Приложение 2

**Примеры игр и игровых упражнений.**

*Фонетические игры*

**1.Игра «Поймай звук»**

**Ц е л ь :** формирование навыка фонетического слуха.

Учитель дает установку ученикам хлопнуть в ладоши, когда они услышат в произносимых им словах заданный звук.

**2. Игра «Какой звук я задумал?»**

Учитель называет цепочку слов, в которых встречается один и тот же звук, а остальные участники игры отгадывают этот звук.

**3. Игра «Эхо»**

**Цель:** тренировка в произнесении звуков.

**Ход игры:** Отвернувшись в сторону, отчетливым шепотом произнесите пройденные звуки. Дети, как эхо, повторяют каждый вслед за вами.

**4. Игровое упражнение «Хитрый мышонок»**

Представьте, как маленький мышонок на цыпочках тихонько крадется по комнате, где спит кошка, стараясь ее не разбудить [t t t]. покажите, как ходит мышонок, произнося звук [t]. Это упражнение подходит и для работы в группе. Можно его разнообразить, попросив кого-нибудь из детей изобразить проснувшуюся кошку, когда она бежит за мышонком. Роль кошки может исполнить и преподаватель. При выполнении этого упражнения также воспользуйтесь листом бумаги.

**5. Игровое упражнение «На приеме у врача"**

Мы пришли к врачу и показываем ему горлышко. Чтобы врач хорошо осмотрел горло, нам необходимо произнести звук [a:].

6. Игра «Слышу – не слышу».

**Цель:** формирование навыков фонематического слуха.

**Ход игры:** обучаемые делятся на команды. Преподаватель произносит слова.  
Если он называет слово, в котором есть долгий гласный … или …, обучаемые поднимают левую руку. Если в названном слове есть также согласные звуки … или …, все поднимают обе руки. Преподаватель записывает ошибки играющих на доске. Выигрывает команда, которая сделала меньше ошибок.

7. Игровое упражнение «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.

8. Игровое упражнение «Правильно – неправильно».

**Цель:** формирование правильного, чуткого к искажениям фонематического слуха.  
**Ход игры:** преподаватель называет отдельные слова или слова в предложениях, фразах. Обучаемые поднимают руку при чтении выделенного им звука в звукосочетаниях. Затем он просит каждого обучаемого в обеих командах прочитать определенные звукосочетания, слова, фразы и предложения. При правильном чтении звук обучаемые поднимают руку с зеленой карточкой (флажком), при неправильном – руку с красной карточкой (флажком). Выигрывает команда, которая после подсчета очков наиболее правильно оценит наличие или отсутствие ошибок.

**9. Игровое упражнение «Кто знает транскрипционные знаки лучше?.**

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

**10**. **Игра** «**Фокусники»**

Для проведения этой игры потребуются карточки с транскрипционными знаками. Учитель объявляет детям, что они могут быть фокусниками, т.е. заменив один звук в слове, превратить один предмет в другой. Например: [dog – frog], [foks – boks], [pig – stik] и т. п. Игра проводится по командам или индивидуально. В помощь можно использовать картинки.

***Игры на установление звуко-буквенных соответствий и значения слов***

1. **игра «Учитель – ученик» (1 вариант)**

Учитель называет звуки, которые должны взять ученики. Участники игры берут звуки и придумывают слова, в которых есть этот звук.

1. **Игра «Учитель – ученик» (2 вариант)**

Учащиеся работают в парах. Один из них «учитель», другой – «ученик». «Учитель» называет звук, а «ученик» находит его обозначение (букву или буквосочетание) и называет несколько слов с этим звуком.

1. **Игра**

Учитель произносит звук, а затем называет слова. Если в слове присутствует заданный звук – дети хлопают в ладоши, если они его не слышат – нет.

Для усложнения задания называются слова на заданный звук, в которых звук находится либо в начале, либо в середине, либо в конце слова (хлопают, топают, поднимают руки, встают)   
4. **Игра** «**Где буква?»**

Преподаватель пишет на доске несколько слов и предлагает обучаемым найти среди них три, в которых буква … читается как … . Выигрывает тот, кто быстрее это сделает.

**Орфографические игры и игры с алфавитом**

1. **Игра «Рассыпались буквы»**

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.

1. **Игра «Телеграмма»**

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

1. **Игра «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.

1. **Игра «Словесный салат»**

Цель: тренировка написания букв, повторение лексики.

Задача: развитие образного мышления, воображения.

Ход игры: необходима бумага, карандаш для каждого ученика. Учитель вперемешку называет буквы какого-нибудь слова. Ученики записывают буквы. Кто первым составляет слово, тот записывает на доске его.

1. **Игра “Пять карточек”.**

**Цель:** контроль усвоения алфавита.

**Ход** **игры:** учитель просит назвать данные пять букв алфавита. Та команда, которая безошибочно назовёт буквы алфавита, побеждает.

1. **Игра “Расставь буквы”.**

**Цель:** проверка знания алфавита.

**Ход** **игры:** для каждой команды даются карточки. Нужно расставить буквы в правильной последовательности. Буквами могут быть дети, к груди которых прикреплены таблички с буквами.

1. **Игра «Кто быстрее?»**

**Цель:** контроль усвоения алфавита.

**Ход игры:** обучаемым раздают по 3-5 карточек с буквами и предлагается внимательно их рассмотреть. Затем преподаватель называет букву, а те, у кого есть карточка с названной буквой, быстро ее поднимают и показывают остальным. Запоздавший участник игры не имеет права поднять карточку. Преподаватель проходит и собирает карточки. Выигрывает тот, кто быстрее остается без карточек.

1. **Игра «Первая буква».**

**Цель:** тренировка, ориентированная на усвоение алфавита.

**Ход игры:** обучаемые делятся на команды. Преподаватель по очереди называет по три слова каждой команде. Участники игры должны быстро назвать первые буквы этих слов. Выигрывает тот, кто правильно выполнил задание.

1. **Игра «На одну букву».**

**Цель:** формирование навыка подбора лексики по словарному принципу на основе тренировки памяти и наблюдательности.

**Ход игры:** преподаватель предлагает найти и запомнить все предметы в комнате, названия которых начинаются с буквы..., пока он считает до 30. Выигрывает тот, кто назовет больше слов, начинающихся с этой буквы, или тот, кто назовет последнее слово с этой буквой.

1. **Игра «Слова с определенной буквой».**

**Цель:** формирование навыка орфографической памяти.

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

1. **Игра «Испорченная пишущая машинка».**

**Цель:** формирование  орфографического навыка.

**Ход игры:** преподаватель распределяет все буквы алфавита между обучаемыми. Затем он предлагает каждому ударить  свою "клавишу.", т.е. назвать свою букву. После того как обучаемые научатся автоматически реагировать на услышанные звук или написанную букву, им предлагается "напечатать" слова, сначала предъявляемые преподавателем на карточках, а затем произносимые вслух. Побеждает тот, кто сделает меньше ошибок.

**Коммуникативные игры**

1. **Игровое упражнение «*Звуки и имя»***

Дети сидят на своих местах, играют поочередно, внимательно слушая учителя, который проговаривает предложения-задания.

Учитель: Come here, who has sound … in his name?

Ученик выходит к доске: I am Sveta.

Игра продолжается. Победитель не определяется.

1. **Игровое упражнение «Хлопушки».**

Играют все дети одновременно. Они садятся в круг. Предварительно дважды хлопнув в ладоши и дважды по коленям, спрашивают: “What`s your name?” Ответы: “My name is/I am …” - дети делают индивидуально поочередно. Перед ответом следуют хлопки в ладоши и по коленям.

**Примечание:** вопросы могут быть на разные темы.

1. **Игра «Знакомство на прогулке».**

Играют все дети одновременно. Учитель дают команду “Walk” и включает запись любой английской песенки. Дети «гуляют» по классу. Учитель останавливает запись и говорит: “Stop”. Учащиеся образуют пары и знакомятся друг с другом. Каждая пара проговаривает следующий диалог:

* + Hello! What`s your name?
  + Hello! I`m … What`s your name?
  + I`m …

1. **Игра «Как тебя зовут?»**

Игровое упражнение.

Дети становятся в круг. Играют все одновременно. Учитель бросает мяч одному из учащихся и говорит: “What`s your name?” Ученик ловит мяч и отвечает: “My name is/I am …”

Бросает мяч другому ученику. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.

**Примечание:** вопросы могут быть на разные темы.

1. **Игра «Угадай-ка!»**

**Вариант 1**

Дети сидят на своих местах. Первый играющий, выбранный считалкой, показывает учащимся один из рисунков-портретов и спрашивает: “What`s his/her name?” Угадывающие говорят: “Her/his name is …” Угадавший сменяет водящего. Игра продолжается.

**Примечание:** вопросы могут быть на темы: внешность, характер.

**Вариант 2**

Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. Считалкой выбирается первый играющий. Он берет одну из карточек с изображением какого-либо животного (карточки разложены картинкой вниз). Не показывая картинку детям, учащийся составляет загадку. Например: “It is big. It is brown. It can go, run, and climb. It cannot fly.” Отгадавший загадку берет следующую карточку и составляет новую загадку. Игра продолжается

1. **Пе**р**едай другому.**

Играют все одновременно. Дети образуют круг. Звучит музыка. Дети передают друг другу кубики: красный и зеленый. Учитель останавливает звучание музыки. Тот учащийся, у кого в руках оказался красный кубик, задает вопрос: “What`s your name?” Тот, у кого зеленый, отвечает: “My name is/I am …” Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.

**Примечание:** вопросы могут быть на разные темы.

1. **Игра «Вежливый Том».**

Дети сидят на своих местах. Учитель, используя куклу Тома, поочередно обращаясь к детям, задает вопрос: ‘What`s your name, please?” , предупредив, что отвечать следует только в том случае, если Том «произносит» волшебное слово “please”. Игрок, допустивший ошибку, выбывает из игры.

**Примечание:** вопросы могут быть на разные темы.

1. **Игра «Угадай по голосу».**

Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. Водящий выбирается считалкой. Он выходит на середину класса и встает спиной к остальным. Учитель незаметно для водящего показывает на одного из учащихся. Этот ученик говорит Hello! Водящий по голосу угадывает своего товарища, задавая вопрос: “Are you …?” Возможные ответы: “Yes, I`m … No, I`m …” Приветствовавший ученик сменяет водящего. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.

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

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»

1. **Игра «Угадай животное»**

Класс делится на 2 команды. Каждая команда задумывает животное, а другая отгадывает и наоборот.

– Is it a tiger?  
– No, it is not.  
– Is it a squirrel?  
– No, it is not.

Учащийся загадывает животное и описывает его. Другой ученик должен по описанию догадаться, о каком животном идет речь.

1. **Игра «Цирк».**

Дети играют в парах. Партнеров выбирают по желанию или по жребию. Задача каждой пары – подготовить цирковое выступление дрессированного животного, вследствие чего дети поочередно исполняют роль дрессировщика и животного. На подготовку дается 2-3 минуты, после этого начинается «представление». Пары поочередно выходят на арену. Дрессировщик говорит: “I have an elephant. My elephant can run. My elephant can jump”. Учащийся в роли слона выполняет называемые действия. Затем учащиеся меняются местами и «представление» продолжается

1. **Игра «Кто ты?»**

Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. Выходя на середину классной комнаты, они изображают какое-либо животное с помощью характерных движений, мимики, жестов. Остальные угадывают, используя вопросы: “Are you a cat? Are you a bear?” И т.д. Отгадавший сменяет товарища, игра продолжается

1. **Игра «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 : Наve you a warm scarf?*

*P2 : Sorry, but I haven`t.*

*P1 : Good bye.*

*P2 : Good bye.*

1. **Игра «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 throw snowballs.

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

Выигрывает тот, кто правильно назвал время год

1. **Игра «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

1. **Игра с картинкой**

Для лучшего усвоения учащимися структур в Present Continuous можно использовать игру с картиной. 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.

**Лексические Игры**

1. **Игра «Поменяйтесь местами».**

Дети становятся в круг. Играют все одновременно. У каждого в руках карточка с цифрой. Карточку следует держать двумя руками перед собой. Каждый из играющих называет свою цифру, подтверждая этим, что он ее запомнил. Учитель называет две цифры, например: ”Two – five”. Учащиеся, у которых в руках эти карточки, быстро меняются местами. В игре нет победителей.

**Примечание:** можно использовать вместо чисел другую лексику по разным темам (семья, животные и т.п.)

1. **Игра «Цифровой кубик».**

Дети становятся в круг. Играют поочередно. Бросая кубик, называют цифру на верхней грани кубика.

1. **Игра «Выбери цифру».**

Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. У каждого набор карточек с цифрами от 1 до 10. Учитель называет цифру, дети показывают нужную карточку. Ученик, допустивший ошибку, отдает карточку учителю – платит штраф. Игра продолжается до тех пор, пока учитель не назовет все 10 цифр. Победителями объявляются учащиеся, сохранившие все свои карточки, они получают фишку победителя.

1. **Игра с мячом.**

Играют все дети одновременно. Они становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, называя при этом любую цифру. Повторять цифры нельзя. Тот, кто не смог назвать цифру, выбывает из игры. Победители, оставшиеся в кругу, получают фишки.

**Примечание:** можно использовать вместо чисел другую лексику по разным темам (семья, животные и т.п.)

1. **Игра «Переводчики».**

Играют все дети одновременно. Они становятся в круг. Учитель бросает мяч поочередно каждому и называет по-русски любое число из определенного числового ряда. Учащийся возвращает мяч учителю, называя при броске это число по-английски. Учащийся, не справившийся с заданием, выбывает из игры. Оставшиеся в кругу объявляются победителями и получают фишки.

**Примечание:** можно использовать вместо чисел другую лексику по разным темам (семья, животные и т.п.)

1. **Покажи картинку.**

Играют все дети одновременно. Они стоят, построившись в линеечку. В руках у них карточки с изображением животных. Учитель поочередно называет животных . Учащийся, у которого в руках карточка с названным животным, делает шаг вперед, подняв ее над головой и повторяя за учителем название животного. Учащийся, не справившийся с заданием, выбывает из игры. Оставшиеся в кругу объявляются победителями и получают фишки.

**Примечание:** можно использовать вместо чисел другую лексику по разным темам (семья, игрушки предметы, транспорт и т.п.).

1. **Игра «Дорожка».**

Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. Учащийся, сказав: “I have got a …”, продвигается вперед, при этом на каждый свой шаг он называет слово, обозначающее животное. Повторения запрещены. Количество названных слов фиксируется. Победителем объявляется тот, кто назвал наибольшее количество животных (темы могут быть другие).

1. **Игра «Какая обезьянка?»**

Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. Учитель, поочередно обращаясь к каждому, называет животное. Учащийся быстро отзывается, называя прилагательные, характеризующие это животное.

Например:

Учитель: A monkey!

Ученик: Brown, funny, nice!

1. **Игра «Кто это?»**

Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. Учитель называет несколько прилагательных, поочередно обращаясь к каждому учащемуся. Тот в свою очередь называет животное, для которого характерны названые признаки. Например:

Учитель: Big, grey!

Ученик: An elephant!

1. **Игра «Я знаю три слова».**

Дети сидят на своих местах. Учитель каждому ученику поочередно называет изученную тему. Учащийся в ответ говорит три слова:

Учитель: Animals!

Ученик: An elephant, a bear, a cat!

1. **Игра «Хлопай – топай!»**

Дети стоят около своих парт. Играют все одновременно. Учитель называет словарный ряд. Услышав слово по заданной теме, учащиеся хлопают в ладоши один раз, услышав инородное слово, топают ногой один раз. Игра на внимание, победителей в игре нет.

1. **Игра «Назови слово по теме».**

Все дети одновременно садятся в круг. Каждому учащемуся учитель называет слово по любой из пройденных тем, а тот в свою очередь называет еще одно слово по этой теме.

Например:

Учитель: Five!

Ученик: Seven!

Учитель: Red!

Ученик: Blue!

Каждый раз, называя слово, ученик берет себе фишку. Выигрывает собравший больше всех фишек.

1. **Игра «Эхо».**

Играет вся учебная группа одновременно. Дети сидят полукругом. Учитель – с мячом в руках перед ними. Катая мяч от ученика к ученику, учитель называет английские слова или предложения по теме. Учащиеся повторяют услышанное, имитируя эхо, и перекатывают мяч учителю. В игре нет победителей.

1. **Игра «Испорченный телефон».**

Ведущий игрок шепчет сидящему с краю ученику на ухо слово/предложение на иностранном языке. Следующий игрок шепчет это слово/предложение своему соседу и т.д. Игру можно проводить на две или более команды. Выигрывает та команда, которая быстрее и без ошибок передаст названное слово/фразу последнему игроку.

1. **Игра “После воскресенья понедельник”**

Ученики образуют круг. В центре стоит руководитель игры. У него в руках мяч. Он бросает мяч ученику и говорит: “Sunday next Monday”. Ученик ловит мяч, затем бросает его другому ученику, называя следующий день недели: “Monday next Tuesday”. Кто ошибется, тот выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся дни недели. Ее можно видоизменить, подставляя другую лексику для отработки, например, названия месяцев, времен года.

1. **Игра «В зоопарке»**

На столе учителя небольшое замкнутое заграждение в виде круга. Учитель с сожалением говорит, что почему-то все звери разбежались.

Задание: помочь работникам зоопарка собрать зверей.

Учитель: Let’s help collect the animals!

Каждый ученик берет по игрушке и ставит ее в имитированный зоопарк.

1. **Игра «Антонимы»**

Цель: тренировка и закрепление лексического и грамматического материала.

Задача: умение подбирать слова-антонимы к предложенным словам.

Ход игры: учитель называет слово и бросает мяч одному из участников. Задача ученика – назвать слово с противоположным значением. E.g. black – hite, slim – fat.

1. **Игра «Одежда»**

Учитель начинает игру: «I packed my suit-case (with man's clothes). Учащиеся по очереди должны сказать предложения, в которых будет назван какой-либо предмет мужской одежды. Например:

Первый ученик: I packed my suit-case with shirts.

Второй ученик: I packed my suit-case with a pair of trousers. И т. д. Выигрывает тот ученик, который последним назвал предложение с известным словом по теме.

Точно такую же игру можно провести, называя предметы женской одежды.

**Учебные лексические карты**

1) **Verbal Cards**(играем в английские глаголы). Цель: выучить неправильные глаголы в трех формах. Рекомендуется разделить глаголы по уровню сложности.

2) **Phrasal Verbs** (играем в английские фразовые глаголы). Цель: выучить фразовые глаголы.

3) **Adjectival Cards**(играем в варианты Возможные учебных карточных игр:

английские прилагательные). Цель: выучить английские прилагательные в трёх формах.

4) **Geography Cards** (играем в географические имена собственные). Цель: выучить названия стран, их столиц, официальных языков и населения.

5) **Numerals and Colours**(играем в английские числительные и цвета). Цель: выучить английские числительные и цвета.

6) **Vocabulary Cards**(играем в английские слова). Цель: выучить английские слова. Правила игры: вся колода раскладывается в беспорядке перед игроками. На начало игры у ее участников карты отсутствуют. Игроки по очереди вытягивают карты из колоды и кладут в стопку. Стопка увеличивается до тех пор, пока тема, к которой относится слово на карте, вытянутой из колоды игроком, не совпадет с темой предыдущей карточки. В этом случае участник забирает все карточки, выложенные до него, оставляя последнюю положенную. Игрок, забравший карты, в свой следующий ход не вытягивает новые карточки из колоды, а выбирает слова из своего запаса. Так происходит до тех пор, пока карты на руках у игрока не заканчиваются. В этом случае, он снова тянет из общей колоды. Выигрывает тот, у кого не остается карт или остается меньше всех на тот момент, когда заканчиваются доступные для вытягивания карты или когда учитель останавливает игру по соображениям времени. Проигравшим можно предложить составить предложения или ситуации со словами на карточках, которые у них остались.