

МБОУ Гимназия №3  
городского округа город Шарья

# Методический сборник игр по английскому языку.

*В сборнике представлены игры по иностранному языку, которые могут быть использованы учителями-предметниками в процессе обучения. Игры включают в себя развивающую технологию обучения, способствующую более прочному усвоению материала урока, а процесс обучения становится интересным и увлекательным.*

Составитель:  
учитель английского языка  
Курочкина Оксана Анатольевна

2014 год

## Содержание:

1. Фонетические игры.....	3
2. Орфографические игры.....	4
3. Игры для работы с алфавитом.....	5
4. Грамматические игры.....	7
5. Игры на внимание.....	12
6. Подвижные игры.....	13

## **Фонетические игры**

### **1. 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.

### **2. 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.

### **3. 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 звука 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.

#### **4. Какое слово звучит?**

Цель: формирование навыка установления адекватных звуко-буквенных соответствий.

Ход игры: обучаемым предлагается набор из 10—20 слов. Преподаватель начинает читать с определенной скоростью слова в произвольной последовательности. Обучаемые должны сделать следующее:

Вариант 1. Найти в списке слов произнесенные преподавателем и поставить рядом с каждым из них порядковый номер по мере их произнесения преподавателем.

Вариант 2. Отметить в списке только те слова, которые были произнесены преподавателем.

Вариант 3. Записать на слух слова, которых нет в списке, и попытаться найти их в словаре, и, если они неизвестны обучаемым, выписать их значения, установить, имелись ли орфографические ошибки при их записи.

Выигрывает тот, кто наиболее качественно выполнил задание.

#### **5. Кто быстрее?**

Цель: формирование и совершенствование навыков установления звукобуквенных 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.

#### **6. Кто правильнее читает?**

Цель: формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

Ход игры: на доске записывается небольшое стихотворение или отрывок из него (считалка, скороговорка). Преподаватель читает и объясняет значение слов, предложений, обращает внимание на трудности произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается обучаемыми. После этого даются две-три минуты для заучивания наизусть. Текст на доске закрывается, и обучаемые должны прочитать его наизусть. От каждой команды выделяются два-три чтеца. За безошибочное чтение начисляются очки; за каждую ошибку снимается одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

### **Орфографические игры**

#### **1. Буквы рассыпались.**

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.

## **2. Дежурная буква.**

Цель: 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. Например, преподаватель говорит: «Сегодня у нас дежурит буква «о», она стоит на первом месте. Кто напишет больше слов, в которых буква «о» стоит на первом месте?». Время выполнения задания (3—5 минут)

## **3. Из двух — третье.**

Цель: формирование словообразовательных и орфографических навыков.

Ход игры: эта игра по смыслу очень близка к отгадыванию шарад. Поэтому приведенные в ее описании слова можно использовать и для игры в шарады. Подбираются сложные существительные, которые можно разделить на две части, причем каждое из них может быть самостоятельным словом. Слова пишутся на листках бумаги и раздаются участникам игры. Каждый должен отыскать себе партнера, у которого на листке написана вторая часть слова. Выигрывает пара, которая сделает это быстрее других.

## **4. Пары слов.**

Цель: развитие орфографических навыков.

Ход игры: играющим сообщается, что эту игру изобрел Льюис Кэрролл, автор книги «Алиса в стране чудес». На листе бумаги пишется любое короткое слово. Ниже на том же листе пишется другое слово с точно таким же числом букв. Играющие должны постепенно превратить верхнее слово в нижнее. Для этого сначала нужно придумать другое слово, которое пишется так же, как первое исключением одной-двух букв, и написать его первым словом. Затем точно так же это слово превращается в другое. Каждый раз можно изменить только одну-две буквы. Нужно продолжать до тех пор, пока не получится такое слово, которое можно изменением одной буквы превратить в нижнее слово.

Например: англ. score      spell

scare      spoil

scale      Spain

whale      train

while      grain

smile      grape

smell      graze

## **5 Телеграммы.**

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 так далее.

Можно усложнить игру так, чтобы каждый придумывал несколько телеграмм.

## **6. Вставь букву.**

Цель: проверка усвоения орфографии в пределах изученного лексического материала.

Ход игры: образуются две команды. Доска разделена на две части. Для каждой команды записаны слова, в каждом из которых пропущена буква. Представители команд поочередно выходят к доске, вставляют пропущенную букву и читают слово. Например: англ. с...t, a...d, a...m, p...n, r...d, с...г, s...t, г...n, t...n, o...d, t...a, l...g, h...n, h...r, h...s, f...x, e...g, e...t, b...d. (cat, and, arm, pen, red, car, sit, ran, ten, old, tea, leg, hen, her, his, fox, egg, eat, bed).

### **7. Картинка.**

Цель: проверка усвоения орфографии изученного лексического 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.

### **8. 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.

## **Игры для работы с алфавитом**

### **1. 5 карточек.**

Цель: контроль усвоения алфавита.

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

### **2. Кто быстрее?**

Цель: контроль усвоения алфавита.

Ход игры: обучаемым раздаются 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 поднимают и показывают остальным. Запоздавший участник игры не имеет права поднять карточку. Преподаватель проходит между рядами и собирает карточки. Выигрывает тот, кто быстрее других остается без карточек.

### **3. 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.

### **4. На одну букву.**

Цель: формирование навыка подбора лексики по словарному или орфографическому 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 последний слово с этой буквой.

### **5. Слова с определенной буквой.**

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 слов.

### **6. Испорченная пишущая машинка.**

Цель: формирование орфографического навыка.

Ход игры: преподаватель распределяет все буквы алфавита между обучаемыми. 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 преподавателем на карточках, а затем произносимые вслух. Побеждает тот, кто сделает меньше ошибок.

### **7. Буквы — карточки.**

Цель: формирование навыка соотнесения орфографических знаков с лексическими значениями.

Ход игры: обучаемым даются 3—4 карточки с прописными и строчными буквами.

Вариант 1. Преподаватель показывает картинки и называет изображенные на них предметы на иностранном языке, а обучаемые поднимают карточки с первой буквой названного слова. Проходя между рядами, преподаватель собирает карточки с правильными ответами. Выигрывает тот, кто раньше других остается без карточек. Можно усложнить игру: преподаватель показывает картинки молча, а учащиеся называют их вслух, а затем поднимают нужную карточку с буквой.

Вариант 2. Обучаемым даются 3—4 карточки с картинками, на которых изображены известные предметы. Преподаватель показывает букву и произносит шук, а обучаемые должны показать карточки, на которых изображены предметы, начинающиеся с этой буквы, и назвать эти предметы на иностранном языке. Итог игры подводится так же, как и в варианте 1.

Вариант 3. Можно показывать буквы молча или называть буквы, не показывая их, что усложнит игру. За правильный ответ начисляется очко. Выигрывает тот, кто набрал большее количество очков.

### **8. Алфавит-словарь.**

Цель: формирование навыка составления слов из букв.

Ход игры: для игры следует подготовить примерно 100 карточек с буквами (например, по 10 с буквами а, е, і; по 1 с буквами j, q, z, x; по 5 с буквами n, t и по 4 карточки с заглавными буквами А, В, Р, К, N, L).

Преподаватель раздает обучаемым по несколько карточек. Обучаемый, у которого на карточке есть заглавная буква А, начинает игру. Он выходит к доске, и, держа карточку так, чтобы видели все, называет букву. За ним выходит его сосед по парте с буквой, которая может быть продолжением слова. Если у него нет подходящей буквы, то слово должен продолжить обучаемый, сидящий за следующей партой, и т. д.

Тот, кто закончит слово, прочитает его и получает право начать другое слово. И использованные карточки возвращаются преподавателю. Выигрывает тот, кто принял участие в составлении наибольшего количества слов.

Темп игры должен быть быстрым. Игру можно усложнить, давая задание составить существительные с определением.

### **9. Где буква?**

Цель: формирование навыка дифференциации звукобуквенных соответствий.  
Ход игры: преподаватель пишет на доске несколько слов и предлагает обучаемым найти в них три, в которых буква ... читается как ... . Выигрывает тот, кто быстрее это сделает.

## **Грамматические игры**

### **1. Модальные глаголы.**

Цель: автоматизация употребления модальных глаголов в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. Одна команда придумывает предложение с заданным модальным глаголом. Другая команда должна отгадать это предложение. С этой целью задаются вопросы типа: Можете ли вы ..? Должны ли вы ...? Затем это же задание выполняет вторая команда, и игра продолжается.

### **2. Изображение действия.**

Цель: автоматизация употребления глаголов в устной речи.

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

### **3. Игра в мяч.**

Цель: автоматизация употребления форм глагола в устной речи.

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 очко. Побеждает команда, набравшая наименьшее количество штрафных очков.

### **4. Кубики.**

Цель: автоматизация употребления конструкции в устной речи.

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.

### **5. Подарки.**

Цель: закрепление лексики по теме, автоматизация употребления изученных глаголов в будущем времени в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. На доске записываются два ряда слов: 1) наименование подарка, 2) список глаголов. Играющие должны сказать, используя при этом глаголы из списка, что они будут делать с подарками, полученными в день рождения. Каждый участник игры придумывает по одному предложению. Выигрывает команда, которая быстрее справится с заданием и составит предложения без ошибок.

### **6. Повторение существительных по картам.**

Карта: лист плотной бумаги (размер 20 на 30 см). на ней рисуют 6-8 картинок по темам: Школьные предметы, Животные, Одежда.

В 5-6 классах эта игра имеет особенно большое значение. Картинки помогают

учащимся вспомнить слова и задать соответствующие вопросы.

Игра проходит по рядам. Учитель задает вопрос учащемуся из 1-го ряда: What is the English for ...?

Учащиеся должны ответить на вопрос и задать следующий вопрос учащемуся своего ряда, используя картинку, изображенную на карте. Ученик сначала задает вопрос, потом называет фамилию другого учащегося. Если отвечающий неправильно назовет предмет или не ответит на вопрос, то вопрос задается учащемуся 2-го ряда, и т.д. Учитель ведет учет слов.

По картинке можно спрашивать учащихся, отвечающих у доски. Отвечающий либо сам называет все предметы, изображенные на карте, а класс поправляет его ошибки, либо отвечает на вопросы класса.

Таким же образом, т.е. путем соревнования двух рядов, можно провести повторение английских имен, названий стран, городов и т.д. Учитель отмечает, какой ряд лучше знает слова.

## **7. Слова на одну букву.**

Играющим предлагается написать как можно больше слов, начинающихся с одной и той же буквы.

Например:

Ten, tree, tie, table, tram, two, twenty, etc.

Cap, car, cat, cry, can, cake, chair, camp.

По истечении заранее намеченного срока (3-5 минут) запись слов прекращается. Участник игры, у которого записано наибольшее количество слов, читает вслух свои слова. Выигрывает тот, у кого остается больше не вычеркнутых слов.

Вариант игры. Написание односложных слов на скорость.

Победителем в этой игре будет тот, кто быстрее других за установленное время (2-5 минут) напишет наибольшее количество односложных слов, начинающихся с одной и той же буквы.

Пример: car, car etc.

## **8. «Кто быстрее?». (Игра-матч)**

Участники игры делятся на две группы. Члены каждой группы должны написать слова на какую-либо тему, например: *школа*. Группа, записавшая наибольшее количество слов выигрывает. Пример: school.

Pencil, pen, desk, bag, map, note-book, book, blackboard ...

## **9. «Буква к букве».**

Один из играющих начинает игру, написав любую букву на листе бумаги. Второй играющий прибавляет к этой букве еще одну и т.д. прибавлять буквы можно как с левой стороны, так и справа. Можно вставлять буквы между написанными буквами (для этого необходимо оставлять между буквами большие расстояния).

Цель игры – составить слово, затем прочитать его и перевести. За время игры составляется несколько слов.

Играющему засчитывается столько очков, сколько букв в слове, которое он закончит. Выигрывает тот, кто раньше других наберет число очков, обусловленное перед началом игры.

## **10. «Пропущенные буквы».**

Играющие вставляют в слова пропущенные буквы. Выигрывает написавший наибольшее количество правильных слов. Можно брать целые предложения.

Например, учитель пишет новогоднее пожелание: A happy New Year to you, children!, пропустив в составляющих его слова несколько букв. Участники игры должны дописать недостающие буквы.

Можно подобрать ряд слов, в которых совпадают первые и последние буквы. В этом случае слова удобно писать одно под другим.

S				t
S				t
S				t
S				t
S				t
S				t

(shirt, skirt, start, short, sweet, sport)

### 11. «Допишите букву».

Дано слово без начальной или конечной буквы. Задача – дописать букву, чтобы получилось слово.

Вариант игры. Можно составить ряд слов с одинаковыми буквами, кроме начальных. Слова пишутся один под другим.

	e	a	r
	e	a	r
	e	a	r
	e	a	r
	e	a	r
	e	a	r

(near, bear, hear, year, wear, dear)

### 12. «Сквозные буквы».

Задача – написать слова по заданной сквозной букве. Играющие договариваются, какую букву считать сквозной. Потом каждый пишет одно под другим слова, четырех или пяти букв в зависимости от условия.

Пример: сквозная буква **a**. Задание: написать слова состоящие из трех букв.

Car, car, cat, can, map, bag, bad ...

Пример сквозные буквы **oo**. Задание: написать слова из четырех букв.

Door, room, book, good, look, moon ...

Пример: сквозная буква **o**. Задание: составить слова из пяти букв.

Floor, clock, spoon, about, short, brown ...

Слова пишутся одно под другим.

	o	o	
	o	o	
	o	o	
	o	o	
	o	o	
	o	o	
	o	o	
	o	o	
	o	o	
	o	o	

Сквозные буквы могут быть даны и по диагонали. Они также могут сосиавить смысловое слово.

r			
---	--	--	--

	r		
		r	
			r

(rose, drum, fork, star)

t				
	t			
		t		
			t	
				t

(table, stone, watch, plate, short)

p				
	u			
		p		
			i	
				l

(place, bugle, puppy, chair, stool)

		n		
		e		
		v		
		e		
		r		

(money, dress, river, shelf, horse)

s				t
t				e
a				e
r				t
t				h

(shirt, three, apple, right, teach)

				d
				r
				e
				s
				s

(bread, river, table, grass, chess)

p				e
	l		c	
		a		
	l		c	
p				e

(plate, place, class, clock, piece)

t				e
	h		s	
		e		
	h		s	

t				e
---	--	--	--	---

(there, whose, chess, those, table)

«Сквозные буквы» начальные или конечные. Играющим предлагается написать слова по данным начальным или конечным буквам.

Пример: начальные буквы m, f

Many, must, meet, moon ...

Four, five, flag, from, flat ...

Конечные буквы k, e

Book, look, Nick, Dick, park ...

Plate, Kate, five ...

### 13. «Окошечки» – простейшие кроссворды.

b	e	l	t
i			r
r			a
d	r	u	m

Один из учащихся называет любое слово, состоящее из определенного количества букв, например четырех. Играющие должны заполнить словами остальные три ряда клеток.

На основе данных игр учащиеся могут сами составлять задачи с помощью учебника английского языка.

### 14. Лото «Прилагательные».

Оно строится по принципу предыдущих лото карты и фишки. Хорошо, если слова будут сгруппированы по значению: названия цветов, величин, свойств предметов и т.п.

Карта и фишки

green	white	Black
red	brown	blue

зеленый

белый

красный

коричневый

синий

черный

## Игры на внимание

### 1. «Смотрите внимательно».

Дается рисунок, изучив который, надо назвать определенное количество предметов, изображенных на нем, начинающихся с заданной буквы.

Например, ребята задумывают букву h и улавливаются найти 10 слов, начинающихся с этой буквы. Внимательно рассмотрев предметы на картинке, они называют слова. Для того чтобы справиться с этой задачей, играющим приходится иногда заглядывать в словари. Победителем становится тот, кто правильно назовет по-английски 10 предметов.

### 2. «Запомни».

На стол кладется несколько предметов, английские названия которых хорошо известны учащимся (это условие обязательно).

Например: ручка, тетрадь, книга, карандаш, чернильница, резинка, линейка, бумага, газета, коробка, пенал, карта и т.д.

На запоминание предметов отводится 1 – 2 минуты. Затем предметы закрываются, а играющим предлагается перечислить по-английски названия предметов, лежащих на столе.

Выигрывает тот, кто правильно назовет большее количество предметов.  
Игру можно усложнить, дав задание назвать не только сам предмет, но и его цвет.

### 3. «Do they sing?».

Учитель задает классу вопросы типа:

Do birds sing?  
Do girls sing?  
Do boys sing?  
Does Ivanov sing?

Ученики отвечают с места:

Yes, they do.  
Yes, they do.  
Yes, they do.  
Yes, he does.

Время от времени учитель вставляет в вопрос названия предметов:

Do books sing?

Тот, кто ошибся и отвечает:

Yes, they do,

«платит фант». Он должен продекламировать стихотворение на английском языке.

## Подвижные игры

### 1. Название слов на заданную тему.

Игра заключается в следующем. Участники становятся в круг в центре его – ведущий с мячом в руках (эту игру проводят и без мяча). Несколько раз он говорит: things, clothers, dishes. Можно брать другие темы, чередуя их: towns, names, colours, dishes, fruits, countries и другие, но не более трех. После того как ведущий повторит несколько раз темы, он останавливается против одного из игроков и называет любую из трех тем, бросая ему мяч. До того как ведущий сосчитает до пяти (one, two, three, four, five) играющий должен назвать город, имя или страну в зависимости от того, какая тема названа. Тот, кто не сумеет ответить в течение этого времени или даст неверный ответ, сменяет ведущего.

Игра строится на знакомой лексике с добавлением нескольких новых слов, которые заранее повторяются посредством игры «Лото». Карты лото подбираются по темам.

Кроме того, на занятиях кружка можно напомнить учащимся: английские имена, названия городов, название стран. Названия выбранных тем нужно несколько раз повторить перед началом игры, чтобы играющие смогли продумать ответы.

Эту же игру можно провести за столом. Две команды садятся по обе стороны стола. Кто-либо из ведущей команды посылает шарик соперникам и называет одну из тем. Получивший шарик должен правильно назвать слова на данную тему. Если играющий ошибается, он выбывает из игры, а шарик посылает та же команда. Если получивший шарик даст правильный ответ, то он в свою очередь посылает шарик и называет тему. Выигрывает команда, у которой остается больше участников.

Можно провести эту игру с фантами. Выбывающий из игры платит фант (резинку, карандаш). Последний возвращается владельцу после того, как им будет правильно прочтено наизусть стихотворение или спета песня на английском языке.

### 2. «Вызов соседа».

Эта игра всегда вызывает оживление у учащихся. Она заключается в следующем. По кругу ставятся стулья. Часть играющих садится на стулья, другие стоят за спинкой стула. Один стул остается незанятым. Выбирается тема, например названия цветов на английском языке: black, white, red, green, yellow, brown, grey.

Каждый из сидящих берет себе название цвета. Стоящий за свободным стулом

называет любой из названных цветов. Сидящий, выбравший этот цвет, бежит на свободное место. Стоящий за его стулом должен удержать его руками при вызове. Если ему это не удастся, он остается без пары и, становясь ведущим, вызывает следующего.

### 3. «Запрещенное слово».

Выбирается тема: названия месяцев, дней недели, цветов и т.д.

Играющие договариваются о том, что, например, April – запрещенное слово. Ведущий не соблюдая порядка, называет месяцы. Всякий раз, когда он произносит незапрещенное название месяца (December, May, July и т.д.), учащиеся хлопают в ладоши. При названии запрещенного месяца (April) играющие не должны хлопать. Если же кто-нибудь захлопает, он выбывает из игры и платит фант.

### 4. “Слушай команду”.

Выполняются движения под команду на английском языке: Raise your hands! Up! To the sides! Forward! Down! Up! Sit down! Stand up! Stand still! Sit still! Turn to the left! Turn to the right! И т.д.

Ошибившийся платит фант и выходит из игры.

### 5. «Не зевай».

Эта игра может иметь несколько вариантов.

Играющие садятся в кружок и улавливаются называть слова определенной темы: Цвета, Предметы школьной обстановки, Названия животных и т.п.

*1-й вариант.* Играющий произносит слово, бросая другому играющему платок или мяч. Тот ловит платок, одновременно называя слово, объединенное той же темой.

Например:

1-й (бросая платок второму): The dog!

2-й (ловит платок и бросает его 3-ему): The cat. И т.д.

*2-й вариант.* Бросающий платок начинает предложение, ловящий заканчивает его.

1-й: The flower is ...

2-й: blue.

3-й: Tim is ...

4-й: a cat.

5-й: I stand at ...

6-й: the desk.

### 6. “Please”.

Ведущий подает команды, прибавляя слово please. Играющие должны выполнять команду только в том случае, если к ней прибавлено слово please. Кто ошибется и выполнит команду без слова please, выводит из игры. Например, ведущий говорит сначала медленно, потом быстрее: Stand up, please! Raise your hands, please! Sit down! (тот, кто сел, выбывает из игры.) Sit down, please! Open your books, please! И т.д.

Используемая литература:

1. Бычковская Е.В., Гондаренко А.Л. «Развитие интереса к иностранному языку у младших школьников».
2. Калимулина О.В. «Ролевые игры в обучении диалогической речи» «ИЯШ 2003 №3».
3. Кулинич Г.Г. «Предметные недели и открытые уроки английского языка». Москва, «ВАКО» 2009