

Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение  
средняя общеобразовательная школа №20 города Сочи  
имени Гапанца Ивана Владимировича

Сборник  
дидактических игр на уроках английского языка  
для учащихся начальной школы  
«С английским живем весело»!

Составитель:  
Торлакян Джульетта Андреевна,  
учитель английского языка

Сочи  
2024

## **Аннотация**

Сборник дидактических игр на уроках английского языка для учащихся начальной школы «С английским живем весело»! адресован педагогам английского языка для развития языковых и речевых навыков. Сборник содержит конкретные инструкции к языковым и творческим играм, варианты заданий, упражнений.

## **Пояснительная записка**

Особенности младшего школьного возраста оказывают благоприятное воздействие на успешное овладение детьми иноязычной речи. Детей отличают более гибкое и быстрое запоминание языкового материала, отсутствие языкового барьера в общении на иностранном языке.

Игровая деятельность на занятии английского языка не только организует процесс общения, но и максимально приближает его к естественной коммуникации. Практика показывает, что формирование коммуникативных умений у младших школьников посредством изучения английского языка в форме игры способствуют развитию способности сотрудничать друг с другом, активно слушать, развивать слуховое восприятие, подчиняться правилам.

### **Игры применяются с различными целями:**

- расширить и закрепить изученный лексико-грамматический материал;
- развить речевые умения детей;
- развить память, внимание, сообразительность, воображение детей;
- создать атмосферу поиска и творчества на занятии;
- развить творческую активность, инициативу, креативность детей;
- научить сотрудничать в разнообразных по составу группах;
- снять эмоциональное напряжение, монотонность.
- ввести и закрепить знания лексики и моделей иностранного языка;
- формировать умения и навыки устной речи;
- научить детей самостоятельному общению на иностранном языке.

**Цель** сборника: развитие у детей языковых и речевых способностей, формирование этических представлений, социально общественных качеств, навыков культурного поведения через игру.

В данном сборнике представлены игры по английскому языку на развитие памяти, фонематического слуха, подвижные игры, а также сгруппированы различные игры по основным сквозным темам в соответствии с требованиями типовой учебной программы и ФГОС НОО.

На занятиях английского языка дети вовлекаются в иноязычную среду постепенно, через игру. Использование игровых приемов и методов является ключевым в организации учебного процесса в начальных классах.

### **Виды игр:**

1. Лексические игры;
2. Грамматические игры;
3. Фонетические игры;
4. Орфографические игры;
5. Творческие игры.

В зависимости от целей и задач урока используются различные игры.

### **Основная часть (дидактические игры)**

#### **Раздел I. Лексические игры:**

Цели:

- тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;
- развивать речевую реакцию учащихся.

#### ***Игра №1: «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.

#### ***Игра № 2. «Стрельба по мишеням»***

Первый пишет или называет слово, начинающееся с последней буквы предыдущего и т. Д

#### ***Игра № 3. «В магазине»***

На прилавке магазина разложены различные предметы одежды или еды, которые можно купить. Учащиеся заходят в магазин, покупают то, что нужно.

P<sub>1</sub> : Good morning!

P<sub>2</sub> : Good morning!

P<sub>1</sub> : Have you a red blouse?

P<sub>2</sub> : Yes, I have. Here it is.

P<sub>1</sub> : Thank you very much.

P<sub>2</sub> : Not at all.

P<sub>1</sub> : Have you a warm scarf?

P<sub>2</sub> : Sorry, but I haven't.

P<sub>1</sub> : Good bye.

P<sub>2</sub> : Good bye.

#### ***Игра № 4. «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.*

#### ***Игра № 5. «Цветик - Семицветик»***

*Оборудование* : ромашки со съёмными разноцветными лепестками.

Класс делится на три команды. Школьники друг за другом по цепочке называют цвет лепестка. Если ученик ошибся, все лепестки возвращаются на место и игра начинается сначала.

*P<sub>1</sub> : This is a blue leaf.*

*P<sub>2</sub> : This is a red leaf., etc.*

#### ***Игра № 6. «Последняя буква»***

*Цель*: активизация лексики по изученным темам.

*Ход игры*: 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.

#### ***Игра № 7. «Цвета»***

*Цель*: закрепление лексики по пройденным темам. *Ход игры*: ставится задача предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т. д. одного цвета. Например, *A white dog*.

#### ***Игра № 8. «Самый интересный рассказ»***

*Цель*: образуются две команды. Каждой даётся задание составить рассказ на определённую тему («В зоопарке», «Поездка за город», «Спортивные игры и т. д.»). Выигрывает команда, составившая самый интересный рассказ и допустившая меньше ошибок.

### ***Игра № 9. «Составь слово»***

Учащимся предлагается список существительных. Надо подобрать к ним слово (общее для всех), чтобы получилось сложное существительное. Например, *Snow Foot Ball Basket*

#### ***«Что это?»***

В руках ведущего – черный ящик (или коробка), в котором находится незнакомый предмет. Члены команд должны задать ведущему по одному наводящему вопросу. После этого они должны дать ответ, что находится в ящике.

### ***Игра № 10. «Знаете ли вы животных?»***

Каждая команда, по очереди, произносит название любого животного: *a fox, a dog, a monkey* и т. д. Побеждает тот, кто последним назовет животное.

#### ***«Собери картинку»***

Каждой команде дается конверт, в котором находятся 12 частей от картинки. Нужно быстро собрать картинку и дать ее описание с помощью структуры: *I see ... This is ... He has got... ....She has got .... It is blue (grey, etc.)*

### ***Игра № 11. «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. Etc.*

### ***Игра № 12. «Пантомима»***

Чтобы закрепить в речи лексику по теме «Утро школьника», можно провести игру «Пантомима». Ведущий выходит из класса, а группа ребят располагается у доски. Каждый жеста и мимикой изображает одно из действий по заданной теме. Затем учитель говорит ведущему: *Guess what every pupil is doing.*

Примерные ответы ведущего: *This boy is doing morning exercises. That girl is washing her face. That boy is sleeping. etc.*

### ***Игра № 13. «Переводчики»***

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

### ***Игра № 14. «Собери пословицу»***

Ведущий читает начало пословицы, команды должны закончить ее. При правильном ответе команда получает балл.

Например: A FRIEND IN NEED ..... IS A FRIEND INDEED.

### ***Игра №15. «Расскажи стихотворение»***

Цели: – тренировать в употреблении лексики;

– активизировать речемыслительную деятельность;

– развивать речевую реакцию учащихся.

Ведущий зачитывает первую строчку английского стихотворения, а команда должна его закончить. При обучении чтению целесообразно использовать игры на карточках, загадки, кроссворды, чайнворды, игры типа «Найди слово», «Найди пословицу».

### ***Игра № 16. «Secret Letters»***

Слова, называющие животных. В них пропущены буквы. Учащиеся должны их вставить.

### ***Игра № 17. «Memory Game»***

Соотнести слова и написать пары справа.

attractive	air	...
caring	sweater	...
clean	girl	...
turned-up	horse	...

### ***Игра №18. «Отгадайте кроссворд»***

Классная доска делится на две части. Вверху каждой части учитель рисует кроссворд, внизу пишет предложения подсказки. Например:

1. My aunt is a doctor and my ..... is an engineer.
2. This is a fork and this is a .....
3. We had English yesterday and we are going to have it .....
4. I know seven colours: red, yellow, blue, black, brown and .....
5. I don't like washing with cold .....

(Answers: uncle, knife, today, green, water)

### ***Игра № 19. «Lottery»***

Представители двух команд по очереди достают из коробки карточки с названиями предметов и помещают их под заголовками `Clothes`, `Shoes` или `Healthy and Unhealthy food`.

## *Игра № 20. «A chain of letters»*

Сколько слов можно найти в этой цепочке?

**CATCHAIREADDRESSPORTTHISIT**

### **Раздел II. Грамматические игры**

Цели:

- научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;
- создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца.

#### *Игра № 1. «Игра с картинкой»*

Для лучшего усвоения учащимися структур в Present Continuous можно использовать игру с картинкой. Школьникам предлагается угадать, что делает тот или иной персонаж, изображенный на картинке, которую они пока не видели. Ребята задают вопросы, например: P<sub>1</sub>: Is the girl sitting at the table?

T : No, she is not.

P<sub>2</sub>: Is the girl standing?

Побеждает ученик, который угадал действие, изображенное на картинке. Он становится ведущим и берёт другую картинку.

#### *Игра № 2. «Лото»*

Лото «Глаголы в картинках» является хорошим наглядным пособием для тренировки грамматических форм.

На картах - несколько картинок, изображающих какие-либо действия человека, например: катание на коньках, игра в шахматы, чтение книги и т.д. На фишке – одна картинка. Учитель показывает фишку с картинкой (мальчик катается на коньках) и спрашивает: *What is he doing?* Учащиеся находят у себя такую же картинку и отвечают: *He is skating.* При правильном выполнении заданий он получает фишку.

#### *Игра № 3. «Будьте внимательны»*

Цель – автоматизация навыков в употреблении **общих вопросов**.

A. Can a boy swim? B. Do fish 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 do sports?

Can you swim?

#### ***Игра № 4. «Комментатор»***

Учащиеся по очереди выполняют действия и комментируют их, например: *I am sitting. I am standing up. I am going to the window.* Учитель даёт ученику карточку за каждое правильно названное действие. Победителем становится тот, который набрал большее количество карточек.

#### ***«What do you like to do?»***

Цель – активизация в речи общих вопросов.

Один из учащихся загадывает, что он любит делать, остальные задают ему вопросы: *Do you like to swim? Do you like to play football?* До тех пор, пока не отгадают. Отгадавший становится водящим.

#### ***Игра № 5. «Have you...»***

Цель: тренировать учащихся в употреблении общих вопросов с глаголом *to have*. На столе учителя разложены игрушки. Ученикам предлагается посмотреть на них и запомнить. /предварительно можно повторить с учащимися все названия по-английски/. Затем ученики отворачиваются, а ведущий берёт со стола какую-либо игрушку и прячет её за спиной. Остальные игрушки закрываются газетой. Ученики задают вопросы ведущему: *Have you a cat? Have you a dog?* и т. д. и так до тех пор, пока кто-либо из учеников не отгадает спрятанную игрушку. Он и занимает место ведущего.

#### ***Игра № 6. «Changes»***

Один ученик выходит из класса. В это время в классе происходят какие-то изменения : один или два ученика меняют свои места за партами, передвигается стул, открывается окно и т. п. Когда водящий возвращается, он должен ответить на вопрос : *«What has changed?»* т. е. назвать всё, что изменилось в классе . Например: *The window was shut, now it is open. Pete was at the first desk, now he is at the third desk.* Счёт может быть командным или индивидуальным. За каждое правильное предложение команда /или ученик/ получает одно очко.

#### ***Игра № 7. «Любимое занятие Карлсона»***

Ребята, вы знаете Карлсона, который живёт на крыше. Передо мной картинка, на которой изображен Карлсон за своим любимым занятием. Угадайте, что он делает. Учащиеся задают вопросы: *Is he playing ball? Is he reading a book? etc.*



### ***Игра № 8. «Комнатный бой»***

Это грамматическая игра на отработку структуры. В игре – два человека. Каждый из участников рисует план своей комнаты (они не должны видеть рисунков друг друга), а также пустой квадрат, представляющий собой план комнаты партнера, который будет заполняться «мебелью» в ходе игры. При этом заранее оговариваются названия и количество предметов в комнатах. Затем они по очереди задают друг другу вопросы, пытаясь выяснить расположение мебели в комнате партнера. Например: *Is there a table in the middle of the room? Is there a TV-set in the left corner?* Если ответ утвердительный, то спрашивающий делает соответствующие рисунки в пустом квадрате и задает следующий вопрос. Если ответ отрицательный, он теряет право задавать вопросы и отвечает на вопросы партнера. Выигрывает тот, кто первым отгадал расположение мебели в комнате партнера и заполнил пустой квадрат.

### ***Игра № 9. «Подарки»***

*Цель:* закрепление лексики по теме, автоматизация употребления изученных глаголов в будущем времени в устной речи. *Ход игры:* образуются две команды. На доске записываются два ряда слов: 1) наименование подарка, 2) список глаголов. Играющие должны сказать, используя при этом глаголы из списка, что они будут делать с подарками, полученными в день рождения. Каждый участник игры придумывает по одному предложению. Выигрывает команда, которая быстрее справится с заданием составит предложения без ошибок.

### ***Игра № 10. «Цифры»***

*Цель:* повторение количественных числительных. *Ход игры:* образуются две команды. Справа и слева на доске записывается вразброску одинаковое количество цифр. Учитель называет цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает та команда, которая быстрее справится с заданием.

### ***Игра № 11. «Кругосветное путешествие»***

В 4 классе вводится структура «*There is a book on the desk*», которая в дальнейшем будет встречаться довольно часто. Для прочного закрепления ее можно использовать игру «Кругосветное путешествие». Я начинаю игру, например, так: *There is a blackboard on the wall* и т.д.

### ***Игра № 12. «Множественное число (части тела) Plurals»***

Учитель бросает мяч ребёнку, называя существительное (часть тела или что-то другое) в единственном числе. Ребёнок называет это существительное во множественном числе и бросает мяч учителю.

### ***Игра № 13. «Чепуха»***

Учитель называет предложения, которые не соответствуют действительности, например: «*We wear school uniforms when we go to the theatre*».

Ученики поправляют фразы, которые «неправильны с их точки зрения»: «*We do not wear school uniforms when we go to the theatre*».

### ***Игра № 14. «Twenty Questions»***

Ведущий задумывает предмет или человека (например, учащегося данного класса), остальные ученики, задавая общие вопросы, должны отгадать его:

Is he (she) taller than me?

Is his (her) hair longer than mine?

Does he (she) run faster than Nick?

Does he (she) study better than me?

### ***Игра № 15. «Модальные глаголы»***

Цель: автоматизация употребления модальных глаголов в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. Одна 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 № 16. «Глагол «to be».***

Вариант 1: Класс делится на две команды, каждая команда по очереди называет английские слова или имена собственные, которые можно заменить местоимениями he, she, it. Выигрывает та команда, которая назовет последнее слово.

Вариант 2: Инструкция учителя: «Распределите между собой, кто из вас будет каким местоимением, а кто какой формой глагола “to be”. Расскажите, кто с кем может находиться вместе, а кто нет. Сочините об этом сказку».

Вариант 3: Учащиеся делятся на пары. У одного ученика все карточки с местоимениями, а у другого – с формами глагола “to be”. Если первым ходит игрок, имеющий на руках формы глагола “to be”, то задача второго играющего найти возможные местоимения, которые совместимы с данной формой. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

## **Раздел III. Фонетические игры**

Цель - тренировать учащихся в произнесении английских звуков.

### ***Игра № 1. «Широкие и узкие гласные»***

Цель: формирование навыков фонематического слуха.

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

### ***Игра № 2. «Кто правильно читает?»***

Цель: формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

Ход игры: на доске записывается небольшое стихотворение или отрывок из него (считалка, скороговорка). Преподаватель читает и объясняет значение слов, предложений, обращает внимание на трудности произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается обучаемыми. После этого даются две – три минуты для заучивания наизусть. Текст на доске закрывается, и обучаемые 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 № 3. «Незнайка и мы»***

В класс пришел Незнайка. Он будет изучать английский язык. Теперь ребята не просто повторяют звуки, они стараются научить Незнайку правильному произношению. Незнайка показывает детям транскрипционные знаки, а ребята хором называют их.

А чтобы проверить, как ребята запомнили эти звуки, Незнайка начинает делать ошибки. Если звук произнесен правильно, дети молчат, а если неправильно, они дружно хлопают в ладоши.

### ***Игра №4. «Who knows the symbols of the sounds better»***

Учитель произносит английские звуки, а ребята показывают соответствующие транскрипционные знаки. Можно видоизменить условия игры: учитель показывает транскрипционные знаки, а вызванные ученики произносят соответствующий звук или слово, содержащее данный звук.

### ***Игра № 5. «Sending the telegram»***

Класс выбирает ведущего. Учитель просит его представить себя в роли телеграфиста и послать телеграмму – сказать по буквам слова, делая паузу после каждого слова.

## **Раздел IV. ИГРЫ ДЛЯ РАБОТЫ С АЛФАВИТОМ**

### ***Игра № 1. «5 карточек»***

Цель: контроль усвоения алфавита.

Ход игры: учитель показывает каждому из участников игры 5 карточек с буквами английского алфавита. Выигрывает тот, кто правильно и без пауз называет все 5 букв.

### ***Игра № 2. «Алфавит - словарь»***

Цель: формирование навыка составления слов из букв.

Ход игры: для игры следует подготовить примерно 100 карточек с буквами (например, по 10 с буквами a, e, i; по 1 с буквами j, q, z, x; по 5 с буквами p, t, и по 4 карточки с заглавными буквами A, B, P, K, N, L). Преподаватель раздаёт обучаемым по несколько карточек. Обучаемый, у которого на карточке есть заглавная буква A, начинает игру. Он выходит к доске, и, держа карточку так, чтобы видели все, называет букву. За ним выходит его сосед по парте с буквой, которая может быть продолжением слова. Если у него нет подходящей буквы, то слово должен продолжить обучаемый, сидящий за следующей партой и т. д. Тот, кто закончит слово, прочитает его и получает право начать другое слово. Использованные карточки возвращаются учителю. Выигрывает тот, кто принял участие в составлении наибольшего количества слов. Темп игры должен быть быстрым. Игру можно усложнить, давая задание составить существительные с определением.

### ***Игра № 3. «Где буква?»***

Цель игры: формирование навыка дифференциации звукобуквенных соответствий.

Ход игры: преподаватель пишет на доске несколько слов и предлагает обучаемым найти среди них три, в которых буква ... читается как ... . Выигрывает тот, кто быстрее это сделает.

### ***Игра № 4. «Talking steps»***

Ученики становятся у дальней стены классной комнаты. Учитель показывает написанные на доске слова, учащиеся по очереди называют слова по буквам. Если ученик правильно называет по буквам слово, он делает шаг вперёд. Тот ученик, который первым достигнет противоположной стены классной комнаты, считается победителем.

### **Игра №5. «Word - building»**

Учитель записывает на доске длинное слово. Ученики должны составить (за определенный промежуток времени) слова из букв этого слова. Побеждает тот ученик, который составил наибольшее количество слов. Например, из слова *personal* учащиеся могут составить слова: *son, are, so, rose* и т. д.

### **Игра № 6. «Какой звук я задумал?» (игра – загадка)**

Учитель называет цепочку слов, в которых встречаются один и то же звук. Отгадавший первым, получает право загадать свою загадку. Например, *mother, father, daughter, teacher* или *fat, map, cap, sat, dad*.

### **«Назови слово» (игра с предметом)**

Ведущий бросает по очереди ученикам мяч, называя слово, в котором этот звук слышится. Например: *fat, map, cap, sat, dad* или *mother, father, teacher*.

### **Игра № 7. «Правда – ложь» (игра на внимательность)**

а) Учитель называет звуки, показывая на буквы и буквосочетания, а ученики должны обнаружить ошибку, если она имеется.

б) учитель показывает карточки звуков и называет их, а ученики должны поднять руку, если обнаружат ошибку, исправить её, назвав правильно.

### **Игра № 8. «Звуки и буквы»**

Учитель пишет на доске и произносит по-английски короткое слово, затем делается короткая пауза. Ученики должны сосчитать, сколько в слове звуков и по хлопку сообщить ответ (*dog* – 3 звука, **girl** – 3 звука).

### **Игра № 9. «Составь слово»**

Учитель показывает картинку с изображением предмета, называет его и просит учеников разложить разрезанные буквы в порядке, чтобы получилось слово – название данного предмета. Затем можно предложить ученикам написать его в тетради или на доске, сосчитать, сколько в слове букв и сколько звуков.

### **Игра № 10. «Рассмотри и подсчитай»**

Учитель предъявляет картинку с изображением множества предметов. Ученики должны рассмотреть рисунок и подсчитать, сколько названий предметов начинается на какой-либо определенный звук. На какие звуки начинаются названия оставшихся предметов?

### ***Игра № 11. «Соедини звуки и буквы»***

Ученики должны найти в нижнем ряду звук, соответствующий букве в верхнем ряду и соединить их линией.

### ***Игра № 12. «Найди пару»***

Учитель просит учеников правильно соединить заглавные и соответствующим им маленькие буквы.

### ***Игра № 13. «Мешок Санта Клауса»***

Учитель вытаскивает из мешка вырезанные из плотного картона буквы английского алфавита, а ученики должны назвать, какую букву он вытащил из мешка.

### ***Игра № 14. «Сломанный телефон»***

Игра ведется на две команды. Учитель и помощник шепчут первому игроку каждой команды слово на английском языке. Следующий игрок шепчет это слово своему соседу и т.д. Выигрывает та команда, которая быстрее и без ошибок передаст названное слово последнему игроку.

## **Раздел V. Орфографические игры**

Цель: тренировать написание английских слов.

### ***Игра № 1. «Сколько прилагательных ты можешь образовать?»***

(Old, cute, clean, fair, fat, fine, famous, cold, confident, careful)

### ***Игра № 2. «Буквы рассыпаны»***

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.

### ***Игра № 3. «Дежурная буква»***

Цель: формирование навыка осознания места буквы в слове.

Ход игры: Обучаемым раздаются карточки и предлагается написать как можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном ме-

сте. Например, преподаватель говорит: «Сегодня у нас дежурная буква «О», она стоит на первом месте. Кто напишет больше слов, в которых буква «О» стоит на первом месте?»

#### ***Игра № 4. «Телеграммы»***

Цель: развитие орфографического и лексического навыков.

Ход игры: преподаватель пишет на доске какое-нибудь слово. Каждый играющий должен придумать телеграмму, в которой первое слово начинается с первой буквы слова, написанного на доске, второе - со второй буквы и т. д.

#### ***Игра № 5. «Картинка»***

Цель: проверка усвоения орфографии изученного материала.

Ход игры: каждый участник получает по картинке с изображением предметов, животных и т. д. Представители команд выходят к доске, разделенной на две части, и записывают слова, соответствующие предметам, изображенным на картинке. После того, как обучаемый написал слово, он должен прочитать его и показать свою картинку. Выигрывает команда, которая быстрее и с меньшим количеством ошибок запишет все слова.

#### ***Игра № 6. «Кто больше?»***

Цель: проверка усвоения орфографии изученного лексического материала.

Ход игры: образуются две команды. Каждая команда должна записать на доске как можно больше слов по темам: а) названия спортивных игр; б) животные; в) цвета и т. д.

#### ***Игра № 7. «Испорченная пишущая машинка»***

Цель: формирование орфографического навыка.

Ход игры: учитель распределяет все буквы алфавита между обучаемыми. Затем он предлагает каждому ударить свою «клавишу», то есть назвать свою букву. После того как обучаемые научатся автоматически реагировать на услышанный звук или написанную букву, им предлагается «напечатать» слова, сначала предъявляемые преподавателем на карточках, а затем произносимые вслух. Побеждает тот, который сделает меньше ошибок.

#### ***Игра № 8. «Слова с определенной буквой»***

Цель: формирование навыка орфографической памяти.

Ход игры: обучаемым предлагается быстро просмотреть список слов, а затем назвать слова, в которых есть заданная буква. Выигрывает тот, кто сможет назвать больше слов.

## **Раздел VI. Творческие игры**

### ***Игра №1. Интерактивная игра “Кораблекрушение”***

Класс разбивается на малые группы. Учитель представляет ситуацию: Представьте, что вы потерпели кораблекрушение и оказались на необитаемом острове. У вас в наличии имеются спички, нож, бутылки, веревка и ручки. Каковы ваши действия? Расставьте их в порядке значимости.

### ***Игра №2. Интерактивная игра “Машина времени”***

Ученикам говорят, что им предстоит перенестись на машине времени в будущее. Задают вопрос: “Чтобы вы взяли с собой в будущее? Можно взять как личные вещи, так и предметы, представляющие ценность для общества в будущем”. Дети в группах обсуждают список, в который разрешено включить всего лишь 5 предметов, делают ранжировку и объясняют свой выбор.

### ***Игра №3. «Животные».***

Цель: формирование навыков и умения самовыражения на иностранном языке на основе адекватного лексико-грамматического оформления речевого высказывания. Ход игры: учитель предлагает обучаемым задание:

- «Представьте, что вы превратились в какого-нибудь зверя или птицу. Действуйте, задавая себе вопрос: «Что бы я сделал, и каким бы я был, если бы я ...». «Превращаясь» в животное, птицу, рыбу и т. д. обучаемый наделяет их многими чертами своего характера, он не уподобляется существу, а находит в себе сходные качества, выделяет их. Соблюдая логику и последовательность своих действий в вымышленных, предлагаемых обстоятельствах, он ориентирует себя в непривычных условиях и приспосабливается к ним.

## **Раздел VII. Игры на развитие памяти и внимания**

### ***Игра № 1. «Громкая буква»***

Каждому ребенку присваивается определенная буква английского алфавита. Затем учитель называет какую-нибудь букву и тот ребенок, которому присвоена эта буква, делает один хлопок и повторяет название буквы.

### ***Игра № 2. «Кто за мной?»***

Ученики получают разные звуки. Учитель произносит английское слово и пишет его на доске. Затем ученики по хлопку учителя произносят звуки и выстраиваются в том порядке, в каком звуки следуют в написанном слове. Когда слово «напечатано», все хлопают в ладоши.



### ***Игра № 3. «Воздушные слова»***

Учитель в воздухе «пишет» простые слова. Ученики «читают» и записывают их в тетради. Выигрывает тот, кто справился с заданием лучше других.

### ***Игра № 4. «Цифры в беспорядке»***

Ученики выходят к доске, на которой в беспорядке написаны числа. Учитель называет определенное число, ученики должны обвести и повторить числительное. Выигрывает тот, кто не ошибся ни разу.

Такую же игру можно провести, используя буквосочетания или буквы.

### ***Игра № 5. «Назови числа»***

Ученику предлагается таблица, в которой в произвольном порядке расположены числа от 1 до 20. Ученик должен отыскать числа по порядку, показывая их указкой и называя их вслух. Ученику нужно выполнить задание как можно быстрее.

### ***Игра № 6. «Опиши предмет»***

Учитель быстро показывает детям какой-либо предмет, затем, убрав его, просит назвать его цвет и размеры на английском языке.

### ***Игра № 7. «Реши пример»***

Ученикам раздаются карточки с числами и знаками (-), (+), (=). Учитель на английском языке дает задание решить пример. Ученики, услышав пример, должны выстроиться в одну линию, в соответствии с тем, что слышали.

### ***Игра № 8. «Последняя буква – первая буква следующего»***

Учитель называет английское слово, ученики должны придумать слово, начинающееся на последнюю букву предложенного слова. Например, цвета Greyellowwhite.

### ***Игра № 9. «Угадай глагол»***

Ученик показывает перед классом какое-либо движение, ученики должны назвать глагол на английском языке, обозначающий это движение.

### ***Игра № 10. «Читаем под фонограмму»***

Ученики читают вместе с диктором вслух текст из учебника. В середине текста учитель убавляет, а затем совсем отключает звук. Ученики в это время продолжают читать вслух в заданном диктором темпе. Затем учитель вновь

включает звук. Важно, чтобы ученики «попали» в фонограмму. Выигрывает тот, кто смог это сделать.

### ***Игра № 11. «Дни недели»***

Учащиеся получают карточки с названиями дней недели.

По хлопку учителя ученики выстраиваются в линию по порядку следования дней недели друг за другом.

### ***Игра № 12. «Пять слов»***

Пока обучаемый из одной команды считает до пяти, представитель другой команды должен назвать пять слов по данной теме.

### ***Игра № 13. «Угадай цвет»***

На доске висят разноцветные бумажные флажки. Один из участников выходит к доске, указывая на определенный цвет. Другой учитель в это время стоит спиной к доске. После указания цвета первым учеником, второй ученик поворачивается и старается угадать цвет: *P1 – Is it green? P2 – No, it is not.*

### ***Игра № 14. «Ромашка»***

Учитель называет цвет, ученики рисуют лепесток ромашки данного цвета. Должен получиться цветок с семью лепестками разного цвета.

## **Раздел VIII. Игры на развитие мышления, умения классифицировать, сопоставлять.**

### ***Игра № 1. «Угадайка»***

Учитель задумывает предмет по теме. Ученики, задавая вопросы, отгадывают, что он задумал.

### ***Игра № 2. «Составь предложение»***

Из слов, знаков препинания, нужно сложить законченное по смыслу предложение и прочитайте его.

### ***Игра № 3. «Найди игрушку»***

Ученики приносят на урок игрушки. Один ребенок выходит за дверь. В это время учитель с учащимися придумывают описание игрушки из нескольких предложений. Все игрушки расставлены на столе. Водящий входит в класс и по описанию ребят должен найти и назвать выбранную игрушку.

#### ***Игра № 4. «Найди лишнее слово»***

На доске написано предложение, нужно найти лишнее слово. Например: *The dog is are big.*

**«Что это?»**

Учитель называет ряд признаков для предмета. Необходимо назвать слово, обладающее данными признаками. *It is round, tasty, orange. We eat it. (orange).*

#### ***Игра № 5. «Слушаем и рисуем»***

Учитель читает несколько раз небольшой связанный текст, основанный на знакомом материале. Ученики слушают и делают небольшие рисунки. Затем по рисункам воспроизводят текст. Выигрывает тот, кто сделает это лучше всех.

#### ***I 6. «В зоопарке»***

На столе лежит обруч. Учитель с сожалением говорит, что все звери разбежались, и просит помочь собрать зверей.

*T – Let's help me gather the animals!*

Каждый ученик берет по игрушке и, называя животное, ставит ее в имитированный зоопарк.

### **Раздел IX. Командные игры**

#### ***Игра №1. «Составь слово»***

Командам предлагается список английских существительных. Надо подобрать к ним слово (общее для всех), чтобы получилось сложное существительное.

Или используя данные буквы, составить как можно больше слов по теме.

#### ***Игра № 2. «Цвета»***

Представители каждой команды называют предметы одного цвета по теме.

#### ***Игра №3. «Радуга»***

Дети рисуют радугу в таком порядке, как скажет учитель, начиная с нижней дуги.

*Blue, red, yellow, orange, green, violet.*

#### ***Игра № 4. «Переведи слово»***

Командам дается несколько английских слов для моментального перевода на русский язык.

***Игра № 5. «Собери пословицу»***

Учитель читает начало пословицы, команды через минуту должны закончить ее.

***Игра № 6. «Повтори скороговорку»***

Диктор читает скороговорку, все члены команд по очереди ее повторяют. Учитывается время и качество произношения.

***Игра № 7. «Расскажи стихотворение»***

Учитель зачитывает первую строчку английского стихотворения, а команда должна его продолжить.

***Игра № 8. «Опиши друга»***

В течение нескольких секунд пары смотрят друг на друга и, повернувшись спиной, описывают друг друга.

***Игра № 9. «Слова по теме»***

Кто больше напишет слов по теме.

***Игра № 10. «Украсть слово»***

Учащимся необходимо подобрать как можно больше определений к существительному.

***Игра № 11. «Снежный ком»***

Учитель произносит слово. Ученик повторяет это слово, называет свое. Следующий ученик повторяет слово учителя, слово первого ученика, называет свое слово и т.д.

**Раздел X. Игры для развития воображения и фантазии**

Воображение – это присущая только человеку возможность создания новых образов путем переработки предшествующего опыта. Воображение может не только облегчить процесс обучения, но и само развиться при соответствующей организации учебной деятельности. Одним из эффективных приемов тренировки воображения, а вместе с ним мышления, внимания, памяти являются игры и задания, имеющие несколько верных решений.

Ниже представлены некоторые из таких игр.

### ***Игра № 1. «Составь слова»***

Эта игра наряду с тренировкой воображения направлена на развитие словарного запаса учащихся. Она проводится после изучения конкретной учебной темы или после прочтения определенного текста. Даны определенные буквы. Ученики должны составить как можно больше слов, по теме или по тексту. Количество слов образованных учеником служит показателем его словарного запаса.

### ***Игра № 2. «Укрась слово»***

Эта игра хорошо развивает образное мышление, воображение, ассоциативный процесс и общую информированность учащихся. Ее можно приводить при введении, закреплении и контроле лексики.

Учащиеся подбирают к существительному как можно больше прилагательных-определений за определенное время.

### ***Игра № 3. «Что делать?»***

Игра направлена на общее развитие и стимулирование фантазии учащихся. Учитель показывает изображение предмета. Учащиеся должны перечислить все действия – реальные или воображаемые, которые можно совершить с этим предметом. *A pencil. (write, draw, break).*

### ***Игра № 4. «Составь словосочетания»***

Игра направлена на развитие творческого воображения, филологических способностей учащихся и расширения словарного запаса.

Учащимся дается любое слово. Им нужно ответить: в какие сочетания оно вступает.

### ***Игра № 5. «Медленно, но верно»***

Учитель восемь-десять раз медленно, не прерываясь и не делая пауз, читает несколько связанных между собой по смыслу предложений, составленных на знакомом материале. Ученики за время чтения учителем предложений должны записать их в тетрадь. Выигрывает тот, кто быстрее всех и без ошибок запишет все предложения.

### ***Игра № 6. «Сочини историю по опорным словам»***

Игра направлена также на развитие воображения и фантазии.

Учащиеся делятся на две-три группы. Каждая группа получает листок с опорными словами, по которым сочиняет историю в течение 15 минут и затем она пересказывается представителями групп. Последовательность опор-

ных слов значения не имеет, важно, чтобы они все были использованы в рассказе. После ознакомления с рассказом каждой группы выбирается самая оригинальная история.

### ***Игра № 7. «Рассказ в картинках»***

Это задание активизирует восприятие, память, мышление, воображение. Во время работы над картинкой учащийся должен выразить свое отношение к содержанию картинки, сделать соответствующие выводы.

Хочется подчеркнуть, что все упражнения и игры создают благоприятные условия для имитации иноязычной языковой среды, помогают детям «проживать» воображаемые ситуации, способствуют интенсивному применению лексики, развивают чувство языка, умения работы с текстом.

## **Раздел XI. Игровые упражнения для работы с лексическим и грамматическим материалом**

Основной задачей этой группы упражнений является управление учебно-познавательной деятельностью обучаемых и формирование у них лексических навыков, а также организация интенсивной самостоятельной работы на учебных занятиях с целью овладения правилами употребления конкретных языковых единиц.

### ***Игра № 1. «Запомни предметы»***

Учитель на столе раскладывает определённые предметы, даёт посмотреть на них детям в течении 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.

### ***Игра № 2. «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 «*B*». 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.

### **Заключение:**

Таким образом, игра занимает особое место в процессе активного обучения, являясь одновременно и методом и формой организации обучения. Использование игры на уроках английского языка имеет большое значение для фор-

мирования новых УУД. Использование различных игровых приёмов и ситуаций на уроках способствует формированию дружного коллектива в классе, воспитывают ответственность и взаимопомощь, так как в игре они должны быть «одной командой», помогать и поддерживать друг друга. Материалы сборника дидактических игр «С английским живем весело»! можно использовать на уроках английского языка в начальной школе или во внеурочной деятельности

#### **Список использованной литературы:**

1. Пучкова Ю. Я «Игры на уроках английского языка». Методическое пособие. 2019г.
2. Козвонина В. П. Развитие творческих способностей учащихся. // — Начальная школа — 2000. № 7.
3. Коньшева А.В. Английский язык. Современные методы обучения. — М.: ТетраСистемс, 2008
4. Лукьянчикова Н. В. Обучение иностранному языку на начальном этапе обучения. // — Начальная школа — 2001 — № 11
5. Пассов Е. И. Урок иностранного языка в средней школе. — М.: Просвещение, 1988.
6. Рогова Г. В., Верещагина И. Н. Методика обучения английскому языку на начальном этапе в общеобразовательных учреждениях: Пособие для учителей и студентов пед. вузов. — 3-е изд. — М.: Просвещение, 2000.
7. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам. Базовый курс. — М.: АСТ: Астрель, 2008.

#### **Ссылки на сайты:**

<http://ped-kopilka.ru/uchiteljam-predmetnikam/inos...>,  
<http://begin-english.ru>, <http://ideas4el.ru/igry-...>