**Тема: «English is Fun!»**

Можно проводить игры на аудирование текста, не имея ни картинок, ни рисунков, ни заранее приготовленных вопросов, ни пунктов текста и т.д., это игры на развитие аудитивной памяти. Учитель читает текст в нормальном темпе, играющие слушают. После прослушивания текста учитель предлагает записать слова, которые каждый участник игры запомнил. Затем учитель читает текст ещё раз и дает задание – выписать группы слов и запомнившиеся фразы. После этого участники игры восстанавливают текст по памяти, пользуясь своими записями. Побеждает тот, кто наиболее точно передаст содержание текста.

Большой эффект в обучении аудированию имеют командные игры, в которых после прослушивания текста члены команды составляют и затем задают вопросы соперникам по содержанию текста. Побеждает та команда, которая более точно ответит на поставленные вопросы.

***1. ЧЬЕ СОЛНЫШКО ЯРЧЕ?***

КАПИТАНЫ команд выходят к доске, на которой нарисованы два кружка, и описывают животное по картинке. Каждое правильно сказанное предложение – это один лучик к кружку и один балл. Побеждает тот капитан, чье солнышко будет иметь больше лучиков, т.е. больше баллов.



***2. КТО ЛУЧШЕ ЗНАЕТ ЦИФРЫ.***

Представители ОТ КАЖДОЙ КОМАНДЫ ВЫХОДЯТ К ДОСКЕ, на которой написаны цифры (не по порядку). Ведущий называет цифру, ученик ищет ее на доске и обводит цветным мелом. Побеждает тот, кто обведет больше цифр.

***3. ЗАГАДКИ О ЖИВОТНЫХ.***

Учитель читает учащимся загадки, учащиеся должны их отгадывать.

Например:

1. It is a domestic animal. It likes fish. (a cat) 

2. It is a wild animal. It likes bananas. (a monkey) 

3. It is very big and grey. (an elephant) 

4. This animal likes grass. It is a domestic animal. It gives us milk. (a cow) 

За каждый правильный ответ команда получает 1 очко.

4. ***ВЕСЕЛЫЕ ХУДОЖНИКИ.***

Ученик, закрыв глаза, рисует животное. Ведущий называет основные части тела:

Draw a head, please.

Draw a body, please.

Draw a tail, please.

Если рисунок получился, команда получает пять баллов.

***5. ХЛОПАЕМ В ЛАДОШИ.***

Члены обеих команд становятся в круг. Ведущий – в центре круга. Он называет вперемежку домашних и диких животных. Когда дети слышат название дикого животного, они хлопают один раз, когда слышат название домашнего животного, то хлопают два раза. Тот, кто ошибся, выбывает из игры. Победительницей считается та команда, в которой останется больше игроков.

***6. ИГРЫ-ЗАГАДКИ.***

Учитель: У меня есть хорошие друзья. Это особенные друзья. Они пришли к нам из сказок. Вы их тоже знаете, а вот сможете ли угадать, о ком я рассказываю?

*- I have a friend. Не is a small boy. Не can read, write and count, but not well. He can run and jump and play. He cannot draw and he cannot swim. /Незнайка/.*

*- I have a friend. Не is a big fat boy. He cannot read and write, but he can run, sing, dance and play. He can fly! /Карлсон/*

*- I have a friend. He is not a boy. He is not a girl. He is green. He can swim. He cannot jump and he cannot fly. /Крокодил Гена/.*

**ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ.**

Цели:

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

-активизировать речемыслительную деятельность учащихся;

- развивать речевую реакцию учащихся.

***7.УЧИТЕЛЬ И УЧЕНИКИ***

Во время устного вводного курса школьники знакомятся с большим количеством лексических единиц. И большую помощь в освоении этих слов оказывает игра в «Учителя и учеников». Ученик в роли учителя задает вопросы ученику, показывая картинку с изображением определенного предмета, на которые тот отвечает. Затем играющие меняются местами. Я стараюсь, чтобы в паре работали слабо подготовленный с хорошо подготовленным.

***8. В МАГАЗИНЕ***

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.*

***9. СОБЕРИ ПОРТФЕЛЬ***

В игре участвует весь класс. Выходят к доске по желанию. Учитель: 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*

***10. СОБЕРИ БУКЕТ.***

**Оборудование:** живые или искусственные цветы или осенние листья.

Учитель: У каждого из вас есть любимый учитель. Давайте соберем букет для него. Только мы должны соблюдать одно условие: называть цвет каждого цветка или листочка правильно, иначе букет быстро завянет.

Ученик:*This is a red flower. This is a yellow flower.*

**ЯЗЫКОВЫЕ ИГРЫ.**

Языковые игры предназначаются для формирования произносительных, лексических, и грамматических навыков и тренировки употребления языковых явлений на подготовительном, предкоммуникативном этапе овладения иностранным языком.

***11.Переведи слово.***

Каждому участнику игры дается английское слово для перевода на русский язык. Ответ должен быть моментальным.

**ОРФОГРАФИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

***12.БУКВЫ РАССЫПАЛИСЬ***

Цель: формирование навыков сочетания букв в слове.

Ход игры: преподаватель пишет крупными буквами на листе бумаги слово и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: «Было у меня слово. Оно рассыпалось на буквы». Затем показывает буквы и рассыпает их на столе: «Кто быстрее догадается, какое это было слово?».Выигрывает тот, кто первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, сообщает преподавателю или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

**ГРАММАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ.**

Цели:-научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;

-создать естественную ситуацию для употребления, данного речевого образца.

***13.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.

**14. 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?*

***15.ЗАПОМНИТЕ ПРЕДМЕТЫ***

Учитель на столе раскладывает определённые предметы, даёт посмотреть на них детям в течение одной – двух минут, затем накрывает их бумагой и просит одного ученика назвать все предметы, которые он запомнил. Затем все ученики записывают их названия на английском языке.

***16. Лесенка***

Первый играющий говорит: *“Today I had for dinner some …”* и называет что-либо съедобное, начинающееся с буквы *“A”- apples*.Второй ученик говорит: *“Today I had for dinner some apples and bananas”,* повторяя то, что сказал его товарищ, и называя слово на букву «В». И так далее, пока все ребята не выполнят условия игры. Тот, кто не смог повторить все слова, сказанные до него другими учащимися, и назвать свое слово, выбывает из игры.