**«Английский фольклор. Английские игры»**

**Описание рекомендуемых игр**

Очень важным средством обучения младших школьников являются дидактические игры, которые позволяют в интересной форме закрепить знания учащихся.

Игры рекомендуется проводить в конце занятия, что позволяет результативно использовать последнюю треть урока, когда учащиеся устали. В игре учащиеся получают возможность прочно усвоить изученное и приобрести новые знания, так как стремление выиграть заставляет думать, вспоминать пройденное и заломи­ть новое. Игра развивает внимание, мышление, творческие способности; освобождает учащихся от боязни говорить на иностранном языке, оставляет яркое впечатление о занятии.

**Игра «YES OR NO»**

После ознакомления учащихся с новым лексическим материалом, например по теме «животные», педагог показывает каточки с изображениями животных в произвольном порядке, не глядя, пытаясь угадать, что на них изображено. Если взрослый угадывает, учащиеся кричат «yes», если ошибается «nо». В последнем случае учащиеся должны назвать сами то, что изображено на карточке.

**Игра «ОТГАДАЙ»**

После того как учащиеся выучат несколько новых слов, педагог предлагает им отгадать загадки. Загадки читаются на русском языке, а учащиеся отвечают на английском.

**Игра «ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ ЖИВОТНЫХ»**

После изучения темы «животные», педагог перечисляет ряд предметов. Как только он называет животное, учащиеся хлопают в ладоши.

**Игра «ЧТО Я ДЕЛАЮ?»**

Учащиеся образуют круг. Ведущий стоит в середине и показывает движения (бег, прыжки). Учащиеся должны по-английски назвать, что он делает. Тот, кто угадывает первым, становится ведущим.

**Игра «ЧТО НА КОМ ОДЕТО?»**

Педагог называет предметы одежды, а учащиеся, на которых одета называемая вещь, должны встать.

**Игра «ЗАМОРОЖУ»**

Учащиеся стоят в кругу, в центре которого находиться ведущий (Дед Мороз). Он называет по-английски те части тела, которые хочет заморозить (глаза, уши), а учащиеся их прячут.

**Игра «НАЗОВИ БУКВУ»**

На столе изображением вниз разложены карточки с буквами. Учащийся берет любую карточку и называет букву. Если он затрудняется с ответом или ошибается, учащиеся помогают ему.

**Игра «БУДЬ ВНИМАТЕЛЕН»**

Педагог вывешивает 4-5 картинок с изображением предметов, названия которых известны детям. Затем убирает их. Учащиеся должны назвать предметы на английском языке в том порядке, в котором они их видели.

**Игра «AND»**

После изучения слова «И» детям предлагается назвать два любых предмета, обязательно используя союз «и».

**Игра “Let’s lay the table” по теме «Еда. Meals»**

Детям предлагается: «Let’s lay the table». Перед учащимися ставится стол с игрушечными фруктами, овощами, продуктами и т.д., выбирается помощник.

Помощник выполняет команды педагога:

Take a banana. Put the banana on the table.

Take a cheese. Put the cheese on the table.

**Игра “What can you do?” по теме «Животные. Animals»**

Детям предлагается вообразить себя каким-либо животным и на вопрос «What can you do?» они должны ответить: «I can run/jump/swim/fly»

**Игра “Fox“по теме «Животные. Animals»**

(Выбегает петушок)

Петушок: Hello! I am a cock.

Учащиеся (приветствуя его): Hello!

Лиса (подкрадываясь к петушку): Hello! Who are you?

Петушок: I am a cock! Who are you?

Лиса (хитрым голосом): I am a fox.

Учащиеся (кричат петушку): Run away! (Беги!)

Петушок (в страхе убегая): Good bye!

(На полянке появляется зайчик)

Зайчик: Hello! I am a cock.

Учащиеся (приветствуя его): Hello!

Лиса (подкрадываясь к петушку): Hello! Who are you?

Зайчик: I am a cock! Who are you?

Лиса (хитрым голосом): I am a fox.

Учащиеся (кричат петушку): Run away! (Беги!)

Зайчик (в страхе убегая): Good bye!

(Если лиса поймает петушка или зайчика, игра продолжается с другими персонажами)

**Игра “Hey, Mr. Snowman” по теме «Части тела. Part sof the body» и «Новый год в Англии.**

**New Year’s Day in England»**

Учащиеся под песню собирают снеговика.

I went walking through a winter wonder land and spied a frosty snowman who needed a hand.

Hey, Mr. Snowman, what do you need?

"I need BLACK EYES. Put them on me."

Hey, Mr. Snowman, what do you see?

"I see an ORANGE CARROT. Put it on me."

Hey, Mr. Snowman, now what do you see?

"I see a BLACK TOP HAT. Put it on me."

Hey, Mr. Snowman, now what do you see?

"I see some BROWN STICKS. Put them on me."

Hey, Mr. Snowman, now what do you see?

"I see a GREEN SCARF. Put it on me."

Hey, Mr. Snowman, now what do you see?

"I see some PINK MITTENS. Put them on me."

Hey, Mr. Snowman, now what do you see?

"I see some BLUE BUTTONS. Put them on me."

Hey, Mr. Snowman, now what do you see?

"I see some YELLOW BOOTS. Put them on me."

Hey, Mr. Snowman, now what do you see?

"I see the coolest snowman ever. Me!"

**Игра "Найди детёныша для мамы и папы" по теме «Моя семья. My Family» или «Животные. Animals»**

Педагог обращает внимание учащихся на машину, которая привезла гостей, и рассказывает: однажды телёнок, котёнок, щенок и жеребёнок убежали далеко от мамы и заблудились; встревоженные мамы поехали на машине искать их. Котёнок-Kitten, он был самым маленьким, споткнулся и замяукал. Как он замяукал? (Хоровой и индивидуальные ответы).Услышала его кошка-Cat и позвала: «Мяу-мяу».

Педагог предлагает кому-либо из учащихся взять из кузова машины кошку (найти её среди других «мам» и «пап»), вместе с этой игрушкой подойти к столу, на котором лежат картинки с изображением котёнка, жеребёнка, телёнка и щенка, и выбрать детёныша кошки. Во время выполнения задания учащиеся изучают слова –Mother (мама),Father (папа).

Аналогично учащиеся выполняют и три других задания – на выбор нужной картинки.

**Игра “Feathers. Перья” по теме «Цвета. Colours»**

Учащиеся прикрепляют цветные перья птице, называя цвет.

"White feather, white feather, what do you see?" (place the white feather on the turkey's back)

"I see a gold feather next to me." (place the gold feather on the turkey's back)

"Gold feather, gold feather, what do you see?"

… and it goes on from there with which ever color feathers you would like to use.

Running, running, running. Running, running, running (бегаем). Now let’s stop. Now let's stop (принимаемлюбуюпозу).

**Игра «Паровозик»**

Для игры понадобится паровозик (или любая другая машинка с кузовом). Педагог – машинист (водитель). Буквы — пассажиры. На каждой станции педагог объявляет номер платформы и пассажиров, которые должны сесть в вагон. Учащийся кладет буквы.

Попросите учащегося представить себя этой буквой: “Теперь ты - буква Z, покажи, какой (ая) ты”.

**Игра «Давайте знакомиться – желтый -yellow»**

**по теме «Цвета. Colours»**

Цель: познакомить учащихся с цветом. Учить находить цвет по образцу и названию.

Оборудование: лист бумаги белый, размер А 4, предметы желтого цвета (плоскостные и объемные), гномик в желтой одежде ("Желтый"), карандаши желтого цвета.

Ход игры: в гости приходит гном. Педагог знакомит учащихся с гномом, рассказывает, что его зовут "yellow". Живет он в желтой стране. Гном приносит детям предметы только желтого цвета. Учащиеся выкладывают предметы на белых листах, рассматривают их и обводят карандашом желтого цвета. Педагог проводит с учащимися игру "Найди такой же", где учащиеся выбирают предметы желтого цвета по образцу.

Упражнение "Раз, два, три, желтый принеси" - учащиеся в окружающем пространстве находят предметы желтого цвета по словесному указанию.

Аналогично проходит ознакомление со всеми основными цветами.

**Игра «Угости гномов фруктами и овощами»**

**по теме «Цвета. Colours»**

Цель: закреплять знания цветового спектра у учащихся.

Оборудование: гномы - желтый, красный, зеленый, синий, фиолетовый, оранжевый.

Набор фруктов: слива, апельсин, лимон, банан, яблоко красное и зеленое, груша, виноград:

Набор овощей: баклажан, перец красный, желтый, зеленый; морковь, помидор, огурец.

Ход игры: гномики пришли в гости. Детям предлагают угостить гномов фруктами (овощами). Как вы думаете, какие фрукты и овощи любят гномы? Например, желтый гномик любит банан, красный - красное яблоко. Как вы думаете, почему? Учащиеся угощают гномов, называют цвета на англ. языке.

**Игра "Кто в домике живет?" по теме «Цвета. Colours»**

Цель: закреплять название цветов на английском языке; развивать логическое мышление.

Оборудование: домики розового, голубого, серого цвета; гномики соответствующего цвета.

Детям предлагаются домики, в которые надо расселить гномов в цветной одежде.

Розовый дом - розовые гномы,

Голубой дом – голубые гномы,

Серый гном - серые гномы.

Расселяя гномов, учащиеся называют цвет на английском языке.

**Игра «Что изменилось?»**

На столе раскладываются картинки по теме или предметы, все учащиеся смотрят и запоминают, затем одинучащийся отворачивается, а остальные учащиеся меняют картинки (предметы) местами. Когда угадывающий называет то, что поменялось он переводит слово на английский язык.

**Игра «Что это?»**

В коробочке спрятаны изображения разных предметов. Ведущий раздает каждому участнику игры по одной картинке, причем от остальных она скрыта. Каждый игрок (по очереди) должен рассказать об изображенном у него предмете (или животном), не называя его. Разрешается лишь охарактеризовать его свойства и качества (цвет, размер, где встречается, где используется). Выигрывает тот, кто больше всех угадает изображений и назовет их на английском языке.

**Игра «Пазл»**

Сначала учащемуся показывают то, что должно получиться в итоге. После этого детали головоломки разъединяются, смешиваются и предлагаются учащемуся для сбора в целое. Существуют разные виды таких головоломок, которые можно изготовить и самим. В таком случае берется любая открытка с достаточно сложным рисунком, либо картинка из журнала (ее лучше предварительно наклеить на плотный ватман), разрезается по ломаным линиям на детали, которые и предлагают учащемуся для сборки целого изображения. Если есть возможность, можно устроить одновременный конкурс между несколькими учащимися на самую быструю сборку. После того, как учащийся собрал картинку, он называет то, что там изображено на английском языке.

**Игра «У кого мишка?» отработка фраз «Do you have…?**

**No, I don’t have. I have a ..»**

Все ребята стоят в кругу плотно плечом к плечу, руки у всех за спиной, они по команде начнут передавать мишку (или др. игрушку), пока ведущий (у него глаза закрыты) в центре круга не скажет «стоп». Игрушка остается у одного человека, ведущий должен с трех попыток узнать, где она.

- Do you have a bear (a ball)?

- No, I don’t have (Yes, I have)

**Игра «Чего не хватает?»**

На столе раскладываются картинки по теме или предметы, все учащиеся смотрят и запоминают, затем один учащийся отворачивается, а остальные учащиеся убирают один предмет, который нужно будет отгадать и перевести на английский язык.

**Игра «Зоопарк»**

Учащиеся садятся в круг, получая по картинке, не показывая их друг другу. Каждый должен описать своё животное, не называя его, по такому плану:

1. Внешний вид.

2. Чем питается.

3. Что умеет делать.

Угадав животное, учащиеся называют его на английском: a cat, a dog, a mouse.

**Игра «Светофор» по теме «Цвета. Colours»**

Цель: закрепить названия цветов, развить внимание.

Необходимо обозначить место старта, за чертой, на старте стоят все ребята, на финише находится ведущий (светофор). Он кричит «Green color» (зеленый свет) - можно идти, «Red color» (красный свет) - нужно замереть, кто зашевелился – выбывает, победитель становится ведущим.

**Игра «Узнайте животного по описанию»**

**по теме «Животные. Animals»**

Материал: предметные картинки с домашними животными.

Педагог предлагает детям найти то животное, которое он опишет.

Педагог: это животное имеет голову, ушки, острые зубы, туловище, ноги, хвост. Она охраняет дом, любит грызть кости.

Учащийся выходит и находит картинку с собакой, показывает ее детям, называя на английском языке.

**Игра “Three little chicken” по теме «Животные. Animals»**

1 little chicken with yellow feet(учащиеся показывают ноги)

1 little chicken with tail so neat(учащиеся изображают хвостики)

1 little chicken stands up tall(тянутся вверх)

Mummy hen does love them all. (курочка обнимает цыплят).

(стихотворение повторяется с движениями).

**Игра “Snowball” по теме «Животные. Animals»**

Педагог бросает детям мяч и называет слово на английском.

1) они переводят

2) изображают это животное

**Игра «Переводчик»**

Педагог бросает мяч учащемуся, называет слово на английском или русском, он переводит его и бросает учителю обратно мяч.

**Игра “Snow men and Sun”**

Учащиеся –снеговики в масках, педагог – солнце. По команде – Run! Снеговики убегают от солнца на стульчики.

Слова песни:

Snow, snow

Snowmen –grow! (снеговики растут – встают с корточек, тянут руки вверх)

Sun, sun

Snowmen – run! (снеговики убегают).

**Игра с мячом “Hello! Good-bye!” по теме «Знакомство»**

Учащиеся бросают мяч, говорят друг другу – Hello! Good-bye!

**Игра «Покажи, где носик?» по теме «Части тела. Part sof the Body»**

Педагог вызывает по очереди учащихся к игрушке, задает вопросы. Учащийся показывает и называет часть тела на английском языке.

-show me, please, nose.

**Игра “Wolf and hares” по теме «Цифры. Numbers»**

Волк сидит в центре, спит. Зайцы напевают: What’s time, Mr. Wolf? Волк, называет число. Зайцы, считая, подходят к волку. Досчитав до названного числа на английском, волк вскакивает и начинает ловить зайцев.

**Игра «Журналист» по теме «Знакомство» или «Цифры. Numbers»**

Один учащийся становится журналистом, берет интервью у других учащихся:

-how old are you?

-I’m 5.

**Игра «Лабиринт»**

Педагог рисует заранее лабиринт, в котором детям будут встречаться нарисованные животные, цифры и т.д. Учащиеся водят по дорожке карандашом, считают или называют предметы, которые им встретились в лабиринте.

**Игра “Let’s jump”**

Педагог называет детям цифру и говорит, что они должны сделать. Например:

-jump 3 times! (прыгаем 5 раз!)

-sit down 3 times!(приседаем 3 раза)

**Игра «Назови цифру»**

Педагог рисует несколько цифр на доске. Затем их называют на русском и английском языках. Учащиеся закрывают глаза, педагог стирает цифру, учащиеся угадывают и называют на английском языке.

**Игра «Сломанный телефон»**

Учащиеся говорят друг другу на ушко английское слово, которое назвал педагог.

**Игра «Кто самый старший?» по теме «Моя семья. My Family»**

Учащиеся раскладывают на кружочки по возрастанию картинки, (на которых изображены члены семьи). Самый большой кружочек- дедушка с бабушкой, поменьше-мама с папой и т.д. затем называют на английском.

**Игра «Доскажи словечко» по теме «Части тела. Part sof the Body»**

Педагог называет часть тела, учащиеся говорят, что делают этой частью тела. Например: рука- hand- хлопают, берут предметы. Нога- foot- ходят, прыгают и т.д.

**Игра “1,1,1,” по теме «Цифры. Numbers»**

One, one,one -

I can run –бегут на месте

Two, two,two -

I can jump two - прыгаем

Three, three, thre

Look at me – каждый встает в смешную позу.

**Игра «Накорми зверя» по теме «Животные. Animals» и**

**по теме «Еда. Meals»**

На корзины для бумаг клеится лица животных. Учащиеся бросают в пасть шары или игрушечные фрукты (называют еду на англ.), продукты и называют животное на английском языке, которое они покормили.

**Игра «Смайлики» по теме «Еда. Meals»**

На страничке напечатаны фото фруктов, рядом возле каждой фото пустая графа, учащиеся в ней рисуют довольные или недовольные смайлики, и говорят I like... I don’tlike....

**Песня-игра: “Walking, walking” подходит к любой теме**

Walking, walking. Walking, walking (идем по кругу)- Hop, hop, hop. Hop, hop, hop (прыгаем).

**Игра: “Guess, who? “по теме «Животные. Animals»**

Педагог демонстрирует детям домик. Учащиеся по очереди открывают окна, называют животных, которых там увидят. Аналогично такую игру можно проводить по любой теме занятия, изменяя картинки в окнах.

**Игра «Клеим монстра» по теме «Части тела. Parts of the body» или «Цифры. Numbers»**

Педагог представляет детям множество бумажных ног, рук, голов и туловищ, склеить монстра, назвать части тела, посчитать количество конечностей.

**Игра с мячом “Touch” по теме «Части тела. Part sof the body»**

Педагог называет часть тела и бросает мяч учащемуся, а он должен дотронуться это частью тела до мяча.

**Игра "What can you see?”**

Подготовить карточку с небольшим отверстием в середине. Накрыть этой карточкой картинку с изображением различных предметов, водя отверстием по картинке, предоставить детям возможность ответить на вопрос: “What is it?”

**Игра «Звук»**

Понадобится стул или стулья, в зависимости от того, сколько учащихся играют в игру. Педагог объявляет главный звук, например S. Учащиеся начинают ходить вокруг стульев, в то время как педагог медленно произносит любые слова на английском. Как только педагог называет слово начинающееся со звука S, учащиеся должны занять место на стульях. Если учащийся сел самым последним три раза, он выбывает.

**Игра «Слова»**

Педагог произносит русские и английские слова. Учащиеся хлопают в ладоши, услышав английское слово.

**Игра в слова «Последний звук»**

Педагог бросает учащемуся мяч с любым словом, например, Cat(кошка). Учащийся ловит мяч, называет последний звук в этом слове и возвращает мяч.

**Игра «Чудесный мешочек» “Wonderful suck”**

Организуя игру, педагог подбирает предметы, знакомые детям. Посадив ребят полукругом, так чтобы все предметы были им хорошо видны, проводит краткую беседу. Затем просит нескольких малышей повторить названия предметов, ответить для чего они нужны.

-Сейчас мы поиграем. Тот, кого я вызову, должен отгадать, что я положу в мешочек. Маша, посмотри внимательно на те предметы, которые лежат на столе. Запомнила? А теперь отвернись! Я положу игрушку в мешочек, а ты потом отгадаешь, что я положила. Опусти руку в мешочек. «What is it?» Что это? (Ответ ребёнка: This is a …) Ты правильно назвала предмет.

Так могут вызываться и другие учащиеся.

В порядке усложнения игры предлагается другое правило: в мешочек кладут несколько игрушек. Никто из учащихся не знает о них. Вызванный ребёнок, опустив руку в мешочек и нащупав одну из игрушек, рассказывает о ней. Мешочек откроется, если учащиеся по описанию узнают игрушку.

**Игра «Что за предмет?»**

Цель: учить называть предмет и его описывать.

Вначале игрушку описывает педагог: «Он круглый, синий, с жёлтой полосой и т.д.». Ребёнок вынимает из чудесного мешочка предмет, игрушку, называет его (это мяч).

**Игра “Shopping” по теме «Еда. Meals» или «Игрушки. Toys»**

Педагог предлагает детям поиграть в магазин: “Let’s play shop!”. Считалкой выбирается продавец и покупатели. Между ними разыгрывается диалог:

- May I come in? – Come in, please.

- Good morning! – Good morning!

- Give me, please a cat. – Here you are.

- Thank you. Goodbye. – Goodbye.

**Игра “At the zoo” по теме «Животные. Animals»**

Педагог предлагает детям отправиться в зоопарк. По пути в зоопарк учащиеся вместе с учителем поют песенку:

We go, go, go

To the zoo,

To see brown bear

A big grey kangaroo!

В зоопарке педагог, указывая на животных, задает детям вопросы:

- What is this? – This is a crocodile.

- Is this a little crocodile? – No, this is a big crocodile.

- There are dolphins, bears, lions.

**Игра «Скажи, какой?»**

Цель: Учить учащихся выделять признаки предмета.

Педагог(либо ребёнок) вынимает из коробки предметы, называет их, а учащиеся указывают на какой-либо признак этого предмета.

Если учащиеся затрудняются, педагог помогает: «Это мяч. Какой он?»

**Игра «Собери снеговика»**

Цель: развитие умения выполнять действия с предметами разной величины, тренировка мелкой моторики руки.

Ход: в игре используются шары разной величины (можно заменить плоскостными изображениями). Педагог предлагает ребёнку рассмотреть выложенные перед ними детали, потрогать их, прижать друг к другу. Затем показать малышу готового снеговика. Обращает внимание на то, что снеговик состоит из шаров разных размеров: внизу – большой, дальше – средний, наверху – самый маленький. Предлагает ребёнку собрать из шаров такого же снеговика.

Учащийся действует самостоятельно, взрослый при необходимости помогает советом. Собрав снеговика, учащийся называет его на английском Snowman. Можно устроить соревнования между несколькими учащимися.

**Игра «Чего не хватает?»**

На столе раскладываются картинки по теме или предметы, все учащиеся смотрят и запоминают, затем один учащийся отворачивается, а остальные учащиеся убирают один предмет, который нужно будет отгадать и назвать его на английском языке.

**Игра «Разбуди кота»**

Цель. Активизировать в речи учащихся наименование детёнышей животных.

Материал. Элементы костюма животных (шапочка)

Ход игры: Кто-то из учащихся получает роль кота. Он садится, закрыв глаза, (как бы спит), на стул в центре круга, а остальные, по желанию избрав роль какого-либо детёныша животного, образуют круг. Тот, на кого укажет жестом воспитатель, подаёт голос (издаёт звукоподражание, соответствующее персонажу).

Задача кота: назвать, кто его разбудил (петушок, лягушонок и т.д.). Если персонаж назван правильно, исполнители меняются местами, и игра продолжается.

**Игра «Ветерок»**

Цель. Развитие фонематического слуха.

Ход игры. Учащиеся встают в круг. Педагог произносит разные звуки. Если учащиеся услышат звук, например, у, поднимают руки и медленно кружатся.

Произносятся звуки у, и, а, о, у, и, у, а. Учащиеся, услышав звук у, делают соответствующие движения.

**Игра “Little Frogs”.**

Little frog, little frog (поют песенку)

Hop! Hop! Hop!(лягушки прыгают вокруг цапли)

Little frog, little frog,

Stop! Stop! Stop! (лягушки убегают от цапли)

**Игра “Owl”**

Day-день-мыши бегают по полянке, сова спит.

Night-ночь- сова просыпается и ловит мышей.

**Игра “Show me, please”**

Учащиеся показывают игрушку, которую педагог на английском, повторяют ее название на английском.

-show me, please a monkey/cat/frog/etc.

**Игра “What is missing?”**

Учащиеся закрывают глаза по команде “Close your eyes”.

“Open your eyes” открывают глаза и угадывают, какая игрушка пропала, называя ее на английском языке.

**Игра “Yes-No”**

Педагог или учащийся показывает детям игрушку, называет не/правильно на английском языке. Учащиеся не/соглашаются – Yes/No- да/нет.

-this is a cat

-no! This is a dog.

**Игра “Big-Little”**

Педагог называет словосочетания, учащиеся встают или садятся на корточки, изображая, какой этот предмет большой или маленький, произносят словосочетания.

-big elephant (учащиеся встают, тянут руки в стороны)

-little mouse (учащиеся садятся на корточки)

**Игра “Guess”**

Выходит один учащийся, берет карточку с рисунком, учащиеся хором спрашивают: What do you have? Он отвечает: I have a …

**Игра «Кто пришел?» по теме «Животные. Animals»**

Материал: веревка и звонок.

Учащиеся сидят на стульчиках. На некотором расстоянии от них протянуты веревки, к которому подвешен колокольчик на высоте роста учащихся. Педагог подзывает к себе двух-трех учащихся и договаривается: кто из них кем будет.

К веревке подбегает первый учащийся, подпрыгивает и трижды звонит.

Учащиеся. Кто пришел?

Учащийся. Гав-гав-гав!

Учащиеся отгадывают, что пришла собака, называя ее на английском языке. Учащийся, изображающий собаку, садится на место. К звонку подбегает другой учащийся - игра продолжается.

**Игра “My animals” по теме «Животные. Animals»**

Педагог показывает и называет детям картинки с животными, а они повторяют. Затем учащиеся достают по одной картинке и говорят: My cat, dog, frog, etc.).

**Игра «По следам»**

На полу раскладываются следы из бумаги. Учащиеся наступают на следы, считают их на английском от 1 до 5 или от 1-10.

**Игра “Grumble Box” «Ворчливая коробка»**

Учащиеся достают из коробки картинки животных, называют на английском языке. Если учащиеся затрудняются, коробка начинает «ворчать» и закрываться.

**Игра «Угадай, кто»**

Учащемуся завязывают шарф на глаза, он берет игрушку, называет на английском. Учащиеся не\соглашаются - Yes/no.

**Игра “How many?” по теме «Цифры. Numbers»**

На столе лежат игрушки от 1-10 или 1-5. Учащиеся закрывают глаза по команде –close your eyes. Я убираю игрушку. Open your eyes- открывают- считают на английском, сколько осталось.

-how many?

-eight!

**Игра «Веселый человечек»**

Педагог рисует на доске человечка со множеством глаз, рук или ног. Учащиеся считают на английском, стирают лишнее.

**Игра «Передай звук»**

Учащиеся передают друг другу мяч и произносят звук, который назвал педагог.

**Игра «Через речку»**

Учащиеся переходят нарисованную речку по камушкам, считают их на английском от 1 до 5 или 1-10.

**Игра «Помощники» по теме «Моя семья. My Family»**

Педагог раздает детям картинки с изображением членов семьи. Учащиеся называют их на английском языке и рассказывают, как они помогают им дома.

**Игра “Touch”**

Педагог называет часть тела на английском, учащиеся дотрагиваются.

-touch your nose/ear/head/etc.

**Игра «Заморожу» по теме «Части тела. Part sof the Body»**

Педагог демонстрирует детям варежки Деда Мороза.

-это варежки Деда Мороза. Они могут заморозить все, к чему прикоснутся. Сейчас я буду называть часть тела на английском, а вы прятать, иначе- заморожу!

Я говорю: froze your nose! (Учащиеся прячут носики). Froze your ears! (Прячутушки).

**Игра “Go! Go! Go!”**

Go! Go! Go! (шагаем)

Quick and slow (быстро шагаем, медленно)

Quick and slow

Tip-toe, tip-toe (на цыпочках)

Stop! (не двигаясь, стоим на месте).

**Игра “The Cube”**

Учащиеся бросают кубик, на котором изображены животные, цифры, цвета и т.д. называют, то что выпало.

-this is a cow/blue/etc.

**Игра “Show me, please”**

Учащиеся показывают игрушку, которую педагог называет на английском, повторяют ее название на английском.

-show me, please a monkey/cat/frog/etc.

**Игра «Передай игрушку»**

Учащиеся передают друг другу игрушки, называя их на английском языке.

**Пальчиковая игра “My family” по теме «Моя семья. My Family»**

Мама – mother (загибает пальчики)

Папа Father

Сестренка Sister

Братик Brother

Это –Family- семья, мама, папа, брат, сестра и я!

**«Игра с мячом»**

Бросая ребёнку мяч, педагог называет слово. Возвращая мяч, ребёнок называет перевод слова. Можно играть, делая прямой перевод (с английского на русский) или обратный (с русского на английский). По мере усвоения слов скорость передачи мяча возрастает.

**«Назови по порядку»**

На стол выкладывается ряд карточек, которые ребёнок должен назвать

по порядку (дать англий­ские названия). Если какое-либо слово в этом ряду ребёнок произнести не может, вы произносите это слово, перемешиваете карточки и снова выкладываете в ряд. Игра повторяется до тех пор, пока все карточки не будут названы.

**Игра «Помнишь?»**

Англии подобная игра называется Kim's game ['kimz 'geim] - игра Кима. Выложите на стол несколько карточек (не больше 5-6) и предложите их запомнить. Затем переверните карточки кар­тинками вниз и попросите назвать по памяти.

**Игра «Что пропало?»**

Выложите на стол несколько карточек (не больше 5-6), предложите их запомнить и отвернуть­ся. Уберите одну из карточек, а оставшиеся перемешайте. Попросите ребёнка повернуться, посмот­реть на карточки и назвать исчезнувшую.

**Игра «Кто сильнее?»**

Играют вдвоём (или в группе). Игра подобна игре в карты, что детям очень нравится.

Все карточки или часть раздаются играющим. Играющие делают «ходы» — выкладывают по од­ной карточке. Обе карточки забирает тот, чья карточка «сильнее». Однако при этом он должен на­звать обе карточки. В противном случае ему этот ход не засчитывается. Обе карточки может забрать второй игрок, если он их называет. «Сила» карточки иногда видна сразу («кошка» — «мышка»), а иногда оговаривается в начале или по ходу игры.

**Игра «Лишняя карточка»**

Положите на стол несколько карточек, объединённых по смыслу (например, все карточки изобра­жают растения). Но одна карточка по смыслу не подходит (например, «чайник»). Если ребёнок нашёл «лишнюю карточку», но назвать по-английски не может, назовите сами. Однако этот ход игры не за­считывается. Продолжите игру с другими карточками, снова подложив через несколько ходов «труд­ную» карточку. Или используйте её в другой игре, пока она не перестанет быть «трудной».

**Английский фольклор**

Повторение за педагогом английских скороговорок, пословиц и поговорок, несущих лингвострановедческую ценность, дает возможность детям усвоить правильную интонацию английских предложений, приобщает учащихся к культуре англоговорящих стран.

**Пословицы и поговорки**

There is no place like home – Дома и стены помогают (Нет такого места, как дом).

East or West, home is best – В гостях хорошо, а дома лучше (Восток или Запад, а дома лучше всего).

Never put off till tomorrow what you can do today – Никогда не откладывай на завтра то, что можешь сделать сегодня.

Tast es differ – О вкусах не спорят.

Better late than never – Лучше поздно, чем никогда.

Everything is good in its season – Все хорошо в свое время.

A tree is known by its fruits – От яблони – яблоки, от ели – шишки (Дерево известно своими плодами).

It is never too late to learn – Учиться никогда не поздно!

First think, then speak – Сперва подумай, потом скажи.

No pains, no gains – Без труда не вытащишь и рыбку из пруда (Нет усилий – нет достижений).