

Использование игр на уроках английского языка

Многим учителям приходится сталкиваться с ситуацией, когда дети в младшей школе быстро устают от монотонного урока, уровень внимания и сосредоточенности стремится к нулю. Что же делать в таком случае? Ответ прост: нужно разнообразить урок тем, что нравится ученикам начальной школы — играми. Это хороший прием в организации занятий, который поможет вам заинтересовать ребят и увлечь их, активизировать мыслительный процесс и творческий потенциал. Ведь игра — это именно то, что понятно и естественно для детей 1-4 класса. А при изучении иностранного языка, такого как английский, использование игр просто обязательно. Они помогут ребятам освоить большие объемы материала и систематизируют эти знания.

Игры на уроках английского языка могут быть сфокусированы на тех темах, которые вы проходите на занятиях. Например, [фонетические](#), [орфографические](#), дидактические, коммуникативные, [грамматические](#), [лексические](#). Каждая из них будет полезна и интересна детям. Ведь включая игры в учебный процесс, вы помогаете ученика:

- усвоить материал и расширить словарный запас,
- повторить и закрепить лексику на английском языке,
- воспринимать информацию на слух,
- развить слуховую реакцию и слуховую память,
- речевую реакцию в процессе коммуникации,
- активизировать и стимулировать познавательную деятельность,
- снять языковой и психологический барьер, страх говорить на английском языке,
- снять усталость и напряжение учеников в классе,
- научить выражать мысли в их логической последовательности.

Напомним преподавателям английского языка о том, что в таких играх обязательно учитывать возраст учеников, их уровень знаний, общую психологическую картину класса. Таким образом у вас получится вовлечь в обучающий процесс каждого ученика в классе, повысит их мотивацию и стимулирует активность на уроке.

Игры на английском языке для 1 и 2 класса

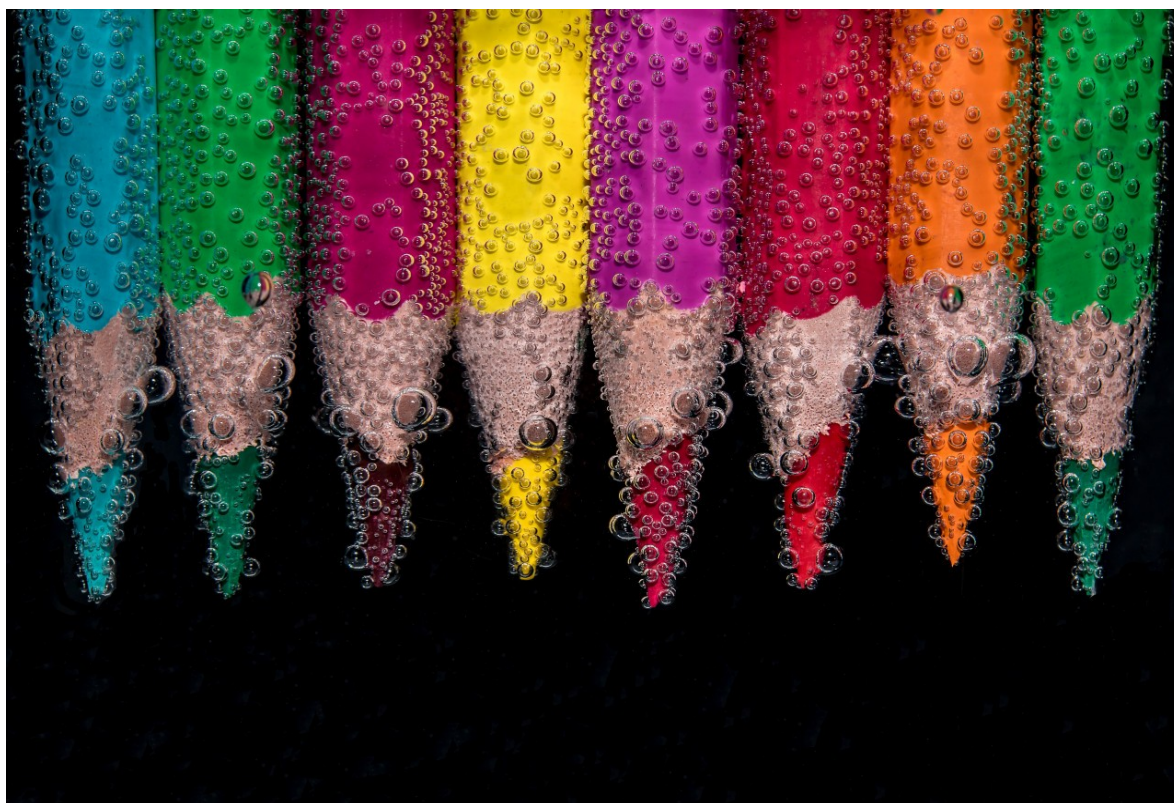
«Be quick»

Все ученики делятся на две команды. В ходе жеребьевки выбирается команда, которая будет начинать игру. Один из игроков первым называет слово по-английски. Затем представители команд по очереди должны называть слова, которые начинаются на букву предыдущего слова. Кто не смог придумать слово, выбывает из игры. Побеждает та команда, в которой осталось больше всего игроков. **Пример:** «*Aunt → Telephone → Elephant → Tiger*».

«Who knows the parts of the body?»

Ученики делятся на две команды. Задача ведущего давать представителям обеих команд задания: «*Touch your legs*», «*Show your nose*» и другие. Команда, правильно выполнившая задание, получает одно очко.

«Who knows the colors best?»



Ведущий называет цвета на английском языке. Ребята должны показать предметы в классе или одежду того цвета, который назвал ведущий. Побеждает та команда игроков, которая показала правильно больше предметов.

«Seasons»

Из класса выбирают двух водящих. Игроки договариваются, кто какое слово задумывает. Например, такие слова как *flowers, grass, mouse, fox*. Один водящий говорит: «*I like flowers. I like foxes. I like grass*». Ученики, которые задумали эти слова, становятся рядом со своим ведущим. Следующим произносит предложения со своими словами второй ведущий. Выигрывает тот, рядом с которым оказалось больше участников команды.

«Guess the word?»

Преподаватель загадывает слова по изученной теме и просит учеников отгадать их. Учащиеся спрашивают его: «*Is this a...?*». И так до тех пор, пока слово не будет угадано. Тот, кто отгадал слово, становится ведущим и загадывает новое слово.

«Home. School. Zoo»

Учитель подходит к каждому ребенку и называет тему: *home, school* или *zoo*. Ученик должен назвать любое слово по заданной теме, не повторяясь с предыдущими игроками. Тот, кто не смог назвать слово по теме, выбывает из игры.

«The chain of words»

Ведущий называет на русском языке день недели и бросает мяч ученику. Он в свою очередь должен назвать этот день недели на английском языке. Можно немного усложнить задачу: ведущий будет спрашивать «*What day is before*

(after) Tuesday?». В этой игре можно менять дни недели на цвета, названия месяцев, числительные.

«Snowball»

Игра проводится, как индивидуальное соревнование. Задача детей в том, чтобы придумывать слова по определенной теме и называть их вместе со всеми словами, которые придумали соперники. Выбывает тот, кто не смог придумать свое слово или не вспомнил, что говорили другие игроки.

«Do you have...?»



Четыре человека встают возле доски лицом к классу. За спиной в руках держат игрушечных животных. Те, кто сидит на своих местах, должны отгадать животных, задавая вопрос: «*Do you have...?*» или «*Is it...?*»

«I can't see»

Преподаватель заранее подготавливает игрушки и выкладывает их на стол. Дети рассматривают их внимательно и запоминают. Потом они отворачиваются, а учитель прячет одну из игрушек. Задача малышей в том, чтобы ответить, какой из игрушек не хватает и назвать остальные: «*I can see... I can't see...*»

«Глухой телефон»

Ребята делятся на две команды и выстраиваются по цепочке. Первый в колонне ученик придумывает слово и шепчет его на ушко следующему участнику своей команды. Последний, кто услышит слово, должен поднять руку и назвать его на английском языке. Команда, справившаяся первой, выигрывает.

«What's your name?»

Детки садятся в круг, хлопают два раза в ладоши и по коленям, задают вопрос: «*What's your name?*» Потом они по очереди хлопают в ладоши и по коленям дважды и отвечают: «*My name is...*».

«Угадай по голосу»

Ученики по очереди становятся ведущими и выходят по одному к доске, встав к классу спиной. Преподаватель в это время указывает на одного из учеников. Этот ребенок говорит: «*Hello!*». Задача водящего угадать по голосу, кто это был: «*Are you...?*» Ответы для него: «*Yes, I'm... No, I'm...*». Затем игроки меняются местами.

«Цветик-семицветик»



У преподавателя на столе подготовлены карточки в виде лепестков цветка разного цвета. Ребята по очереди подходят к столу, берут лепестки и прикрепляют их на специальный кружок в виде сердцевины цветка. В это время они должны говорить: «*I like red*», цвет меняется в зависимости от того, какого цвета у них карточка.

«Поменяйтесь местами»

У каждого ученика в руках карточка с цифрой. Карточку нужно держать так, чтобы ее видели все остальные участники. Водящий называет две цифры: «*One-six*». Те, в чьих руках эти цифры, должны быстро поменяться местами.

«Запомни слово»

Участники игры должны заранее подготовить картинки своих родственников или же принести их фотографии из дома. Водящий называет слово: «*A brother*», участники игры в ответ показывают рисунок или фотографию брата и повторяют это слово на английском. В случае ошибки ребенок отдает рисунок. Побеждает тот, у кого сохранятся все рисунки и фотографии.

Игры на английском для 3 и 4 класса

«Цирк»



Ученики играют в парах. Их задача — подготовить цирковое выступление дрессированного животного. Они сами решают, кто будет дрессировщиком, а кто будет исполнять роль животного. Пары по очереди выходят к доске, и дрессировщик представляет свое животное: «*I have a dolphin. My dolphin can swim. My dolphin can jump*». Ученик в роли животного выполняет эти действия. После чего ребята меняются местами и продолжают представление уже в роли других животных.

«Назови шестое»

Задача водящего — перечислить по 5 слов из изученной темы, например, 5 цифр, 5 животных, 5 членов семьи, 5 профессий. Тот, на кого укажет ведущий, должен быстро добавить еще одно название по теме, не повторяя перечисленных слов. Если ему удалось это сделать, то он становится следующим водящим.

«Игра капитанов»

Капитанам двух команд дается мешочек, в котором 2 игрушки. Капитаны должны описать свою игрушку на английском языке, не называя ее. Угадывают ребята из другой команды. Например, «*It's an animal. It's lives in Africa. It's grey. It likes grass*» - *an elephant*.

«Пантомима»

Один человек из класса выходит к доске и показывает какое-либо действие, например, по теме «Домашние обязанности». А другие дети должны догадаться и называть по-английски, что он делает: «*Marina is washing up*», «*Nikita is doing the laundry*», «*Lena is ironing her clothes, etc.*».

«Съедобное/несъедобное»



Малыши становятся в линию. Ведущий бросает им по очереди мяч, называя слово на английском языке. Если это можно съесть, ребенок ловит мяч. Если предмет несъедобный - мяч отбивается. Тот, кто правильно отреагировал, делает один шаг вперед, неправильно — остается на месте.

«Звуки»

Для игры необходимо составить несколько стульев в круг. Преподаватель объявляет главную букву, например «М». Дети начинают ходить вокруг стульев, в то время как учитель медленно произносит любые слова на английском: *«sun, house, bird...»* Как только он называет слово на букву «М»: *«mouse or monster»*, дети должны раньше других участников занять место на стульях. Выбывает тот, кто сел самым последним.

«Дуэль»



Два игрока становятся спиной друг к другу. В руках у них по одной карточке с изображением. Проводится отсчет до пяти. Каждую секунду они делают по одному шагу вперед. На пятый - они поворачиваются друг другу и тот, кто первый назовет, что изображено на карточке противника, тот и победил.

«Угадай-ка»

Учитель подготавливает перед игрой поднос со случайными предметами: книги, карандаши, игрушки, цветы или, что найдется под рукой. Завязывает ребенку глаза и просит его потрогать, пощупать и громко произнести название предмета на английском. За угаданное слово он получает один балл. Дополнительное очко игрок получает, если правильно произнесет слово по буквам. Побеждает тот, кто наберет больше всех баллов.

«Черта»

Учитель проводит прямую линию с помощью мела или липкой ленты. Отмечает одну сторону строки как *«true»*, а другую как *«false»*. Участники игры в это время стоят на этой черте. Преподаватель задает любой вопрос. Если ученики думают, что это правда, они переходят на сторону *«true»*, если ложь - *«false»*. Ведется подсчет: те, кто ответил правильно получают один балл. За каждую ошибку балл отнимается.

«Вставь букву»

Преподаватель записывает на доске слова с пропущенными буквами, а ученики в свою очередь должны заполнить эти пропуски недостающими буквами.

Например: *«b*ll - ball, bl*ck - black, mo*key — monkey»*.

«Grammar detective»



Записываются на доске или раздаются карточки с текстом или отдельные предложения. Задача учеников - найти существительное и объяснить, почему перед ним должен стоять артикль «*a*», «*an*» или «*the*».

«Room buttle»

Эта игра напоминает всем известную игру «морской бой». Два игрока рисуют план комнаты. Мебель и ее количество оговариваются заранее. Участники должны отгадать ее расположение, задавая соответствующие вопросы.

Например, «*Are there a cupboard in the middle of the room?*», второй игрок должен ответить: «*Yes, there is/No, there are not.*» Побеждает тот, кто быстрее своего соперника заполнит комнату соответствующими предметами мебели.

Заключение

Включая такие интересные игры на уроках по изучению английского языка, преподаватели обеспечивают младшим школьникам хорошее и крепкое запоминание материала. При этом ребята не будут уставать от скучных зазубриваний и неинтересных учебных упражнений на знание грамматики, лексики и орфографии. Также эти игры могут использовать не только учителя начальных классов, но и родители, которые стремятся развивать ребенка не только в школе, но и дома.