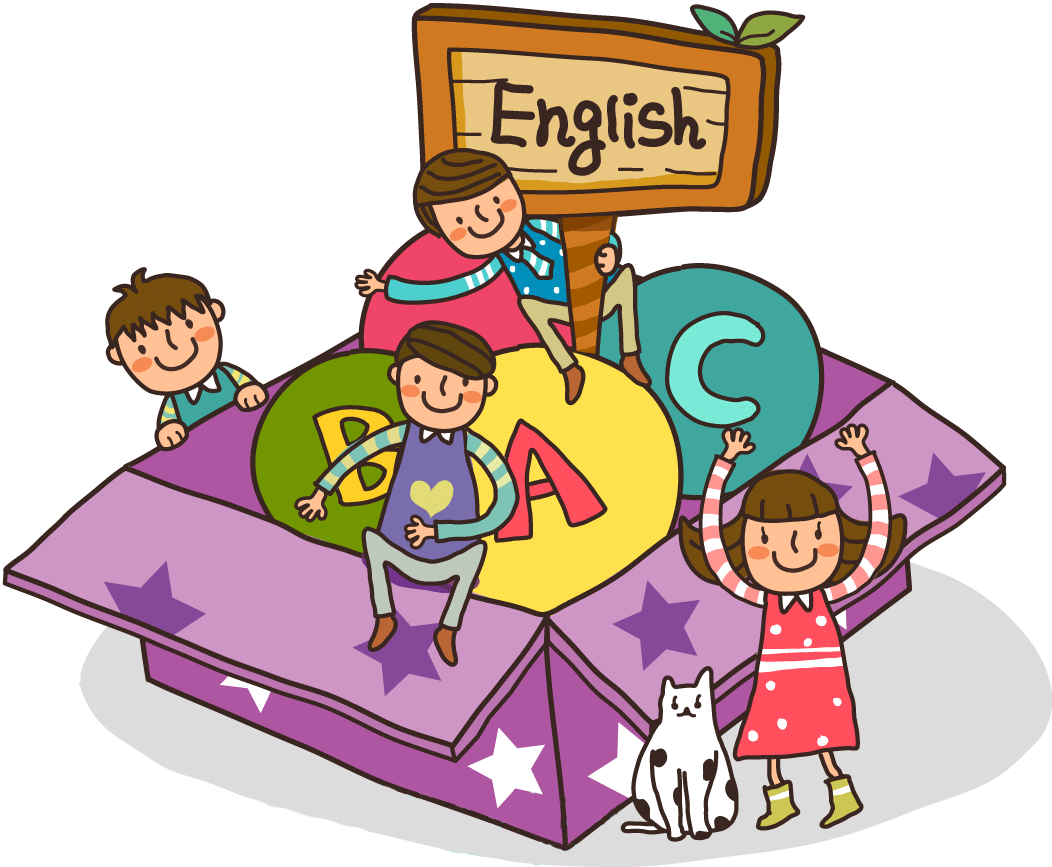
**Методическое пособие**

**«Учись, играя »**

****

**составитель: учитель английского языка**

**Дядюра Т.П.**

**Апшеронск**

**2018**

**Пояснительная записка.**

Данное методическое пособие для учителей начальной средней общеобразовательной школы. Игры на уроках английского языка.

У младших школьников нет осознанной внутренней потребности к изучению иностранного языка, но есть их природный интерес, любопытство ко всему новому. Поэтому цель обучения иностранному языку в младших классах является не только удержание этого интереса, но и дальнейшее повышение мотивации детей к изучению иностранных языков.

Использование различных игр (включая разгадывание загадок, песен, кроссвордов, скороговорок) обеспечивает постоянный интерес детей к иноязычной речевой деятельности. В процессе игры языковой материал закрепляется в увлекательной для детей форме. Дальнейшее формирования навыков устной речи помогают иллюстрированные картинки, игрушки. Они позволяют осуществлять дифференцированный подход к учащимся, вовлекать каждого школьника в работу, учитывая его интересы, склонности, уровень подготовки.

Для младшего школьного возраста свойственны яркость и непосредственность восприятия. Школьники проживают проблемную ситуацию в ее игровом воплощении. В играх закрепляется бытовой словарь, связная речь, развиваются внимание, память, воля.

Особенности игры в старшем школьном возрасте – нацеленность на самоутверждение перед обществом, ориентация на речевую деятельность, стремление к розыгрышу.

В учебном процессе наиболее популярны следующие игры:

* Имитационные игры

На занятиях имитируется деятельность кого-либо или имитироваться могут события и обстановка, условия, в которых происходит событие.

* Операционные игры

Они помогают отрабатывать выполнение конкретных операций, например методики написания сочинения

* Исполнение ролей

В этих играх отрабатываются тактика поведения и выполнение обязанностей конкретного лица.

Игру, как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим, люди использовали с древности. Игра всегда предполагает определенное напряжение эмоциональных и умственных сил, а также умение принятия решения: как поступить, что сказать, как выиграть?

Особенностью игрового метода является то, что в игре все равны. Она посильна практически каждому ученику, даже тому, который не имеет достаточно прочных знаний в языке. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем знания в предмете. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения, ученик уже может говорить наравне со всеми. Использование игрового метода обучения способствует выполнению важных методических задач, таких как:

1) Создание психологической готовности учащихся к речевому общению;

2) Обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;

3) Тренировку учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

Игра, являясь одной из ведущих видов деятельности школьников, понятной и естественной деятельностью для них, должна использоваться в учебном процессе. Иностранный язык не является исключением. Использование игр и игровых приёмов на уроках иностранного языка помогает создать доброжелательную обстановку в классе, снять психологический барьер, повысить мотивацию к изучению языка. В игре наиболее полно проявляются способности ребёнка, его характер.

Методическая типология игр разнообразна так же как и их предназначение. В своей работе я хочу выделить игры, которые я использую на уроках английского языка.

**Дидактические игры**

Эти игры применяются главным образом в начальной школе.

**Тема урока – соревнования:** «Спряжение глаголов «to have» и «to be» в настоящем времени.

**Задания:**

1. Всем ученикам раздаются карточки с глаголами «have», «has», «is», «are». Учитель называет подлежащее (например «a table», «two girls»), а дети поднимают карточку со сказуемым в нужной форме.

2. Тема «Знакомство». Ученики двух команд по очереди задают вопросы по теме, получая по очку.

3. Чтение и перевод предложений с глаголами «to have» и «to be». За правильное произношение и перевод каждый получает по очку.

4. Определение предложения с ошибкой. Учитель произносит 3 предложения, в одном из них ошибка. Ученики поднимают карточку с номером неправильного предложения.

5. Аудирование. Перед прослушиванием дети прочитывают вопросы. Текст звучит один раз. После прослушивания заполняются листки с вопросами, написанными по-русски. Напротив ответа «да» ставят +, «нет» -.

6. Отгадывание предметов, изображенных на карточках. Ученик одной из команд получает от учителя карточку, смотрит на нее, не показывая остальным. Дети другой команды задают вопросы типа «Is it an animal?», «Is it big?», «Is it blue?». Кто угадывает, получает от учителя следующую карточку, а ребята уже другой команды отгадывают предмет.

7. Конкурс капитанов.

Каждому капитану дается мешочек, в котором 2 игрушки. У одного, например, лиса и обезьяна, а у другого – слон и кошка. Капитаны должны описать каждую игрушку, не называя ее. Угадывают ребята другой команды. Пример: «It’s an animal. It’s lives in Africa. It’s brown. It lives in the trees. It likes bananes.» (a monkey).

Подведение итогов. Награждение.

**Деятельностная игра  «Маршрутное такси»**

Цель игры: обучение работе в парах сменного состава, где сильный помогает слабому в выполнении общей задачи.

Описание игры. «Диспетчер» на станции маршрутного такси имеет карточку с заданием для «водителя». «Водитель» может двинуться дальше, только получив в своем маршрутном листе отметку о выполнении задания. «Диспетчер», по сути, выполняет роль учителя. Задания составлены так, что «диспетчер» справляется с ними без ошибок.

Пример: работа по маршрутным листам для повышения интереса к чтению однотипных столбиков слов. Карточки с 10 словами пронумерованы, а в маршрутном листе против номера варианта проставлены цифры до 14 (по количеству вариантов карточек, в группе 14 человек и у каждого свой вариант слов из 10). Ученик читает своему партнеру по парте свой вариант, и партнер на его маршрутном листе против номера варианта ставит цифру – количество ответов, например, 8 из 10. Затем партнер читает свою карточку и получает оценку на своем листе. После этого они обмениваются карточками; каждый из них переходит к любому другому партнеру и работает таким же образом. В результате они каждую карточку сначала прослушивают, затем прочитывают, получая отметку в своем маршрутном листе. Так ребята успевают прочитать 5-6 вариантов, при этом каждый читает со своей скоростью, постепенно ее повышая, приобретая беглость чтения и уверенность в себе. Материал отбирается знакомый, а из двух учащихся всегда кто-то знает материал лучше и не даст ошибиться другому. Кроме того, учитель может спланировать работу так, что каждый ребенок в процессе чтения попадает к нему для  коррекции возможных ошибок.

**Игра «Математическое лото»**

Цель игры: закрепление знаний названий чисел по-английски.

Описание игры: дети делятся на три группы по 4-5 человек, составляют и решают примеры, называя числа по-английски, затем «ходят в гости» к другим столам, читая их примеры. Таким образом, они по очереди выступают в роли учеников и учителей, и читают с гораздо большим удовольствием, чем если бы они читали те же примеры, просто написанные на доске. При работе с лото в группах в ней участвуют сразу все дети.

**Игра «What’s missing?» (Что исчезло?)**

Цель игры: закрепление лексического значения слов; развитие внимания, памяти.

Описание игры:

Разложить на столе не более шести картинок, объединенных по тематике или разрозненных. Попросить детей назвать и запомнить их и по команде «Shut your eyes!» закрыть глаза. Уберите одну картинку и по команде «Open your eyes!» попросите детей открыть глаза и угадать какой картинки не хватает. Например:

- Shut your eyes!

- Open your eyes! What’s missing?

- A dog!

**Игра «Эхо»**

Цель игры: развитие фонематического  слуха.

Описание игры:

Отвернувшись в сторону, отчетливым шепотом произнесите звук; слово. Дети как эхо, повторяют звук, слово за вами.

**Игра «Пожалуйста, покажи» («Please, show me...»)**

Цель игры:  закрепление знаний названий животных.

Описание игры:

Разложите на столе картинки с изображением уже известных животных. Предложите детям на просьбу «Please, show me...» (например, a cat) показать картинку кошки, и так далее.

**Игра «Что ты умеешь делать?» («What can you do?»)**

Цель игры:  закрепление речевого образца «Я могу» («I can»)

Описание игры:

Предложение ребенку вообразить себя медведем, лисой и т. д., используя маску, вызовет восторг. На вопрос «What can you do?» попросите ответить «I can jump» или «I can run»

**Игра «Подойди ко мне, пожалуйста » («Come up to me»)**

Цель игры:   закрепление прилагательных.

Описание игры:

Сидящим на стульчиках детям раздайте картинки большой и маленькой собаки, большого и маленького зайчика и т.д. объясните им, что по просьбе «Little dog, come up to me!» ребенок, у которого в руке маленькая собачка, должен подойти к вам. По просьбе «Big dog, come up to me!» подбегает тот ребенок, у которого картинка большой собаки, и так далее.

**Игра «Испорченный телефон»**

Цель игры:  закрепление изученного материала по заданной теме;

развитие фонематического слуха

Описание игры:

Разделите детей на две команды. Четко произнесите на ухо ведущему первой команды слово или фразу; другое слово или фразу скажите на ухо ведущему второй команды. Дети по цепочке передают на ухо сказанное вами, стараясь «не испортить линию». Команда выигрывает, если слово или фраза были правильно переданы от первого ребенка до последнего .

Варианты:  This is a little mouse.

                    This is a big dog.

**Игра «Рифмы с мячом»**

Цель игры:  закрепление названий прилагательных, обозначающих цвет.

Описание игры:

Предложите детям игру в рифмы с указанием цвета. Передавая одному из детей мяч, скажите: «A red cock». Возвращая вам мяч, ребенок может ответить: «A green frog».Игра продолжается до тех пор, пока все дети не примут в ней участие.

Возможные рифмы:

a grey have – a black bear

a white cat – a grey bet

a blue box – a red fox.

**Игра «Shopping»**

Цель игры:  развитие навыков диалогической речи.

Описание игры:

Предложите детям игру в магазин. Скажите: «Let’s play shop!». Выберите «продавца» и разложите несколько игрушек в магазине для продажи.

Покупатель: knock, knock, knock! May I come in?

Продавец:  Come in, please.

Покупатель:  Good morning!

Продавец:  Good morning!

Покупатель: Please, give me a brown box.

Продавец: Here you are.

Покупатель: Thank you. Good bye.

Продавец: Good bye.

**Игра «I have»**

Цель игры:  ввод наречия  «too» (тоже)

Описание игры:

Вызовите двух детей и предложите им вообразить себя кошкой или мышкой. Начинает игру кошка, а мышка повторяет за ней, добавляя слово «too».

Кошка: I have one tail.

Мышка: I have one tail too , и так до тех пор, пока не будут отработаны новые слова этого занятия.

**Игра «Теремок»**

Цель игры:  закрепление изученных речевых образов.

Описание игры:

Расставьте стульчики спинкой вперед. Постройте из них «теремок». Распределите роли маленькой зеленой лягушки, большой рыжей лисы, маленького серого зайчика, большого черного кота, маленькой белой собачки.

Игра начинается со стука в дверь. Дети, выглянув в «окошки» (отверстия в спинках стульчиков), спрашивают хором «Who are you?». Ребенок, исполняющий роль лягушки, говорит: «I’m a little green frog» .  «May I come in?». Дети хором отвечают: «Come in, please». Лягушка: «Thank you!» Затем проходят все дети по очереди, спрашивая: «Who lives in the house?» Встречая очередного гостя, говорят: «Let’s live together!».

**Игра «Провод»**

Цель игры: закрепление блока «вопрос-ответ» по любой теме.

Описание игры: учитель выстраивает команды в две шеренги, (дети стоят в затылок друг другу) и первым двум ученикам из противоположных команд задает вопрос (например «What’s your name?» Дети должны ответить и, повернувшись, задать тот же вопрос стоящим за ними ученикам. Последние также отвечают, поворачиваются и задают вопрос следующим и т.д. Эта игра ассоциируется с передачей сигнала по проводу. Чья команда быстрее «передаст сигнал», та и получает балл. Можно включить в урок игру «Что я делаю?» на повторение глаголов. Два ученика из одной команды задумывают глагол и показывают жестами другой команде. Ребята должны назвать по-английски глагол, описывающий это действие. Если они называют правильно, то получают балл.

**Лексические игры**

Цель лексических игр – тренировать детей в употреблении разных частей речи.  
Эти игры можно использовать на уроках **английского языка**, с ребенком может заниматься репетитор или родители, обучающие ребенка английскому языку самостоятельно.  
Для удобства в описании игр будем использовать роли Учителя и Ученика.  
Большинство игр рассчитано на группу детей от 3 человек.

**This is my nose**

Детям нравится исправлять ошибки других. Показывая руку, учитель говорит:*”Oh, something is wrong with my foot!”* Ученик исправляет *“with your hand!”* Но учитель продолжает:”*I don’t hear, something is wrong with my nose!”* (показывая на ухо, например). Дети смеются и исправляют. Далее роль ведущего исполняет ученик, который обращается по очереди к одноклассникам. Если вызванный ученик исправляет правильно – он становится ведущим.  
  
**How many pages?**  
Учитель приносит несколько интересных книжек. И спрашивает:  
*- How many pages are there in the book?  
(Pupil 1): There are three hundred and fifty pages.  
- No, less.  
(Pupil 2): Three hundred.  
- Less.  
(Pupil 3): Two hundred and fifty.  
- More.  
(Pupil 4): Two hundred and eighty.  
- That’s right.*  
Угадавший получает право первым посмотреть книгу.

**Pantomime**  
Игра на закрепление лексики “Утро школьника”.  
Группа детей выходит к доске и каждый из них жестами и мимикой имитирует какой-либо действие.  
Учитель: *Guess what each pupil is doing.*  
*Pupil 1: This boy is doing his morning exercises.  
Pupil 2: That girl is washing her face.  
Pupil 3: This boy is putting on his red scarf.*  
и т.д.

**Family**  
Выбираем ведущего и группу из 5-6 учеников.  
Ученик-ведущий выходит из класса, а учитель говорит каждому из группы, кто будет исполнять какую роль (мать отец, сын и т.д.).  
Дети начинают чем-либо заниматься.  
Возвращается ведущий и, глядя на группу учеников, отвечает на вопросы учителя: *Who are they? What are they doing?*

**Clothes**  
Учитель дает ученику 5-7 рисунков с изображением предметов одежды. Он показывает их классу, называя на английском.  
Затем ведущий загадывает один из предметов, а дети, ставя по очереди вопросы, пытаются отгадать этот предмет.

**Who is the first?**  
Каждому из играющих учеников выдаем листок с нарисованной цепочкой квадратиков и набор картонных квадратов с буквами алфавита.  
Учитель (ведущий) называет слово на русском языке или показывает рисунок с изображением какого-либо предмета.  
Ученики произносят слово на английском, а затем выкладывают слово из выданных букв.  
Игру можно усложнить, если дать задание составить с этим словом предложение.  
Победитель тот, кто справится с заданием первым.

**My aunt went to town**  
Учитель объясняет, что ученики должны дополнить фразу *My aunt went to town and bought…*словом., обозначающим предмет школьного обихода или одежды.  
*Pupil 1: My aunt went to town and bought a book.  
Pupil 2: My aunt went to town and bought a book and a bag.  
Pupil 3: My aunt went to town and bought a book, a bag and a ruler.*  
Если ученик не может назвать своё слово, он выбывает из игры.

**Time**  
Дети разбиваются на две команды. Игра имеет несколько вариантов.  
1. Берут макет часов со стрелками, которые легко двигать.Передвигая стрелки, учитель по-очереди спрашивает учеников из обеитх команд *What time is it now?* За каждый правильный ответ команда получает один балл.  
2. Учитель начинает рассказ, но не заканчивает последнее предложение. Например, *I have a friend. Her name is Anna. She gets up at….* И ставит стрелки на 7 часов. Ученик повторяет последнее предложение и заканчивает его словами *seven o’clock in the morning*. Если он ошибается, команда получает минус. Выигрывает та команда, игроки которой допустили меньше всего ошибок.  
3. Учитель стаит стрелки часов на 7:15 и просит каждого сказать, что он делает в это время. Ответы могут быть такими: *I open the window and do my morning exercises at 7:15. My mother lays the table at 7:15.  
4. С помощью макета часов можно повторять или закреплять употребление глаголов в прошедшем или будущем времени. Учитель, передвигая стрелки, спрашивает: What did ypu do yesterday at half past four? What will you do on Tuesday at a quarter to 5?*

**Crossing the river** *На доске схематично изображен ручей. Две команды переходят через него в разных местах по камушкам, условно обозначенным квадратиками (по 10 квардатов на каждую команду). Чтобы наступить на камень, в каждый квадрат надо вписать слово из пройденной темы.  
Если слово написано неправильно или не соответствует теме, команда пропускает ход.  
Выигрывает та команда, которая быстрее переберется через ручей*

**Орфографические игры**

Орфографические игры расчитаны на группу детей от трех человек. Цель игры – тренировка в написании английских слов.

**The alphabet**  
Ведущему понадобятся два комплекта карточек с буквами алфавита. Детей делят на две команды, каждая команда получает по комплекту карточек. Когда ведущий произносит слово, дети с соответствующими буквами бегут к доске и составляют его. Команда, которая сложит слово первой, получает количество баллов соответственно колличеству букв в слове.

**Fill in the missing letters**  
Ведущий (учитель) пишет на доске слова, в каждом из которых пропущена одна буква. Затем он произносит звук и просит детей вставить соответствующую букву в слово и назвать её.  
  
**Alphabet train**  
Ведущий по очереди вызывает детей из каждой команды и предлагает им повторить предложение My train is carrying …, добавляя слово, которое начинается с первой, второй, третьей буквы алфавита.  
Pupil 1: My train is carrying apples.  
Pupil 2: My train is carrying apples and bread.  
Ученик, который не смог быстро повторить предложение с новым словом, выбывает из игры. Побеждает команда, в которой останется больше игроков.  
Так как детям может быть трудно подобрать слова на букву q, z, x, ведущий может достать подсказки – картинки с изображением предметов, начинающихся на эти буквы.

**A letter ladder**  
Ведущий (учитель) пишет на доске короткое слово. Дети должы дописать под ним слово, которое длиннее данного на одну букву. При этом разрешено менять в каждом следующем слове любые буквы, кроме первой.  
Например:  
Me  
Man  
Moon  
Month  
Mother  
Morning  
Победителем становится тот, кто написал больше слов.

**Use a letter, make a word**  
Называют букву и её порядковый номер в слове. Например, the letter I is the second in the word. Ученики по очереди пишут на доске слова, в которых эта буква стоит второй.  
Kite site mine pine line  
За каждое слово дается один балл.

Продолжаем серию игр для детей на закрепление умения писать слова на английском языке.  
Все игры командные, расчитаны на группу детей от 4 человек. Могут использоваться на уроках английского языка в школе.

**Add consonants**  
Учитель (ведущий) пишет на доске гласные буквы. Добавив согласные, ученики получают другие слова.  
Например:  
Ai  
Tail  
Pail  
Pain  
Main  
Выигрывает ученик, который написал последнее слово в ряду. Затем он должен прочитать и перевести все слова. Если он выполняет задание правильно – команда получает 5 баллов, за каждую ошибку снимается 1 балл.

**Word composers**  
Учитель (ведущий) пишет на доске слово, например representanive. Из букв этого слова дети должны составить новые слова и записать их. Например,  
Present, tea, test, nest, part, art  
Выигрывает тот, кто назвал последнее слово.  
  
**Puzzles and riddles**  
Учитель предлагает ряд слов и просит учеников составить с ними предложение, например, вопросительное:  
Asking, you, like, questions, do

**Riddles**  
Учитель (ведущий) загадывает загадку, игроки обеих команд по очереди пишут ответы на доске. Выигрывает та команда, у которой меньше ошибок.  
Over the head and under the hat (hair).  
It runs all day but never runs away (clock).  
Is it eats it lives, if you give it a drink life goes away from it (fire).  
It moves without legs and flies without wings (cloud).  
Every evening we can see all the planet… (on TV).  
It lives in winter and dies in spring (snow).

**Anagrams**  
В этой орфографической игре дети, меняя порядок букв, составляют новые слова. Слова, от которых нужно образовать новые, ведущий пишет на карточках и раздает игрокам. Новые слова записывают на доске.  
Ten – net  
Take – Kate  
Tea – eat  
Race – care  
Mile – lime  
Lain – nail  
Deal – lead  
Act – cat  
State – taste  
Saw – was  
Knee – keen  
Tar – art  
На выполнение задания отводится определенное время. За каждое правильно образованное слово игрок получает 1 балл. При этом он должен знать значение новообразованного слова.

**Грамматические игры**

Эти игры преследуют цели:

-Научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;

-Создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца;

-Развить речевую активность и самостоятельность учащихся.

**What is this?**

Класс выучил первое английское предложение, первый речевой образец This is a pen и первый вопрос What is this?, учитель сел на стул и сказал: «Oh, I’m so tied. Who can help me? Who wants to be a teacher?»

Katya: May I?

Teacher: Yes, you may.

Andrei: May I?

Lena: May I?

Желающих было много. Тогда решили играть по командам: команда «учителей» против команды «учеников». У каждой команды был набор предметов, английские названия которых были знакомы ребятам. «Учителя» расположились напротив «учеников», и игра началась.

После того как все «учителя» задали вопросы, команды поменялись ролями. За каждые правильные вопрос и ответ давалось одно очко.

В игре также можно использовать варианты речевого образца – What are these? What are those?

What? Why? When?

Ученики делают уже меньше ошибок во временных формах, но употребляют их не сознательно, а скорее механически Особенно трудно им дается различие между двумя настоящими временами: Continuous и Indefinite.  «Как создать им «среду», где бы наглядно ощущалась эта разница?»

Teacher: Katya, what am I doing?

Katya: Ah, again you are picking flowers.

Teacher: Yes, again, and why?

Katya: Because you like them.

Teacher: Yes, very. And what season is it?

Lena: It is summer.

Teacher: Why do you think it is summer?

Andrei: Because flowers grow in summer.

Эта игра построена на театрализации. Предлагаются далее следующие этюды. Вывешивается кртинка.

Ann is eating.

Teacher: What is Ann doing?

Jane: She is eating.

Teacher: What time of the day is it?

Lena: It is afternoon. She is eating soup and people eat soup in the afternoon.

Для закрепления можно предложить еще следующие ситуации: The pupil is watering flowers, drinking hot tea, dressing, skiing, playing snowballs, digging a flowerbed, catching fish, feeding birds, etc.

**What have I done?**

На столе учителя стоял стакан с водой. Учитель «нечаянно» качнул стол, и… вода пролилась. «What  have I done?» воскликнул учитель.

Katya: You have spilt the water.

Учитель был огорчен, взял тряпку, и снова спросил: «What have I done?»

Mash: You have wiped up the water.

Это был наглядный урок употребления Present Perfect , начала игры. Ученики ждали, что еще сделает учитель. В это время он открыл окно и спросил: «What have I done?»

Misha: You have opened the window.

Далее учитель с учениками «видели» как Саша уронил книгу, Ира открыла портфель, Даша прочитала стихотворение.

**At  the Zoo.**

Цель игры:  отработать употребление модального глагола can.

Cопуствующая грамматика: названия животных и всевозможные глаголы.

На партах в классе расставлены игрушечные животные.

Ход игры: один из детей – экскурсовод, остальные – посетители зоопарка. Дети походят , например, к медведю.

Pupil 1: This is a bear. It can run and jump. It can swim and climb but it can’t fly.

Pupil 2: Can it hop?

Pupil 1: No, it can’t.

Далее экскурсоводом становится другой ученик, и игра продолжается.

Продолжительность игры: 7-10 мин.

**The Know-Nothing Guy**

**(Незнайка).**

Цель игры: Отработать вопрос и отрицание Does, Doesn’t.

Реквизит: игрушечные животные или картинки-опоры.

Ход игры:

Ученики задают заведомо смешные вопросы.

Pupil 1: Does the tiger live in the desert?

Pupil 2: No, it doesn’t. The tiger doesn’t live in the desert. It lives in the jungle. Does the crocodile live in the sea?

Варианты вопросов: the frog  - in the house, the horse – in the forest, the bear – on the farm, the dolphin – in the pond, the camel – in the river.

Продолжительность игры: 5 мин.

**Funny Questions.**

Цель игры: Ввести и отработать вопрос, отрицание, и утверждение в будущем времени.

Ход игры: Учитель просит детей по цепочке задавать вопросы, на которые нельзя ответить утвердительно, и начинает сам: Will you skate in summer?

Pupil 1: No, I won’t skate in winter. I will ride a bike in summer. Will you swim in winter?

Pupil 2: No, I won’t. I won’t swim in winter. I will ski in winter! и т. д.

Таким образом, кроме отработки будущего времени, эта игра имеет своей целью повторить времена года и характерные для каждого из них действия.

Teacher: Will you go to bed in the morning?

Pupil 1: No, I won’t. I won’t go to bed in the morning. I will get up in the morning. Will you have breakfast at night?

Pupil 2: No, I won’t. I won’t have breakfast at night. I will sleep at night!

Продолжительность игры: 3-5 мин.

**What am I going to do?**

Учитель вошел в класс, остановился и спросил: « Children, what am I going to do now?» Ученики вопросительно посмотрели на учителя, а затем один ученик ответил:

Kolya: You are going to the classroom.

Teacher: Oh, I am not going to the classroom, I am already in the classroom. But what am I going to do now? Am I going to sleep? Am I going to eat? What am I going to do?

Kolya: You are going to give us a lesson.

Teacher: Yes, Kolya, you are right, I am going to teach you, now I take a piece of chalk. What am I going to do now?

Andrei: You are going to write.

Teacher: That’s right. Now I am near the window. What am I going to do?

Sveta: You are going to open the window.

Teacher: Right, Sveta. Now I’ve taken a pen and opened the register.

Jane: You are going to mark the absenters.

Teacher: Now could you show some actions and I’ll try to guess what you are going to do.

Изображаемое действие подсказывает возможное намерение человека. Одно очко назначается каждой команде соответственно за изображенное действие и за правильный ответ.

Таким образом, мы видим, используя различные ситуации на уроке, учитель делает его интереснее, повышает заинтересованность учащихся в изучении иностранного языка.

Цель игр: развить умение правильно употреблять видо-временные формы английского глагола как в устной, так и в письменной речи, организация тренировки учащихся по оперированию грамматического материала на уровне предложений по грамматической темам «Видо-временные формы английского глагола».

**Грамматическая тема «Present Simple.**

Оборудование – 13 учебных карточек размером А4. Семь учебных карточек с местоимениями I, YOU, HE, SHE, IT, WE, THEY (например красного цвета местоимения единственного числа и коричневого цвета местоимения множественного числа) и шесть учебных карточек с глаголами DO, DOES, don't, doesn't, V, Vs (например синего цвета).

**Грамматическая тема «Present Continuous».**

Оборудование – 12 учебных карточек. Семь учебных карточек с местоимениями и пять карточек AM, IS, ARE. not. Если проводится тренировка учащихся по грамматической теме «Past Simple»,то соответственно меняются карточки с глаголами. (Ved, V, V2, DID, didn't) и т. д. Организация игр с опорой на учебные карточки намного облегчает усвоение грамматического материала. Такие игры-тренировки можно проводить по всем грамматическим темам, связанных с временами английского глагола. Например: грамматические игры по теме «Present Simple».

Учитель начинает урок с рифмовки «I, you, we, they полон дом у нас гостей!» Далее учитель называет имена, слова в единственном и во множественном числах, предлагая учащимся поменять эти слова на местоимения. Также предлагает провести фронтальную проверку по узнаванию учебных карточек с условными обозначениями. На уроке проводится и повторение английского времени по плану:

1. Название.
2. Действие.
3. Слова-спутники.
4. Грамматические признаки.
5. Соответствие русских и английских времен. Обучение учащихся умению различать виды английского глагола в речевых ситуациях на родном (русском) языке

**ИГРА 1. Это мое местоимение**

К доске выходит ученик с учебной карточкой «I». К нему встают учащиеся с учебными карточками «DO», «DON'T», «V». Итак, поочередно к доске выходят все учащиеся с учебными карточками – местоимениями и соответственно все учащиеся с учебными карточками глаголами. Задача учащихся, у которых есть карточки с глаголами, не пропустить свой выход и встать только со своим местоимением.

**ИГРА 2. Составь схему предложения.**

Для определения структуры простого предложения при помощи наглядного материала, учитель пишет на доске простое предложение, например: «He drinks». К доске выходят двое учащихся с учебными карточками «HE», «Vs». Для усложнения игры учитель предлагает составить схемы не только утвердительных предложений, но также и отрицательных и вопросительных. Для составления вопросительных предложений в игру вводятся учебные карточки с вопросительными словами (What, Where, When).

**ИГРА 3. Напиши мой глагол правильно.**

Учитель пишет на доске предложения с пропусками. Например:

He .................eat.  
We ………..dance.  
............ she run?  
............ they skip?  
What ............. he like?

Учащиеся выполняют задание письменно. Задача учащихся (4 человека, имеющих учебные карточки с глаголами ( DO, DOES, don't doesn't ) проверить правильность выполнения задания у остальных учеников, предварительно получив консультацию учителя.

**ИГРА 4. Выбери предложение.**

Учитель предлагает выбрать и назвать из текста предложения по заданной модели. Например:

Does he V? (модель предложения)  
Does he drink milk? (предложение)

К доске выходят учащиеся с нужными учебными карточками для составления схемы предложения. Предложение озвучивается учителем и учащимися.

**ИГРА 5. Составь пять предложений!**

Учитель раздает всем учащимся карточки с напечатанными глаголами. К доске выходит ученик с местоимением «He». Это местоимение будет подлежащим к составленным учащимися предложениям. Каждый ученик составляет 5 предложений (утвердительное, отрицательное, общий вопрос, 2 специальных вопроса) , но только со своим глаголом. Например:

(+)         He drinks.  
(–)         He doesn't drink.  
(?)         Does he drink?  
(Wh-q)  What does he drink?  
             Who drinks?

Это упражнение можно выполнять устно и письменно. Задача ученика, у которого есть местоимение, оказать помощь учителю в проверке правильности выполнения задания.

**ИГРА 6. Составь вопросы.**

Учитель зачитывает предложение. Показывает вопросительные слова. Ученики задают вопросы к предложению, начинающие с этих вопросительных слов. Эту игру можно проводить в устной и письменной форме. Например:

He drinks milk every day.

Вопросительные слова (Who, What When)

Такие игры позволяют учителю исправить ошибки учеников быстро, по ходу дела, делают процесс обучения более легким и менее утомительным, а это усиливает мотивацию к обучению и способствует прочному усвоению знаний об английском глаголе.

**Развивающие игры**

Эти игры могут помочь разнообразить уроки. Применимы для детей среднего и старшего школьного возраста.

**Don’t laugh, don’t smile**

Загадывают любой предмет. Тренер задает вопросы типа:

* What do (did, will, does) you (your friend) eat (for dinner)?
* Where do you usually sleep?
* Who is your best friend?
* Who has helped you?

Студент отвечает, не улыбаясь, с помощью этого слова: “I ate (eat) a dog”, “A ball is my best friend.”

Трененер дает свои смешные комментарии к ответу (можно на русском): “Теперь понятно, почему все собаки сбежали из нашего города.”, или что-то подобное. Не должен смеяться только тот, кто отвечает, а чем больше будут смеяться другие, тем веселее. Темп вопросов не снижать, максимум вопросов. Добиваться быстрых ответов, уменьшая коммуникационный лаг (время между заданием вопроса и началом ответа).

Рекомендации: В эту игру можно играть бесконечно долго, отрабатывая практически все лексические и особенно грамматические темы, но, делая перерывы, чтобы у студента не было привыкания к одной игре. Можно также меняться: студент задает вопросы, учитель с группой отвечает. Можно также задавать вопросы на смесь времен, но предварительно необходимо объяснить, что ответ должен быть в том же времени, что и вопрос.

**Crosses and spots**

Для этой игры можно использовать карту, или просто разложить слова на карточках или картинках 3\*3. Играя соблюдать принцип постепенности. Играющий накрывает место фишкой, если:

* Назвал слово по-английски;
* Перевел его на русский;
* Дал 3 формы глагола (если это тема Past Ind.);
* Составил простое предложение, например “I like horses.”;
* Дал предложение с расширением: “I like to eat ... for dinner.”, “There is a TVset in the corner of the room.”;
* Составил предложение в 3-м лице единственного числа, или в Present Cont.;
* Составил вопрос (общий, специальный);
* Составил отрицание;
* Составил усложненное предложение с if, when, because, например “He is strong, because he does morning exercises every day.”

Рекомендации: “Crosses and spots” применимы только для студентов, которые уверенно могут играть в эту игру на русском языке, и которые безболезненно относятся к собственному проигрышу. Игра применима на любом этапе для поднятия эмоционального тона студента.

**Guess a word (an action) with pantomime**

Можно работать с любой лексической темой - даже с прилагательными.

**Puppet-show**

Отработка разговорных фраз: знакомство, приветствие, рассказ о себе, любые вопросы.

Рекомендации: Это игра для малышей и младших школьников с мягкими игрушками, изменением голоса, переодеваниями. Игра может усложняться на разных этапах. Для средних школьников дайте установку: “Вы актеры театра кукол и показываете спектакль детям в детском саду”.

**Chain**

Игра заключается в том, что раскладываются в цепь картинки с действиями (существительные, прилагательные, предлоги). Шагая вдоль этой цепочки, студент говорит простые предложения (можно на скорость):

* I like apples. I like plums. I like ...
* He is strong. He is fat. He is ...
* He was in the park yesterday. He was in ...
* We slept in the fridge yesterday. We ate soup yesterday...
* We wear trousers in autumn. We wear sandals in summer...
* He can jump in the kitchen...

Рекомендации: Эта игра применима к любой грамматической теме (He is going to ..., We’ll...) Если положить на картинку X или? - соответственно составляются отрицательные или вопросительные предложения. Если положить на картинку маркеры времени, можно отрабатывать смесь времен и разные типы предложений. Можно давать маркеры или местоимения по ходу продвижения ребенка вдоль цепочки, отрабатывая элемент неожиданности и уменьшая коммуникационный лаг. Это повышает эффективность тренинга. Чтобы повысить интерес ребенка к игре составляйте очень смешные предложения (например, можно “перепутать” времена года, местоположение, never, sometimes ...).

**Трансформация**

Цель этой игры - отработка скорости модификации различных грамматических конструкций. Лучше всего суть этой игры объясняется на следующем примере:

I уровень: “I clean my teeth.” -> She -> “She cleans her teeth.” -> They -> “They clean their teeth.” -> Not -> “They don’t clean teeth.” -> He -> “He doesn’t clean teeth.” -> Why -> “Why does he clean teeth?” -> Where -> “Where does he clean teeth?” -> We -> “Where do we clean teeth?” ->

II уровень: Now -> “Where is he cleaning teeth?” -> Yesterday -> “Where did he clean teeth ...

За каждый правильный ответ студент получает фишку, кто больше получит фишек, тот и выиграл. Если становится сложно продолжать, можно взять новую модель и работать с ней.

Рекомендации: Давайте слова так, чтобы равномерно повторять все грамматические явления и типы предложений. Эта игра особенно эффективна для старших школьников.

**Puzzle**

Этой игрой, как правило, заканчивается лексическая или грамматическая тема. Студента просят составить мини-рассказ типа “Puzzle”. После рассказа студента, состоящего из отдельных предложений по данной теме, его напарник должен угадать, что или кто был зашифрован. В теме “Внешность” это человек - герой сказки, фильма или мультфильма, актер, певец, одноклассник; в теме “Животные” это какое-нибудь животное; в теме “Еда” - какой-либо продукт или блюдо; в теме “Город” - какой-либо известный город и т.д.

Рекомендации: Повторяйте весь цикл многократно, чтобы добиться беглости в употреблении лексики, давайте призовые очки за самый полный рассказ в хорошем темпе. Используйте для повышения тона студентов и азарта в игре повторение пройденных тем.

**Cards**

В этой игре используются карточки со словами 3-х типов: смысловые глаголы, прилагательные и существительные. Перед началом игры выберите нужные вам карточки (уже известные студентам) по отдельной части речи или на смесь. Каждый играющий берет по 3 или 4 карточки. Остальные карточки остаются в “банке”. Первый участник ходит, второй «перебивает ход», выбрав из своих карточек любую, с которой можно составить предложение совместно с той, которой походил первый игрок. Если предложение составлено правильно, студент, составивший его, забирает обе карточки себе (в свои очки). Если предложение составлено неверно, ходивший участник теряет ход, и следующий играющий составляет предложение либо с тремя, либо с двумя картами, и в случае правильного ответа забирает их себе (в свои очки). Если один из играющих желает набрать сразу большое количество очков, он должен в свой ход положить свои 2 или 3 карточки, которые он должен соединить в одном предложении. Желательно составлять смешные предложения. После каждого круга все участники берут в банке по 3 - 4 карточки.

Рекомендации: Правила в этой игре можно модифицировать в зависимости от того, какую цель вы преследуете (какое время или смесь времен отрабатывается, отрицание, вопросы, ...) Вы тоже в начале игры должны принять в ней участие, как один из игроков, но потихоньку уступайте студентам, добивайтесь азарта.

**Teacher**

Эту игру можно использовать многофункционально. Игра начинается с того, что вы выбираете студента на роль учителя, и он ведет вместо вас часть урока. Предварительно вы, конечно, должны ему четко сформулировать, что нужно делать:

* Бросая мяч, проверить слова и их перевод с русского на английский язык и наоборот;
* Задать на английском языке вопросы, выдавая жетоны за правильный ответ;

Рекомендации: Задача у “учителя” может быть любая. Своими действиями он копирует вас на предыдущих уроках.

**Ten things**

Это условное название игры, суть которой заключается в том, что все участники рисуют 3 - 5 - 10 предметов, и, обменявшись своими рисунками, пишут или говорят, что их напарник будет делать (делает, уже сделал и т.д.) с этими предметами. Предложения могут быть смешными. Можно задавать вопросы к этим предметам, можно говорить или писать, что не будут делать с этими предметами.

Можно усложнить условия игры: один участник рисует 3 - 5 предметов, другой пишет столько же действий. Потом оба рисунка соединяются вместе и составляются получившиеся предложения. Например, первым был Tvset, а действие jump. Предложение: I jump over (on) Tvset with my brother/

Еще один из вариантов этой игры - все пишут 5 - 7 названий предметов, а преподаватель спрашивает: “What will you take for a trip? And why?” или “What did your mother give you as a birthday present and why?” Вопросы могут быть самые неожиданные. Участники отвечают, стараясь объяснить логично, исходя из того перечня предметов, который у них есть. Можно по ходу давать веселые комментарии.

Можно также нарисовать или написать 3 - 5 - 10 действий (правильных глаголов) и обменяться листами, после чего “предсказать судьбу” друг другу “Foretell the future”. Получаются очень интересные предсказания. Причем можно изменять установку: “What had he done, before guests came?”, “What did you do on the Moon” (все зависит от грамматического времени).

Рекомендации: Это очень эффективная игра, использующаяся как на устном уроке, так и на индивидуальном занятии. При использовании этой игры на индивидуальном занятии необходимо обязательно дать возможность прочитать всем участникам получившиеся предложения (для поддержания интереса).

**Диктанты**

Вместо традиционного диктанта можно использовать целую цепь игр на spelling:

1. Напишите любые сочетания sh, skate, ch, a, wh, th, w, а под ними попросите студента написать любые слова с этими сочетаниями. Можно дать 1 - 2 сочетания, можно 4 - 6, в зависимости от возраста и уровня подготовки. Но не переусердствуйте: студенту должно быть интересно и не очень сложно. Сочетания можно дать сразу после прохождения правила в буклете, но убедитесь, что студент уже хорошо пишет и собирает эти слова из разрезной азбуки. Для первоклассников используйте этот метод только в исключительных случаях.
2. Напишите на листочке несколько букв, например: s, k, t, ... Задача студента - написать слова, начинающиеся с этих букв.
3. После прочтения студентами текста или выполнения аудирования можете дать задание посоревноваться, кто больше напишет слов из текста, исключая and, but, I, he и т.д.
4. В процессе изучения какой-либо лексической темы можно дать задание: Кто больше закупит продуктов (Food), кто посетит большее количество мест (City).

Рекомендации: При подсчете очков за это задание учитывается правильность написания слов. Только с начинающими можно принимать слова с незначительными ошибками. Эти задания очень эффективны для студентов всех возрастов. Для продвинутого уровня условия усложняются.

**Предложения на расширение**

Выполняются письменно либо устно по отдельному предложению или картинке. Перед началом покажите студенту, как это сделать на русском языке, продемонстрируйте возможные “расширения”:

* Прилагательные;
* of, for, with, дополнения прямые и непрямые;
* Обстоятельства места (где), времени (когда), образа действия (willingly quickly), условия (if, because).

Элемент соревнования заключается в том, что необходимо составить самое длинное (по количеству слов) предложение. Это упражнение можно делать устно, расширяя по очереди: I bought flowers. - I bought beautiful flowers. - I bought flowers for my sister. И так далее, пока остается возможность расширять.

**Change the story**

Опираясь на рассказ необходимо изменить некоторые слова, чтобы получился новый, слегка измененный: вместо in the morning - in the evening; an old man - a young girl; quickly - slowly; ...

Написать рассказ

Напишите разные слова (существительные, прилагательные, глаголы) и некоторые выражения (in the morning, at last, ...) и дайте задание составить с ними рассказ. Элемент соревнования: выигрывает тот, у кого получится самый интересный или самый длинный рассказ и т.д.

**Music Passage**

Студент или тренер приносит несколько кассет с разными музыкальными отрывками. тренер ставит разные по своей направленности отрывки. Слушают в течение 1 минуты, затем студент рассказывает, какие образы или воспоминания были ему навеяны этой музыкой. Можно использовать все направления музыки.

**Лабиринт или Empty blocks**

Для игры нужен кубик для игры в кости и несколько фишек. Выбирается один из вариантов игры в «Лабиринт» (ячейки могут быть на предлоги, на прилагательные, на глаголы, или пустые). Студенты в паре по очереди бросают кубик, продвигаются по полю согласно выпавшим очкам, составляют предложения со словами в ячейке, согласно изучаемой грамматической теме. Тренер может дать задание составлять вопросы, отрицания, или утверждение с вопросительными словами, или на смесь времен (чередуя карточки с маркерами, которые лежат рядом). Работая с пустыми ячейками (Empty blocks) можно использовать любые цветные картинки по любой лексической теме, которые вытягиваются из стопки карточек, лежащей рядом. Если студент не делает ошибку, - он продвигается вперед. Если допускает ошибку, – возвращается на шаг назад. Условия игры можно изменять.

**Бинго**

Перед студентом кладется поле со множеством картинок. Составляя предложение с изображенным словом, студент накрывает фишкой данную картинку. Цель – заполнить горизонтальный или вертикальный ряд картинок. Задания могут быть на любую лексическую или грамматическую тему. Напарник контролирует игру, и если замечает в предложении ошибку – не дает ставить фишку.

**Ball-game**

Два студента в комнате для практических занятий бросают друг другу мяч, добиваясь устранения задержки коммуникации. Задания могут быть разными: а) Перевод слов с русского на английский и наоборот по любой теме, б) Ответы на вопросы, в) Составление простого предложения с данным словом по данной грамматической теме, г) Составление подобного высказывания, и т.д.

**Игра в карты**

Два студента получают карточки на любую грамматическую или лексическую тему. Карточки делятся пополам и раздаются игрокам. Один делает ход, кладет карту, и составляя предложение со своей картой. Другой «перебивает» его, кладя свою карту, и составляя свое предложение. Ошибки контролируются и не засчитываются. Выигрывает тот, у кого не останется карт.

**Волшебный Мешочек**

Очень удобно преподавателю в своей комнате иметь коробку с разного рода предметами: шишка, старый подсвечник, кошелек, интересная шкатулка, игрушка из киндер-сюрприза… и что-угодно необычное, веселое. Эти вещи должны лежать в закрытой коробке и студент не должны их видеть. Перед занятием преподаватель может положить в пакет несколько предметов из этой коробки и предложить студентам , задавая вопросы по изучаемой ими грамматической теме, или изученным ранее грамматическим темам, отгадать эти предметы. Если преподаватель хочет закрепить определенную тему в утвердительных предложениях ,он объясняет студенту задание, что они называют, что он делал вчера, прошлым летом, на каникулах, в отпуске с этим предметом « You cut it yesterday|last summer»,он отвечает «да» или «нет». Студент через время отгадывают предмет. Можно использовать эту игру на любом уровне, даже на первых темах «быть» (какой предмет - цвет, размер, материал, где находится обычно), кто его чаще имеет ( бабушка, девушка, ребенок ).Можно использовать такой вариант игры- один из студентов ,не заглядывая в мешок, на ощупь описывает предмет. Другие студенты задают вопросы или дают утверждения относительно него, он отрицает или подтверждает. Акцент на игре, интересе, общении на английском, использовании конструкций, а не на том, что мы реально делаем с этим предметом в жизни.

**Отгадай, кто сказал?**

Эта игра используется во время изучения темы «Прямая – косвенная речь». Один человек выходит из комнаты, другие (студенты и преподаватель) произносят по одной фразе и выбирают ведущего. Вышедший студент возвращается и ведущий ему говорит: « Кто-то сказал, что….» (и подставляет фразы, которые произносили участники, делая изменения, которые нужны при переводе из прямой в косвенную речь).

Студент, который вошел, отгадывает, кто что сказал, и озвучивает это: «Вася сказал, что…»

Это происходит очень весело, студенты стараются запутать вошедшего, придумывая такие фразы, которые по логике должны исходить от другого человека (известно, что Вася увлекается пением, а поэтому Петя говорит, что он любит петь. Так они пытаются сбить с толку).

Сначала работают только с утвердительными предложениями, затем усложняются задания: вопросительными и отрицательными предложениями. Точно так же поступают и с временами.

Содержание

Дидактические игры……………………………..6

Лексические игры………………………………16

Орфографические игры………………….……..22

Грамматические игры…………………………..28

Развивающие игры……………………………...40