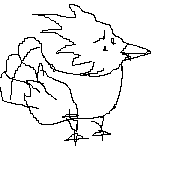
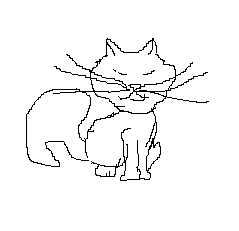
Использование **игры** как метода обучения, многие выдающиеся педагоги справедливо отмечают как средство, имеющее огромные потенциальные возможности. Опишу некоторые примеры обучающих игр, которые я провожу с учащимися на своих уроках в начальной школе:

**“Picture Dictations”.** Например, диктант по теме “Home, Sweet Home”(УМК Биболетовой М.З. “Engoy English-IV”), где учащиеся в стиле кроки изображают услышанное, а затем сверяют свои варианты c ключевым вариантом на доске.

“It’s the sweetest room in the world. It’s got a big white fireplace opposite the door and there is a brown book-case near the window on the right with my books in it. There are some pictures on the wall between the window and the desk on the left. The TV-set is in the corner of the room. The curtains on the window are pink and the carpet on the floor is yellow”.

**б) Учащимся раздаются размноженные копии готового рисунка**, а их задачей является сделать надписи к рисунку в ходе прослушивания диктанта. Например, диктант по теме “Pets and Other Animals. Pats of Body”.



1-tail; 2-feathers; 3-fur; 4-claw; 5- beak; 6-paws; 7- wing, etc.

**в) Учащиеся прослушивают описание какого-либо предмета в первый раз**. Затем во второй раз, но уже с измененными деталями. Задание – найти и нарисовать ошибочные детали.

**г) Учащимся предлагаются две картинки**. Нужно найти и подписать 5 отличий.

**“Spelling Games”**

**Игра «Кто больше напишет слов?»**

а) Ученики пишут в своих тетрадях (на отдельных лисах бумаги) слова, которые помнят по изученной теме (после устной отработки), в течение трех минут. Затем обмениваются тетрадями с партнером для проверки и исправления ошибок. Подсчитывается количество правильно написанных слов.

**Игра «Кто быстрей?»**

б) Участвуют две команды. Ученики обеих команд по очереди бегут к доске и пишут слова по заданной теме. Побеждает команда, написавшая первой большее количество слов без ошибок.

**Игра «Самый внимательный?»**

в) На доске написано слово. Игроки по очереди (или делятся на команды) придумывают слова, записывают их на доске. Правила:

1. Слова, начинающиеся на эту же букву. Напр., without – white.

2. Cлова, заканчивающиеся на такую же букву. Напр., match – birth.

3. Слова, подходящие по теме данному слову. Напр., mother – father.

4. Слова – синонимы. Напр., destroy - ruin.

5. Слова – антонимы. Напр., under – on.

**Игры на развитие внимания, зрительных и слуховых анализаторов:**

1. При изучении алфавита распределяются буквы, при составлении монологического высказывания – слова или фразы. Учащиеся хлопают в ладоши и проговаривают букву или фразу в зависимости от очередности друг за другом. Игра должна проходить в очень быстром темпе, иначе интерес будет скоро потерян.
2. Игра «Пишущая машинка». Дети по очереди называют буквы диктуемого слова. Слово заканчивается – все должны встать, в конце строки хлопнуть в ладоши. Очень часто такую игру я использую в качестве физпаузы на уроке.

**“Grammar Games”**

1. **Anagrams.**
2. koto – took (перепутаны)
3. daer – read (слева направо)
4. **Chain word.** (The last is the first).

Coughthoughtold, etc.

1. **Mary-go-round.**

По сигналу передают свой листок бумаги сидящему рядом в группе.

Ученик 1. – 1 форма глагола;

Ученик 2 – 2 форма глагола (дописывает);

Ученик 3. – 3 форма глагола (дописывает);

Ученик 4 – и вся группа придумывают предложение с данным глаголом, а в дальнейшем рассказ с полученным списком глаголов.

“**Add a Word”**- составить рассказ таким образом, чтобы каждый играющий по очереди добавлял к предыдущему одно слово, пока не получится рассказ на заданную тему. Например, на тему “My Perfect School”. (1) I, 2) would, 3) like, 4) my, 5) school, 6) to be, 7) a brightly-colored, 8) building, 9) and…

**“Add a Sentence”** – как вариант предыдущей игры. Учащимся раздаются предложения из рассказа (деформированный текст). Их задачей является восстановить последовательность рассказа или текста и воспроизвести его. Работают в группах.