**Игры на уроках английского языка**

**как элемент здоровьесберегающих технологий**

**(из опыта работы учителя английского языка Смирновой Н.В.).**

Здоровьесберегающие технологии являются составной частью и отличительной особенностью всей образовательной системы. Это совокупность всех используемых принципов, методов и приёмов обучения и воспитания, которые, дополняя традиционные технологии, наделяют их признаками здоровьесбережения, цель которого - не только оберегать здоровье учащегося и учителей от неблагоприятных факторов образовательной среды, но и способствовать воспитанию у учащихся культуры здоровья.

Работая в школе более 10 лет, с грустью констатирую, что с каждым годом увеличивается количество детей с ослабленным здоровьем, повышенной утомляемостью, слабой нервной системой.

Урок иностранного языка отличается большой интенсивностью и требует от учащихся высокой концентрации внимания и напряжения сил. Поэтому учитель должен всегда помнить о здоровье школьников, о создании таких условий, которые бы обеспечили детям высокую работоспособность на протяжении всего урока, позволили бы им избежать переутомления.

Для снятия усталости учащихся и повышения их работоспособности на уроке учителю необходимо проводить разрядку. Формами разрядки могут быть физминутки, песни, юмор, творческие задания. Наилучшим отдыхом, приводящим к быстрому восстановлению работоспособности, служат игры, сопровождаемые положительными эмоциями. Они наиболее согласуются с детской психикой и обеспечивают условия для самовыражения и реализации заложенной в индивидууме свободы. Такая форма разрядки предупреждает переутомление детей. Учащиеся очень любят играть. На уроках мы часто проводим игры, которые дают возможность детям не только отдохнуть, но и направлены на развитие внимания и закрепление лексического и грамматического материала по теме.

# **Игры на уроках английского языка.**

Игра наряду с трудом и учением - один из основных видов деятельности человека.

По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Великий психолог Лев Семенович Выготский считал, что в игре человек раскрывается как нигде. В каком-то смысле игра выше, чем другая конкретная деятельность, ведь в ней задействованы абсолютно все виды речевой деятельности, все чувства. Поэтому только через деятельностный подход - а игра и есть деятельностный подход - можно полноценно выучить чужой язык. Освоение иностранного языка через игру быстро, весело, просто и качественно.

Я часто начинаю урок с пятиминутной игры, особенно в понедельник, чтобы ученикам было легче войти в учебный ритм, чтобы освежить их память, заинтересовать в изучении нового материала. Разве можно придумать более продуктивный способ повторить изученное на прошлой неделе или даже вчера, чем игра, во время которой ученикам приходится использовать на практике полученные знания? Например, игра Tic-Tac-Vocab позволяет быстро и весело повторить лексику. В младших классах я иногда спонтанно прерываю урок, когда начинаю чувствовать, что внимание учащихся пропадает, для создания краткой игровой ситуации. После этого я продолжаю занятие с внимательными и свежими учениками. Игра в конце урока тоже очень полезна. В предвкушении отдыха учащиеся работают с большим энтузиазмом и можно закончить урок «на высокой ноте».

В различных играх развиваются различные лингвистические навыки: Listening -аудирование, Speaking - говорение, Reading - чтение, Writing - письмо. (Приложение)

Таким образом, игра – это:

- деятельность (т.е. речевая);

- мотивированность, отсутствие принуждения;

- индивидуализированная деятельность, глубоко личная;

- обучение и воспитание в коллективе и через коллектив;

- развитие психических функций и способностей;

- «учение с увлечением».

Хотелось бы выделить цели использования игр на уроках иностранного языка. Основных целей шесть:

1. формирование определенных навыков;

2. развитие определенных речевых умений;

3. обучение уметь общаться;

4. развитие необходимых способностей и психических функций;

5. познание (в сфере становления собственно языка);

6. запоминание речевого материала.

В зависимости от преследуемых речевых целей игры можно разделить на грамматические, лексические, фонетические, орфографические и др.

# Грамматические игры.

Данные игры преследуют цели:

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

- создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца;

- развить речевую творческую активностьучащихся.

Хотелось бы привести примеры таких игр:

**FOOTBALL**

(Футбол)

Рисунок с изображением футбольного поля надо поместить на доске и в середине поля отметить начало игры, прикрепив иголками мячи.

Класс делится на 2 команды. Учитель читает по очереди каждой команде по одному предложению. Игроки называют время в предложении. Если команда отвечает правильно, то получает 1 очко и передвигает свой мяч на одну линию вперед к воротам противника.

Когда мяч одной из команд достигает ворот противника, то эта команда становится победителем.

Футбольное поле:

Пример предложений:

1. Last week I gave a present to my friend.

2. He had dinner with his sister two day ago.

3. I go to school every day.

4. They will play football tomorrow.

5. Jack has already done his homework.

6. We are writing the grammar test now.

7. Your friends have already decorated the room.

8. Mary is painting the poster at the moment.

9. She will buy a new flat next week.

10. Tom gets up at 7 o’clock.

11. He lived in Kiev.

12. The boy ate a ham sandwich.

13. She didn’t understand the text yesterday.

14.  I'm thinking of going to Canada.

15. My farther is in hospital.

16. Nora and Jim are getting married next month.

17. I haven't seen Bill for a while.

18. I've been playing tennis a lot recently.

19. Margaret has had a baby.

20. I don't know what Fred is doing.

**CHOOSE YOUR PAIR**

(Выбери себе пару)

Смешайте все карточки и предложите учащимся выбрать по одной. Учащиеся молча читают предложения на своей карточке и определяют форму имеющегося глагола. Если в предложении употребляется вторая форма глагола, то необходимо найти ученика, имеющего карточку с глаголом в третьей форме, и наоборот. Учащимся разрешается ходить по классу в поисках своей пары. Нашедшие две формы одного и того же глагола становятся парой. Они читают свои предложения вслух и называют основной глагол, от которого образованы их формы.

Карточки:

|  |  |
| --- | --- |
| I went to school last year. | He has gone there by tram. |
| We saw the film five days ago. | They have already seen this play. |
| My mother did our flat yesterday. | I have done my homework. |
| The birds flew to the south last month. | They have flown to Sochi recently. |
| A small boy drew his own house last Sunday. | Nick has drawn a wonderful picture. |
| Ann rang me up yesterday. | Kate has rang me up three times this morning. |
| The film began at 5 o’clock. | The concert has already begun. |
| He took a bath two hours ago. | You have taken my pen. |
| Alice wrote a letter last week. | Mr. Smith has written many short stories. |
| The boy ate a ham sandwich. | I haven’t eaten yet. |

**HIDE-AND-SEEK IN A PICTURE**

Учитель говорит: "Let's play hide-and-seek today!"

P: I want to be "It"

T: Let's count out.

Выбрали водящего. Ребята было собрались уже прятаться, как их постигло разочарование: оказывается, прятки будут ненастоящие. "Спрятаться" надо мысленно за одним из предметов комнаты, изображенной на большой картине.

Интересней всего водящему – он пишет на записочке, куда спрятался, и отдает ее учителю. Чтобы больше было похоже на настоящие прятки, класс читает присказку, которая обычно сопровождает эту игру у английских детей:

Bushel of wheat, bushel of clover:

All not hid, can't hide over.

All eyes open! Here I come

Начинают "искать":

P1: Are you behind the wardrobe?

It: No, I am not.

P2: Are you under the bed?

It: No, I am not.

P3: Are you in the wardrobe?

It: No, I am not.

P4: Are you behind the curtain?

It: Yes, I am.

Отгадавший получает одно очко и право "прятаться".

**I TOOK A TRIP**

Класс изучал глагольные формы в Past Simple.

Воспользовавшись тем, что ученики во время ездили куда-нибудь, учитель задает вопрос: "You went on a trip. What did you take with you?"

Pupils: I took a suitcase. I took a clock.

I took a book to read. I took a dog.

I took a food basket. I took a coat.

I took an umbrella. I took a note-book.

Teacher: Very good. But I know very well that that was the only thing you took. Yes, don't be surprised. That was a very unisual trip.

Ученики начали понимать, что учитель снова что-то придумал и что они должны подыграть:

Katya took only a suitcase, Misha took only a food basket, Andrei took only a clock, in a word, each took only one thing. Is it clear? All right.

Let's go on. I want to ask:

What did you eat? Remember that you took only one thing with you.

Katya: I ate a book.

Andrei: I ate a clock.

Jane: I ate a dog.

Kolya: I ate an umbrella.

Ребята засмеются обязательно и от души. Затем учитель объяснит, что по правилам игры смеяться как раз нельзя, а тот, кто не выдерживает выходит из игры.

Продолжая игру, учитель может спросить:

What did you put on your head?

What did you put on your feet?

What kind of transport did you go in?

Для игры можно использовать и другие зачины, например:

You went to the park. What did you see there? You went to the market.

What did you buy there?

Важно только понять принцип: отвечая на первый вопрос, ученики запоминают каждый свой предмет, который затем должны называть в ответах на другие вопросы учителя.

**BINGO**

Игра проводится со всем классом (или группой). Учащиеся получают по одной карточке с глаголами в начальной форме и по набору фишек для закрывания называемых глаголов.

Набор глаголов на каждой карточке разный.

Учитель берет по одной карточке из своего набора с глаголами во второй или третьей форме и называет ее учащимся. Учащиеся определяют начальную форму этого глагола и, если этот глагол есть в их карточке, то они закрывают его фишкой. В качестве фишек можно использовать бумажные квадратики или кружочки.

Тот, кто первым закроет все имеющиеся на его карточке глаголы, выкрикивает “Bingo!” и считается победителем. Учитель проверяет правильность заполнения карточки.

Карточка для ученика выглядит так:

|  |  |
| --- | --- |
| Вingo | |
| eat | give |
| go | buy |
| show | drink |
| tell | take |
| fly | hear |

Карточка для учителя выглядит так:



На каждой карточке учителя написан один из следующих глаголов: *sung, put, shut, sat, written, won, broken, bought, saw, told, left, stood, spent, drew, met, ran, found, built, ate, shown, gave, gone, were, knew, heard, lost, caught, said, could, had, came, flew, made, drunk, did, got, read [red], brought, swam, fought, begun, slept*.

**WHAT AM I DOING?**

Тренируем Present Progressive.

Учитель выполняет какое-либо действие и спрашивает класс, что он делает: *«What am I doing?».*

*You’re cleaning the board.*

*You are drawing a man.*

*You’re walking round and round your table.*

*You are touching Ann’s hand.*

*You are writing on the blackboard.*

*You are looking out of the window.*

За правильно отгаданное движение и за правильно построенное предложение обучающийся получает очки. Выигрывает тот, кто набрал большее количество очков.

**WHAT WAS HE/SHE DOING, WHEN I CAME IN?**

Тренируем Past Progressive.

Чтобы снять излишнюю трудность, учитель пишет на доске глаголы, обозначающие движения, которые несложно изобразить, н а п р и м е р :

*jump, write on the blackboard,*

*do the washing up, drink hot tea,*

*water the plants, eat soup,*

*do the hoovering, skip,*

*read, draw a picture …*

Ведущий просит изобразить одно из этих движений, а сам выходит за дверь.

Войдя, он спрашивает у игроков, сидящих за партами:

*Was he/she writing on the blackboard, when I came in?*

*Was he/she watering the plants, when I came in?*

*Was he/she drawing a picture, when I came in?*

*Was he/she jumping, when I came in?*

Если он не угадал, он спрашивает: *«What was he/she doing, when I came in?»*.

Тот, кто ответит правильно и правильно построит предложение, получает очки. Позже ведущего можно поменять.

**MIXED-UP ANSWERS**

Разделите группу ребят на две команды. Команды выстраиваются в две шеренги по разные стороны классной доски.

Поделите доску на две половины вертикальной линией. На каждой половине напишите краткие ответы (ответы одинаковые, а последовательность разная).

E x a m p l e :

|  |  |
| --- | --- |
| Yes, I do.  No, he wasn’t.  No, we didn’t.  Yes, she is.  Yes, I am.  No, they haven’t.  Yes, she has.  No, they weren’t.  Yes, I did. | Yes, I am.  No, they weren’t.  Yes, I did.  No, he wasn’t.  Yes, I do.  No, we didn’t.  Yes, she is.  No, they haven’t.  Yes, she has. |

Игроки команд подходят к доске. Учитель задает вопрос. Учащиеся должны как можно быстрее обвести в круг правильный, по их мнению, ответ. Та команда, чей игрок первым правильно обвел ответ, получает зачетное очко.

*Sample questions:*

Do you like ice-cream?

Was he reading from 2 till 4 yesterday?

Did we have class yesterday?

Is Mary’s sister married?

Are you in the 8th form?

Have they been to London?

Has she seen this film?

Were they watching TV the whole evening yesterday?

Did you go to the library last week?

Побеждает та команда, которая набрала большее количество очков.

**SUPERSTITIONS**

Приготовьте рабочие карточки

|  |  |
| --- | --- |
| if you sleep with a mirror under  your pillow | you will dream of what your future husband looks like |
| if you trip on a flight of stairs | you will have triplets |
| if your cat washes its face | company is coming |
| if your eyebrows grow together or your arms are hairy | you will be very rich |
| if the bottom of one of your feet itches | you are going to take a trip |
| if your nose itches | you’ll kiss a fool |
| if a cat licks its tail | it will rain |
| if your ears burn | someone is talking about you |
| if you find a four-leaf clover | you will have good luck |
| if you walk under a ladder | you will have bad luck |
| if you use the same pillow your dog uses | you will dream what he dreams |
| is you step on your shadow | you will have bad luck |
| if you want to do well on a test | use the same pencil you used for studying because it will remember the answer |

Разрежьте таблицу на маленькие карточки. Раздайте каждому ученику карточку с записью одной половины приметы.

Учащиеся перемещаются по классу и ищут логическое продолжение представленной половины у других учеников, чтобы получилась полная запись приметы.

Когда все, по их мнению, нашли свои половины, проверьте вместе с учениками получившиеся записи примет.

# Лексические игры.

Лексические игры преследуют следующие цели:

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

- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;

- развивать речевую реакцию учащихся;

- познакомить учащихся с сочетаемостью слов.

**Heads and tails (Головы и хвосты)**

Игра начинается с любого слова, написанного на доске. Игроки придумывают слова, которые начинаются на последнюю букву предыдущего слова. Каждое слово можно использовать только один раз. Так продолжается до тех пор, пока не иссякнут запасы слов.

Н а п р и м е р : ELEPHAN**T**RE**E**A**T**ONGU**E**AC**H**APP**Y**E**S…**

**КЛАССНАЯ КОМНАТА**

Учитель называет школьные принадлежности, а дети показывают их.

**СЪЕДОБНОЕ-НЕСЪЕДОБНОЕ**

Игроки стоят, выстроившись в линию. Когда учителем называется нечто съедобное, игрок ловит мяч и переводит слово. Если игрок все сделал правильно, он остается в игре, если неправильно – выбывает из игры.

**RELAY**

*Игра проводится по всей изученной лексике темы.*

Разделить доску на две половины и на каждой стороне написать в столбик изученные лексические единицы (набор слов одинаковый, а последовательность разная).

Разделить класс учащихся 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.

В данной игре можно использовать следующие лексические единицы

(6 класс) : ***snow, rain, storm, cold, cloudy, windy, clear up, sunshine, weather, fine, sunny, hot, awful, wonderful, frost, foggy.***

**CONCENTRATION**

На доске нарисуйте сетку, состоящую из 20 квадратов. Пронумеруйте их. В своей тетради нарисуйте такую же сетку и впишите в нее 10 пар слов (русское слово – английское слово).

На доске:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |

В тетради учителя:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **1**  **mother** | **2**  **дочь** | **3**  **uncle** | **4**  **мать** | **5**  **dad** |
| **6**  **granny** | **7**  **бабушка** | **8**  **брат** | **9**  **aunt** | **10**  **сестра** |
| **11**  **дедушка** | **12**  **grandfather** | **13**  **тетя** | **14**  **parents** | **15**  **папа** |
| **16**  **brother** | **17**  **родители** | **18**  **sister** | **19**  **дядя** | **20**  **daughter** |

Разделите группу ребят на 2 команды. Поскольку данная игра развивает память и воображение, то игрокам нельзя ничего записывать в ходе игры. Задача команд – найти соответствия русских и английских слов. Дети в командах могут совещаться, но Вы принимаете ответ только в порядке очереди.

Команды по очереди называют по две цифры, и в случае угаданной пары они получают очко и право очередного хода. Когда команды называют пары цифр, Вы записываете слова в квадраты. Если пара совпала, Вы ее оставляете, а если нет, то стираете.

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.

**FIND THE STRANGER**

Необходимо из каждой группы слов вычеркнуть лишнее слово и объяснить, по какому принципу совершен отбор. За каждую группу слов команда получает один балл.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **football**  **basketball**  **chess**  **volleyball** | **climb**  **dance**  **nice**  **run** | **big**  **high**  **low**  **pet** |
|  |  |  |

**NUMBERS**

English arithmetic.

*Addition:*

1. Three plus five is … .

2. Five plus two is … .

3. Eight plus two is … .

4. Three plus six is … .

5. Four plus one is … .

6. Two plus one is … .

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **One** | A | **Four** | O |
| **Ten** | I | **Five** | N |
| **Two** | L | **Nine** | E |
| **Eight** | F | **Three** | D |
| **Seven** | R | **Six** | T |

*The secret word is*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1  F | 2  R | 3  I | 4  E | 5  N | 6  D |

**TIC-TAC-TOE**

Нарисуйте на доске 9 квадратов следующим образом:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Поделите группу учащихся на две команды. Одна команда будет ставить **«Х»**, а другая **«0»**.

По одному игроку из команды подходят к доске и ставят свой значок в одном из квадратов. Учитель называет личное местоимение, а ученик должен назвать соответствующее притяжательное местоимение. Если ученик 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»).

Примерные табло:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **I** | **We** | **She** |
| **Her** | **He** | **You** |
| **They** | **It** | **Our** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Our** | **My** | **We** |
| **She** | **Their** | **Her** |
| **His** | **Its** | **Your** |

У этой игры есть и другой вариант: можно использовать специально изготовленную доску для игры в крестики-нолики, тогда нужно к каждой игре готовить карточки, гораздо проще использовать интерактивную доску. В этом случае слова вписаны в ячейки, а не произносятся учителем. Задача игроков правильно прочитать слово и перевести его, более сложный вариант - составить с этим словом предложение. Если ученик правильно справляется с заданием, то он ставит значок его команды, а если нет, то право хода переходит к команде соперников.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| a housewife | a nurse | a lawyer |
| a driver | a litter man | a postman |
| a salesperson | an accountant | a worker |

**ДОМ**

Игра – Дом – соревнование

Ученики разбиваются на группы по трое. Каждая группа в ограниченный период времени должна написать максимальное количество слов по теме “Дом” (или любой другой). Команда с самым длинным списком побеждает.

**ОТНЕСИ СЛОВА К РАЗДЕЛАМ**

Данную игру лучше проводить, когда изучено несколько тем.

Разделите учащихся на малые группы или на пары.

Выдайте каждой паре или группе ребят листочки со словами.

Н а п р и м е р : *mother, brave, brown, football, bear, sister, lion, green, ten, uncle, dance, nose, white, eight, fox, cruel, speak, small, run, hockey, eyes, black, camel, grandfather, kind, hair, cock, old, three, skip, count, timid, grey, chess.*

Запишите данные слова в столбики в соответствии с их тематикой.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Daughter** | **Pig** | **Six** | **Clever** | **Teeth** | **Red** | **Skate** | **Tennis** |

Побеждает та пара или команда, которая первой правильно справится с заданием.

**WORD BATTLESHIP**

**«Морской бой»**

Цель – найти слова в координатной сетке.

Класс разбивается на две команды или на пары. Играющие рисуют 2 сетки, например шесть клеток на шесть, и обозначают вертикальные клетки цифрами, горизонтальные – буквами от «A» до «F». Одна сетка остается чистой, она нужна, чтобы угадывать слова противника. Во второй же сетке нужно разместить в произвольном порядке 10 слов по одной заданной учителем теме (список слов может быть предложен учителем, но в нем должно быть больше слов, чем необходимо занести в сетку). Необходимо угадать, какие слова загадал противник и где расположены слова противника.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | A | B | C | D | E | F |
| 1 |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | A | B | C | D | E | F |
| 1 | cafe |  | library |  | school |  |
| 2 |  | market |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  | cinema |  |  |
| 4 | hospital |  |  |  |  | park |
| 5 |  |  | theatre |  |  |  |
| 6 |  | museum |  |  | stadium |  |

P1: Is there a word “ theatre” in your card?

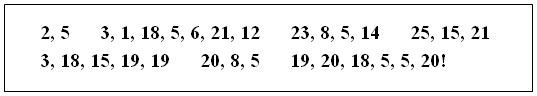
P2: No. there isn’t (Yes. There is. It is on C5.)

Если игрок называет слово, которого нет в карточке противника, то ход переходит к его противнику. Выигрывает тот, кто первым разгадает все слова противника.

**CAN YOU READ THIS NOTICE?**

Если А – это буква № 1 в алфавите, то все остальные буквы имеют свои номера.

Прочитайте, что здесь написано.



Answer: *Be careful when you cross the street!*

Или:

**4.15.14.20 6.15.18.7.5.20 20.15 12.5.1.22.5 1 16.12.1.20.5 15.6 3.15.15.11.9.5.19 6.15.18 19.1.14.20.1**

Answer: *Don’t forget to leave a plate of cookies for Santa*

**SNOWBALL**

Эта игра направлена на первичное закрепление лексики по теме и на развитие памяти. Первый участник называет слово, второй повторяет это слово и называет свое, следующий называет слова предыдущих игроков, причем, не нарушая порядка, затем называет свое и т.д.. Вместо слов можно использовать предложения, например по теме «Кем быть?»:

P1(Olga): I want to be a doctor.

P2 (Anna): Olga wants to be a doctor. I want to be a teacher.

P3 (Sasha): Olga wants to be a doctor. Anna wants to be a teacher. I want to be…

# Фонетические игры

Они практикуют и развивают произносительные навыки: интонацию предложений, фонемы.

**INTONATION GAME**

Учащиеся получают карточки, на которых написано, с какой интонацией нужно прочитать предложение, а остальные должны догадаться, что это за интонация. Например, на карточках написано:

fear; surprise; joy; irritation; anger; disappointment.

Sample sentences:

1) I am riding my new bicycle. (fear, joy, irritation or surprise)

2) We are writing a test. (fear, surprise, irritation, anger or disappointment)

3) Where have you been? (surprise, irritation, anger or disappointment).

**РЕЗИНОВОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ**

Первый ученик или учитель произносит простое предложение. Следующий ученик повторяет его, добавляя что-то, делая его более распространенным. И так далее.

Например:

I went shopping.

I went shopping and bought some cheese.

I went shopping and bought some fresh cheese.

I went shopping and bought some fresh Cheddar cheese and some bread.

**LAPPING MILK**

Забавное и полезное упражнение для произнесения звуков, где требуется высовывать язычки. Все дети, конечно, видели, как котята лакают молочко. На какое-то время учащиеся превращаются в таких котят.

Учитель сначала сам читает стихотворение и предлагает ребятам каждый раз после слов «Lap, lap, lap!» продемонстрировать это движение языками.

Little kitty laps her milk,

Lap, lap, lap!

Her tongue goes out,

Her tongue goes in,

Lap, lap, lap!

Little kitty likes her milk,

Lap, lap, lap!

Oh, see her tongue

Go out and in.

Lap, lap, lap!

**LITTLE SLEEPY HEAD**

Сыграть «соню», который постоянно зевает, не так уж и трудно. Положение губ при произнесении звуков наглядно демонстрируется.

They call me Little Sleepy Head!

I yawn [jɔ:n] at school, I yawn at play!

I yawn and yawn and yawn all day!

Then take my sleepy yawns to bed!

That’s why they call me Sleepy Head

**THE FUNNY LITTLE CLOUN**

Стихотворение содержит некоторые упражнения, развивающие подвижность речевого аппарата.

I am a funny little clown.

I say, «Ah [ɑ:] – oh [əʊ] – ee [i:] – oh.»

My mouth is open wide

When I say «Ah, ah, ah».

I draw my lips far back.

When I say «Ee, ee, ee».

My lips are very round

When I say «Oh, oh, oh».

«Ah – oh – ee – oh»,

«Ah – oh – ee – oh»,

I am a funny little clown.

Мимика клоуна всегда утрирована. Поэтому «клоун», как никто другой, может помочь учителю научить учащихся произнесению трудных звуков чужого языка.

I’m a jolly little clown.

Yah [jɑ:], yaw [jɔ:], yah!

I can smile and I can frown.

Yah, yaw, yah!

I can drop jaw far down.

Yah, yaw, yah!

Can you be a jolly clown?

Yah, yaw, yah!

Can you smile and can you frown?

Yah, yaw, yah!

Can you drop your jaw far down?

Yah, yaw, yah!

Работа над игрой состоит из двух этапов:

а) разучивание стихотворения с учащимися;

б) театрализация стихотворения.

**ИГРА-ЗАГАДКА «КАКОЙ ЗВУК Я ЗАДУМАЛА?»**

Учитель называет цепочку слов, в которых встречается один и тот же звук. Отгадавший первым получает право загадать свою загадку.

Н а п р и м е р : *mother, father, daughter, teacher* или *fat, map, cap, rabbit, sat, dad.*

**КТО БЫСТРЕЕ?**

Кто быстрее вспомнит названия предметов, начинающихся со звука...

Н а п р и м е р : *[t] – ten, tie, tiger, teacher…*

**НЕОБЫЧНЫЙ ТЕЛЕФОН**

На доске рисуется большой телефон. На диске вместо цифр – буквы. Задача участников игры – набрать за определенное время как можно больше слов и произнести их.

**ИГРА С ПРЕДМЕТОМ «НАЗОВИ СЛОВО»**

Ведущий бросает участникам игры по очереди мяч, называя звук, участники возвращают мяч, называя слово, в котором этот звук слышится.

Н а п р и м е р : *fat, map, cap, rabbit, sat, dad* или *mother, father, daughter, teacher.*

**ИГРА-ИММИТАЦИЯ «СКОРОГОВОРКА»**

Учащиеся пытаются произнести за учителем скороговорку, фразу, стишок на определенный звук. Н а п р и м е р :

1)A black cat sat on a mat and ate a fat rat.

2) «Why do you cry, Willy?

Why do you cry?

Why, Willy? Why, Willy?

Why, Willy, why?

3) «Tick-tock,» says the clock.

«Tock-tick, tock-tick, be quick.»

4) Whether the weather be fine

Or weather the weather be not.

Whether the weather be cold

Or whether the weather be hot.

We shall weather the weather whatever the weather

Whether we like it or not.

5) She sells seashells on a seashore.

The shells she sells are seashells,I am sure.

# Орфографические игры

Цель данных игр – упражнение в написании английских слов. Часть игр может быть рассчитана на тренировку памяти учащихся, а часть – на некоторых закономерностях в правописании английских слов.

**HANGMAN**

Примером орфографической игры может служить Hangman, идея которой заимствована из русской “виселицы”.

E \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_t

Answer: *environment*

**T.V. DIFINITIONS**

(Телевизионные определения/ Поле чудес)

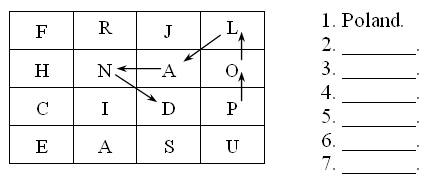
Цель – повторить активный словарь и орфографию.

Класс делится на команды по два игрока в каждой. Игрок одной команды называет букву, которой, как ему кажется, нет в загаданном слове (или словах). Если названной буквы в слове действительно нет, его партнер по команде называет в свою очередь такую букву, которая, как ему кажется, есть в загаданном слове. Если это так, отгаданную букву вписывают вместо прочерка, а вся команда может попробовать угадать все слово. Если первый игрок назвал букву, которой, как он считает, нет в слове, а она там есть, ход переходит к следующей команде, а уже она может попробовать угадать слово, не называя букв.

Если буквы, которую называет второй игрок ( и которая, как ему кажется, есть в загаданном слове), в этом слове нет, команда теряет возможность угадывать слово, а ход переходит к следующей команде.

It’s an animal \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_

**FIND THE COUNTRIES**

****

Найдите еще 6 названий. Двигайтесь в любом направлении. Буквы могут повторяться.

Answers: *France, China, USA, Spain, India, Japan*

**PUZZLES**

Необходимо найти слова определенной тематики, можно двигаться по горизонтали, вертикали и диагонали. Слова могут быть расположены слева направо и справа налево, сверху вниз и снизу вверх.

Пример:



**КРОССВОРД «BE A PAINTER»**

Кроссворд позволяет не только повторить лексику, но и проверить знание орфографии.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  | 1 |  |  |
|  |  |  |  | 2 |  |  |  |
|  |  | 3 |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | 5 |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

Вспомните, какие цвета получаются при смешивании этих красок.

***A – Across D –* *Down***

1D – You mix yellow and blue to make ***green.***

5A – You mix yellow and red to make ***orange.***

4D – You mix red and white to make ***pink.***

2A – You mix black and white to make ***grey.***

4A – You mix blue and red to make ***purple.***

3D – You mix blue and yellow and red to make ***brown.***

**ОТКРЫТКИ**

Обычно используется как домашнее задание или “проект”. Каждый ученик должен сделать для другого открытку, поздравить с наступающим праздником. Это должна быть не простая открытка, а для конкретного человека.

# Творческие ролевые и деловые игры

Такие игры формируют у учащихся навыки говорения, аудирования. Одной из задач подобного рода игр является обучение учащихся речевой реакции в процессе коммуникации. Хорошим примером творческих игр служат игры, основанные на популярных телепередачах. Здесь эффективно использовать ряд известных телепередач: «Колесо истории», «В мире животных», «Звездный час»( см. Приложение), «Умники и умницы» и др.

QUESTION BASEBALL.

(Словесный бейсбол).

Listening, Speaking, Reading.

Уровень: любой.

Цель: Оценить и повысить уровень знаний учеников по грамматике, лексике и общей информации.

Необходимый материал: Четыре списка вопросов различной степени трудности, причем каждый последующий список труднее предыдущего. В каждом списке хотя бы 10 вопросов.

Описание: В классе определяются три базы и «дом». Одна команда - питчеры -pitchers ( она задает вопросы), другая команда - отбивающие-batters (ее игроки отвечают на вопросы).

2nd base

3rd base PITCHERS 1st base

Home

**Batters.**

Отбивающие могут выбирать, какой трудности вопросы они хотят « отбить»: легкие-Single Hit (до первой базы), потруднее - Double Hit (до второй базы), трудные - Triple Hit (до третьей базы) и вопросы Home Run, дающие право добежать до сектора «дом». Когда отбивающий выбирает вопрос и отвечает на него правильно, он имеет право пробежать до первой, второй или третьей базы или до сектора «дом», а все другие, стоящие в этот момент на различных базах, продвигаются на то же количество секторов. Каждый раз, когда отбивающий доходит до «дома», команда получает очко. Если отбивающий отвечает неправильно или не знает ответа на вопрос, он выбывает. Когда выбывает три отбивающих, команды меняются местами.

Примечание: Прелесть этой игры заключается в том, что независимо от способностей все отбивающие, даже слабые ученики, выбравшие легкие вопросы и ответившие на них, могут способствовать победе своей команды. Можно ограничивать количество времени, отпущенное на ответ.

**ROLEPLAY**

Множество ролевых игр уже заложено в учебниках иностранного языка, так как позволяют тренировать умение использовать изученный лексико-грамматический материал в заданной, приближенной к реальной коммуникативной ситуации.

**Telephoning  
(Разговор по телефону)**

**Ц е л ь :** тренировать учащихся в употреблении *Past Simple* и *Present Perfect* в устной речи.

В р е м я : 15 минут.

О б о р у д о в а н и е : набор листов с диалогами.

**Ход игры**

Класс делится на пары. Каждая пара получает лист с диалогом, который необходимо закончить, внести по необходимости изменения, выучить наизусть и разыграть перед классом.

**Oбразцы диалогов**

**Dialog № 1**

A: Have you done your homework?

B: Yes, I have. I did it on Friday.

A: Who helped you to do it?

B: ........................................

**Dialog № 2**

A: Where were you in summer?

B: I went to Moscow. Have you ever been to Moscow?

A:...................................

**Dialog № 3**

A: Have you bought a book on History?

B: Yes, I have.

A: Where did you buy it?

B: ....................................

A: Can you give it to me?

B: Sorry, I.......................

**Going sightseeing**

Класс делится на две команды: туристов и гидов. Туристы задают вопросы о достопримечательностях того или иного города, гиды отвечают. Через некоторое время команды меняются ролями.

**BUSINESS**

На интеграции дисциплин экономики (основ бизнеса) и иностранного языка можно проводить ролевые деловые игры.

Например: творческая деловая игра, во время которой учащиеся, разделившись на две группы, обсуждают за “круглым столом” на вечеринке у одного из участников идею создания нового предприятия. Образцы карточек:

ROLE CARD FOR GROUP A

You are a group of friends. You have been invited to the party organized by Mr. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, one of your friends. First deal with the recent news.

Suggestions: Nick has gone to Paris with his new girl-friend, Martha and Ben have arrived from their business trip, etc.

Then your friend announces that he (she) is going to open a new business in selling fashionable clothes for teenagers in this country and abroad. Of course, you are shocked. Express it. Prepare questions to discuss the possibility of working and helping with the new business.

Prompts: ….enough capital? … a license? … advertisements? … price per unit? … where to open shops? … subsidiaries?(how many? Where?) Etc.

ROLE CARD FOR GROUP B

You are all very close friends, and one of you (Mr. \_\_\_\_\_\_\_) organized a party in his cosmetics office on Friday evening. Choose that person and tell it to group A.

The party starts in an informal way: mainly you are welcome to exchange the news with your guests. Then Mr. \_\_\_\_\_\_\_\_suddenly says that he is going to run a new business. Though, you all know about it (but not your guests). You will be selling teenage clothes in this country and abroad in about two months’ time.

The guests are very much interested in that project and have a lot of ideas and questions. Discuss them. Be sure everyone is involved in the discussion.

При проведении такой игры целесообразно познакомить учащихся с деловой лексикой на иностранном языке. Будет также интересно, если диалоги деловой игры будут записаны на аудиокассету, а потом прослушаны в классе; в ходе прослушивания можно будет комментировать некоторые речевые ошибки.

Игры могут быть различных уровней сложности и выбор уровня зависит от знаний и возможностей класса. Большинство игр легко можно подстроить под количество, возраст и уровень знаний учеников, что позволяет активно использовать игры на уроках английского языка во всех классах.

**Вывод:** Использование игр на уроках английского языка позволяет решать как учебные задачи – формирование лексических, грамматических, орфографических и фонетических навыков, развитие речевых умений, так и способствует творческому развитию школьников, адаптации их в социальной среде (игра учит общаться, соблюдать правила, проявлять инициативу). Но одной из главных функций игры является здоровьесберегающая, так как игра позволяет легче концентрировать внимание на учебном материале, формирует положительную мотивацию к изучению языка, а значит, повышает работоспособность, позволяет избежать переутомления, создает на уроке позитивный эмоциональный фон и как следствие способствует созданию благоприятного психологического климата на уроке и снижению уровня школьной тревожности.

Таким образом, считаю целесообразным продолжить использование игр и других элементов здоровьесберегающих технологий на уроках английского языка.

# Приложение

**Звездный час «Россия»**

**9-10 класс.**

Цели:

1. Обобщение изученного материала по теме « Россия».

2. Развитие аудитивных, грамматических и лексических навыков.

3. Развитие интереса учащихся к изучению английского языка.

Оборудование: 10 кубиков (на каждой грани написаны английские буквы), жетоны для этапа «Аукцион», таблички от 1 до 5 по количеству участников.

**Ход мероприятия**

**I. Организационный момент**

- I am glad to see you. How are you today? I hope you are fine Today we shall play the game "The Star Hour". Our topic is "Russia".  
 В игре принимают участие 6-8 человек. Для проверки и оценива­ния заданий выбирается жюри в составе 3—4 человек. Выполняя задания различных туров, участники игры за правильные ответы получают звездочки. Победителем игры считается тот, кто набрал больше всех очков - звездочек.

**II. 1-й** **тур**

- We'll have a talk about Russia. Moscow is the capital of our country. Red Square is the heart of Moscow. Let's imagine that we are in Red Square now. I shall describe different buildings. You can see the numbers and the pictures of the interesting places on the blackboard and you will use the cards with the numbers on your desks.

Учитель зачитывает небольшие рассказы - описание различных зданий, расположенных на Красной площади. Ученик, прослушан рассказ, поднимает табличку с номером - названием здания. Если ответ ученика правильный, то он получает звездочку. По оконча­нии первого тура ученик, у которого оказалось меньше звездочек, выбывает из игры.

*Картинки на доске:*

1. St. Basil's Cathedral
2. The State Department Store
3. The State History Museum
4. Lobnoye Mesto
5. The Spasskaya Tower

*Примерные рассказы:*

1. It is 67.3 metres tall. It is one of the symbols of Moscow. It has a clock. The clock made in the 16th century strikes on an hour, half in hour and the quarter of an hour.
2. It was opened in 1883 and it has a rich collection of documents, drawings, pictures and maps showing the country's past. You can find some materials about great people of Russia there.
3. It is a platform made of white stone. It was constructed in the 16lh century. Many years ago the tsar's orders were read from it. It was also used as a place for executions.

D) It was built in 1551-1561 after the victory over the Kazan Kingdom. The architects were Barma and Postnik. This building has eight churches placed around the ninth church which is the tallest. It could be used as a fort.

E) This place was occupied by the first stone shops in the 16th century. Now it is an impressive building with a glass roof. There are hundreds of small shops inside.

*Ключи:* A-5;B-3;C-4;D-l;E-2.

**III. 2-й** **тур**

- The next task for you is to make up the long word using the following letters. You will have 2 minutes to do the task. If you have the longest word, you will get "a star".

Учащимся предлагается следующее задание: составить длин­ное слово из букв на кубиках. Для того чтобы определить, какие буквы учащиеся могут использовать, учитель рассыпает кубики на столе. Для составления слова участники игры могут использовать буквы, которые расположены на верхних гранях кубиков. Время выполнения задания - 2 минуты. Затем ученики зачитывают слова. Обладатель самого длинного слова получает звездочку. Обладатель самого короткого слова выбывает из игры.

**IV. 3-й** **тур**

- The next task for you is to match the important dates in the history of Russia with the events.

Учитель привлекает внимание учащихся к карточкам, заранее разложенным на столах участников. В течение 2-3 минут учащие­ся выполняют следующее задание: соотносят даты и события из истории России. При оценивании работы учитывается количество правильных вариантов. Ученики - победители данного тура - на­граждаются звездочками, а учащиеся, составившие меньшее коли­чество пар, выбывают из игры.

*Задание на карточке:*

*Match the important dates in the history of Russia with the events.*

Dates:

1) 1147, 2) 1941, 3) 1961, 4) 1703, 5) 1980,

6) 1917, 7) 1991, 8) 1812, 9) 1237.

Events:

a) Napoleon tries to conquer Russia.

b) The October Revolution takes place.

c) Moscow holds the XX Olympic Games.

d) Yuri Dolgoruky founds Moscow.

e) Yuri Gagarin makes a space flight on the board of the spaceship "Vostok".

f) Peter the Great founds St. Petersburg.

g) Khan Batyi of the Golden Horde conquers Moscow.

i) Russia becomes an independent country after the break up of the Soviet Union.

j) The USSR enters the World War II.

***Ключи:* 1d, 2j, 3e, 4f, 5c, 6b, 7i, 8a, 9g**

1147 - Yuri Dolgoruky founds Moscow.

1961 - Yuri Gagarin makes a space flight on the board of the spaceship "Vostok".

1703 - Peter the Great founds St. Petersburg.

1980 - Moscow holds the XX Olympic Games.

1917 - The October Revolution takes place.

1812 - Napoleon tries to conquer Russia.

1991 - Russia becomes an independent country after the break up of the Soviet Union.

1941 - The USSR enters the World War II.

1237 - Khan Batyi of the Golden Horde conquers Moscow.

Во время проверки письменного задания членами жюри учитель предлагает провести игру со зрителями.

**V. Игра со зрителями «Согласись или не согласись»**

Ученики повторяют утверждение учителя, если оно верное, и ис­правляют утверждение, если оно неверное. За каждый правильный ответ ученик получает один жетон. В конце игры подводятся ито­ги, и ученик, набравший большее количество жетонов, получает одну звезду, которую он может отдать одному из участников игры «Звездный час».

***Утверждения учителя:***

1. The level of pollution is high in Russia.
2. Russian people are very hospitable.
3. Russian people celebrate Day of Independence of Russia on the 12th of June.
4. Before leaving on a journey, Russians sit down quietly for a few moments.
5. Moscow is a city of contrasts.
6. The Moscow metro looks like a palace.
7. Alexander Pushkin was born in 1837.
8. The main church in Russia is the Orthodox Church.
9. The key symbol of Russia is a doll called Matryoshka.
10. White, red and blue are symbolic colours in Russia.
11. The Russian President is Vladimir Putin now.
12. Russia is the second largest country in the world.

**VI. 4-й тур. Игра «Аукцион»**

Дети по очереди называют известных российских спортсме­нов (ученых, художников, композиторов, общественных деятелей).

Учитель дает жетон за каждый правильный вариант ответа. Ученик. набравший большее количество жетонов, получает звезду. Ученик, набравший наименьшее количество жетонов, выбывает из игры.

**VII.** 5-й **тур**

Учитель открывает на доске заранее подготовленную запись слова « The Russian Federation». За 2 минуты ученики, которые вышли в финал, составляют слова из данного слова. Затем по очереди они называют свои слова. Каждое слово можно использовать только один раз. В финале выигрывает ученик, который назвал слово последним.

**VIII. Подведение итогов**

- So you can see that the winner of our game is Helen. Now it is her "Star Hour". Let's listen to her. Thank you for the game. See you next week.

По окончании игры победитель получает право выступить с ре­чью в течение 1-2 минут. Затем учитель организует награждение участников игры.