**ИГРЫ**

**Учитель: Санарова Е.А.**

**1. ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ НАВЫКОВ АУДИРОВАНИЯ**

**Цели:** - научить учащихся понимать смысл однократного высказывания;

 - научить учащихся выделять главное в потоке информации;

 - развивать слуховую память учащихся.

**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**

**У**ченик, 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 вперемешку 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.

**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. Неr eyes are blue. She has а red coat and a white hat on.

**Времена года.**

 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 play 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. Не is a small boy. Не 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. Не 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. /КрокодилГена/.

**2.ФОНЕТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

**Цель:** тренировать учащихся в произнесении английских звуков.

**Широкие и узкие гласные**

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

**Чья команда лучше споет песню “WHATISYOURNAME?”**

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.

**Телеграмма.**

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

**3.ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ.**

**Цели:**

-    тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;

-    активизировать речемыслительную деятельность учащихся;

-   развивать речевую реакцию учащихся.

 **Учитель и ученик**

 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.

 **В магазине**

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

P1 : Goodmorning!

P2 : Good morning!

P1 : Have you got red apples?

P2 : Yes, I have. Here you are.

P1 : Thank you very much.

P2 : Not at all.

P1 : Наve you got sweets?

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 съемными 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.

## Последняя буква

 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**

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

 Например: A white dog, a white cat, a white rabbit…..

**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 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.

**Цифры.**

Ход игры: образуются две команды. Справа и слева на доске записывается вразброску

одинаковое количество цифр. Преподаватель называет цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием.

**Числительные.**

Ход игры :образуются две команды. Преподаватель называет порядковое или количественное числительное. Первая команда должна назвать предыдущее число, вторая – последующее (соответственно порядковое или количественное числительное). За каждую ошибку команда получает штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

**Запретное числительное.**

Ход игры: преподаватель называет «запретное» числительное. Обучаемые хором считают (сначала называются количественные, затем порядковые числительные). «Запретное» числительное называть нельзя. Тот, кто ошибается и произносит его, приносит своей команде штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

**Пять слов.**

Ход игры: пока обучаемый из одной команды считает до пяти, представитель второй команды должен назвать пять слов по данной теме. Участник, не справившийся с заданием, выбывает из игры.

**Угадай название.**

Ход игры: каждый обучаемый получает тематический рисунок. Он должен рассмотреть его и рассказать, что на нем изображено. Тот, кто первым угадает название рисунка, получает следующий и выполняет то же задание. Выигрывает тот, кто угадает больше названий.

**Озвучивание картинки.**

Ход игры: играющие образуют пары. Каждой паре даются картинки, к которым прилагаются карточки с соответствующими репликами. С их помощью необходимо озвучить картинки. Выигрывает пара, которая первой подготовит диалог и правильно его воспроизведет.

**4.ГРАММАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ.**

**Цели:** - научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;

- создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца.

###### Комментатор

 Учащиеся по очереди выполняют действия и комментируют их, например: I can sit. I can swim. I can read books.

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

**Что ты любишь делать?**

 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 got….?**

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.

### 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? еtc.

**Изображение действия.**

Ход игры: играющие образуют пары. Один играющий изображает действие (мимическое или пантомимическое), другой должен прокомментировать его, употребляя изученные глаголы.

**Игра в мяч.**

Ход игры: образуются две команды. Представитель первой команды придумывает предложение с изученным глаголом. Он бросает мяч партнеру из второй команды и называет предложение, пропуская глагол. Поймавший мяч повторяет предложение, вставляя правильную форму глагола, бросает мяч партнеру из первой команды и называет свое предложение, опуская глагол, и т.д. За каждую ошибку начисляется штрафное очка. Побеждает команда, набравшая наименьшее количество штрафных очков.

**Кубики.**

Ход игры: для игры изготавливаются кубики, на гранях которых наклеены картинки с изображением предметов или животных. Обучаемые делятся на две команды. Участники по очереди выходят к столу, подбрасывают кубик и называют предложение с отрабатываемой конструкцией, соответствующее сюжету картинки на одной из граней кубика. За каждое правильно придуманное предложение команда получает очко. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.