**Играем на уроке английского языка**

**Игра № 1. “Point to the right flashcard”.** На стене (на ковре, на доске) учитель размещает картинки с изображениями изучаемых на уроке предметов. Учитель называет предмет (цвет, животное, часть тела человека, члена семьи, посуду, предмет мебели и т. п.) по-английски, дети по-очереди показывают на соответствующую картинку (можно использовать лазерную или простую указку). Как вариант – все дети участвуют в игре одновременно.

**Игра № 2. “Run to the right flashcard”.** На стене (на ковре, на доске) учитель размещает картинки с изображениями изучаемых на уроке предметов. Учитель называет предмет (цвет, животное, часть тела человека, члена семьи, посуду, предмет мебели и т. п.) по-английски, дети подбегают к соответствующей картинке. Можно играть в командах.

**Игра № 3. “Put the card to the right place (in the right hoop)”.** Учитель предлагает детям на английском языке положить картинки с изображением изучаемых на уроке предметов (цветов, животных и т. п.) на различные предметы мебели (стол, стул, тумбочку), пол, ковер и т. п. Если есть возможность использовать разноцветные маленькие обручи, можно попросить малышей положить ту или иную картинку, например, в красный (синий, желтый, зеленый) обруч.

**Игра № 4. “Swap places”.** Дети сидят в кругу на стульчиках, у каждого ребенка в руках карточка с изображением какого-либо изучаемого на уроке предмета (цвета, животного, части тела человека, члена семьи, посуды, предмета мебели и т. п.). Учитель называет по-английски слова. Когда ребенок слышит своё слово, он встает и обменивается местами с другим ребенком, имеющим такую же картинку. Примечание: должно быть как минимум по три одинаковых карточки с изображением каждого предмета.

**Игра № 5. “Running game”.** Дети сидят в кругу на стульчиках, у каждого ребенка в руках карточка с изображением какого-либо изучаемого на уроке предмета (цвета, животного, части тела человека, члена семьи, посуды, предмета мебели и т. п.). Учитель называет по-английски слова. Когда ребенок слышит своё слово, он встает, обегает круг снаружи и садится на свое место.

**Игра № 6. “Green, green, yellow”.** Дети сидят в кругу на стульчиках, один ребенок ходит по внешнему кругу и повторяет одно и то же название предмета (цвета, животного и т. п.) на английском языке, каждый раз дотрагиваясь до головы (или плеча) каждого сидящего ребенка. В какой-то момент водящий ребенок произносит название другого предмета. Ребенок, до которого водящий дотронулся в этот момент, встает и пытается поймать водящего, обегая круг. Если ему это не удается, он сам становится водящим.

**Игра № 7. “Heads down, thumbs up”.** Дети сидят за столиками. Три ребенка – водящие. Они (или учитель) говорят: “Heads down, thumbs up, close your eyes!” После этого дети опускают голову, положив руки на голову и подняв большой палец каждой руки и закрывают глаза. Каждый из трех водящих подходит к одному из сидящих детей и загибает большие пальцы его руки. После этого дети говорят: “Heads up, open your eyes!” Дети открывают глаза и те из них, до кого дотронулись водящие, угадывают, кто именно до них дотронулся (например, “Vika touched me.”) Если ребенок верно угадал, он обменивается местами с тем ребенком, который до него дотронулся.

**Игра № 8. “What’s my number?”** Учитель вызывает двух детей и прикрепляет им на спину стикеры с номерами (в пределах изученных цифр). Дети по очереди называют цифры, пытаясь угадать свой номер. Выигрывает тот ребенок, который первым угадает свой номер.

**Игра № 9. «Рассеянная кукла».** Учитель предлагает учащимся помочь кукле отыскать ее вещи, глядя на макет комнаты, (рисунок) и положить на то место, где они должны находиться, (например, где находится шляпа? - шляпа находится под столом).

Выигрывает тот, кто быстрее и правильнее положит на место предметы и составит предложения с соответствующим предлогам.

**Игра № 10. «По кругу».** Игра проводится при изучении темы "Части тела". По команде учителя кто-то из детей поворачивается к соседу и показывает на какую-то его часть тела, например, на глаза. Сосед должен сказать "Это мои глаза" ("These are my eyes"). Указывающий подтверждает "Правильно" ("Right"). Второй учащийся показывает на какую-то часть третьего учащегося и он должен ответить "Это моя рука". И так до последнего игрока, стоящего в кругу. Игра может проводится также в составе двух команд. Выигрывает та команда, в которой все задания выполняются быстрее.

**Игра № 11.«Подарки».** Сидящий слева придумывает какой бы подарок он мог подарить сидящему справа и показывает это мимикой и жестами. Как только учащийся угадал, какой подарок ему хотели бы преподнести, он называет слово, например, книга, цветы, игрушка, щенок, кошка, торт и т. д. (book, flowers, toy, puppy, cat, cake...) и благодарит: спасибо, благодарю, я очень рад... (thank you, thanks, i'm very glad...)

**Игра № 12. «Кто быстрее?».** Игра используется на этапе закрепления цветовой гаммы предметов. Учитель или учащийся предлагает учащимся по очереди назвать пять предметов одного цвета. Тот, кто не сможет за определенное время припомнить 5 предметов названного цвета, выходит из игры. Повторять предметы не рекомендуется. Например, синий - мяч, платье, ручка, глаза, небо. Blue - ball, dress, pen, eyes, sky. Brown - hat, shoes, coat, pencil, bag.

2-ой вариант проведения игры - выполнение задания в письменном виде (для школьников)

**Игра №13. «Бюро находок».** Учитель представляет ситуацию, в которой пропал щенок. Детям необходимо сказать ( написать) по одной записке с вопросом, позволяющим отыскать щенка:

Какого цвета щенок? Как его зовут? Есть ли у него друг? И т. д. What's the colour of the puppy? What's his name? Has the puppy the friend? По желанию выбирается работник Бюро находок, которому задают вопросы и который даст ответы.

**Игра №14. «В цирке».** Учитель просит учащихся представить себе, что они находятся в веселом цирке, где выступают животные и рассказать о том, что они видят, а также изобразить. Ребята описывают воображаемые ситуации: медведь ходит, собака считает, лев спит, кошка танцует и т. д. (a dog can jump, a fish can swim or bear goes, dog counts, lion sleeps, cat dances and so on.)

**Игра №15. «Самый внимательный».** Учитель проводит беседу о пользе овощей и фруктов. Затем предлагает учащимся обратить внимание на стойку с муляжами фруктов и овощей и назвать, что находится, где расположено и в каком количестве. Учитель проводит беседу кто что предпочитает What do you like? Что ты любишь? Do you like carrots? Ты любишь морковь? How often do you eat cabbage? Как часто ты кушаешь капусту?) (Например, There are carrots on the shelf. They are on the left. There are 5 carrots. На полке - морковь. Она находится слева. Моркови - 5 штук.) Выигрывает тот, кто самый внимательный и кто правильно употребляет лексику.

**Игра№16. «Пантомима».** Учитель предлагает поиграть в увлекательную игру «Пантомима». Приглашаются один или несколько желающих, которые изображают без слов действия, которые поют или говорят дети. (Это могут быть песни, физминутки). После каждого произведенного действия дети комментируют изображенное, уточняют, дополняют, если возникает необходимость.

**Игра №17. “I Can’t See”.** На столе стоят несколько игрушечных зверей. Дети закрывают глаза, а одна игрушка “убегает”. Учащимся нужно ответить, какой из игрушек не хватает, и кто из зверушек остался:

I can see + I can’t see +

**Игра №18. “Attention, General”.** Дети встают рядом с учителем (или любым водящим). Задача ребят состоит в том, чтобы выполнять команды учителя (или водящего): Hands up! Sit down! Jump! Run! и т.д. только в том случае, если перед командой произносятся слова: “Attention, General”.

Игры, формирующие социокультурную компетенцию, моделируют ституации общения по тому или иному поводу, имитируют социальные отношения.

**Игра №19. “Toy Shop”.**

What are you?

I am a shop-assistant.

Where do you work?

I work in the toy-shop.

What can you do?

I can sell toys.

После этого дети “покупают” у продавца игрушки, которые выставлены на столе-прилавке:

What would you like to buy?

I’d like to buy a toy car.

Here you are.

Thank you.

You are welcome.

Когда все дети “купят” игрушки, они вместе с продавцом поют песню:

I want to be a shop-assistant, assistant, assistant.

I want to be a shop-assistant.

I want to sell some toys.

Ситуации общения могут быть различными. Например, к детям приходит медвежонок. У него день рождения, а ему грустно. Почему? Как его утешить? Жестами? Словами? Поступками? Конечно, дети говорят по-английски (иначе медвежонок не поймет). Ребята утешают медвежонка, спрашивают, что случилось (используя знакомую фразу “Why do you cry, Willy?”), приносят подарки, говоря при этом: “Happy Birthday!” Медвежонку не верится. Он спрашивает: “Is it for me?” и благодарит: “Thank you

**Игра №20. “Countries”.**

Make the countries:

1.Work in groups of four. Decide which country each person will make.

2.Draw the countries.

3.Cut out the countries.

4.Make two circles for the map.

5.Put the countries on the map.

Аналогичные игры можно проводить по темам “My family”, “My hobby”, “Animals” и др

**Игра №21.“Seasons**”. На доске вывешиваются картинки, изображающие различные времена года. Детям предлагается угадать, о какой картинке идет речь (на магнитофонной ленте запись коротких текстов о временах года с использованием звукового фона: пение птиц, шум дождя и т.д.).

Игры, развивающие эмоционально-эстетические переживания, как правило, соревновательные (это всевозможные кроссворды, “аукционы”, настольно-печатные игры), выполнение команд, ритмо-музыкальные игры, тренинг поведения. Влияя на эмоционально-чувственную сферу, такие игры способствуют развитию мотивации для познавательной активности.

**Игра №22. “My Family”.** На пальчики детей надеты куклы (их могут сделать учащиеся при изучении темы “Внешность”). Дети показывают пальчики и читают стихотворение:

This is my mother.

This is my father.

This is my brother Paul.

This is my aunt.

This is my uncle.

How I love them all.

Занятие строится по следующему плану: фонетическая зарядка, речевая зарядка в виде игры, чтение, письмо в виде интересного упражнения

**Игра №23. Игра в кругу.** Может проводиться при изучении различных тем для тренировки грамматических структур.

а) Речевая задача: тренировать учащихся в употреблении глагола to wear в Present Continuous при изучении темы «Одежда».

Подготовка: повторить слова, обозначающие одежду.

Начинает игру учитель. Дети сидят на стульях по кругу.

T: If you are wearing shoes, change your seat.

Дети меняются местами, учитель старается занять освободившийся стул. Ученик, которому не досталось места, становится ведущим.

Pupil: If you are wearing jeans (skirts, trousers, tights), change your seat.

b)Возможна тренировка других грамматических структур и лексики с использованием этой игры:

If you can swim (jump, run, play), change your seat ( тема «Спорт» ).

If you like TV (cinema,music, collecting coins), change your seat (тема “Увлечения»).

If you’ve got a mother(a father, a sister, an uncle), change your seat (тема «Семья»).

**Игра №24. «Запретное число».** Речевая зарядка: тренировать учащихся в счете. Дети стоят в кругу и считают по очереди, но некоторые числа могут быть «запретными», например, четные числа, те, в состав которых входит «1», или числительные, которые делятся на «3». Учащиеся по очереди считают, вместо «запретного» числа ученик хлопает в ладоши или совершает какое-либо другое действие, о чём договариваются заранее.

P1: one ~ P2: two~ P3: хлопает в ладоши и т.д.

Если кто-то ошибается, он выбывает из игры. Побеждает ученик, оставшийся последним.

**Игра №25. ''Animals''.**

Речевая зарядка: тренировать учащихся в названии различных животных, в употреблении личных местоимений с глаголом to be.

Учащиеся стоят в кругу. Каждый участник в маске животного или держит в руках игрушку.

а) Дети по очереди называют животное соседа справа (соответствующий жест в сторону соседа) и своё животное (жест с указанием на себя).

P1:He is a rabbit. I’m a monkey.

P2:He is a monkey. I’m an elephant. Etc.

b) Дети называют своё животное и бросают мяч любому участнику в кругу.

P1: I’m a monkey. You are a cat.

P2: I’m a cat. You are a crocodile. Etc.