Методическая разработка представляет собой подборку лексических, грамматических и фонетических упражнений игровой направленности. Эта формы работы гарантировано увеличит интерес к изучаемому языку. Рекомендуется к использованию на занятиях по английскому языку в дополнительном образовании. Использование данной разработки поможет педагогу сократить время и силы в поиске нужного материала. А обучающимся же дает возможность развития воображения и креативности, способствует появлению мотивации к изучению иностранного языка.

**Составитель:** педагог дополнительного образования ГККП «УК ОДПК «Жiгер» акимата города Усть-Каменогорска» Родькина Е.В.

**Бас редакторы:**

**Под редакцией:** директор ГККП «УК ОДПК «Жiгер» акимата города Усть-Каменогорска» Деш Е.Н.

**Редакция алқасы:**

**Редакционная коллегия:** учитель английского языка высшей категории, средней общеобразовательной школы № 25 города Семей Айтказы Л.С.

**Компьютерде беттеген:** Родькина Е.В.

**Компьютерная верстка:**

**МАЗМҰНЫ / СОДЕРЖАНИЕ**

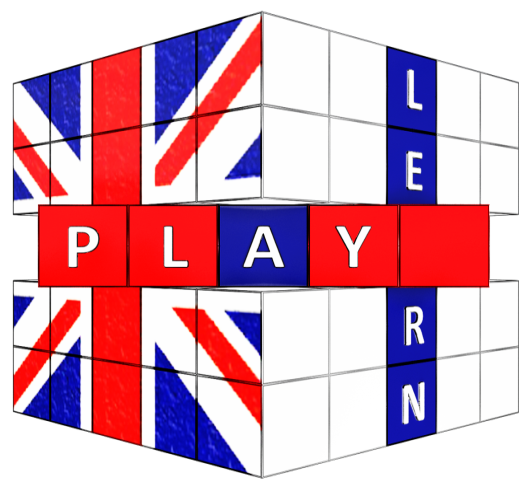
Введение…….…..…………………………………………….4

Лексические игры…………………….………………………8

Грамматические игры............................................................17

Фонетические игры................................................................28

Заключение.............................................................................31

** КІРІСПЕ / ВВЕДЕНИЕ**

Игровые технологии включены в образовательную деятельность как необходимый элемент формирования универсальных учебных действий, повышают уровень восприятия учебного материала. Игра занимает очень важное место в жизни ребенка и является для него средством познания действительности. Исходя из особенностей психологического развития детей школьного возраста, одна из которых состоит в преобладании эмоциональной сферы над интеллектуальной, нельзя не оценивать потенциальных возможностей игры как эмоционального фактора. Наша главная задача - добиваться того, чтобы не пропадал интерес к изучению иностранного языка. Игры – это активный (и веселый) способ достичь многих образовательных целей на наших занятиях ДТО «Полиглотики». Игры позволяют осуществлять дифференцированный подход к обучающимся, вовлекать каждого ребенка в работу, учитывая его интересы, склонность, уровень подготовки по языку. Упражнения игрового характера обогащают обучающихся новыми впечатлениями, активизируют словарь, выполняют развивающую функцию, снимают утомляемость. Они могут быть разнообразными по своему назначению, содержанию, способам организации и проведения. С их помощью можно решать какую-либо одну задачу (совершенствовать грамматические, лексические навыки и т.д.) или же целый комплекс задач: формировать речевые умения, развивать наблюдательность, внимание, и творческие способности и т.д.

Игра является мощным стимулом к овладению языком. Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе и с коллективом, а ее умелое использование на занятиях вызывает у обучающихся готовность и желание играть и общаться. Игра, как форма организации занятия выполняет следующие **задачи:**

1. Тренирует обучающихся в выборе нужного речевого клише;
2. Способствует многократному повторению языковых единиц;
3. Создает психологическую готовность к реальному речевому общению.

Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие **функции**:

1. *Обучающая функция* - развитие памяти, внимания, восприятии информации.

2. Воспитательная функция - воспитание такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре.

3. *Развлекательная функция* - создание благоприятной атмосферы на занятии, превращение занятия в увлекательное приключение.

4. *Коммуникативная функция* - создание атмосферы иноязычного общения, установление новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке.

5. *Релаксационная функция* - снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку.

6. *Развивающая функция* направлена на гармоничное развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности.

Реализация игровых приемов и ситуаций на наших занятиях происходит по основным **направлениям**:

1) Дидактическая цель ставится перед обучающимися в форме игровой задачи;

2) Учебная деятельность подчиняется правилам игры;

3) Учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

4) Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Обучающие игры являются сильным мотивирующим фактором в процессе обучения иностранному языку. Игра способствует закреплению языковых явлений в памяти, поддержанию интереса и активности ребенка, возникновению желания у обучающихся общаться на иностранном языке. Игры помогают педагогу оживить занятие, внести естественность в учебное общение на изучаемом иностранном языке, облегчить процесс усвоения языкового материала, сделать учебный труд интересным.

Игра на занятии должна отвечать следующим **требованиям**:

1. Хорошо подготовлена с точки зрения, как содержания, так и формы, четко организована;

2. Снимать напряжение на занятии и стимулировать активность обучающихся;

3. Быть принята всей группой;

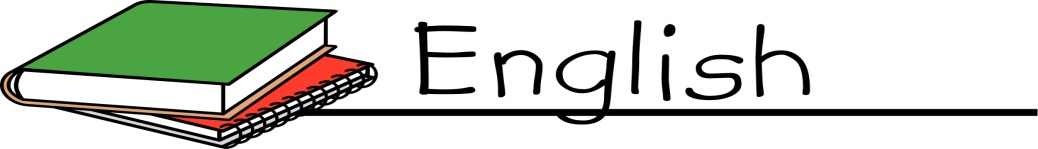
4. Проводится в доброжелательной, творческой атмосфере;

5. Оставлять учебный эффект на втором, часто неосознанном плане, а на первом, видимом месте всегда реализовывать игровой момент;

7. Не оставлять ни одного ученика пассивным или равнодушным.

Игра требует от каждого обучающегося активности, включения в совместную деятельность. Дети должны получать удовлетворение от сознания того, что они в состоянии общаться на иностранном языке. При этом игра будет желанной и результативной, если ее будут ждать как отдыха и развлечения на фоне трудной и подчас напряженной работы.

Типологии игр выстроены в зависимости от целей и задач учебной игры, формы проведения, способа организации, степени сложности, количественного состава участников. Так, одни подразделяют игры на языковые и коммуникативные, другие на игры на взаимодействие и игры на соревнование, третьи выделяют лексические, грамматические, фонетические и орфографические. Рассмотрим третью классификацию. На занятиях ДТО «Полиглотики», для достижения поставленных целей, мы используем следующие игры:

**ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

*Ассоциации*

Капитан одной из команд обращается к одному из членов другой команды, называет какое-либо слово, например Water.

Тот обучающийся должен быстро назвать подходящие слова.

Ex. Water: a fish, a boat, a wav, a swimmer, a ship, etc.

Если играющий не смог быстро подобрать слова, он выбывает.

*Finish the word*

Команды садятся друг против друга и перебрасывают мяч. Обучающийся, бросающий мяч, говорит половину слова, например: class….. . Обучающийся из другой команды ловит мяч и произносит всё слово полностью – classroom.

*Волшебный мешочек*

В мешочек кладутся игрушки, названия которых дети знают по-английски. Ребёнок опускает, не глядя, руку в мешочек, ощупывает одну игрушку и говорит что это “Itisacat”. Затем вынимает из мешочка и смотрит, правильно ли он сказал.

*Ручеёк*

Дети встают парами друг за другом, образуя из поднятых рук длинные ворота (ручеёк). У каждого ребёнка в другой опущенной руке по известной игрушке. Водящий подходит к началу “ручейка”. Его дети спрашивают: “Afoxorapig?” (в руках у первой пары лиса и свинья). Ведущий: например “Apig”. Берёт за руку ребёнка с этой игрушкой и проходят через воротники, встаёт в конец.

Ps, оставшийся без пары – ведущий.

*Yes – no – Black – and Blue Taboo*

Ex: Are you eight years old?

What colour are your eyes?

Can you run well?

*Числительные.*

Образуется две команды. Педагог называет порядковое или количественное числительное. Первая команда должна назвать предыдущее число, вторая – последующее (соответственно порядковое или количественное числительное). За каждую ошибку команда получает штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

*Цвета*

Ставится задача назвать предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т.д. одного цвета.

*Пантомима*

Группа детей выходит к доске и каждый из них жестами и мимикой имитирует какой-либо действие.

Педагог: Guess what each pupil is doing.

Pupil 1: This boy is doing his morning exercises.

Pupil 2: That girl is washing her face.

Pupil 3: This boy is putting on his red scarf.

и т.д.

*Моя тетушка пошла в город и …*

Педагог объясняет, что обучающиеся должны дополнить фразу My aunt went to а town and bought… словом, обозначающим предмет школьного обихода или одежды.

Pupil 1: My aunt went to town and bought a book.

Pupil 2: My aunt went to town and bought a book and a bag.

Pupil 3: My aunt went to town and bought a book, a bag and a ruler.

Если обучающийся не может назвать своё слово, он выбывает из игры.

*Последняя буква*

Образуются две команды. Представитель первой команды называет слово, обучаемые из другой команды должны придумать слово на букву, которой заканчивается слово, названное первой командой, и т. д. Выигрывает та команда, которая последней назовёт слово.

*Слово*

Цель: активизация изученной лексики.

Ход игры: команды получают наборы карточек с буквами. Педагог произносит слово; обучаемые, у которых находятся составляющие его буквы, должны составить из карточек слово. Команда, которая быстрее и без ошибок составит слово, получает очко. Итоги игры подводятся после того, как составлено несколько слов.

*Озвучивание картинки*

Цель: активизация лексики по изученной теме, развитие навыков диалогической речи.

Ход игры: играющие образуют пары. Каждой паре даются картинки, к которым прилагаются карточки с соответствующими репликами. С их помощью необходимо озвучить картинки. Выигрывает пара, которая первой подготовит диалог и правильно его воспроизведет.

*Рассказ по рисунку*

Цель: активизация лексики по изученной теме.

Ход игры: играющие образуют пары. Каждая пара получает рисунок с изображением комнаты, в которой находятся разные вещи и предметы, характеризующие ее хозяина. Нужно составить рассказ о том, чем занимается хозяин комнаты. Выигрывает пара, составившая самый интересный рассказ.

*Relay*

Игра проводится по всей изученной лексике данной темы.

Разделить доску на две половины и на каждой стороне написать в столбик изученные лексические единицы (набор слов одинаковый, а последовательность разная). Разделить детей на две команды. Для каждой команды предназначена своя половина доски. Участники по очереди подходят к доске и пишут соответствующий русский вариант напротив каждого английского слова. Если один из участников заметил ошибку, то он может израсходовать свой подход к доске на исправление этой ошибки, но тогда другое слово написать не сможет.

Побеждает та команда, которая первой правильно справилась с заданием.

*Concentration*.

Перед детьми карточки с цифрами, с обратной стороны которых даны или изображения или слова. Обучающиеся называют две цифры, учитель переворачивает соответствующие карточки. Необходимо найти пару карточек, чтобы слово (название животного) соответствовало его изображению. Команды по очереди называют по две цифры, и в случае угаданной пары они получают очко и право очередного хода. Если пара совпала, Вы ее оставляете, а если нет, то закрываете.

Поскольку данная игра развивает память и воображение, то игрокам нельзя ничего записывать в ходе игры. Дети в командах могут совещаться, но Вы принимаете ответ только в порядке очереди.

Побеждает команда, открывшая большее количество парных слов.

П р и м е ч а н и е . Слова можно только произносить, ребята воспринимают их на слух.

*Игра «Merry-go-round»*Данная игра проводится в конце учебного года и является своего рода повторением всего изученного материала за учебный год. Она представляет собой игру по станциям. Можно задействовать детей старшего возраста, которые контролируют выполнение заданий на станциях. Игра пройдет интереснее, если ее провести между несколькими группами (желательно не менее четырех команд). Каждая команда выбирает командира. Станции располагаются в разных кабинетах. Старт дается одновременно в одном месте, где командиры получают маршрутный лист для своей команды (маршрутные листы охватывают все станции, но в разной последовательности). Финишируют команды также в одном месте. На каждой станции команды получают баллы. На финише учитывается время прибытия команды и количество заработанных баллов.

*Игра «Name Circle»*

Данная игра хорошо отрабатывает фразы: «Mynameis...», «Iam ...».

Все участники игры садятся в круг. Педагог начинает игру с фразы «Mynameis ...» (или «I am ...»). Обучающийся, стоящий слева, продолжает: «Hernameis... Mynameis ...». Таким образом, каждый участник игры, стоящий в кругу, называет всех предыдущих и себя. Те игроки, чьи имена забыли, должны встать. Они могут сесть, когда их имена правильно назовут. Данную игру можно провести, используя игрушки.

П р и м е ч а н и е . Для старших обучающихся данную игру можно провести, используя наиболее сложные конструкции «The girl with the green pullover is Kate».

*Игра «Twenty Questions»*

Педагог прикрепляет каждому участнику игры на спину картинку с изображением животного.

Игроки перемещаются по классу и задают друг другу общий вопрос: «Am I a bear ....?», пока не отгадают, изображение какого животного у них на спине (игроки могут отвечать: «I don'tknow»).

*Игра «Цифры»*

Ц е л ь : повторение количественных числительных.

Образуются две команды. Справа и слева на доске записывается вразброску одинаковое количество цифр. Педагог называет цифры одну за другой. Представители команд должны найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием.

*Игра «Family»*

Игра проводится в парах. Один рассказывает о своей семье, а второй слушает и по ходу рассказа рисует семейное дерево, а затем показывает свой рисунок рассказчику и уточняет детали при помощи вопросов: «Haveyougot a ...? Whatishis/hername?»

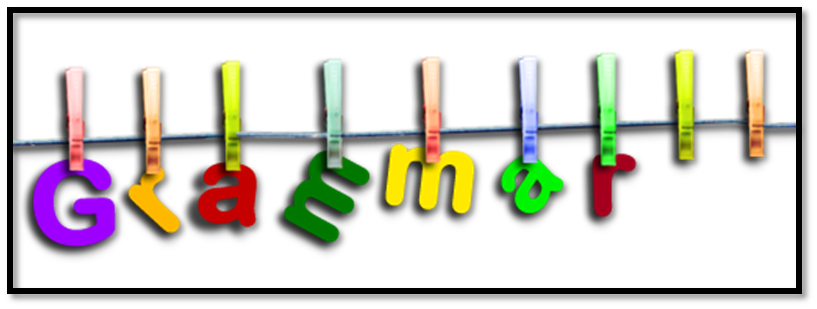
Данная игра также помогает формировать навык аудированияс первых занятий английского языка.

*Игра «Tic-Tac-Toe»*

Нарисуйте на доске 9 квадратов следующим образом:

Поделите группу учащихся на две команды. Одна команда будет ставить «Х», а другая – «О».

По одному игроку из команды подходят к доске и называют слово в соответствующем квадрате. Если обучающийся правильно справляется с заданием, то значок его команды остается, а если нет, то ставится значок команды соперников.

Побеждает та команда, которая первая выстраивает подряд свои три знака (игра «Крестики-нолики»).

**ГРАММАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

Guessit

На закрепление общих вопросов. Ведущий загадывает какой-либо предмет, находящийся в классе. Пытаясь угадать предмет, ученики задают только общие вопросы, на которые ведущий отвечает "да" или "нет" (число вопросов ограничено). Побеждает команда, которая отгадает предмет, задав меньшее количество вопросов.

E x. Isit a thing? Is it on the wall? Can I see it? Can I eat it? Isitwhite?

*Кругосветное путешествие*

Закрепляется конструкция Thereis/are и отрабатывается навык употребления артиклей. "Путешествие" может проходить по классу или по тематической картинке. Педагог начинает игру: "There is a blackboard on the wall in front of the pupils". Дальшеописаниепродолжаютобучающиеся: "Neartheblackboardthereisadoor...". Тот, кто ошибся, покидает корабль.

*Что ты рисуешь?*

Тренировка PresentContinuous. У каждого обучающегося – лист бумаги и карандаш. Онотгадывает, чторисуетсоседпопарте, задаваявопросы:

– Are you drawing a horse? – No, I'm not drawing a horse. – Are you drawing a pig?...

*Составь предложение*

Тренировка придаточных предложений времени и условия. Дети делятся на две команды. Каждой команде дается вариант главного предложения, например:

Г И readyouabookif...

Участники пишут свои варианты придаточных предложений: youdrinkmilk. yougivemesweets. Правильно составленное предложение приносит команде балл.

*Конкурс красоты*

При изучении притяжательного падежа существительных. Для этого ребята приносят в класс куклы. У каждой куклы есть имя, оно пишется на карточке и прикрепляется к одежде. Затем каждый обучающийся оценивает стрижку (наряд) и пишет свое мнение на листочке. I likeAnn'shair-cut. I likeKate'sdress. Кукла, получившая наибольшее количество карточек, награждается.

*Модальные глаголы*

Цель: автоматизация употребления модальных глаголов в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. Одна команда придумывает предложение с заданным модальным глаголом. Другая команда должна отгадать это предложение.

С этой целью задаются вопросы типа: Можете ли вы...? Должны ли вы...? Затем это же задание выполняет вторая команда, и игра продолжается.

*Игра в мяч*

Цель: автоматизация употребления форм глагола в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. Представитель первой команды придумывает предложение с изученным глаголом. Он бросает мяч партнеру из второй команды и называет предложение, пропуская глагол. Поймавший мяч повторяет предложение, вставляя правильную форму глагола, бросает мяч партнеру из первой команды и называет свое предложение, опуская глагол, и т.д.

*Кубики*

Цель: автоматизация употребления конструкции в устной речи.

Ход игры: для игры изготавливаются кубики, на гранях которых наклеены картинки с изображением предметов или животных. Обучающиеся делятся на две команды. Участники по очереди выходят к столу, подбрасывают кубик и называют предложение с отрабатываемой конструкцией, соответствующее сюжету картинки на одной из граней кубика. За каждое правильно придуманное предложение команда получает очко. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

*Грамматическая тема «Present Simple.*

Оборудование – 13 учебных карточек размером А4. Семь учебных карточек с местоимениями I, YOU, HE, SHE, IT, WE, THEY (например красного цвета местоимения единственного числа и коричневого цвета местоимения множественного числа) и шесть учебных карточек с глаголами DO, DOES, don't, doesn't, V, Vs (например синего цвета).

*Грамматическая тема «Present Continuous».*

Оборудование – 12 учебных карточек. Семь учебных карточек с местоимениями и пять карточек AM, IS, ARE. not.

Если проводится тренировка обучающихся по грамматической теме «Past Simple»,то соответственно меняются карточки с глаголами. (Ved, V, V2, DID, didn't) и т. д.

Организация игр с опорой на учебные карточки намного облегчает усвоение грамматического материала.

Такие игры-тренировки можно проводить по всем грамматическим темам, связанных с временами английского глагола. Например: грамматические игры по теме «Present Simple».

Педагог начинает урок с рифмовки «I, you, we, they полон дом у нас гостей!» Далее учитель называет имена, слова в единственном и во множественном числах, предлагая обучающимся поменять эти слова на местоимения. Также предлагает провести фронтальную проверку по узнаванию учебных карточек с условными обозначениями. На занятиипроводится и повторение английского времени по плану:

1. Название.
2. Действие.
3. Слова-спутники.
4. Грамматические признаки.
5. Соответствие русских и английских времен. Обучение обучающихся умению различать виды английского глагола в речевых ситуациях на родном (русском) языке

*Это мое местоимение*

К доске выходитобучающийся с учебной карточкой «I». К нему встают обучающиеся с учебными карточками «DO», «DON'T», «V». Итак, поочередно к доске выходят все обучающиеся с учебными карточками – местоимениями и соответственно все учащиеся с учебными карточками глаголами. Задача обучающихся, у которых есть карточки с глаголами, не пропустить свой выход и встать только со своим местоимением.

*Составь схему предложения.*

Для определения структуры простого предложения при помощи наглядного материала, педагог пишет на доске простое предложение, например: «Hedrinks». К доске выходят двое обучающиеся с учебными карточками «HE», «Vs». Для усложнения игры педагог предлагает составить схемы не только утвердительных предложений, но также и отрицательных и вопросительных. Для составления вопросительных предложений в игру вводятся учебные карточки с вопросительными словами (What, Where, When).

*Напиши мой глагол правильно.*

Педагог пишет на доске предложения с пропусками. Например:

He .................eat.  
We ………..dance.  
............ she run?  
............ they skip?  
What ............. helike?

Обучающиеся выполняют задание письменно. Задача обучающихся (4 человека, имеющих учебные карточки с глаголами ( DO, DOES, don'tdoesn't ) проверить правильность выполнения задания у остальных обучающихся, предварительно получив консультацию педагога.

*Выбери предложение.*

Педагог предлагает выбрать и назвать из текста предложения по заданной модели. Например:

DoesheV? (модель предложения)  
Doeshedrinkmilk? (предложение)

К доске выходят обучающиеся с нужными учебными карточками для составления схемы предложения. Предложение озвучивается педагогом и обучающимися.

*Составь пять предложений!*

Педагог раздает всем обучающимся карточки с напечатанными глаголами. К доске выходит обучающийся с местоимением «He». Это местоимение будет подлежащим к составленным учащимися предложениям. Каждый ребенок составляет 5 предложений (утвердительное, отрицательное, общий вопрос, 2 специальных вопроса) , но только со своим глаголом. Например:

(+)            He drinks.  
(–)            He doesn't drink.  
(?)            Does he drink?  
(Wh-q)    What does he drink?  
                Who drinks?

Это упражнение можно выполнять устно и письменно. Задача обучающегося, у которого есть местоимение, оказать помощь педагога в проверке правильности выполнения задания.

*Составь вопросы.*

Педагог зачитывает предложение. Показывает вопросительные слова. Обучающиеся задают вопросы к предложению, начинающие с этих вопросительных слов. Эту игру можно проводить в устной и письменной форме. Например:

He drinks milk every day.

Вопросительные слова (Who, What, When)

Такие игры позволяют педагогу исправить ошибки обучающихся быстро, по ходу дела, делают процесс обучения более легким и менее утомительным, а это усиливает мотивацию к обучению и способствует прочному усвоению знаний об английском глаголе.

*Лес*

Цель: формирование лексического навыка на материале тематической группы слов.

Ход игры: обучаемым предлагается сыграть роль деревьев и растений в лесу и прокомментировать на иностранном языке все, что происходит с ними. Используется доска со списком необходимых слов.

Ниже приведены некоторые игровые приемы, использованные нами для ознакомления/презентации, первичной активизации и тренировки тематической лексики.

*Кто правильно соединит?*

Наглядные средства: карточки

Ход игры: обучающиеся получают листы бумаги с расставленными в определенной последовательности точками. Соединив точки от 1 до 20 и нарисовав контур, они могут определить предмет, изображенный на картинке. Затем педагог переводит слово, и обучающиеся повторяют вслед за ним.

*Догадайся*

Наглядные средства: картинки, учебная доска (стол).

Ход игры: на доске (столе) расставляются (раскладываются) картинки с изображениями спортивных состязаний, сооружений. Педагог называет слово на языке, а обучающиеся должны показать нужную картинку и повторить слово. Можно привлечь двух обучающихся одновременно.

*Угадай слово*

Ход игры: педагог дает описание стадиона, бассейна, спортивной площадки, спортивной игры. Обучающиеся должны догадаться, о чем он говорит, и назвать слово. Игру можно провести с применением наглядности.

Примечание: в дальнейшем обучающимся может быть предложено задание самим составить описание-загадку.

*Домино*

Ход игры: обучающимся раздается по 4 - 6 карточек; на одной половине карточки изображена картинка, на другой половине - написано слово. Выигрывает тот, кто быстрее выложит все карточки, то есть совместит изображение со словом.

*Комментатор*

Наглядные средства: конверты, картинки.

Ход игры: обучающийся выбирает конверт, вытаскивает картинку, смотрит и отвечает на заданные педагогом вопросы.

*Снежный ком*

Наглядные средства: мягкая игрушка-заяц.

Ход игры: один из обучающихся берет в руки игрушку, называя тот вид спорта, в который он любит играть. Затем он передает зайца другомуобучающемуся, который, в свою очередь, должен повторить предложение предыдущего и добавить свое слово.

*Пантомима*

Ход игры: по мимике, пантомимическим действиям обучающиеся догадываются и называют, какой вид спорта или действия любит их товарищ.



*Хвастунишка*

Ход игры: два участника становятся напротив друг друга и хвастаются, во что они любят играть/могут играть, не повторяя друг друга.

*Рассеянный*

Цель игры: активизация лексики и развитие навыка употребления отрицательной формы.

Наглядные средства: картинки.

Ход игры: педагог, показывая тематическую картинку, называет изображенное на ней, но неправильно. Ребенок должен поправить и сказать, что на самом деле изображено на картинке.

*Угадай*

Цель игры: активизация лексики и развитие навыка употребления вопросительной формы (общий вопрос).

Наглядные средства: конверт с картинками.

Ход игры: Обучающийся выбирает конверт, вынимает картинку и сообщает группе, кто изображен на ней. Обучающиеся должны догадаться, что данное лицо/животное делает, задавая общие вопросы. Угадавший получает право на свое усмотрение выбрать конверт

**ФОНЕТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

*Слышу - не слышу*

Цель: формирование навыков фонематического слуха.

1. Ход игры: обучаемые делятся на команды. Преподаватель произносит слова. Если он называет слово, в котором есть долгий гласный ... или ..., обучаемые поднимают левую руку. Если в названном слове есть также согласные звуки ... или ..., все поднимают обе руки. Преподаватель записывает ошибки играющих на доске. Выигрывает команда, которая сделала меньше ошибок.
2. Обучающиеся хлопают в ладоши, когда слышат слово со звуком [t] ([b], etc)



*Какое слово звучит?*

Цель: формирование навыка установления адекватных звуко-буквенных соответствий.

Ход игры: обучаемым предлагается набор из 10-20 слов. Педагог начинает читать с определенной скоростью слова в произвольной последовательности. Обучаемые должны найти в списке слов произнесенные преподавателем и поставить рядом с каждым из них порядковый номер по мере их произнесения преподавателем.

*Fill in the missing letter.*

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

Т. произносит, например звук [e] и просит ученика мысленно вставить соответствующую букву слова и назвать её.

*Sending a Telegram*

Дети выбирают водящего. Педагог просит его представить себя в роли телеграфиста и послать “телеграмму” – сказать по буквам слова, делая паузы после каждого слова. В паузы вызванный обучающийся (по очереди из каждой команды) произносит по одному слову из “телеграммы”. Если ребенок ошибся, его команда теряет очко.

*Who has the best Pronunciation?*

Т. произносит несколько слов или предложение, бросая мяч одному из участников игры. Последний должен повторить слова в том же порядке, копируя произношение и интонацию педагога.

*Who has the best hearing?*

T. says: “Сейчас я буду произносить русские и английские звуки. Ваша задача – узнать английские звуки и поднять руку (хлопнуть), если вы узнаете один из них. Когда вы услышите русский звук, руку поднимать не надо”.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Это далеко не полный список игр, которые можно использовать при обучении иностранному языку в детских творческих объединениях и кружках, копилку игр можно пополнять и варьировать.

Таким образом, следует констатировать, что игра - это эффективный способ повышения качества и продуктивности обучения иностранному языку. Использование различных игр на наших занятиях даёт хорошие результаты, повышает интерес ребят, позволяет сконцентрировать их внимание на главном - овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общения во время игры. Игры помогают детям стать творческими личностями, учат творчески относиться к любому делу. Совместные творческие игры сближают и взрослых, и детей. Игра, введенная в учебный процесс на занятиях по иностранному языку, в качестве одного из приемов обучения, должна быть интересной, несложной и оживленной, способствовать накоплению нового языкового материала и закреплению ранее полученных знаний. В зависимости от условий, целей и задач, поставленных педагогом, игра должна чередоваться с другими видами работы. При этом важно приучать детей разграничивать игру и учебное занятие.