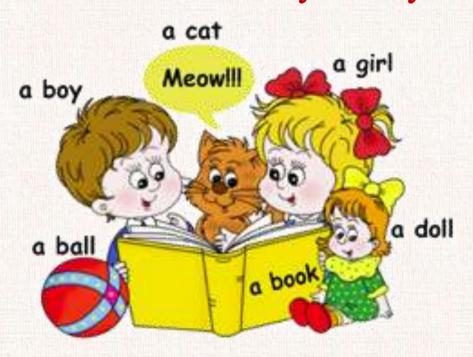


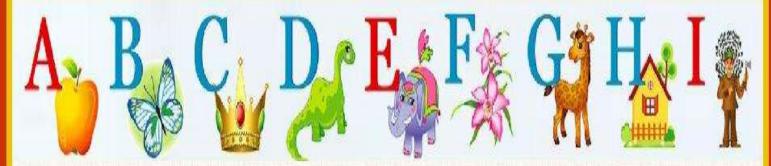
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования Детско-юношеский центр «Гармония» Чановского района Новосибирской области



Сборник лексических, грамматических и фонетических игр для занятий по английскому языку



Верлова Мария Яқовлевна педагог дополнительного образования ДЮЦ «Гармония» 2016 год



Составитель:

Верлова Мария Яковлевна — педагог дополнительного образования

Методическое пособие к дополнительной общеразвивающей программе «Изучаем английский вместе».



Игры

1. "Point to the right flashcard".

На стене (на ковре, на доске) педагог размещает картинки с изображениями изучаемых на уроке предметов. Он называет предмет (цвет, животное, часть тела человека, члена семьи, посуду, предмет мебели и т. п.) по-английски, дети по - очереди показывают на соответствующую картинку (можно использовать лазерную или простую указку). Как вариант — все дети участвуют в игре одновременно.

2. "Put the card to the right place (in the right hoop)".

Педагог предлагает учащимся на английском языке положить картинки с изображением изучаемых на уроке предметов (цветов, животных и т. п.) на различные предметы мебели (стол, стул, тумбочку), пол, ковер и т. п. Если есть возможность использовать



разноцветные маленькие обручи, можно попросить малышей положить ту или иную картинку, например, в красный (синий, желтый, зеленый) обруч.

3. "Swap places".

Дети сидят в кругу на стульчиках, у каждого ребенка в руках карточка с изображением какого-либо изучаемого на занятии предмета (цвета, животного, части тела человека, члена семьи, посуды, предмета мебели и т. п.). Педагог называет по-английски слова. Когда ребенок слышит своё слово, он встает и обменивается местами с другим ребенком, имеющим такую же картинку. Примечание: должно быть как минимум по три одинаковых карточки с изображением каждого предмета.

4. "Running game".

Дети сидят в кругу на стульчиках, у каждого ребенка в руках карточка с изображением какого-либо изучаемого на занятии предмета (цвета, животного, части тела человека, члена семьи, посуды, предмета мебели и т. п.). Учитель называет по-английски слова. Когда ребенок слышит своё слово, он встает, обегает круг снаружи и садится на свое место.



5. "Green, green, yellow".

Дети сидят в кругу на стульчиках, один ребенок ходит по внешнему кругу и повторяет одно и то же название предмета (цвета, животного и т. п.) на английском языке, каждый раз дотрагиваясь до головы (или плеча) каждого сидящего ребенка. В какой-то момент водящий ребенок произносит название другого предмета. Ребенок, до которого водящий дотронулся в этот момент, встает и

пытается поймать водящего, обегая круг. Если ему это не удается, он сам становится водящим.

6. "Heads down, thumbs up".

Дети сидят за столиками. Три ребенка — водящие. Они (или педагог) говорят: "Headsdown, thumbsup, closeyoureyes!" После этого дети опускают голову, положив руки на голову и подняв большой палец каждой руки и закрывают глаза. Каждый из трех водящих подходит к одному из сидящих детей и загибает большие пальцы его руки. После этого дети говорят: "Headsup, openyoureyes!" Дети открывают глаза и те из них, до кого дотронулись водящие, угадывают, кто именно до них дотронулся (например, "Vika touched me.") Если ребенок верно угадал, он обменивается местами с тем ребенком, который до него дотронулся.



7. "What's my number?"

Педагог вызывает двух детей и прикрепляет им на спину стикеры с номерами (в пределах изученных цифр). Дети по очереди называют цифры, пытаясь угадать свой номер. Выигрывает тот ребенок, который первым угадает свой номер.

8. «Funny Animals»

Участники игры «представляют» какое-либо животное и стараются рассмешить команду соперников. Произносятся предложения («I m a cat», «I am a hamster», и т. д.), используется мимика, жесты. Засмеявшиеся выбывают из игры. Игра проходит до тех пор, пока не останется один победитель, его команда выигрывает. Другой вариант — команда получает очки за каждого улыбнувшегося из команды соперника.



9.Sit Down! «Сядь!»

В центре зала стоят кружком стулья (сиденьями наружу); количество стульев — на один меньше количества детей.

Дети свободно двигаются по залу под музыку, выполняя различные команды педагога: sleep, get dressed, have breakfast, wash your face, jump, skip, fly, run...Услышав

команду «Sit down», дети должны сесть на стулья. Ребенок, оставшийся без стула, выходит из игры. В каждом раунде из круга убирают один стул.

10. Listen and Point. «Послушай и покажи»

В начале игры педагог показывает детям картинки, на которых изображены различные предметы, и называет их, а затем развешивает картинки по комнате. Педагог называет слово, а дети должны показать на соответствующую картинку.

11. Can You Do It? «Ты так можешь?»

Один ребенок выбирается на роль водящего. Водящий выполняет движение и спрашивает у одного из игроков:

Can you run (jump, sleep...)? Yes, I can run.

Если игрок ответит правильно и повторит движение, то он заменяет водящего.

12. What Is Missing? «Что пропало?»

Педагог выставляет перед детьми ряд игрушек (или картинок). Дети смотрят, затем по команде педагога «Close your eyes!» закрывают глаза. В это время преподаватель убирает один из предметов. Педагог произносит: «Open your eyes!». Дети открывают глаза и называют, какого предмета не хватает.

13. Collecting «Собери коллекцию»

В этой игре можно отрабатывать запоминание любых прилагательных. Преподаватель предлагает детям потрогать предметы. Например, определенного цвета, произнося: «Touch red (blue, soft, hard, long...) things!».

Дети стараются найти (в комнате, на плакатах и т.д.) как можно больше предметов, обладающих этим качеством. Затем педагог может предложить их сосчитать.



14. The Magicians. «Волшебники»

Педагог объясняет детям механизм образования множественного числа существительных и предлагает им превращать один предмет во множество, преобразуя слова. Педагог демонстрирует игрушку (картинку) и называет ее, например:

-A cat!

Дети - «волшебники»

превращают слово: -Cats!... И так далее.

15. A Tree Wall Display. «Настенное дерево»

На большом листе бумаги педагог изображает дерево. На дерево наклеивают листья. На каждый листок



прикрепляют фотографию (на дереве должны быть фотографии всех детей и педагога). Получившуюся картину вывешивают на доску. Дети и педагог стоят перед деревом и по очереди говорят, показывая на свои портреты: «Hello! My name is...» (вариант: «He is Misha!» или «She is a girl!» и т.д.).

16. The Cheat. «Обманщик»

Педагог предлагает детям сделать зарядку.

Сначала педагог медленно называет и показывает какую либо часть тела: «Touch your head (nose, knees...)», а затем ускоряет темп и начинает «обманывать» - показывать не те части тела.

Дети должны коснуться той части тела, которую назовет педагог. Игра тренирует внимание и способствует успешному усвоению лексики.

17. D is for "dog". «Все на [d]»

Педагог выставляет перед детьми на столе ряд игрушек или

картинок.

Ребята смотрят на картинки или игрушки и стараются найти среди них те, которые начинаются на звук, названный педагогом.

Вариант: педагог предлагает детям перечислить предметы, в названиях которых есть названный звук.



18. Matching Game. «Найди пару»

Один комплект карточек с изображением предметов (темы: «Одежда», «Еда» и др.) педагог раздает детям, другой такой же комплект оставляет у себя.

Педагог смотрит на верхнюю карточку своего комплекта и, не показывая ее детям, спрашивает:

- Have you got a sweater?

Если какой-либо ребенок отвечает: «Yes, I have got a sweater» и демонстрирует карточку с изображением именно этого предмета, то педагог вручает ему парную карточку. Если ребенок не отвечает или отвечает неправильно, то эта карточка перемещается в самый низ пачки. Побеждает игрок, который быстрее всех соберет пары к своим картинкам.



19. The Magic Bag. «Волшебный мешочек»

Дети по очереди подходят к мешочку с игрушками и опускают в него руку.

Ребенок, на ощупь, угадывая, какую игрушку он держит в руках, говорит: «I have got a...» или «It is a...». Затем он показывает игрушку остальным играющим, и они оценивают его ответ: «Yes» или «No».

20.The Letter Parade (The Sound Parade). «Парад букв» («Парад звуков»)

Детям раздаются карточки с буквами (звуками).

«Главнокомандующий» (педагог или ребенок) дает команду, например, взмахивает рукой.

Дети поднимают карточки с изображением названной буквы (звука) – буквы (звуки) строятся на парад.

21. The First Sound (The First Letter). «Первый звук» («Первая буква»)

Детям раздают карточки с буквами (звуками).

Педагог показывает предмет (или карточку с изображением предмета).

Дети поднимают карточку с изображением звука, с которого начинается слово.

22. The Letters Ran Off. «Буквы разбежались»

По всей комнате раскладываются карточки с изображением букв. По команде педагога дети начинают собирать их и выкладывать в том порядке, в каком они стоят в алфавите.

Игру можно проводить на любом этапе изучения алфавита, предлагая детям собирать его фрагмент.

23. The ABC –race. «Эстафета «Алфавит»

Цель этой игры – сложить карточки с буквами в алфавитном порядке.

Дети делятся на две команды. На финише перед каждой командой находится стол с разложенными на нем в произвольном порядке карточками с буквами. Первый игрок каждой команды подбегает к столу, находит и откладывает букву «Аа», второй игрок — букву «Вb», третий игрок —букву «Сс» и т.д. Выигрывает команда, правильно «собравшая» алфавит или его фрагмент быстрее других.



24. Bridge game

Детям предлагаются два слова, например a hat/a table. В игре побеждает тот, кто построит самый длинный «мост» от одного слова до второго, составляя предложения.

25. Noughts and Crosses. «Крестики-нолики»

Перед началом игры педагог объясняет детям правила игры в «Крестики-нолики».

На доске нарисован большой квадрат, разделенный на 9 квадратов меньшего размера: 3 ряда по 3 квадрата. В каждый квадрат приклеивают картинку изображением внутрь.

В игре участвуют две команды – «Крестики» и «Нолики».

Педагог вызывает к доске ребенка из команды «Крестики» и просит его перевернуть одну из картинок, спрашивая: «What is it?». Если ребенок назовет картинку правильно, то ее снимают, и педагог рисует «крестик» на месте картинки. Если ребенок называет изображенный на картинке предмет неправильно – картинка возвращается в прежнее положение. Затем педагог вызывает к доске игрока команды «Нолики».

Выигрывает команда, набравшая подряд 3 «крестика» или «нолика».



26. Show me

Данная игра может быть использована для отработки лексического материала по различным темам. Педагог называет по-английски предметы, цвета или животных, дети показывают карточки с изображением названных предметов.

27. The Apples on the Floor. «Яблоки на полу»

В центре зала лежит обруч, внутри которого находятся яблоки (на одно меньше, чем количество игроков). Дети поют песенку:

One, two, three and four,

Apples, apples on the floor.

One, two three and four,

Take the apples from the floor!

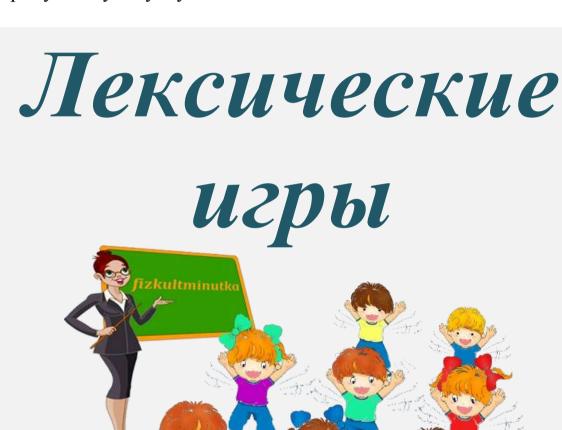
Затем дети под музыку произвольно бегают по залу. Музыка внезапно прерывается. Ребята должны взять по одному яблоку. Игрок, которому не хватит яблока, выходит из игры.

Яблоки, кроме одного, возвращаются на место, и игра продолжается до тех пор, пока не останется один самый ловкий игрок.

Выбывшие из игры ребята продолжают петь песенку и поддерживать оставшихся игроков аплодисментами.

28. What letter is missing?

На магнитной доске расположены карточки с изображением букв английского алфавита, одна из букв пропущена. Детям необходимо разместить их в алфавитном порядке и назвать, пропущенную букву.



1. Одна буква.

Назвать слова, которые начинаются с одной буквы (p, h, b, k, etc.). Побеждает тот, кто называет больше слов.

2. Волшебный мешочек.



В мешочек кладутся игрушки, названия которых дети знают по-английски. Ребенок опускает, не глядя, руку в мешочек, ощупывает одну игрушку и говорит что это по-английски («It is a cat»). Затем вынимает из мешочка и смотрит, правильно ли он сказал.

3. Последняя буква.

Группа делится на две команды. Представитель первой команды называет слово, вторая команда должна назвать слово на букву, которой заканчивается слово, названное первой командой, и т. д. Выигрывает та команда, которая последней назовет слово.



4. Цвета.

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

5. «Снежный ком».

Педагог объясняет, что дети должны дополнить фразу «I have got

а» словом, относящимся к определенной теме или начинающимся на одну букву.

Pupil 1: I have got a mother.

Pupil 2: I have got a mother and a father.

Pupil 3: I have got a mother, a father and a sister.

sister.

Если ребенок не может назвать слово, он выбывает из игры.

Грамматические игры



1. Что ты рисуешь?

Тренировка Present Continuous. У каждого ребенка — лист бумаги и карандаш. Он отгадывает, что рисует сосед по парте, задавая вопросы:

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

2. Guess it.

На закрепление общих вопросов. Ведущий загадывает какойлибо предмет, находящийся в кабинете. Пытаясь угадать предмет, дети задают только общие вопросы, на которые ведущий отвечает «да» или «нет» (число вопросов ограничено). Побеждает команда, которая отгадает предмет, задав меньшее количество вопросов. «Is it a thing?», «Is it on the wall?», «Can I see it?», «Can I eat it?», «Is it white?»



3. Составь предложение.

Закрепление порядка слов в английском предложении. Группа делится на две команды. Каждой команде даются слова, которые надо выстроить в правильном порядке. Побеждает та команда, которая это делает быстрее и без ошибок.



4. "Whose tail is it?"

Тренировка разделительных вопросов. Рисуем различных животных (без хвостов). Должно быть несколько тигров, собак, кошек и т. д. На туловище животного пишем повествовательное предложение. Теперь рисуем хвосты, на которых пишем соответствующий краткий вопрос. Задача — вернуть животным хвосты. Игра может проводиться как индивидуально, так и в команде.



Фонетические игры



1. Sending a Telegram.

Группа выбирает водящего. Педагог просит его представить себя в роли телеграфиста и послать «телеграмму» - сказать по буквам слова, делая паузы после каждого слова. В паузы вызванный ребенок (по очереди из каждой команды) произносит по одному слову из «телеграммы». Если ребенок ошибся, его команда теряет очко.



2. Fill in the missing letter.

На доске написаны слова, в каждом из которых пропущена одна буква: например, c - t, h - n, b - s, etc.

Педагог произносит, например звук [е] и просит одного из детей мысленно вставить соответствующую букву в слово и назвать это слово по буквам.

3. Who is the best hearing?

Педагог произносит русские и английские звуки. Задача детей — узнать английские звуки и поднять руку (хлопнуть), если они узнали один из них. Побеждает тот, кто назвал (услышал) больше английских звуков.



4. «Найди рифму к словам»

Педагог произносит слово, а дети должны найти к нему рифму. Необходимо иметь набор картинок с предметами, которые могли бы рифмоваться:

doll-ball dog-frog snake-cake clock-cock bee-tree see-we mouse - house toy-boy (Вариант игры. «A song about my toys»). 1 and 2, and 3, and 4, We are sitting on the floor; We are playing with the ball And a pretty little doll. (a frog-a dog, a box-a fox, a car-a star).

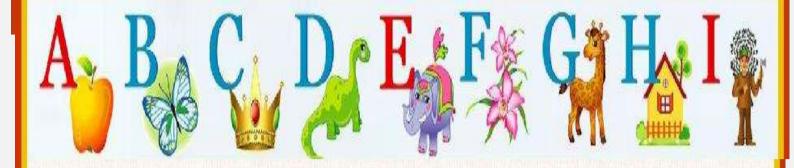
5. «Угадай по голосу, кто пришёл к тебе в гости»

Кто-нибудь из ребят, закрыв глаза, стоит у стола, а другой учащийся громко произносит слова приветствия:

Good morning, Pete! How are you?

Тот, кто стоит у стола, должен по голосу догадаться, кто с ним здоровается, должен ответить на приветствие, назвав его по имени: Good morning, Olga!

I am fine, thank you!



Наши координаты:

Новосибирская область, р. п. Чаны, ул. Победы, 55 МБУДО ДЮЦ «Гармония» Тел.: 8-(383)-67-21-413

E-mail: garmoniy@mail.ru

Адрес сайта ДЮЦ «Гармония» www.garmoniyacha.edusite.ru



