**Значение игры на уроке иностранного языка**

Игра активизирует стремление ребят к контакту друг с другом и учителем, создает условия равенства в речевом  партнерстве, разрушает традиционный барьер между учителем и учеником. Игра дает возможность робким, неуверенным в себе учащимся говорить и тем самым преодолевать барьер неуверенности. В играх школьники овладевают такими элементами общения, как умение начать беседу, поддержать ее, прервать собеседника, в нужный момент согласиться с его мнением или опровергнуть его. Практически все время в ролевой игре отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активен, т. к. он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией, правильно отреагировать на нее.

Игры положительно влияют на формирование познавательных интересов школьников, способствуют осознанному освоению иностранного языка. Они содействуют развитию таких качеств, как самостоятельность, инициативность; воспитанию чувства коллективизма. Учащиеся активно, увлеченно работают, помогают друг другу, внимательно слушают своих товарищей; учитель лишь управляет учебной деятельностью

**Дидактические игры**

1. "Eat - Don't eat"

"Съедобное – несъедобное". Водящий бросает мяч одному из игроков, и если водящий называет съедобное – мячик надо поймать, если несъедобное – нет.

2. "Snowball"

Игра проводится с карточками. Р1 называет первую карточку, Р2 - первую и вторую, Р3 - первую, вторую и третью.

Например: P1: Rabbit; P2: rabbit-rose; P3: rabbit-rose-road.

3. "What is missing"

На ковре раскладываются карточки со словами, дети их называют. Учитель даёт команду: "Close your eyes!" и убирает 1-2 карточки. Затем даёт команду: "Open your eyes!" и задаёт вопрос: "What is missing?" Дети вспоминают пропавшие слова.

4. "Pass the card"

Дети рассаживаются полукругом и передают друг другу карточку, называя её. Предварительно слово называет учитель. Для усложнения задания дети могут произносить : “I have a…”/ “I have a… and a…”.

5. "What words do you know?"

Учитель называет звук/ букву и показывает детям сколько слов они должны вспомнить. Затем учитель задаёт вопрос: "What words for this sound/ letter do you know?", а дети вспоминают и называют слова на заданный звук/ букву.

(Игру можно проводить по командам).

6. "Blocks"

Игра проводится с кубиками. На каждой стороне кубика слово на определённый звук. Дети, кидая кубик, называют выпадающие слова.

(Можно играть по командам, используя два/три кубика.)

7. "Words road"

На ковре раскладываются карточки друг за другом, с небольшими промежутками. Ребёнок идёт по "дорожке", называя все слова.

8. "Story"

Используются все слова на определённый звук. Из них составляется рассказ. Когда в истории встречается слово на звук – его показывают детям на карточке, и они называют его хором.

Например: Жил-был (Rabbit). И была у него чудесная (rope). Наш (Rabbit) просто обожал скакать через свою (rope) по длинной (road). А вдоль (road) росли необыкновенно красивые (roses). Каждое утро, если не было (rain), наш (Rabbit) собирал прекрасные (roses) и относил своим друзьям! Etc.

9. Дети усаживаются в круг и перед каждым из них кладётся карточка со словом (одежда/ еда). Один из детей становится водящим и под счёт "one, two,three" идёт по кругу. На последний счёт водящий останавливается и задаёт вопрос игроку, который находится ближе всего к нему: "What are you wearing?"/ "What do you like?" Играющий называет свою карточку: "I am wearing my …."/"I like…." И сам становится водящим.

10. "Let’s change!"

Дети усаживаются в круг и перед каждым из них кладётся карточка со словом (одежда/ еда). Учитель предлагает детям назвать свои карточки: "What are you wearing?" и дети по кругу – по очереди отвечают на вопрос. Затем учитель называет игроков по парам и предлагает им поменяться местами: "Lena and Dima, change your places! Sergey and Sveta, change your places!" После этого учитель снова предлагает детям назвать свои карточки.

11. "Find the house"

На ковре раскладываются карточки (5-6) со словами на 2-3 звука, а на доске размещают карточки с соответствующими звуками (домики). Дети, поднимая карточку со словом, называют его и кладут в соответствующий "домик", т.е. под карточку со звуком, на который это слово начинается.

12. На ковре раскладывают карточки обратной стороной вверх. Дети поднимают карточку и называют слово.

13. "Colour letters"

На простыне рисуют звуки/ буквы разными цветами. Учитель даёт команду: "Find yellow", ребёнок встаёт на букву указанного цвета и называет её.

(Для усложнения, кроме буквы ребёнок может называть слова, которые с неё начинаются).

14. "Opposites"

Учитель называет слово, а дети отвечают противоположным по значению.

(Можно играть по командам: одна команда называет слово, а другая подбирает противоположное по значению).

Например:Big –small Thick/ fat – thin

Brave – cowardly Clean – dirty

Strong – weak Wet – dry

Fast – slow Hard – soft

Beautiful - ugly High – low

Long – short Low – loud

Young – old Furry – bald

New – old Happy – sad

Smooth – rough Hungry – full

Good – bad

15. Водящий называет букву и кидает мяч играющему. Тот должен назвать любое слово на эту букву.

Возможен вариант, когда мяч передаётся по кругу из рук в руки и водящим становится каждый играющий.

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

Для усложнения задания называются слова на заданный звук, в которых звук находится либо в начале, либо в середине, либо в конце слова.

Например: "T"

"Tiger" – дети хлопают в ладоши.

"Antelope" – дети топают ногами.

"Cat" – дети щёлкают язычком.

17. "Is it true or not?"

Игру можно проводить с мячом. Водящий кидает мяч любому из игроков и называет словосочетание, задавая вопрос: "Is it true or not?" Игрок ловит мяч и отвечает: "Yes, it’s true", либо "No, it’s not true". Затем он становится водящим и кидает мяч следующему игроку.

Например:Yellow lemon Pink pig

Orange bear Brown monkey

White snow Red crocodile

Purple mouse Green grapes

Gray elephant Purple cucumber

Blue apple Black sun

18. "What doesn't belong?"

Игра проводится с карточками. Учитель помещает на доску/ на пол группами карточки (по 3-4) со словами. Дети по очереди называют карточку, которая не подходит в ту или иную группу, а учитель её убирает. Затем каждая из

групп называется одним обобщающим словом.

(Для усложнения задания игру можно проводить без карточек – устно.)

Например:

Cow – horse – window – pig

What doesn’t belong?

The window is doesn’t belong!

Cow – horse – pig are domestic animals.

19. "It will be a …"

Игру можно проводить как с карточками, так и без них. В первом случае учитель помещает на доску карточку, а дети подбирают соответствующую пару.

Например:Egg – chicken Break – house

Boy – man Fabric – dress

Girl – woman Night – day

Seed – flower Inchworm – butterfly

Flour - bread Puppy – dog

Snow – snowman Kitten – cat

Paper – book Berries – jam

20. "Do you see?"

Игра проводится на доске либо на полу. Водящий (либо учитель) помещает на доску изображение предмета (например, по теме "мебель" - стол) и задаёт вопрос: "Do you see a table?" Остальные дети отвечают, глядя на доску: "Yes, I do. (I see a table)". Водящий задаёт следующий вопрос, не помещая изображение предмета на доску:

"Do you see a chair?" Дети опять отвечают хором: "No, I don’t.(I don’t see a chair)". Водящий рядом с имеющимся изображением стола помещает изображение стула и задаёт вопросы:

"Do you see a table?" Дети отвечают: "Yes, I do.(I see a table)".

"Do you see a chair?" Дети отвечают: "Yes, I do.(I see a chair)". Далее водящий опять, не помещая изображение предмета на доску, задаёт вопрос: "Do you see a sofa?" Дети отвечают глядя на доску: "No, I don’t. (I don’t see a sofa)".

По этой схеме игра продолжается до тех пор, пока на доске не появятся изображения 5-6 предметов. Затем её можно начать заново, выбрав нового водящего. Игра может проводиться по любой лексической теме.

21. "It smells like..." "

Игра проводится по командам. Необходимо заполнить пластмассовые коробочки из-под фотоплёнки следующими запахами (в коробочку можно вложить ватный тампон, пропитанный запахом): Лук - onion Кофе - coffee grounds Мята - peppermint extract

Ваниль - vanilla extract Духи - perfume Ластик/ резинка - rubber

Уксус - vinegar Банан - banana chunk Перец - pepper

Корица - cinnamon Лимон - lemon oil Чеснок – garlic

22. Участники команд по одному пытаются угадать запах. Выигрывает команда, назвавшая большее количество запахов.

23. "Board race"

На доску прикрепить карточки в ряд. Детей разделить на две команды. Водящий называет одну из карточек, прикреплённых на доске. Первые два ребёнка из каждой команды подбегают к доске и дотрагиваются до карточки. Если карточка показана верно – команда получает очко. Etc.

24. "What can you see?”"

Подготовить карточку с небольшим отверстием в середине. Накрыть этой карточкой картинку с словом и, водя отверстием по картинке, предоставить детям возможность ответить на вопрос: “What is it?”

25. "Chinese whispers"

Расположить на доске карточки. Детей поделить на две команды. Первые участники команд подходят к водящему, и тот шепотом произносит инструкцию: "Give me the doll, please/ Put the car on the table/ Etc." дети возвращаются к своим командам и шепотом передают инструкцию следующему в цепочке игроку. Когда инструкция доходит до последнего игрока команды, он должен как можно быстрее её выполнить. Если всё выполнено верно – команда получает очко.

26. "Mine it"

Выбрать одного из детей водящим. Водящему показывается одна из карточек, которую он должен запомнить. Карточки поместить на доску. Остальные дети задают водящему вопрос: "Is it a…?" На что водящий отвечает: "No, it’s not a…" - если карточка не угадана и "Yes, it’s a…" – если карточка угадана верно!

27. "Crouching game"

Поставить детей в две-три линии (в зависимости от количества детей, линий может быть и четыре-пять). Каждой команде даётся определённая карточка/ слово. Учитель произносит в хаотичном порядке слова, и если это слово одной из команд – эта команда должна присесть. Когда же слова не принадлежит ни одной из команд – они остаются стоять.

28. "Repeat if true"

На доске расположить 5-6 карточек. Указывая на одну из карточек, учитель называет её и описывает 2-3 предложениями. Если учитель произносит всё правильно – дети повторяют, если нет - молчат (правильно – поднимают руки вверх/ хлопают в ладоши/ говорят: "Yes" Etc.).