***Песни с движениями и танцами на уроках английского языка***

№ 1. «10 Little Indians»

1 little, 2 little, 3 little Indians.

4 little, 5 little, 6 little Indians.

7 little, 8 little, 9 little Indians.

10 little Indian boys.

№ 2. « If you are happy».

If you are happy and you know it,

Clap your hands! (action)

If you are happy and you know it,

Clap your hands! (action)

If you are happy and you know it

Then you really want to show it,

Clap your hands! (action)

(stamp your feet, snap your fingers, say «We are!», do all four ).

№ 3. «Put your fingers on your head».

1. Put your fingers on your head,

Put your fingers on your head.

On your head, on your head.

Don't forget, don't forget.

2. On your nose.

3. On your mouth.

4 .On your chin.

5. On your chest.

№ 4. Дети танцуют в ритме вальса.

1,2, 3 on the tiptoes.

1, 2, 3 on the tiptoes.

1, 2, 3 turn around.

Clap, dap, step aside.

№ 5. «Dancing Puppets».

1. See them walk, walk, walk,

See the little walking puppets,

See them walk, walk, walk

See them walking in a raw.

2. Running puppets.

3. Jumping puppets.

4. Dancing puppets.

№ 6. «Hands up, hands down».

Hands up, hands down

Hands up, hands down.

Hands to the sides,

Bend left, bend right.

1,2, 3, hop.

1, 2, 3, stop.

Stand still.

№ 7. «Head and shoulders»

Head and shoulders,

Knees and toes,

Knees and toes,

Head and shoulders,

Knees and toes,

Eyes, ears, mouth and nose.

№ 8. «Four Elements» («Четыре стихии»)

Учитель в быстром темпе называет слова: water, earth, air, fire. Дети вы-полняют различные движения: при слове water- опускают руки вниз, при слове earth - поднимают руки перед собой, при слове air - руки вверх, при слове fire - руки согнуть в локтях и быстро вращать кисти рук.

№ 9. Физкультминутка.

Teacher: Imagine you see a tree with apples on it. Try to get them. They are so high. Stand up! Take them. You can t do it. Raise your hands up! It s so difficult to get the apples. Jump! Is there anything in your hands? Nothing? Jump once more! Now have a rest. ексические игры на уроках английского языка

Лексические игры на уроках английского языка

Цель: закрепление и расширение словарного запаса по изучаемой теме, тренировка учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближённых к естественной обстановке, активизация речемыслительной деятельности учащихся, развитие речевой реакции.

Игра «Поймай и скажи»

Оборудование: мяч или мягкая игрушка.

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.

Пример:

Учитель: кошка

Ученик: a cat

Варианты игры:

• Изменение числа

Пример:

Учитель: a cat

Ученик: cats

• Добавляя нужную форму глагола «to be»

Пример:

Учитель: I

Ученик: am

Игра «Назови шестое»

Ход игры. Игроки садятся в круг. Водящий начинает игру, перечисляя слова из изученной лексики, например, 5 видов спорта, 5 профессий, 5 животных и так далее. Тот, кого попросили продолжить перечень, должен быстро добавить ещё одно название, назвать «шестое», не повторяя пере-численного прежде. Если отвечающий сразу называет 6-ое слово, то становится ведущим, если ученик промедлит, то водящий остается прежний.

Пример: cat, dog, monkey, rabbit, cow...(pig)

Игра «Домино»

Оборудование: карточки с иллюстрациями (пройденная лексика). Несколько карточек с двойным изображением какого-либо объекта.

Ход игры. Игроки садятся в круг на полу на ковёр. Каждому игроку раздаётся по 5-7 карточек. Оставшиеся карточки кладут в центр. Начинает игру участник с карточкой, на которой двойное изображение объекта. Игрок кладёт эту карточку и называет по-английски, что изображено на ней. Далее игра идёт по правилам игры «Домино». Побеждает тот, у кого не осталось ни одной карточки. Остальные участники игры кладут свои карточки в центр круга, при этом называя по-английски, что изображено на каждой иллюстрации. Важно добиваться чёткого проговаривания учащимися слов, изображение которых есть на карточке.

Игра «Раз - два»

Ход игры. Игроки встают в круг. Водящий (им может быть и учитель) присваивает каждому игроку «имя» (слово из пройденной лексики). Что-бы дети их запомнили, каждый должен ещё раз по кругу назвать себя но-вым именем. Дальше начинается игра.

Игроки хором: «one - two»

Водящий: своё новое имя и новое имя любого игрока.

Хором: «one - two»

Игрок, чьё имя было названо: своё «новое имя» и «новое имя» другого игрока и т. д., пока не будут названы все игроки.

Пример:

Хором: «one - two»

Игрок: «bear, dog»

Хором: «one - two»

Игрок: «dog - cat»

Игра ведется в быстром темпе на счёт 1 - 2. Если игрок называет себя и другого игрока не сразу или забывает имена игроков, он выходит из игры

Варианты игры:

• Игроки, стоящие в кругу, отворачиваются друг от друга и игра продолжается.

• Каждому игроку можно присвоить два имени (два слова из словаря). Этот игрок называет два своих имени и одно из двух имён другого игрока. В этом случае игра ведётся на счёт - 1-2-3.

Пример:

Хором: «one - two - three»

Игрок: «dog, cat (свои имена), bear (одно из имён другого игрока).

Игру можно использовать для проверки домашнего задания или на этапе закрепления в конце урока.

Игра «Guess the Word»

После того, как новые слова были выучены и многократно повторены, учитель задумывает слово и просит отгадать его. Учащиеся задают вопросы Is this a...? До тех пор, пока не отгадают. Ученик, отгадавший задуманное слово, становится водящим.

Игра «Home, School, Zoo»

Учитель, обращаясь к какому-либо ученику, называет тему: «School», «Home» или «Zoo».Учащийся быстро называет слово, относящееся к те-ме. Каждый последующий ученик должен вспомнить слово, которое едё не называли его товарищи. Тот, кто не смог назвать слово по теме, вы-бывает из игры.

Игра «Sending a Telegram»

Класс выбирает водящего. Учитель просит его представить себя в роли телеграфиста и послать «телеграмму» - сказать по буквам слова, делая паузы после каждого слова. В паузы вызванный ученик (поочерёдно из каждой команды) произносит по одному слову из «телеграммы». Если ученик ошибся, его команда теряет очко.

Игра «Fill in the Missing Letters»

На доске написаны слова, в каждом из которых пропущена одна буква, например: c-p, a-d, p-n и т. д.

Учитель произносит, например, звук [ e ] и просит учащихся мысленно вставить соответствующую букву в слова, где она пропущена, и назвать её.

Игра «The Chain of Words»

Учитель называет по-русски первый день недели и бросает мяч ученику.

Ученик, поймавший мяч, говорит: Monday, второй - Tuesday и т. д.

Другой вариант этой игры. Учитель, бросая мяч, спрашивает: «What day is before (after) Monday?, «What day is between...and...? и т. д.

Можно провести такую же игру на закрепление слов, обозначающих цвета, названия месяцев, числительные.

Игра «Let Us Count»

Существует много вариантов этой игры.

• Учитель показывает цифру, учащиеся называет её.

• Учитель называет цифру, учащиеся показывают её.

• Учитель отлаёт распоряжения: «Clap your hands...times», «Counts your fingers», «Bounce the ball...times and count» и т.д.

• Учитель бросает мяч и спрашивает: «How much is one plus two?» Ученик должен поймать мяч и сказать: «One and two is three». И т. п.

• Водящий называет число 12 по-английски и вызывает одного из участников игры. Тот должен сказать быстро следующее (или предыдущее) число.

• Участники игры считают до 20, опуская число 3 и все числа, кото-рые можно разделить на 3.

• Учитель показывает цифру, учащиеся записывают её.

• Учитель даёт задание сосчитать предметы, игрушки и т. п.: «Count the desks, (the letters, the lamps, etc.)».

• Учитель или водящий называет количественное числительное. Вы-званный ученик должен назвать порядковое числительное, соответствующее данному количественному.

Игра «Be Quick»

Один из учащихся начинает игру, сказав какое-либо слово по-английски. Представители команд по очереди быстро называют слово, которое начинается на последнюю букву предыдущего слова, например: good, dark, kind, doll, long т. д.

Если играющий не смог быстро придумать слово, он выбывает из иг-ры. Выигрывает команда, в которой к концу игры осталось больше игроков.

Игра «Who Knows the Parts of the Body?»

Учитель в быстром темпе даёт задание представителям двух команд поочерёдно, например: «Touch your shoulders», «Show your mouth» и т. д. Если ученик правильно выполнил задание, команда получает оч-ко, если ошибся, команда теряет очко.

Игра «Who Knows the Colours Best?»

Опишем несколько вариантов игры.

• Учитель называет обозначение цвета по-английски. Учащиеся показывают предмет данного цвета. Если какой-либо ученик ошибся, его команда получает минус. Выигрывает команда, получившая меньше минусов.

• Учитель показывает предмет и спрашивает: «What colour is this?" Учащиеся отвечают: «It is red.» И т. п.

• Учитель поочерёдно задаёт вопросы обеим командам: «What is white?» Учащиеся отвечают: «The chalk is white», «The snow is white» и т.д. Выигрывает команда, которая придумала больше предложений.

• Учитель поочерёдно вызывает учащихся из двух команд. Вызванный ученик должен указать на предмет и сказать предложение, например: «The bookcase is brown», «The blackboard is black». Он получает столько очков, сколько составил предложений, употребив в них слова, обозначающие разные цвета. Если он сделал ошибку или два раза назвал один и тот же цвет, то должен уступить своё место ученику из другой команды.

• Водящий загадывает какой-либо предмет. Учащиеся отгадывают его, задавая вопросы: «Is it brown?», «Is it red?» и т. п. Когда ученики отгадали цвет, они спрашивают: «What is this?», и водящий называет загаданный предмет

.

Игра «Seasons»

Учитель выбирает двух водящих. Участники игры договариваются, кто какое слово задумывает. Предположим, один задумал слово snow, другой - flower, третий - tree т. д. Один водящий говорит: «I like snow. I like flowers. I like trees». Ребята, которые задумали эти слова, становятся рядом со своим водящим. Потом второй водящий произносит предложение с другими словами. Выигрывает тот из них, рядом с которым оказалось больше ребят. Фонетические игры на уроках английского языка

Игры «фонетические» используются для развития у детей слухового внимания и памяти, умения слышать и дифференцировать звуки по долготе и краткости, слышать межзубные звуки, тренировки учащихся в произнесении иноязычных звуков, разучиванию стихов с целью их воспроизведения по ролям.

ИГРА 1.

Учитель раздаёт детям карточки с картинками (картинки могут быть у всех разные). Даётся одно для всех задание: «Соедини линией картинки, предметы на которых начинаются с одного и того же звука».

(Вариант игры. Раскрась одним цветом картинки, предмет на которых начинается с этого звука).

ИГРА 2.

«Найди, в каких словах спрятались звуки, которые я буду произносить». Учитель показывает детям картинки и чётко произносит названия предметов, изображённых на них. Ребята должны показать ту картинку, в которой спрятался заданный звук. (Или хлопнуть в ладоши. Звуки отрабатываются с детьми до начала игры).

ИГРА 3.

«Найди рифму к словам».

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

 doll-ball dog-frog

 snake-cake clock-cock

 bee-tree see-we

 mouse - house toy-boy

(Вариант игры. «A song about my toys»).

 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 4.

«Угадай по голосу, кто пришёл к тебе в гости».

Кто-нибудь из ребят, закрыв глаза, стоит у доски, а другой ученик громко произносит слова приветствия:

 Good morning, Pete!

 How are you?

Тот, кто стоит у доски, должен по голосу догадаться, кто с ним здоровается, должен ответить на приветствие, назвав ученика по имени:

 Good morning, Olga!

 I amine, thank you!

ИГРА 5. «Little Kitty»

Артикуляция звуков [ æ], [ l ],

Дети знают и 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 6. «Step and Dap»

Освоение явления аспирации звуков [ t ], [d ] и оглушения конечного [d].

 Магнитофонная запись. Песня исполняется хором. Ведущий выполняет те движения, о которых поют дети. Или дети все вместе выполняют движения.

 1. Step-step, dap-dap/ 2t.

 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 7.«The Kangaroo»

Произношение звуков [d ], [ r ], сначала учим стихотворение, понимая содержание. 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 8 . «Wow-wow-wow!»

Произношение звука [w].

There is a nice little dog,

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.

Воспитательная задача: вызывать чувство сострадания к животным.

 ИГРА 9. « The Funny Little Clown»

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

 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 10. «Little Sleepy Head»

Это стихотворение полезно использовать для тренировки учащихся в произнесении звука[o:]

 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.

Сыграть соню, который вечно зевает, не так трудно. Положение губ при произнесении звука [o :] наглядно демонстрируется в слове yawn.

 ИГРА 11. «Playing Airplane»

Игра используется для тренировки учащихся в произнесении звука [v].

Teacher: Did you ever imitate a flying plane?

The plane is travelling up in the sky,

vvv - vvv - vvv,

Moving so fast, and ever so high,

vvv - vvv - vvv.

But we always come back in time for tea,

vvv - vvv - vvv.

Ребята, играя в самолёт, научились хорошо произносить звук [v].

 ИГРА 12. « An Old Black Crow»

Английский звук [k] не такой, как русский. Об этом шёл разговор, когда стали разучивать это стихотворение.

An old black crow flew into a tree.

 «Cow, cow, cow!»

And what do you think that he could see?

 «Cow, cow, cow!»

He saw the sun shines on the lake.

 «Cow, cow, cow!»

And tiny splashes fishes make.

 «Cow, cow, cow!»

 ИГРА 13. «Little Brown Rabbit»

 Звуки [h] и [p] по-своему трудны для русских, звук [h] произносится совсем неслышно, а [p] с придыханием.

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 14.. «Monkey Talk»

 Это стихотворение может быть использовано для тренировки учащихся в произнесении звука [o],

Little monkey in the tree,

 This is what he says to me,

 «They, they, they,

 Thee, thee, thee.»

Monkey jumps from limb to limb

 While I chatter back to him:

 Thee, thee, thee,

 They, they, they.»

Игра 15. «Пчёлки»

 Оборудование: картинка с изображением двух пчёл.

 Ход игры. Учитель рассказывает детям, что одна пчела английская (и это видно по её костюму), другая - русская. Пчела английская жужжит [o], а русская [z]. Пчёлки встретились на цветке и беседуют друг с другом, делясь новостями. (Попеременно чередуем [o], [z].

Игра 16. «Who Has the Best Hearing ?»

 Учитель говорит учащимся: «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 17. «Who Knows the Symbols for the Sounds Best? »

 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

 .

Игра 18. «Let Us Work on Intonation"

 На классной доске написаны предложения. Представители команд должны проставить ударения, стрелочками отметить повышение и понижение голоса и правильно прочитать эти предложения.

Игра 19. «Who Knows the Symbols for the Sounds? »

 На классной доске написаны слова в транскрипции. Задача учащихся - правильно прочитать их.

Игра 20. «Let Us Work on Intonation»

 На классной доске написаны предложения. Представители команд должны проставить ударения, стрелочками отметить повышение и понижение голоса и правильно прочитать эти предложения.

 Игра 21. «Слышу - не слышу»

 Цель: формирование навыков фонематического слуха.

 Ход игры: обучаемые делятся на команды. Учитель произносит слова. Если он произносит слово, в котором есть долгий гласный ... или ..., ученики поднимают левую руку. Если в названном слове есть также согласные звуки ... или ..., все поднимают обе руки. Учитель записывает ошибки игроков на доске. Выигрывает та команда, которая сделала меньше ошибок.

 Игра 22. «Какое слово звучит?»

 Цель: формирование навыка установления адекватных звуко-буквенных соответствий

 Ход игры: ученикам предлагается набор из 10-20 слов. Преподаватель начинает читать с определённой скоростью слова в произвольной последовательности. Ученики должны сделать следующее:

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

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

 Вариант 3. Записать на слух слова, которых нет в списке, и попытаться найти их в словаре, и, если они неизвестны ученикам, выписать их значения, установить, имелись ли орфографические ошибки при их записи. Выигрывает тот, кто наиболее качественно выполнил задание.

Игра 23. «Кто быстрее?»

 Цель: формирование и совершенствование навыков установления звуко-буквенных соответствий и значения слов на слух.

 Ход игры: ученикам 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 ученик должен, как только учитель произнесёт то или иное слово, поставить его номер рядом с соответствующими транскрипцией и переводом на русский язык (или все три соответствия непрерывной чертой). Выигрывает тот, кто быстрее и качественнее установит соответствия между иноязычным словом, транскрипцией и переводом.

Игра 24. «Кто правильнее прочитает?»

 Цель: формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

 Ход игры: на доске записывается небольшое стихотворение или отрывок из него (считалка, скороговорка). Учитель читает и объясняет значение слов, предложений, обращает внимание на трудности произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается учениками. После этого даются две-три минуты для заучивания наизусть. Текст на доске закрывается, и ученики 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.

 Игра 25. «Широкие и узкие гласные»

 Цель: формирование навыков фонематического слуха.

 Ход игры: учитель называет слова. Ученики поднимают руку, если звук произносится широко. Если гласный произносится узко. Руку поднимать нельзя. Выигрывает команда, которая допустила меньше ошибок.