Практическое применение игр и игровых моментов

на уроках английского языка

**Классификация игр**

Место и роль игрового метода в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификаций различного рода игр.

Рассмотрев классификацию функций игровой деятельности, следует рассмотреть вопрос о классификации непосредственно самих игр. В настоящее время в философской, психологической, педагогической и методической литературе нет ее однозначной классификации.

Так, анализ учебно-методической литературы по вопросам игрового обучения английскому языку показал, что игры группируются по цели использования (лексика, грамматика, перевод, страноведение), по функциональной значимости (речевые навыки и умения), по сюжетной линии (инструментальные игры, ролевые игры, деловые игры и так далее).

Говоря о классификации игр необходимо заметить, что попытки классифицировать игры предпринимались еще в прошлом веке, как зарубежными, так и отечественными исследователями, которые занимались проблемой игровой деятельности. Например, **Ж. Пиаже** выделяет три основных типа игры, которые он соотносит с этапами развития ребенка:

1. игры-упражнения – первые игры ребенка, связанные с захватыванием, действиями с игрушками (первый год жизни);
2. символические игры, основанные на подражании миру взрослых с помощью особой системы символов (ранний дошкольный возраст);
3. игры с правилами, которые, по сути, являются ролевыми играми.

***Н.П. Аникеева предлагает следующую классификацию игр:***

1. игры-драматизации, основанные на исполнении какого-либо сюжета, сценарий которого не является жестким каноном;
2. игры-импровизации, где действующие лица знают основной сюжетный стержень игры, характер своей роли, а сама игра развивается в виде импровизации;
3. игры на преодоление этапов, когда определяются этапы, на каждом из которых выполняется определенная задача познавательного характера;
4. деловые игры, в которых разыгрываются ситуации, построенные на выявлении функциональных связей и взаимоотношений между разными уровнями управления и организации.

**Несколько иную классификацию игр предлагает Э. Говене** :

1. игра на воображение. Ребенок перевоплощается: он поочередно превращается в принца или фею, лошадь и т.д. Варианты превращений бесконечны, границ для воображения здесь не существует. Ребенок переносится в вымышленный мир, приобретая возможность произносить фразы, которые он никогда раньше не произносил.
2. игра случая. Ребенок знакомится с новым для него понятием, которое приходит к нему через игру; это случайность, удача, это что-то и всегда возможное; что-то неожиданное, что может изменить привычный ритм жизни или, по крайней мере, одного дня.
3. игры, требующие определенной сноровки и соображения. Для того чтобы такие игры не слишком напоминали конкретные жизненные ситуации (экзамен, например), они должны сочетать случайное и обязательное, неожиданный успех и стремление добиться его самому.

Среди отечественных психологов и педагогов особое внимание заслуживает классификация игр М.Ф. Стронина, который предлагает классифицировать игры на:

1. **грамматические игры**, преследующие цели:

• научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;

• создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца;

• развить речевую активность и самостоятельность учащихся.

Овладение грамматическим материалом, прежде всего, создает возможность для перехода к активной речи учащихся. Известно, что тренировка учащихся в употреблении грамматических структур, требующая многократного их повторения, утомляет школьников своим однообразием, а затрачиваемые усилия часто не приносят быстрого удовлетворения. Применение игровых методов обучения поможет сделать скучную работу более интересной и увлекательной. Например, ряд грамматических игр могут быть эффективны при введении нового материала:

1. ***Hide-and-Seek in a picture.***

*Teacher*: "Let's play hide-and-seek today!"

*Pupil*: I want to be "It"

*T*: Let's count out.

Выбрали водящего. Ребята собрались уже прятаться, как их постигло разочарование: оказывается, прятки будут ненастоящие. "Спрятаться" надо мысленно за одним из предметов комнаты, изображенной на большой картине. Интересней всего водящему – он пишет на записочке, куда спрятался, и отдает ее учителю. Чтобы больше было похоже на настоящие прятки, класс читает присказку, которая обычно сопровождает эту игру у английских детей:

Bushel of wheat, bushel of clover:

All not hid, can't hide over.

All eyes open! Here I come

Начинают "искать":

*P1*: Are you behind the wardrobe?

*It*: No, I am not.

*P2*: Are you under the bed?

*It*: No, I am not.

*P3*: Are you in the wardrobe?

*It*: No, I am not.

*P4*: Are you behind the curtain?

*It*: Yes, I am.

Отгадавший получает одно очко и право "прятаться".

В каждой игре требуется ведущий, ведь его роль особо велика, а исполнять которую лучше всего учителю, он должен быть душою игры и заряжать всех своим азартом. Так, например, успех следующей игры зависит от того, как поведет себя учитель, так как здесь сюжет игры построен на комичности ситуации.

1. ***I took a Trip****.*

Класс изучал глагольные формы в Past Indefinite.

Воспользовавшись тем, что ученики во время ездили куда-нибудь, учитель задает вопрос: "You went on a trip. What did you take with you?"

*Pupils*: I took a suitcase. I took a clock.

I took a book to read. I took a dog.

I took a food basket. I took a coat.

I took an umbrella. I took a note-book.

*Teacher*: Very good. But I know very well that that was the only thing you took. Yes, don't be surprised. That was a very unusual trip.

Ученики начали понимать, что учитель снова что-то придумал и что они должны подыграть:

Katya took only a suitcase, Misha took only a food basket, Andrei took only a clock, in a word, each took only one thing. Is it clear? All right. Let's go on. I want to ask:

What did you eat? Remember that you took only one thing with you.

*Katya*: I ate a book.

*Andrei*: I ate a clock.

*Jane*: I ate a dog.

*Kolya*: I ate an umbrella.

Ребята засмеются обязательно и от души. Затем учитель объяснит, что по правилам игры смеяться как раз нельзя, а тот, кто не выдерживает выходит из игры. Продолжая игру, учитель может спросить:

What did you put on your head?

What did you put on your feet?

What kind of transport did you go in?

Для игры можно использовать и другие зачины, например:

You went to the park. What did you see there? You went to the market. What did you buy there?

Важно только понять принцип: отвечая на первый вопрос, ученики запоминают каждый свой предмет, который затем должны называть в ответах на другие вопросы учителя.

***III. 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.

***IV.*****ЛОТО**

Лото «Глаголы в картинках» является хорошим наглядным пособием для тренировки ГРАММАТИЧЕСКИХ ФОРМ.

На картах – несколько картинок, изображающих какие-либо действия человека, например: катание на коньках, игра в шахматы, чтение книги и т.д. На фишке – одна картинка. Учитель показывает фишку с картинкой (мальчик катается на коньках) и спрашивает: What is he doing?

Учащиеся находят у себя такую же картинку и отвечают: He is skating. При правильном ответе он получает фишку.

**V.** **БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ**

Цель – автоматизация навыков в употреблении общих вопросов.

**А.** Can a boy swim? **В.** Do fishes live in the sea?

Can a cat fly? Do books sing?

Can a fish run? Do you live in a tree?

Can a bird fly? Does Pete go in for sports?

Can you swim?

***VI***. ***Funny questions***

Цель: автоматизация употребления конструкции ***have/ has got*** в устной речи.

Ход игры: Ребятам нужно быстро отвечать на вопросы учителя.

**Example:** How many noses have twelve dogs got? How many legs have five chairs got? Etc.

***VII.*** ***What can they do?***

Цель: автоматизация составления вопросительных предложений с модальным глаголом ***can***.

Ход игры: учитель вызывает два или более учащихся и объясняет классу, что эти ребята будут показывать действия. Класс должен угадать, что эти ученики умеют делать хорошо. Учитель записывает фразу на доске: **Can they … well?** Учитель шепотом говорит ученикам слово, и они выбирают, кто будет его показывать классу. Класс угадывает действие.

***VIII.*** ***May I …?***

Цель: активизация конструкции ***May I …?*** в действии.

Ход игры: учащиеся по очереди просят у ведущего разрешения сделать что-либо. Ведущий разрешает. Все учащиеся выполняют действие.

**Example:** *P1*: - May I sleep?

*T*: - Please, do it. Wake up!

*P2:* - May I run around?

*T: -* Please, do it. Stop!

***IX. Big- bigger- the biggest***

Цель: автоматизация употребления степеней сравнения прилагательных.

Ход игры: Учитель делит класс на две команды и называет прилагательное. Группы по очереди называют сравнительную и превосходную формы данного прилагательного. Каждый правильный ответ приносит очко группе. Группа, набравшая большее количество очков, побеждает.

**Example:** *T*: thin

*Gr. A, P1*: thinner – the thinnest

*T*: boring

*Gr. B, P1:* more boring – the most boring

*T:* big

*Gr. A, P2:* more big – most

*T:* Wrong! bigger- the biggest

Group A gets no point

***X. This is a …***

Цель: тренировка навыка конструирования предложений с конструкцией this is.

Ход игры: Класс делится на две команды. Учитель поднимает карточку с алфавитным словом или карточку с цветом. Один ученик из команды подходит к доске и записывает предложение, соответствующее изображениям на карточках.

**Example:** This is a red ball.

Правильный ответ приносит команде очко.

***XI. PREPOSITIONAL PICTURES***

(картинки с предлогами)

Цель: Повторить употребление предлогов места.

Описание: Учитель описывает классу какую-либо сцену, а ученики рисуют на слух то, что описывается. Например:” In the centre of the page, there is a house. There is a chimney on the left side of the roof, and a window on the right side of the house. In the upper right hand corner of the page, there is a cloud. There is tall tree to the left of the house, and a side walk in front. A small dog is standing on the grass, to the right of the sidewalk. He has a big bone in his mouth…”

Советы: После того, как продиктованы 10-15 деталей, необходимо разделить класс на группы по 5-7 человек, и один из учеников в группе диктует две своих детали, в то время как остальные в группе рисуют их. Затем каждый по очереди задает вопросы по картинке. Например: “ Where is the dog? What is in the tree?”

2. **лексические игры**, преследующие цели:

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

• активизировать речемыслительную деятельность учащихся;

• развивать речевую реакцию учащихся;

• познакомить учащихся с сочетаниями слов.

***I.*** ***Поймай и скажи***

Ход игры: ученики сидят в кругу. Учитель, бросая мяч любому игроку, называет слово по-русски. Поймав мяч, игрок бросает его учителю назад, одновременно называя это слово по-английски.

**Example:** *T:* кошка

*P1:* a cat

*II*. *В МАГАЗИНЕ*

Ход игры: 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.

*III.* *СОБЕРИ ПОРТФЕЛЬ*

Ход игры: В игре участвует весь класс. Выходят к доске по желанию.

*T:* Поможем Буратино собраться в школу.

Ученик берёт находящиеся на столе предметы, складывает их в портфель, называя каждый предмет по-английски: This is a book. This is a pen (pencil, pencil-box)

В дальнейшем ученик кратко описывает предмет, который он берёт: This is a book. This is an English book. This is a very nice book

# *IV.* *ЦВЕТИК – СЕМИЦВЕТИК*

Оборудование: ромашки со съемными разноцветными лепестками.

Ход игры: Класс делится на три команды. Школьники друг за другом по цепочке называют цвет лепестка. Если ученик ошибся, все лепестки возвращаются на место и игра начинается сначала.

*P1 :* This is a blue leaf.

*P2 :* This is a red leaf., etc.

***V. Назови шестое***

Ход игры: Игроки садятся в круг. Водящий начинает игру, перечисляя слова изученной лексики, например, 5 видов спорта, 5 профессий, 5 школьных предметов и т.д. Тот, кого попросили продолжить перечень, должен быстро добавить еще одно название, назвать «шестое», не повторяя перечисленного прежде. Если отвечающий сразу называет шестое слово, то становится ведущим, если промедлит, то водящий остается прежний.

**Example:** Rubber, desk, ruler, chair, board… (pen).

***VI. Seasons***

Цель: активизация лексики, связанной с темой «Seasons».

Ход игры: перед тем как начать эту игру, следует повторить названия времен года и их описание. Затем учитель предлагает кому-то из учеников задумать какое-либо время года и описать его, не называя. Например: It’s cold. It’s white. I ski. I skate. Учащиеся пытаются отгадать: Is it early spring?, Is it winter? Выигрывает тот, кто правильно назвал время года.

***VII.*** ***«Угадай слово»***

Описание: учащиеся делятся на команды. Преподаватель зачитывает характеристику слова, задача учащихся – угадать о каком слове идет речь и правильно его произнести.

**Example:** - **PASTA IN THE SHAPE OF HOLLOW TUBES. (MACARONI)**

**- PASTA IN THE SHAPE OF LONG THIN PIECES THAT LOOK LIKE STRING WHEN THEY ARE COOKED. (SPAGHETTI)**

**- MEAT, ESPECIALLY BEEF THAT HAS BEEN FINELY CHOPPED IN A SPECIAL MACHINE. (MINCE)**

**- YELLOW SUBSTANCE LIKE BUTTER MADE FROM ANIMAL OR VEGETABLE FATS, USED IN COOKING OR SPREAD ON BREAD. (MARGARINE)**

- A SMALL SHELLFISH THAT CAN BE EATEN, WITH A BLACK SHELL. (MUSSEL)

***VIII.*** ***«В супермаркете»***

Цель: развитие лексических речевых навыков в диалоговом общении.

Описание: преподаватель заготавливает «товар для продажи» в виде карточек с надписями. Задача учащихся – разыграть диалоги от лица покупателя и продавца, используя лексику на карточках.

**Example:** Товар для продажи » в виде этикетки с информацией об изделии: **ITEM – T-SHIRT**

**COLOUR – LIGHT BLUE**

**SIZE – 36**

**MATERIAL – PURE COTTON**

**COUNTRY – CHINA**

**PRICE – 46 $**

Роли:

BUYER / CUSTOMER / CLIENT – SELLER / SHOP-ASSISTANT / SALESMAN

***IX. PAITED LETTERS***

(Парные буквы)

Цель: Расширить активный словарь, закрепить навык говорить слова по буквам.

Необходимый материал: Ручка, бумага и словарь у каждого ученика. Проектор или доска

Описание: Учащимся показывают таблицу, и тот, кто составит больше всех слов с помощью данных пар букв, тот и выиграл.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| li | bi | ea | so | ye |
| at | yi | ow | ll | ki |
| ti | kn | ng | fe | bl |
| op | ck | st | ro | me |
| ca | in | si | ar | lo |

Вот несколько таких слов, которые можно составить с помощью пар букв из таблицы:

Liar strong yellow rock know fellow

Stop star yell sill feat fear

***X. OPPOSITES***

(противоположности)

Цель: Повторить слова и увеличить словарный запас, особенно прилагательных, наречий, глаголов и пар антонимов.

Необходимый материал: Колода карточек на которых написано по одному слову: прилагательному, наречию или глаголу. Каждое слово должно иметь антоним (не написанный в карточке). Например:

LOUDLY HOT FAT FORGET QUICKLY

WIDE CPY TOP STAND UP HEAVY LIGHT

Описание: Класс делится на 2 команды (А и В). Игрок из команды А выбирает слово и загадывает его игроку из команды В, тот должен сказать антоним и использовать его в своем предложении. Затем игрок из команды В загадывает слово игроку из команды А. И так далее по парам. Например:

A1: My father is FAT. B1: My father is THIN

B1: This book is LIGHT. A1: This book is HEAVY.

A2: I CRY when I’m sad. B2: I LAUGH when I’m sad.

B2: She talks LOUDLY. A2: I don’t know.

Подсчет очков: 1 очко за правильный вопрос, 2 очка, если вы назовете предложение с антонимом, которого не знает ваш оппонент. Если никто не знает антонима, его называет учитель.

3. **фонетические игры**, преследующие цели:

• тренировать учащихся в произношении английских звуков;

• научить учащихся громко и отчетливо читать стихотворения;

• разучить стихотворение с целью воспроизведения по ролям.

***I.*** ***Котята***

Ход игры: выучить стихотворение:

**Lapping milk**

Little Kitty laps her milk.

Lap, lap, lap

Her tongue goes out,

Her tongue goes in.

Lap, lap, lap.

Little Kitty laps her milk.

Lap, lap, lap.

Oh? See her tongue

Go out and in

Lap, lap, lap.

Упражнение забавное и полезное для тренировки звука [I]. После слов Lap, lap, lap учитель делает паузу, чтобы дать возможность детям изобразить, как котенок пьет молоко.

***II. Пчелки***

Оборудование: картинка с изображением двух пчел.

Ход игры: учитель рассказывает детям, что одна пчела английская (и это видно по ее костюму), другая – русская. Пчела английская жужжит [ð], а русская [з]. Пчелки встретились на цветке и беседуют друг с другом, делясь новостями. (Попеременно чередуются [ð], [з]).

1. ***Слова***

Ход игры: учитель произносит слова, предлагая командам по очереди называть, какое слово (из четырех) отличается от остальных.

**Example:** man – man **– men** – man

bad – bed – bad – bad

ship – ship – sheep - ship

*IV.* SENDING A TELEGRAM.

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

Example: a –u –t –u –m –n, a –l –r –e –a –d –y, s –с –h –o –o –l

*V. Скороговорки*

В качестве фонетических игр можно использовать скороговорки, проводя соревнование, кто лучше и быстрее произнесет скороговорку.

1. Pat’s black cat is in Pat’s black hat. 2. If you, Andy, have two candies give one candy to Sandy, Andy. 3. A cup of nice coffee is in nice coffee-cup. 4. Geb is Bob’s dog. Tob is Mob’s dog. 5. Pat keeps two pets.

4. **орфографические игры**, цель которых – упражнение в написании английских слов.

*I.* ГДЕ БУКВА ?

Вставьте пропущенные буквы в слова по теме «Еда»:

**T-RKEY, D-CK, VE-L, LAM-, TRO-T, T-NA, CRA-FISH, O-STERS,**

**S-UR CR-AM, MARG-RIN-, MAY-NNA-SE, B-N, SEMOL-NA, RO-L**

***II.*** ***WORD-BUILDING***

Учитель записывает на доске длинное слово. Ученики должны составить (за определенный промежуток времени) слова из букв этого слова. Побеждает тот ученик, который составил наибольшее количество слов. Например, из слова **personal** учащиеся могут составить слова: **so/ are/ so/ rose** и т. д.

*III.* 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 a, e, i; по 1 с буквами j, q, z, x; по 5 с буквами п, t, и по 4 карточки с заглавными буквами A, B, P, K, N, L).

Преподаватель раздаёт 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. Использованные карточки возвращаются учителю. Выигрывает тот, кто принял участие в составлении наибольшего количества слов. Темп игры должен быть быстрым. Example: A-i-r-p-l-a-n-e

IV. 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 (basketball, hockey, golf…); б) животные (cat, parrot, monkey…); в) цвета (red, blue, green…) и т. д.

V. Chainword

Решите чайнворд, вписав в его клеточки антонимы данных слов: late, no, big, more, buy, short, bad, far, poor, low, cold, thin

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Key:** early, yes, small, less, sell, long, good, down, near, rich, high, hot, thick.

***VI. I SPY***

(я заметил)

Цель: Повторить пройденные слова и их написание.

Описание: Один ученик, водящий, просит группу угадать, сто именно он видит в комнате.

“I spy (with my little eye) something that is green. What is it?”

“Is it the chalkboard?” “Is it the wastebasket?”

“No, it isn’t the chalkboard.” “No, it isn’t the wastebasket.”

Когда подобные наводящие вопросы задала половина присутствующих, предмет называют независимо от того, угадан он или нет, а водящий сменяется.

Варианты: Если нужно повторить написание слов, учащиеся могут произносить названия предметов по буквам. Например:

“I spy something that begins with a ‘B’. What is it?”

“Is it a B-O-O-K?”

“No, it isn’t a B-O-O-K.”

“Is it a B-O-Y?”

“No, it isn’t a B-O-Y”.

***VII. FOUR - SQUARE***

(квадрат)

Цель: увеличить словарный запас и улучшить орфографию.

Необходимый материал: словарь, ручка, листок бумаги у каждого.

Описание: Каждый учащийся чертит таблицу размером 4х4 клетки. Учитель называет любые 16 букв из алфавита вразбивку, а ученики записывают их в свою таблицу в произвольном порядке. Затем ученики должны из этих букв составить как можно больше слов, причем только из букв, которые стоят рядом по вертикали, горизонтали или диагонали.

Правила: Только стоящие рядом буквы можно использовать в слове. В любом слове можно использовать каждую букву только один раз. Ограничение по времени – 3 минуты.

**Example**:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| C | E | I | K |
| H | S | R | A |
| O | E | P | B |
| M | N | L | O |

Bar Par Pair Pare Are

Ark Aries Help Person Bars

Rise Raise Chose Chosen Home

Homes Shoe Park

Советы: дать ученикам хотя бы 5 гласных. Поскольку в каждом слове должна быть хотя бы одна гласная, ученикам придется очень нелегко, если гласных названо меньше 5. Чтобы заставить учеников искать длинные слова, я даю дополнительные очки тем, кто сможет составить слова длиннее одного слога. Слова из 2-4 букв оцениваются в 1 очко, слова из 5 букв- 2 очка, из 6 букв- 3 очка и т. д. В продвинутых группах вообще не учитывать слова менее чем из 4 букв.

5. **творческие игры**:

а) **аудитивные игры**. Данные игры могут помочь достижению следующих целей аудирования:

• научить учащихся понимать смысл однократного высказывания;

• научить учащихся выделять главное в потоке информации;

• научить учащихся распознавать отдельные речевые образцы и сочетания слов в потоке речи;

• развить слуховую память и слуховую реакцию учащихся.

***I***. ***“We can eat bread”*** Игра в съедобное и несъедобное. Однажды войдя в класс, ученики к своему удивлению, увидели на столе учителя хлеб, сыр, сахар. Зачем это? “Look, this is bread. I can eat it, сказал учитель, положил в рот кусочек хлеба и съел его. Затем взял ручку. “We can eat a pen” “No”, закричали дружно все ученики. Тогда учитель раздал каждому по фишке и сказал, что при упоминании съедобного предмета поднять руки, а если же кто поднимает руку при упоминании несъедобного предмета, должен отдать фишку и.т.д.

***II. Make it logical***

Ход игры: послушав запись небольшого рассказа (5-6 предложений) два раза, дети должны восстановить рассказ, получив очко за каждую верную перестановку предложений.

**Example**: It saved me. Once I went to the forest, I went alone. But the dog knew the way home very well. Only my dog was with me. Suddenly I lost my way.

***III. HANDS UP!***

(руки вверх!)

Цель: Развить навыки аудирования, закрепить понимание вопросительных вопросов.

Описание: Учитель зачитывает предложения. В конце каждого учащиеся поднимают руки и определяют вопросительные слова и ответы на них. Очки даются за каждое верное слово и за каждый верный ответ. Например:

Учитель – Henry speaks clearly

1-й ученик - WHO? Henry. 2 очка

HOW? Clearly. 2 очка

Всего: 4 очка

Учитель – The dog barked loudly in the back yard all night.

2-й ученик WHO? The dog. 2 очка

WHERE? In the back yard. 2 очка

HOW? Loudly. 2 очка

Всего: 6 очков

Исправленная ошибка оценивается в двойном размере:

3-й ученик He forgot WHEN. ALL night. 4 очка.

***IV. DICTIONARY***

Цель: развить навык понимания определений на слух.

Необходимый материал: Снабдите своих учеников словарями, не только соответствующими их уровню знаний, но и содержащими, помимо определений слов, еще и примеры их употребления в контексте.

Описание: Учитель находит подходящее слово в словаре, называет часть речи (глагол, существительное и т.д.) и первую букву этого слова, затем читает определение (а также и предложения, в которых это слово может употребляться). Ученики пытаются угадать это слово. Тот, кто первым назовет верное слово. Тот, кто первым назовет верное слово, становится водящим, сам выбирает слово и читает его определение. **Example**:

“My word is verb and it begins with the letter ‘t’. it means:

* 1. produce thoughts; form in the mild. I often\_\_\_\_\_\_\_\_\_ of home.
  2. reason; consider. He is\_\_\_\_\_ about the problem.
  3. believe; have faith in something. He\_\_\_\_\_\_ he can do it.”

б) **речевые игры**, способствующие осуществлению следующих задач:

• научить учащихся умению выражать мысли в их логической последовательности;

• научить учащихся практически и творчески применять полученные речевые навыки;

• обучить учащихся речевой реакции в процессе коммуникации.

***I.******“Explain yourself”.***

Учитель говорит предложение, которое может служить окончанием короткого рассказа. Ученики придумывают свои рассказы. Выигрывает тот, кто наиболее логично подведет рассказ к его окончанию.  
**Example:**  
– Luckily I found people who could swim.  
– I jumped up and opened the window.

***II. Wright/ Wrong***

Ход игры: Возле доски поставлены два стула. На одном табличка «***Wright***», на другом – «***Wrong***». Учитель говорит: The weather is fine today (a в это время идет дождь) и показывает на одного из учеников. Тот садится на стул с табличкой «неверно» и говорит: That's wrong. The weather is rainy, а затем обращается к члену другой команды: Look, Pete. The sun is not shining today. Ученик, к которому обратился водящий, занимает стул с табличкой «верно» и обращается к следующему участнику. Выигрывает команда, сделавшая меньше ошибок.

Как отмечает И.И. Петричук, формы игр чрезвычайно разнообразны. Это и приспособленные к учебным заданиям настольные игры, такие как лото или домино, и шарады, загадки и конкурсы. Это и сюжетно-ролевые игры, когда ученик воображает себя водителем автобуса или пассажиром, гидом или туристом, и мы присутствуем при импровизированном спектакле. Это и игра по заранее установленным правилам (прятки, фанты и др.), где между играющими происходит в том или ином виде соревнование.

Таким образом, игры могут быть и специфически лингвистическими: грамматическими, лексическими, фонетическими и орфографическими. Это так называемые «подготовительные игры», способствующие формированию речевых навыков. Подобные игры могут сделать скучную работу, требующую многократного повторения одних и тех же структур, более интересной и увлекательной. С помощью игр можно развивать наблюдательность при описании предметов и явлений, активизировать внимание, развивать навыки воспроизведения услышанного и многое другое.