общих вопросов с глаголом to have. На столе учителя разложены игрушки. Ученикам предлагается посмотреть на них и запомнить. /предварительно можно повторить с учащимися все названия по-английски/. Затем ученики отворачиваются, а ведущий берёт со стола какую-либо игрушку и прячет её за спиной. Остальные игрушки закрываются газетой. Ученики задают вопросы ведущему : Have you a cat? Have you a dog? и т. д. и так до тех пор, пока кто-либо из учеников не отгадает спрятанную игрушку. Он и занимает место ведущего.

CHANGES

Один ученик выходит из класса. В это время в классе происходят какие-то изменения : один или два ученика меняют свои места за партами, передвигается стул, открывается окно и т. п. Когда водящий возвращается, он должен ответить на вопрос

«What has changed?» т. е. назвать всё, что изменилось в классе . Например: The window was shat, now it is open. Pete was at the first

desk, now he is at the third desk. Счёт может быть командным или индивидуальным. За каждое правильное предложение команда /или ученик/ получает одно очко.

Любимое занятие Карлсона

Ребята, вы знаете Карлсона, который живёт на крыше. Передо мной картинка, на которой изображен Карлсон за своим любимым занятием. Угадайте, что он делает. Учащиеся задают вопросы: Is he playing ball? Is he reading a book? etc.

КОМНАТНЫЙ БОЙ

Это грамматическая игра на отработку структуры.

В игре – два человека.

Каждый из участников рисует план своей комнаты(они не должны видеть рисунков друг друга), а также пустой квадрат, представляющий собой план комнаты партнера, который будет заполняться «мебелью» в ходе игры.

При этом заранее оговариваются названия и количество предметов в комнатах. Затем они по очереди задают друг другу вопросы, пытаясь выяснить расположение мебели в комнате партнера. Например: Is there a table in the middle of the room? Is there a TV-set in the left corner ?

Если ответ утвердительный, то спрашивающий делает соответствующие рисунки в пустом квадрате и задает следующий вопрос. Если ответ отрицательный, он теряет право задавать вопросы и отвечает на вопросы партнера. Выигрывает тот, кто первым отгадал расположение мебели в комнате партнера и заполнил пустой квадрат.

ПОДАРКИ

Цель: закрепление лексики по теме, автоматизация употребления изученных глаголов в будущем времени в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. На доске записываются два ряда слов: 1) наименование подарка, 2) список глаголов. Играющие должны сказать, используя при этом глаголы из списка, что они будут делать с подарками, полученными в день рождения. Каждый участник игры придумывает по одному предложению. Выигрывает команда, которая быстрее справиться с заданием составит предложения без ошибок.

ЦИФРЫ

Цель: повторение количественных числительных.

Ход игры: образуются две команды. Справа и слева на доске записывается вразброску одинаковое количество цифр. Учитель называет цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает та команда, которая быстрее справится с заданием.

В пятом классе вводится структура «There is a book on the desk», которая в дальнейшем будет встречаться довольно часто. Для прочного закрепления ее можно использовать игру «Кругосветное путешествие». Я начинаю игру, например, так:

There is a blackboard on the wall. и т.д.

ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ РАБОТЫ С ЛЕКСИЧЕСКИМ И ГРАММАТИЧЕСКИМ МАТЕРИАЛОМ

Основной задачей этой группы упражнений является управление учебно - познавательной деятельностью обучаемых и формирование у них лексических навыков, а также организация интенсивной самостоятельной работы на учебных занятиях с целью овладения правилами употребления конкретных языковых единиц.

ЗАПОМНИТЕ ПРЕДМЕТЫ

Учитель на столе раскладывает определённые предметы, даёт посмотреть на них детям в течении одной – двух минут, затем накрывает их бумагой и просит одного ученика назвать все

предметы, которые он запомнил. Затем все ученики записывают их названия на английском языке.

УГАДАЙТЕ РОД ЗАНЯТИЙ

По теневым изображениям ученики отгадывают, определяют род занятия людей.

Лесенка.

Первый играющий говорит: “Today I had for dinner some ...” и называет что-либо съедобное, начинающееся с буквы “А”- apples.

Второй ученик говорит: “Today I had for dinner some apples and bananas”, повторяя то, что сказал его товарищ, и называя слово на букву «В». И так далее, пока все ребята не выполнят условия игры. Тот, кто не смог повторить все слова, сказанные до него другими учащимися, и назвать свое слово, выбывает из игры.

ПСИХОТЕХНИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ НАВЫКАМ И УМЕНИЯМ ЛЕКСИКО-ГРАММАТИЧЕСКОГО ОФОРМЛЕНИЯ РЕЧЕВЫХ ВЫСКАЗЫВАНИЙ.

Основными функциями психотехнических игр в обучении иностранному языку являются создание у обучаемых внутренней наглядности, необходимой для представления на учебном занятии определенной ситуации, реализация дидактической основы в форме учебной задачи для синхронизации мыслительных и физических действий с речью на иностранном языке, а также интенсивная тренировка употребления усваиваемого лексического и грамматического материала.

ЛЕС

Цель: формирование лексического навыка на материале тематической группы слов.

Ход игры: обучаемым предлагается сыграть роль деревьев и растений в лесу и прокомментировать на английском языке всё, что происходит с ними.

Например: преподаватель предлагает обучаемым вспомнить лес:
Представьте, что вы деревья и растения.

One ball, two balls,
Three balls, four.
Five balls, six balls.
On the floor.
Seven balls, eight balls,
Nine balls, ten.
On the floor!
Try again.

How many days has my baby to play?
Saturday, Sunday, Monday,

Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday,
Saturday , Sunday , Monday.

The verb " to be"

I am a pupil.
You are a writer.
She is a teacher.
He is a fighter.

I've got/She/He/It has got

I am a kitten.
I've got a mitten.
I am a giraffe.
I've got a scarf.
It is a kitten.
It has got a mitten.
It is a giraffe.
It has got a scarf.

Present Continuous

I am calling my friends
At half past three.
They are very busy,
They can't come to me:
Pete is reading a book,
Kate is learning to cook,
Pat is feeding her cat,
Jack is tidying his flat.

Present Perfect

I've been to the Zoo,
I've seen a kangaroo,
I've eaten a cake-
I'm feeling great!

Subjunctive Mood

If I were a cat – I would catch a rat.
If I were a ball – I would jump and fall.
If I were a bee – I would hide in the tree.

If I were a kangaroo – I would live in the Zoo.
I wish I could run like a dog.
I wish I could swim like a frog.
I wish I could fly like a butterfly.
I wish I could smile like a crocodile.

Passive Voice

The book was read.
The pet was fed.
The work was done.
The song was sung.
The letter was written
And sent to Great Britain.
Then it was read
And quickly sent back.

ЧЬЕ СОЛНЫШКО ЯРЧЕ?

КАПИТАНЫ команд выходят к доске, на которой нарисованы два кружка, и описывают животное по картинке. Каждое правильно сказанное предложение – это один лучик к кружку и один балл. Побеждает тот капитан, чье солнышко будет иметь больше лучиков, т.е. больше баллов.

КТО ЛУЧШЕ ЗНАЕТ ЦИФРЫ.

Представители ОТ КАЖДОЙ КОМАНДЫ ВЫХОДЯТ К ДОСКЕ, на которой написаны цифры (не по порядку). Ведущий называет цифру, ученик ищет ее на доске и обводит цветным мелом. Побеждает тот, кто обведет больше цифр.

ЗАГАДКИ О ЖИВОТНЫХ.

Учитель читает учащимся загадки, учащиеся должны их отгадывать.

Например:

1. It is a domestic animal. It likes fish. (a cat)
2. It is a wild animal. It likes bananas. (a monkey)
3. It is very big and grey. (an elephant)
4. This animal likes grass. It is a domestic animal. It gives us milk. (a cow)

За каждый правильный ответ команда получает 1 очко.

ВЕСЕЛЫЕ ХУДОЖНИКИ.

Ученик, закрыв глаза, рисует животное. Ведущий называет основные части тела:

Draw a head, please.

Draw a body, please.

Draw a tail, please.

Если рисунок получился, команда получает пять баллов.

ХЛОПАЕМ В ЛАДОШИ.

Члены обеих команд становятся в круг. Ведущий – в центре круга. Он называет попеременно домашних и диких животных. Когда дети слышат название дикого животного, они хлопают один раз, когда слышат название домашнего животного, то хлопают два раза. Тот, кто ошибся, выбывает из игры. Победительницей считается та команда, в которой останется больше игроков.

СОСТАВЬ ФОТОРОБОТ.

Класс делится на три команды, каждая из которых представляет отделение милиции. Выбираются 3 ведущих. Они обращаются в отделение милиции с просьбой отыскать пропавшего друга или родственника. Ведущий описывает их внешность, а дети делают соответствующие рисунки. Если рисунок соответствует описанию, считается, что пропавший найден.

Ведущий: I can't find my sister. She is ten. She is a schoolgirl. She is not tall/ Her hair is dark. Her eyes are blue. She has a red coat and a white hat on.

SEASONS.

Учитель предлагает кому-то из учеников задумать какое-либо время года и описать его, не называя. Например:

It is cold. It is white. I ski. I skate. I throw snowballs.

Учащиеся пытаются отгадать: Is it spring? Is it winter?

Выигрывает тот, кто правильно назвал время года.

ИГРЫ-ЗАГАДКИ.

Учитель: У меня есть хорошие друзья. Это особенные друзья. Они пришли к нам из сказок. Вы их тоже знаете, а вот сможете ли угадать, о ком я рассказываю?

- I have a friend. He is a small boy. He can read, write and count, but not well. He can run and jump and play. He cannot draw and he cannot swim. /Незнайка/.
- I have a friend. He is a big fat boy. He cannot read and write, but he can run, sing, dance and play. He can fly! /Карлсон/
- I have a friend. He is not a boy. He is not a girl. He is green. He can swim. He cannot jump and he cannot fly. /Крокодил Гена/.

