

## Аудитивные игры



### Игра "Clap – Clap"

**Цель:** развитие навыков семантизации лексики на слух, развитие памяти.

**Ход игры:** учитель называет слова по изученной теме, обучающиеся должны делать хлопок после каждого слова. Если же называется слово из другой темы – хлопка нет. Например: grandmother, grandfather, uncle, teacher, sister, brother.

### Игра "A Lost Friend"

**Цель:** развитие слуховой памяти обучающихся.

**Ход игры:** обучающиеся делятся на две команды, каждая из которых представляет отделение милиции. Выбираются 2 ведущих. Они обращаются в отделение милиции с просьбой отыскать пропавшего друга или родственника. Каждый ведущий по очереди описывает внешность пропавшего, а дети делают соответствующие рисунки. Если рисунок соответствует описанию, считается, что пропавший найден.

Ведущий 1: *I can't find my sister. She is ten. She is a schoolgirl. She is not tall. Her hair is dark. Her eyes are blue. She has a red coat and a white hat on.*

Ведущий 2: *I can't find my friend. He is eleven. He is a pupil. He is tall. His hair is brown. His eyes are grey. He has a black cap, a green jacket, black jeans and black boots on.*



### Игра “Good morning!”

**Цель:** развитие навыков аудирования.

**Ход игры:** К доске выходит 1 обучающийся и поворачивается спиной к классу. Учитель жестом показывает на одного из обучающихся, и он говорит водящему: «Good morning, Kolya». Водящий, узнав голос одноклассника, отвечает: «Good morning, Masha». Теперь Маша становится водящим и игра продолжается. Для усложнения игры обучающиеся могут менять голоса. На самых первых уроках используются фразы приветствия и прощания. На продвинутом уровне, это могут быть микродиалоги:

*P1: Hello, Masha! How are you?*

*P2: Hello, Kolya! I'm fine. Thank you.*



### Игра “Who Knows the Numbers Better?”

**Цель:** развитие слуховой реакции учащихся.

**Ход игры:** все обучающиеся делятся на три команды, по одному игроку от каждой команды выходят к доске, на которой написаны цифры (не по порядку). Цифры написаны для каждой из команд так, чтобы игроки не видели друг друга. Ведущий называет цифру, игроки ищут ее на доске и обводят цветным мелом. Затем выходят следующие три представителя команд и игра продолжается. Побеждает та команда, которая обвела больше цифр.

## Грамматические игры



### Игра “What Do You Like to Do?”

**Цель:** активизация в речи общих вопросов.

**Ход игры:** 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.



### Игра “A Guessing Game”

**Цель:** активизация употребления структур в Present Continuous.

**Ход игры:** 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.



### Игра “We Think about the Future”

**Цель:** формирование навыков употребления будущего времени в устной речи.

**Ход игры:** Учитель произносит предложение в настоящем времени. Настоящее диктует будущее. Учащиеся строят предложения в будущем времени.

*Teacher: The flowers are dry, Ann.*

*Pupil 1: I shall water them.*

*Teacher: I see green apples, Jane.*

*Pupil 2: They will be ripe in summer.*



### Игра “Numbers”

**Цель:** повторение количественных числительных.

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

### Игра “Hide – and – Seek in the Picture”

**Цель:** тренировка употребления предлогов места.

**Ход игры:** Необходима большая картинка с изображением комнаты. Водящий (один из учеников) «прячется» где –нибудь на картинке, пишет на бумаге, куда он спрятался и отдаёт её учителю. Дети, задавая водящему общие вопросы, «ищут» его на картинке. Чтобы больше было похоже на настоящие прятки, можно хором прочитать присказку: Bushel of wheat, bushel of clover;

All not hid, can't hide over.

All eyes open! Here I come.

## Grammar Rhymes



### The verb "to be"

1. *I am a pupil.*

*You are a writer.*

*She is a teacher.*

*He is a fighter.*

2. *Roses are red,*

*Violets are blue,*

*Sugar is sweet,*

*And so are you.*

### The verb "to have/has"

1. *I have a car,*

*I have a drum,*

*I have a nice big ball.*

*I have a kite,*

*I have a doll -*

*How I like them all!*

2. *Our Pussy cat*

*Has a good small flat.*

*It has no door.*

*But the brown floor.*

*The walls are white,*

*All the flat is bright.*

### Pronouns

*I think mice are very nice*

*Their tails are long*

*Their faces are small*

*They don't have any*

*Chins at all.*

### Modal verb "can"

*I can skip and I can run,*

*I can play games in the sun,*

*I can hear and I can see.*

*Lucky me! Oh, lucky me!*

Modal verb “must”

*I must buy a tool,  
I must make a stool,  
I must read a book,  
I must try to cook.  
I must brush my hat,  
I must dust my flat.*

Possessive pronouns

*I am your friend  
And you are my friend  
Give me your hand  
She is his friend  
And he is her friend  
They are the best friends.*

Numerals

*Take a pencil. Draw four glasses,  
You are having grammar classes,  
In the first glass there is no water,  
In the second there is a quarter.  
There is some water in the third.  
In the fourth there is a lot.  
There is a little in the last,  
That is all. Please, take on trust.*

Degrees of comparison

*This is the smartest cat.  
This is the funniest hat.  
This is the quickest dog.  
This is the smallest frog.  
Honey is sweeter than sugar.  
Coffee is stronger than tea.  
Juice is better than water.  
You can't be smarter than me.*

Ordinals

*Take a pencil. Draw four glasses,  
You are having grammar classes,  
In the first glass there is no water,  
In the second there is a quarter.  
There is some water in the third.  
In the fourth there is a lot.  
There is a little in the last,  
That is all. Please, take on trust.*

There is/are...

*Little yellow bee, bee, bee  
How many flowers do you see?  
There are three flowers on Mary`s hat  
There is one in Billy`s hand.*



Past Simple

*Georgie Porgie, pudding and pie,  
Kissed the girls and made them cry;  
When the boys came out to play,  
Georgie Porgie ran away.*

*Humpty Dumpty sat on a wall,  
Humpty Dumpty had a great fall.  
All the king's horses,  
And all the king's men,  
Couldn't put Humpty together again.*

Possessive case

*Giraffes' necks are so long!  
Elephants' trunks are big and strong.  
Zebras' stripes are black and white.  
Parrots' feathers are so bright!  
Monkeys' faces are very funny.  
Bees' product, you know, is honey.*

Present Simple

*Little children – girls and boys  
Like the magic world of toys.  
Boys enjoy a rocking horse  
And a clown's funny nose.  
Girls prefer a baking set,  
An umbrella blue and red.*

Present Continuous

*I am counting to ten,  
You are giving me a pen.  
She is looking at the door,  
He is sitting on the floor.  
Each of us is working well.  
Waiting, waiting for the bell.*

Future Simple

*Tomorrow on Sunday we'll go to the Zoo  
Tomorrow, tomorrow we'll go to the Zoo  
There is a giraffe there and a yellow lion,  
too,  
A bear and monkey, and big elephant too  
Tomorrow on Sunday we'll go to the Zoo  
Tomorrow, tomorrow we'll go to the Zoo  
There is a walrus there and stripy tiger,  
too  
A zebra and a donkey, and a baby  
kangaroo.*

## Диалогические игры



### Игра “Twins”

**Цель:** развитие умений коммуникативного общения (умения запрашивать информацию).

**Ход игры:** все играющие получают картинки и не показывают их друг другу. Описывая картинки, задавая вопросы друг другу, играющие должны найти пары одинаковых картинок. Возможен обмен картинками по кругу.

### Игра “Differences”

**Цель:** комплексная тренировка вопросно-ответного взаимодействия с включением элементов рассуждения.

**Ход игры:** группа учащихся делится на пары. Один играющий получает текст, второй – такой же текст, но с некоторыми изменениями. Задавая вопросы друг другу, они должны найти различия в информации между текстами и назвать их. Показывать друг другу тексты запрещается.

### Игра “Let`s make up a Dialogue!”

**Цель:** формирование связного диалогического текста.

**Ход игры:** каждый участник получает листок бумаги с одним предложением из определённого рассказа. Ему не разрешается показывать предложение кому-нибудь или записывать его, он должен запомнить это предложение (на это даются две минуты). Затем преподаватель собирает все листки и зачитывает каждое предложение. Играющие прослушивают их, а затем каждый из них в соответствии с логической последовательностью по очереди называет своё предложение.



## Игра “Decisions”

**Цель:** развитие навыков выражения суждения по поводу реплики собеседника, согласия, несогласия,

**Ход игры:** 1. Учащимся дается задание обсудить с партнером меню на обед, используя фразы: *I like .../ I don't like . I agree with you / I don't agree. It is delicious. It is not tasty.*

2. Учащимся дается задание обсудить с партнером, какой подарок на день рождения можно купить вашему общему знакомому, используя фразы: *It's great! I like it. It's awful. I hate it. Let's buy...*



## Игры на знание алфавита\*



### Игра “ The Broken Printing Machine”

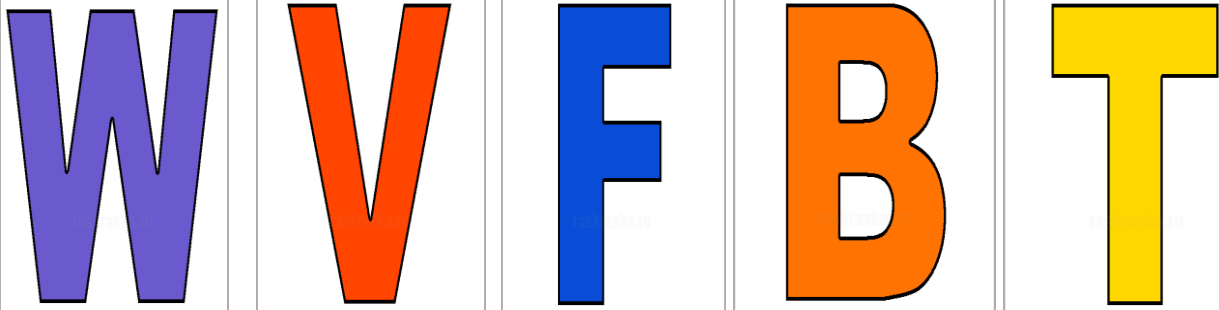
**Цель:** формирование орфографического навыка.

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

### Игра "Do You Know the ABC?"

**Цель:** контроль усвоения алфавита.

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



### Игра "Words"

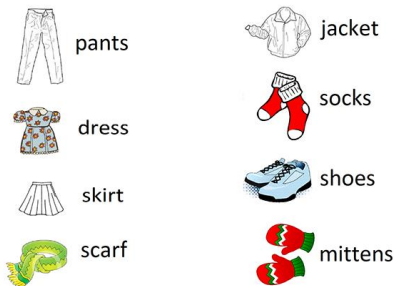
**Цель:** формирование навыка орфографической памяти.

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

### Игра "Where is the Letter?"

**Цель игры:** формирование навыка дифференциации звукобуквенных соответствий.

**Ход игры:** учитель пишет на доске несколько слов и предлагает обучающимся найти среди них три, в которых буква ... читается как ... . Выигрывает тот, кто быстрее это сделает.



### *Игра “ Taking Steps”*

**Цель:** контроль усвоения алфавита.

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

## Лексические игры



### Игра “Colours”

**Цель:** закрепление лексики по пройденным темам.

**Ход игры:** учитель ставит перед обучающимися задачу - назвать предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т. д. одного цвета. Например: A white dog.

### Игра “Make up a Word”

**Цель:** развитие навыков словообразования.

**Ход игры:** обучающимся предлагается список существительных. Надо подобрать к ним слово (общее для всех), чтобы получилось сложное существительное.

Например: Snow

Foot BALL

Basket

### Игра “Chain Word”

**Цель:** активизация употребления изученной лексики.

**Ход игры:** учитель называет слово, один обучающийся называет слово, начинающееся с последней буквы предыдущего и т. д.

Например: jump, play, yellow, white, eight, ten, nine....

### Игра “Do You Know the Animals?”

**Цель:** контроль усвоения лексики.

**Ход игры:** обучающиеся делятся на две команды. Представители от каждой команды по очереди произносят названия животных: a fox, a dog, a monkey, etc. Побеждает тот, кто последним назовет животное.

### Игра “A Shop”

**Цель:** активизация употребления изученной лексики.

**Ход игры:** на прилавке магазина разложены различные предметы одежды или еды, которые можно купить. Обучающиеся заходят в магазин, покупают то, что нужно.

*P1 : Good morning!*

*P2 : Good morning!*

*P1 : Have you a red blouse?*

*P2 : Yes, I have. Here it is.*

*P1 : Thank you very much.*

*P2 : Not at all.*

*P1 : Have you a warm scarf?*

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

*P1 : Good bye.*

*P2 : Good bye.*



### Игра “Help Pinocchio”

**Цель:** активизация употребления лексики в структурах “This is/ these are...”

**Ход игры:** в игре участвует весь класс. Обучающиеся выходят к доске по очереди. Учитель просит детей помочь Буратино собраться в школу.

Обучающиеся берут находящиеся на столе предметы, кратко описывают предметы, которые берут:

P1: This is a book. This is an English book. This is a very nice book. Затем складывают их в портфель.

### *Игра “The Most Interesting Story”*

**Цель:** активизация употребления лексики в речи.

**Ход игры:** обучающиеся делятся на 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.



### *Игра “An Unusual Flower”*

**Цель:** контроль усвоения лексики.

**Оборудование:** ромашки со съёмными разноцветными лепестками.

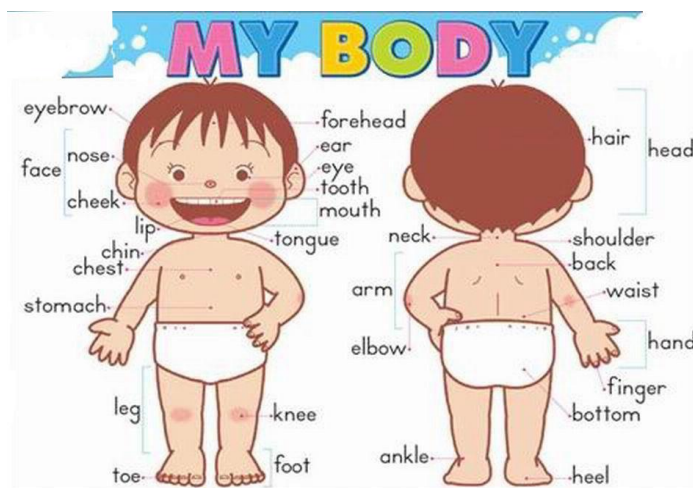
**Ход игры:** обучающиеся друг за другом по цепочке называют цвет лепестка. Если учащийся ошибся, все лепестки возвращаются на место и игра начинается сначала.



### Игра “Make up the Picture”

**Цель:** контроль усвоения лексики по теме “Parts of the Body”.

**Ход игры:** обучающиеся делятся на две команды. 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.)



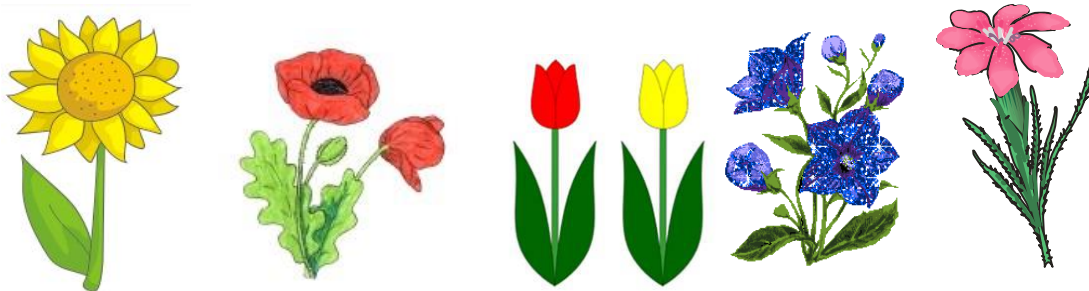
### Игра “Pick up the Bunch of Flowers”

**Цель:** контроль усвоения лексики по теме “Colours”.

**Оборудование:** живые или искусственные цветы или осенние листья.

**Ход игры:** учитель: « У каждого из вас, ребята, 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».

P1: This is a red flower. P2: This is a yellow flower. etc.







ЯРОСЛАВСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ  
КОЛЛЕДЖ

Государственное профессиональное образовательное  
автономное учреждение  
Ярославской области  
**Ярославский педагогический колледж**

## **Использование игр на уроках английского языка**

методическая разработка  
для учителей начальных классов

Выполнила:

Шастина Т.В.,

студентка специальности 44.02.04

Коррекционная педагогика в

начальном образовании, группа 25

Научный руководитель:

Соболева Т.А., преподаватель

немецкого языка

Ярославль, 2017

Данные методические рекомендации посвящены методике организации и проведения игр на уроках английского языка в начальной школе. Они могут оказать помощь учителям, работающим с младшими школьниками, психологически подготовить их к речевому общению, обеспечивая многократное повторение языкового материала. Методические рекомендации способны организовать тренировку учащихся в выборе нужного речевого варианта. Они могут быть использованы на уроках английского языка в начальной школе и на занятиях кружка английского языка.

Методические рекомендации будут способствовать воспитанию, становлению и развитию детских отношений, первоначальному осознанию нравственного смысла усваиваемых правил поведения, созданию доброжелательной атмосферы в группе детей, их умению бережно относиться к своим сверстникам, проявлять доброту и внимание.

**Разработчики:**

Шастина Татьяна Викторовна, студентка группы № 25 специальности 44.02.05. Коррекционная педагогика в начальном образовании ГПОАУ ЯО Ярославского педагогического колледжа,

**Рецензент:**

Соболева Т.А., преподаватель ГПОАУ ЯО Ярославского педагогического колледжа

## Содержание

Пояснительная записка .....	4
Игры на уроках английского языка .....	5
УМК «Enjoy English» Биболетова М.З. ....	11
Технологическая карта.....	11
Список литературы.....	20

## **Пояснительная записка**

Одной из актуальных проблем современной методики преподавания иностранных языков является организация обучения детей разных возрастов с помощью игр.

Актуальность данной методической разработки вызвана тем, что учебный процесс ставит задачу поиска средств поддержания интереса у учащихся к изучаемому материалу и активизации их деятельности на протяжении всего занятия. Эффективным средством решения этой задачи являются учебные игры, а одной из наиболее важных проблем преподавания иностранного языка является обучение устной речи, создающей условия для раскрытия коммуникативной функции языка и позволяющей приблизить процесс обучения к условиям реального обучения. Представленные рекомендации будут способствовать преодолению языкового барьера детей, вовлечению обучающихся в устную коммуникацию. Данные методические рекомендации помогут уместно использовать обучающие игры на разных этапах урока, будут способствовать развитию и поддержанию познавательного интереса обучающихся к изучению английского языка, произвольному заучиванию грамматических структур, снятию психологических барьеров при говорении. Они помогут учителю предусмотреть наиболее типичные ошибки и предупредить их, продумав предварительные упражнения на использование определенных структур, лексических единиц, которые затем будут использоваться в ролевой игре.

### **Ожидаемые результаты**

Данные методические рекомендации помогут учителям сделать процесс обучения английскому языку интересным и увлекательным, будут способствовать повышению мотивации детей к изучению языка.

Особенностью предлагаемой работы является то, что рекомендации помогут учителю глубже раскрыть личностный потенциал каждого ребенка и развить их социальный опыт.

## **Игры на уроках английского языка**

Обучающие игры помогают сделать процесс обучения английскому языку интересным и творческим, они снимают усталость детей. В любой вид деятельности на уроке английского языка можно внести элементы игры, и тогда даже самое скучное занятие приобретает увлекательную форму. Такие игры предназначены для формирования произносительных, лексических и грамматических навыков и тренировки употребления языковых явлений на этапе овладения иностранным языком.

Методическая типология игр для изучения английского разнообразна, так же как и их предназначение. В книге «**Обучающие игры на уроках английского языка**» М. Ф. Стронин выделяет две категории таких игр:

- «Подготовительные игры». Игры, которые способствуют формированию языковых навыков. В этот раздел входят: грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры. Автор считает, что без овладения грамматикой учащийся не сможет правильно оформлять свою речь.
- «Творческие игры». Они направлены на развитие речевых навыков, умения быстро реагировать, придумывать и использовать те или иные конструкции.

### **Подготовительные игры**

#### **Фонетические игры**

На начальном этапе обучения иностранному языку очень большое внимание уделяется правильному произношению звуков. Учебная цель фонетических игр состоит в том, чтобы дети правильно произносили и узнавали требуемые звуки в словах, отработка интонации. На начальном этапе обучения иностранному языку фонетические игры используются регулярно. В дальнейшем, фонетические игры проводятся на уровне слов, предложений, рифмовок, скороговорок, стихов, песен.

Игра «Go, my little pony, go!» (отработка звука [ou]).

**Пояснение:** Вы когда-нибудь видели пони? Конечно же, да. В Англии очень любят пони. Вот почему, когда маленькие англичане играют, они часто представляют, что играют с пони. Они даже придумали особый стишок, чтобы лошадка быстрее бежала: *Go, my little pony, go!*

*Go! Go! Go!*

*Go, my little pony, go!*

*Go! Go! Go! Gallop, pony, gallop, go!*

В данную игру можно играть с движениями, используя её в качестве физкультминутки.

См. Каталог [«Фонетические игры»](#).

### **Лексические игры**

Лексические игры ориентированы на помощь детям в овладении лексическим материалом. Целью данных игр является: помощь в приобретении и расширении словарного запаса, употребление лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке; знакомство ребенка с сочетаемостью слов, развитие речевой деятельности ребенка.

Игра: «Назови лишнее слово».

**Цель:** Умение классифицировать.

**Ход игры:** На доске пишется несколько слов (или показываются картинки), нужно назвать лишнее.

Пример1: potato, carrot, meat, beet, turnip, radish (vegetables).

Пример2: ice-cream, porridge, sausage, pig, apple.

См. Каталог [«Лексические игры»](#).

### **Грамматические игры**

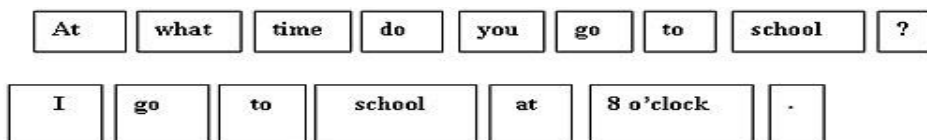
Основные цели грамматических игр: научить детей употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности; практически применять знания по грамматике, создать естественную ситуацию

для употребления грамматических конструкций в естественных ситуациях общения.

### Игра «Theatre»

**Цель:** тренировка образования утвердительной, вопросительной, отрицательной форм изученных времён.

**Ход игры:** класс делится на две команды. Каждому члену команд раздаются карточки – роли с составными частями предложения. С помощью этих “ролей” участники задают вопросы соперникам, соперники отвечают на них, выстраиваясь в ряд и образуя предложение (Верещагина И.Н, Притыкина Т.А. Английский язык III).



См. Каталог «[Грамматические игры](#)».

### **Орфографические игры**

Орфографические игры способствуют формированию и развитию речевых навыков. Основная цель этих игр - освоение правописания иностранных слов. Часть игр рассчитана на развитие памяти детей, другие - на воспроизведение орфографического образа слова.

### Игра «The Comb»

**Цель:** закрепление изученной лексики, развитие орфографических навыков.

**Ход игры:** класс делится на 2–3 команды. На доске для каждой команды пишется длинное слово. Представители команд по очереди подбегают к доске и пишут слова, начинающиеся с букв, составляющих первоначальное слово, по вертикали. Слова одной команды не должны повторяться. Выигрывает та команда, которая первой и правильно написала слова. Слова могут быть разных частей речи, главное, чтобы они были длиннее, чем слова соперников.

<b>m</b>	<b>a</b>	<b>r</b>	<b>a</b>	<b>t</b>	<b>h</b>	<b>o</b>	<b>n</b>
<b>o</b>	<b>n</b>	<b>a</b>	<b>u</b>	<b>u</b>	<b>o</b>	<b>r</b>	<b>o</b>
<b>t</b>	<b>i</b>	<b>b</b>	<b>g</b>	<b>e</b>	<b>l</b>	<b>a</b>	<b>v</b>
<b>h</b>	<b>m</b>	<b>b</b>	<b>u</b>	<b>s</b>	<b>i</b>	<b>n</b>	<b>e</b>
<b>e</b>	<b>a</b>	<b>i</b>	<b>s</b>	<b>d</b>	<b>d</b>	<b>g</b>	<b>m</b>
<b>r</b>	<b>l</b>	<b>t</b>	<b>t</b>	<b>a</b>	<b>a</b>	<b>e</b>	<b>b</b>
					<b>y</b>	<b>y</b>	<b>e</b>
							<b>r</b>

См. Каталог «[Орфографические игры](#)».

### Творческие игры

**Аудитивные игры.** Могут помочь достижению следующих целей аудирования: развивать слуховую реакцию и слуховую память, научить распознавать отдельные речевые образцы и сочетания слов в потоке речи, научить выделять главное в потоке информации.

#### Игра «Clap – Clap»

**Цель:** развитие навыков семантизации лексики на слух, развитие памяти.

**Ход игры:** учитель называет слова по изученной теме. Учащиеся должны делать хлопок после каждого слова. Если же называется слово из другой темы – хлопка нет (Верещагина И.Н, Притыкина Т.А. Английский язык II).

Игры и спорт (уроки 55–62):

Volleyball, basketball, hockey, tennis, leap – frog, grey bird, hide – and – seek...

Семья (уроки 10–18):

Grandmother, grandfather, uncle, teacher, sister, brother...

См. Каталог «[Аудитивные игры](#)».

**Диалогические игры.** Цель диалогических игр - развитие умений коммуникативного общения (умение запрашивать информацию, задавать вопросы, отвечать на вопросы, употреблять необходимые выражения, установленные нормами литературно-разговорного стиля речи (клише), выражать суждение по поводу реплики собеседника, согласие, несогласие, благодарность, приветствие и т. д.).

Обучение диалогической речи обучающихся начинается с их реагирования на реплику собеседника. Сначала учитель дает стимулирующие



реплики. Разнообразие реакций зависит от класса, от языковых средств, которыми они располагают, от индивидуальных особенностей детей. Затем стимулирующие реплики дают сами дети, а одноклассники реагируют на них. После того, как ученик научится без труда, в быстром темпе реагировать на стимул с помощью одной реплики, учитель показывает, как можно развернуть реагирующую реплику в короткое высказывание.

### Игра «Make a story»

**Цель:** формирование связного монологического или диалогического высказывания и активизация соответствующих навыков и умений.

**Ход игры:** каждый участник получает карточку с одним предложением из определённого рассказа. Ему не разрешается показывать его другим участникам или записывать – он должен его запомнить. На это даётся 2 минуты. Затем карточки собираются, и учитель читает рассказ. Играющие прослушивают его, а затем каждый из них в соответствии с логикой построения по очереди называют своё предложение. Верещагина И.Н, Притыкина Т.А. Английский язык III (Nature (уроки 91–93)).

Ролевая игра представляет собой упражнение для овладения навыками и умениями диалогической речи в условиях межличностного общения, так как ролевая игра представляет собой условное воспроизведение ее участниками реальной практической деятельности людей, создает условия реального общения.

См. Каталог [«Диалогические игры»](#),

**Монологические игры.** Цель монологических игр – формирование речевых умений, таких как: пересказ текста, описание, сообщение по заданной теме, составление рассказа.

На начальном этапе обучения английскому языку на первом месте стоит развитие монологических высказываний по картинкам, серии картинок после усвоения языкового материала в диалогической речи. Эти высказывания преследуют учебную цель: употребление изучаемого или ранее усвоенного материала (лексики, грамматических форм и синтаксических конструкций) в

самостоятельной связной речи с опорой на наглядно представленные предметы или лица, элементарные речевые ситуации. Так, после овладения речевыми образцами ответов на вопросы в диалогах обучающиеся делают собственное описание. Аналогичным образом строится элементарное монологическое высказывание-описание с опорой на картинку.

### Игра "Seasons"

**Цель:** формирование навыков описания по заданной теме.

**Ход игры:** учитель предлагает одному из обучающихся задумать какое-либо время года и описать его, не называя.

Например: "It is cold. It is white. I can ski. I skate. I throw snowballs.

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

Выигрывает тот, кто правильно назвал время года.

См. Каталог «[Монологические игры](#)».

**Алфавитные игры.** Цели алфавитных игр закрепление знания английского алфавита и формирование навыков орфографической памяти, составления слов из букв, дифференциации звукобуквенных соответствий.

Алфавитные игры можно использовать на уроках при изучении и активизации лексики, при обучении чтению, для активизации, закрепления и контроля усвоения английского алфавита.

См. Каталог «[Игры на знание алфавита](#)».

## УМК «Enjoy English» Биболетова М.З.

В УМК «Enjoy English» М. З. Биболетовой представлены ролевые игры почти в каждом разделе. Игры соответствуют возрасту учащихся, изучаемой теме (лексическому и грамматическому материалу), интересам учащихся. Например, во 2 классе в разделе «Welcome to our theatre» на уроке 28 можно применить обучающие игры для повторения материала и закрепления грамматических конструкций.

### Технологическая карта урока

<b>ПРЕДМЕТ</b>	Английский язык
<b>Ф.И.О.</b>	Шастина Татьяна Викторовна
<b>КЛАСС, ДАТА</b>	2
<b>ТЕМА УРОКА</b>	Незнайка в гостях у ребят
<b>РЕСУРСЫ</b>	Тематические картинки, учебник
<b>ТИП УРОКА</b>	Смешанный
<b>ЦЕЛЬ УРОКА</b>	Повторить и закрепить грамматические конструкции.
<b>ЗАДАЧИ УРОКА</b>	Обучающие
	Научить рассказывать о себе от имени сказочного героя, используя речевые образцы: I am, I have/haven't got, I can/can't;
	Научить вести диалог-расспрос, используя вопрос: Can you? ;
	Научить приглашать собеседника принять участие в совместной деятельности, используя речевой образец: Let's! ;
	Вспомнить и повторить модели предложений;
	Повторить буквы английского алфавита.
Развивающие	Развивать речемыслительные и познавательные способности.
Воспитательные	Воспитывать интерес к изучаемому языку;

**РЕЗУЛЬТАТЫ  
ОБУЧЕНИЯ**

Воспитывать культуру общения.

Предметные

Освоение начальных лингвистических представлений, необходимых для овладения на элементарном уровне устной и письменной речью на иностранном языке, расширение лингвистического кругозора;  
Приобретение начальных навыков общения в устной форме.

Метапредметные

Овладение умением осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации;  
Готовность слушать собеседника и вести диалог;

Личностные

Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;  
Принятие и освоение социальной роли обучающегося.

№п /п	Этап и его задачи	Деятельность воспитателя	Деятельность детей	Формируемые УУД
1.	<p><b>Самоопределение к деятельности.</b> <b>Цель:</b> создание условий для возникновения у обучающихся внутренней потребности включения в учебную деятельность. Время: 2 мин</p>	<p>Приветствие учащихся. Создание благоприятного настроения. Повторение приветствия – рифмовки «Good morning».</p>	<p>Приветствие учителя.</p>	<p><b>ЛУУД</b> - принятие своей роли ученика, соблюдение определенных правил поведения. <b>РУУД</b>- формируем волевую саморегуляцию, умение настроить себя на работу, контролировать</p>

				СВОЮ ГОТОВНОСТЬ К уроку. <b>КУУД</b> – умение вступать в мини-диалог.
<p>Учитель: Good morning, boys and girls!</p> <p>Учащиеся: Good morning, Tatyana Victorovna!</p> <p>Учитель: Good morning, good morning, Good morning to you, Good morning, good morning, I'm glad to see you.</p> <p>Учащиеся: We are glad to see you too.</p> <p>Учитель: Sit down, please! Ребята, к нам на урок пришел Незнайка. Почему этого персонажа называют Незнайкой? У него много вопросов к вам, он такой любопытный.</p>				
2.	<b>Актуализация опорных знаний.</b> <b>Пробное действие.</b> Цель: повторение ранее изученного материала. Время: 5 мин	Учитель обращает внимание учащихся на карточки с транскрипционными значками, которые выставлены на наборном полотне. Учитель предлагает ученикам составить слова из звуков, которые выставлены на наборном полотне.	Дети по одному называют соответствующие звуки. Учащиеся делятся на три группы; ученики первого ряда составляют слова из звуков первого столбика, ученики второго ряда – из звуков второго столбика, ученики третьего ряда – из звуков третьего столбика. Затем дети придумывают предложения с составленными словами.	<b>РУУД</b> – умение сохранять учебную цель, осуществление контроля своих действий <b>ПУУД</b> - умение структурировать свои знания по определенной теме, ориентироваться в системе своих знаний. <b>КУУД</b> – умение слушать и понимать

				речь других ЛУУД – формирование интереса к иностранному языку.
--	--	--	--	---

Уч-ль: Ребята, когда Незнайка последний раз приходил к нам на урок, он часто путал английские звуки. Но он много занимался и теперь почти не делает ошибок. Look at the blackboard and sound the symbols.

[e]	[ei]	[b]
[t]	[s]	[t]
[r]	[k]	[i]
[n]	[t]	[r]
[s]		[æ]

Уч-ль: Good, children! Незнайка спрятал в этих столбиках слова. Постарайтесь отгадать, какие слова загадал Незнайка.

Уч-ся: Tennis, skate, rabbit.

Уч-ль: Very good! And now make up sentences with these words. Вы можете придумать разные предложения – и вопросительные, и утвердительные; чем больше, тем лучше.

Уч-ся: I like to play tennis. Can you play tennis? My brother can't play tennis.

Уч-ль: Well done! Вот, оказывается, сколько предложений можно составить!

3.	<p><b>Построения проекта коррекции выявленных затруднений.</b> Цель: выявление места затруднения в деятельности. Фиксирование во внешней речи причины затруднения.</p>	<p>Организует игру «Любопытный Незнайка». Учитель помогает Незнайке, наводит на новые вопросы.</p> <p>Учитель выводит на доску изображение с шифром из упр. 2 (учебник, с.49).</p>	<p>Один из учеников исполняет роль Незнайки, который задает всевозможные вопросы по картинке.</p> <p>Выполняют упр. 2.</p>	<p><b>ПУУД</b> - умение действовать по образцу. <b>РУУД</b> – самоконтроль, оценка и коррекция, формирование эмоциональной устойчивости к стрессам, умение адекватно реагировать.</p>
----	--	--	--	---

	<p>Формулирование цели урока. Составление плана коррекции выявленных затруднений. Время: 26 мин</p>	<p>Учитель организует игру «Сделаем вместе». Предлагает выполнить упр. 4 (учебник, с.50) подобно игре.</p> <p>Учитель вывешивает на доске картинки по теме «Спорт и спортивные игры».</p>	<p>Ученики, используя речевой образец Let's..., по очереди выходят к доске и приглашают своих одноклассников поиграть в спортивные игры и выполнить какое-либо движение: "Let's play football. Let's run" и т.д. Выполняют упр.4.</p> <p>Ученики зачитывают вслух задание из упр. 3 с. 50. Модели обсуждаются всем классом. Учащиеся делятся на пары и разыгрывают диалог.</p>	<p><b>ЛУУД</b>– развитие самостоятельности оценка своих достижений.</p>
--	---	---	--	---

Уч-ль: Ребята, у нас есть картинки с изображением сказочных героев. Давайте покажем их Незнайке, и он спросит все, что ему интересно узнать об этих героях.

Уч-ся: What is her name?

Is she six?

Can she run?

Can she count?

Has she got a dog?

Уч-ся: Her name is Malvina.

Yes, she is six.

Yes, she can run.

Yes, she can count.

Yes, she has got a dog.

Уч-ль: Ребята, сегодня Незнайка получил непонятное письмо. Вместо слов в письме какие-то геометрические фигуры. Let's help him. Давайте поможем Незнайке. What does the first sentence mean? Как вы думаете, что зашифровано в первом предложении?

Уч-ся: I am Tricky.

Уч-ся: А в остальных предложениях?

Уч-ся: I am 8. I have got a mother and a father. I haven't got a brother. I can play football (basketball, etc), I can't fly.



Уч-ль: It's time to have a rest. Invite your friends to play with you. Пригласите своих друзей поиграть в спортивные игры вместе с вами.

Уч-ль: Сейчас подобно нашей игре сделайте упр. 4 на стр. 50 в парах.



4. Ты с друзьями оказался в волшебном лесу.  
Предложи им поиграть в разные игры.  
Например: Let's play badminton.  
(Давайте поиграем в бадминтон.)



Уч-ль: Let's read the task of exercise 3, page 50. You will act out the dialogue. One of you will be Tim and his partner will be Tom.  
Ask each other about sports and games. Look at the model of the sentences in exercise 3, page 50.

3. Разыграй с одноклассником беседу Тима и Тома, которые расспрашивают друг друга о спортивных увлечениях.  
Используй модели:

Уч-ся: - Hi, Helen!

- Hi, Mike!

- Can you run and jump?

- Yes, I can. Can you swim?

- Yes, I can. Can you play football?

- No, I can't. Can you play tennis?

- No, I can't. Bye, Helen.

- Bye, Mike.				
4.	<b>Закрепление.</b> Цель: закрепление обучающимися способов действий при решении заданий на повторение. Время: 6 – 10 мин	Организует игры на повторение изученных букв английского алфавита.	Играют и выполняют задания.	<b>ПУУД</b> -умение действовать по образцу. <b>РУДД</b> – самоконтроль, оценка и коррекция, формирование эмоциональной устойчивости к стрессам умение адекватно реагировать <b>ЛУУД</b> – развитие самостоятельности оценка своих достижений
Уч-ль: Сегодня Незнайка проведет с вами несколько игр, чтобы вспомнить английский алфавит и изученные слова. Игра «Английский алфавит». Встаем все в круг. Передавая мяч по кругу, нужно называть буквы алфавита. Кто не смог назвать сразу, выходит из игры. Вы можете называть буквы как в алфавитном порядке, так и вразброс. Уч-ся: - A, G, L ... Уч-ль: Следующая игра «Снежный ком». Вы должны назвать одну букву (например, Сс), следующий называет две буквы (Сс, Рр) и т.д. Уч-ся: - Hh - Hh, Uu - Hh, Uu, Mm ...				
5.	<b>Рефлексия деятельности.</b> Цель: оценивание обучающимися собственной учебной деятельности.	Учитель подводит итоги урока и предлагает детям рассказать стихотворение для прощания. Задаёт домашнее задание.	Записывают домашнее задание. Читаю стихотворение.	<b>ЛУУД</b> – осознание важности учения, важности данного знания. <b>ПУУД</b> - умение

	Время: 2 мин			ориентироваться в своей системе знаний
<p>Уч-ль: Записываем домашнее задание: рабочая тетрадь упр. 1 и 2 (lesson 28, с.24). Our time is over. Thank you for your work.          Neznyaika likes you and he will visit us soon. Stand up, please.          Уч-ся: Mind the clock          And keep the rule:          Try to come          In time to school.          Уч-ль: The bell has gone. Goodbye, boys and girls!          Уч-ся: Goodbye, Tatyana Viktorovna!</p>				

## Список литературы

1. Арзамасцева, Н.И. Организация и использование игр при формировании у учащихся иноязычных грамматических навыков: учебно-методическое пособие / Н.И. Арзамасцева, О.А., Игнатова. - Йошкар-Ола: МГПИ им. Н.К. Крупской, 2007. - 28 с.
2. Белкина, М.Ю. Задания для совершенствования фонетических навыков: (из опыта школы) / М.Ю. Белкина // Иностранные языки в школе. - 2006. - №5.
3. Биболетова, М.З. Enjoy English для 2 класса: Учебник / М.З Биболетова, О.А Денисенко, Н,Н Трубанева. – М.: Титул, 2014. – 128 с.
4. Дзюина, Е.В. Поурочные разработки по английскому языку. 2 класс / Е.В Дзюина. – 2-е изд., перераб. – М.: ВАКО, 2014. – 265 с.
5. Иванцова, Т.Ю. Игры на английском языке / Т.Ю.Иванцова // Иностранные языки в школе. - 2008. - №4.
6. Колесникова, И.Е. Игры на уроке английского языка: пособие для учителя. / И.Е. Колесникова. – Минск: Народная Асвета, - 1990. – 120 с.
7. Комаров, А.С. Игры и пьесы в обучении английскому языку / А.С. Комаров. – Ростов-на-Дону: Феникс, - 2007. – 222 с.
8. Коньшева, А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку / А.В. Коньшева. – СПб.: КАРО, Мн.: Четыре четверти, 2006. – 192 с.
9. Коптелова, И.Е. Игры со словами / И.Е Коптелова // Иностранные языки в школе. – 2003. - № 1.
10. Стронин, М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М.Ф Стронин. – М.: Просвещение, 1984. – 112 с.

## Монологические игры



### Игра "Last Word Chain"

**Цель:** развитие навыков монологической речи, навыков построения логически связного высказывания.

**Ход игры:** для начала игры учитель произносит первое предложение. Следующий ученик должен придумать предложение, которое начиналось бы с последнего слова предыдущего предложения. Если ученик затрудняется, он пропускает ход, и ход переходит к следующему ученику

Например:

*T: I have got a cat.*

*P1: The cat is grey.*

*P2: The grey cat is under the chair.*

*P3: The chair is near the table.*

*P4: The table is in the room.*



### Игра "At the Zoo"

**Цель игры:** закрепление изученной лексики по теме "Animals", развитие навыков построения логически связного высказывания.

**Ход игры:** учитель раздает учащимся маски животных, которые живут в зоопарке. Один обучающийся получает роль животного, которое привезли в зоопарк недавно. Остальные животные должны с ним познакомиться и рассказать о себе с опорой на следующие вопросы:

1. *Who are you?*
2. *What is your name?*
3. *Where are you from?*
4. *What colour are you?*
5. *What do you eat and drink?*
6. *What do/don't you like to do?*



### Игра “What`s the Difference?”

**Цель:** развитие навыков построения логически связного высказывания.

**Ход игры:** учитель показывает обучающимся изображения двух животных, например, львов, и предлагает найти отличия и даже пофантазировать.

*T: What`s the difference between these two lions?*

*P1: This lion is fat (strong, wicked, big, bad, brave) and this lion is thin (weak, kind, small, good, cowardly).* Затем обучающиеся должны описать по картинке каждого льва.



### Игра “Designers and Architects”

**Цель:** развитие навыков монологической речи.

**Ход игры:** получив красные и синие карточки, группа делится на две команды «архитекторов» и «дизайнеров». «Архитекторы» получают задание нарисовать план квартиры и рассказать по плану о квартире. «Дизайнеры», используя изученную лексику, должны меблировать комнаты этой квартиры и рассказать о них. Обучающиеся заранее договариваются, сколько комнат будет в квартире и какие это будут комнаты.

## Орфографические игры



### Игра "A Letter Ladder."

**Цель:** тренировка в написании слов.

**Ход игры:** учитель пишет на доске короткое слово. Следующее, написанное под ним слово должно быть длиннее на одну букву. При этом в каждом последующем слове разрешается заменять любые буквы, кроме первой.

*He*

*Her*

*Here*

*Heart*

### Игра "Animals."

**Цель игры:** тренировка в написании слов.

**Ход игры:** Животные и птицы, живущие в лесах и зоопарках, спрятались среди этих букв. Внимательно посмотрите и найдите их: слон, лиса, крокодил, козёл, осёл, бык, курица, петух, гусь, обезьяна, медведь, собака, кошка, овца.

*AWOLFRELKKSBTM*

*OWLRPARROTYBGFQ*

*ZLAGODONKEYVESD*

*UNOTOXWIPZDEERU*

*DELEPHANTSTORKLE*

*NOCKCOCKHENBEARE*

*BLUEGODSEMONKEY*

*MORDOGSASHEEP*

*TAPIDELMTIGEROWR*

*AGADIMFOXOHARE*

*GOOSEDECATGOATFD*

*SROANTELOPEAIWS*



### Игра "The Special Letter"

**Цель игры:** формирование навыка осознания места буквы в слове.

**Ход игры:** Обучаемым раздаются карточки, и предлагается написать как можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном месте. Use the letter "i", make a word. The letter "i" should be the second letter in the words (kite, light, pin, fight, right).

### Игра "Word Composers"

**Цель игры:** написание слов из заданных слов.

**Ход игры:** Учитель пишет на доске слово, например representative. Обучающиеся должны составить новые слова из букв данного слова: present, nest, tea, test, part, art, sir etc. Выигрывает предложивший последнее слово.

### Игра "The Picture"

**Цель игры:** проверка усвоения орфографии изученного материала.

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





### Игра “Riddles”

**Цель игры:** проверка усвоения орфографии изученного лексического материала.

**Ход игры:** учитель (ведущий) загадывает загадку. Игроки двух команд по очереди пишут ответы на доске. Выигрывает команда, у которой меньше ошибок.

*Over the head and under the hat. (hair)*

*It run all day but never runs away. (clock)*

## Фонетические игры



### Игра «Кто быстрее?»

**Цель:** формирование и совершенствование навыков установления звуко-буквенных соответствий и значений слов на слух

**Ход игры:** обучаемым раздаются карточки, на которых в первой колонке приводятся слова на иностранном языке, во второй – их транскрипция, в третьей – перевод слов на русский язык. Слова на иностранном языке пронумерованы по порядку следования. Каждый обучаемый должен, как только преподаватель произносит то или иное слово, поставить его номер рядом с соответствующими транскрипцией и переводом на русский язык (или соединить все три соответствия непрерывной чертой). Выигрывает тот, кто быстрее и качественнее установит соответствия между иноязычным словом, транскрипцией и переводом.

### Игра “ An Old Black Crow”

**Цель:** постановка правильной артикуляции звука [k]

**Ход игры:** обучающиеся изображают старую черную ворону, читают стихотворение, проговаривая правильно звуки: *An old black crow flew into a tree.*

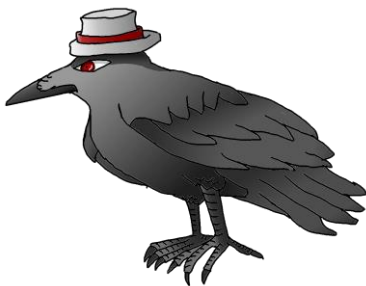
«Caw, caw, caw!»

*And what do you think that he could see?*

«Caw, caw, caw!»

*He saw the sun shines on the lake.*

«Caw, caw, caw!»



### Игра “Playing Airplane” [v]

**Цель:** постановка правильной артикуляции звука [v].

**Ход игры:** учитель обращается к обучающимся: « Вы когда-нибудь играли в «самолётик»? Наверное, вы расправляли руки, словно крылья, слегка наклонялись вперёд – и вот вы уже летите. Маленькие англичане тоже любят играть в эту игру. Но вместо звука [ж], они говорят звук [v]. давайте поиграем в «английский» самолётик».

*The plane is travelling up in the sky*

v v v – v v v – v v v.

*Moving so fast and ever so high*

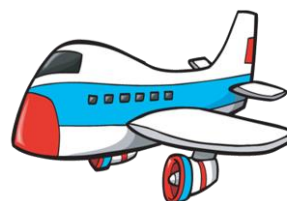
v v v – v v v – v v v.

*Over the land and over the sea*

v v v – v v v – v v v.

*But we always come back in time for tea*

v v v – v v v – v v v.



В данную игру можно играть с движениями, используя её в качестве физкультминутки. Стих может говорить только учитель, а ученики произносить звук [v], но в более подготовленных группах стих могут выучить все ученики.

### Игра “Find a Rhyme”

**Цель:** постановка правильной артикуляции звуков.

**Ход игры:** учитель произносит слово, а дети должны найти к нему рифму. Необходимо иметь набор картинок с предметами, которые могли бы рифмоваться:

1) *doll-ball dog-frog*

*snake-cake clock-cock*

*bee-tree see-we*

*mouse - house toy-boy*

2) *1 and 2, and 3, and 4,*

*We are sitting on the floor;*

*We are playing with the ball*

*And a pretty little doll*

*(a frog-a dog, a box-a fox, a car-a star)*

### Игра “Monkey Talk” [ð]

**Цель:** постановка правильной артикуляции звука [ð].

**Ход игры:** учитель обращается к обучающимся: « Мне кажется, что вы все очень хорошо можете изображать маленьких обезьянок – как они строят рожицы, как они болтают. Обезьянки в английском зоопарке разговаривают по-английски. И когда они произносят звук [ð] они очень стараются – так стараются, что показывают посетителям свои язычки. Рассерженная обезьянка на всех кричит: «They, they, they», а учёная обезьянка разговаривает как поэт: «Thee, Thee, Thee».

*Little monkey in the tree  
This is what he says to me,  
“They, they, they  
Thee, thee, thee”.*



### Игра “The Funny Little Clown”

**Цель:** постановка правильной артикуляции звуков: [ i: ], [o], [u:].

**Ход игры:** обучающиеся изображают клоуна, читают стихотворение, проговаривая правильно звуки.

*I am a funny little clown.  
I say, « Ah - oo - ee - oo».  
My mouth is open wide  
When I say, «Ah, ah, ah.»  
I draw my lips far back  
When I say «Ee, ee, ee.»  
My lips are very round  
When I say, «Oo, oo, oo.»  
«Ah - oo - ee - oo,  
«Ah - oo - ee - oo.»  
I am a funny little clown.*



### Игра "Little Sleepy Head"

**Цель:** постановка правильной артикуляции звука [o:].

**Ход игры:** обучающиеся изображают соню, который постоянно зевает читают стихотворение, проговаривая правильно звуки.

*They call me Little Sleepy Head!*

*I yawn at work, I yawn at play!*

*I yawn and yawn and yawn all day*

*Then take my sleepy yawns to bed!*

*That's why they call me Sleepy Head.*

Положение губ при произнесении звука [o:] наглядно демонстрируется в слове yawn.

### Игра "Little Brown Rabbit"

**Цель:** постановка правильной артикуляции звуков [h] и [p].

**Ход игры:** teacher: Children, can you show how the rabbit hops? Yes. Let one of you hop like a rabbit and we will say «Hippity hop», but let us say it very softly.

*Little brown rabbit went hippity hop,*

*Hippity hop, hippity hop.*

*Into the garden without any stop,*

*Hippity hop, hippity hop.*

*He ate for supper a fresh carrot top,*

*Hippity hop, hippity hop.*

*Then home went the rabbit without any stop,*

*Hippity hop, hippity hop.*



### Игра “Little Kitty”

**Цель:** постановка правильной артикуляции звуков [æ], [l]

**Ход игры:** дети поют песню «Little Kitty».

*Little Kitty laps her milk,*

*Lap, lap, lap.*

*Her tongue goes out,*

*Her tongue goes in,*

*Lap, lap, lap.*

*Little Kitty (lap) likes her milk,*

(повторение последних строк).



### Игра “Wow-wow-wow!”

**Цель:** постановка правильной артикуляции звука [w].

**Ход игры:** учитель разучивает с обучающимися стихотворение.

*There is a nice little dog,*

*But But nobody takes him.*

*«Wow-wow-wow!»*

*Nobody takes him.*

*There is a nice little dog,*

*I want to take him,*

*«Wow-wow-wow!»*

*I want to take him.*

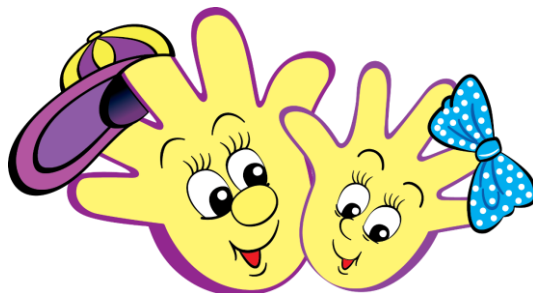


### Игра “Step and Dap”

**Цель:** освоение явления аспирации звуков [ t ], [ d ] и оглушения конечного [d].

**Ход игры:** стишок исполняется хором. Ведущий выполняет те движения, о которых говорят дети. Или дети все вместе выполняют движения.

1. *Step-step, dap-dap,  
Turn yourself around  
And then you dap, dap, dap.*
2. *Bend and dap-dap.*
3. *Hands up, dap-dap.*
4. *Hands out, dap-dap.*
5. *Hands down, dap-dap.*



### Игра “The Kangaroo”

**Цель:** постановка правильной артикуляции звуков [ d ], [ r ].

**Ход игры:** учитель разучивает с обучающимися стихотворение. Повторяя стихотворение, дети изображают движение животного, при этом четко произнося звуки [d ],[r].

- Come with me to the zoo, zoo, zoo.  
To see the kangaroo, zoo, zoo;  
Watch him walk with a kangaroo  
Jump, jump, jump!  
As he goes along with a  
Bump, bump, bump.*



### Игра “A Guest”

**Цель:** контроль навыков произношения английских звуков.

**Ход игры:** учитель представляет обучающимся гостя. 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.



### Игра “Who Has the Best Hearing ?”

**Цель:** контроль усвоения английских звуков.

**Ход игры:** учитель говорит обучающимся: «Сейчас я буду произносить русские и английские звуки. Ваша задача - узнать английские звуки и поднять руку, как только вы услышите один из них. Когда вы услышите русский звук, руку поднимать не следует».

Те учащиеся, которые ошибаются, выбывают из игры. Выигрывает та команда, в которой к концу игры осталось больше учеников.



### *Игра “Who Knows the Symbols for the Sounds Best?”*

**Цель:** контроль усвоения английских звуков.

**Ход игры:** учитель произносит английские звуки, а ребята показывают соответствующие транскрипционные значки. Можно видоизменять условия игры: учитель показывает транскрипционные значки, а вызванные ученики произносят соответствующий гласный звук или слово, содержащее данный звук.

