Who Has the Best Memory?

Для проведения этой игры нужна картина. Названия предметов, изображенных на ней, должны быть известны учащимся. Водящий вешает картину на доску и предлагает играющим запомнить все предметы, изображенные на ней. Через одну-две минуты картину закрывают, а учащиеся по памяти называют все предметы. Выигрывает тот, кто назвал наибольшее количество предметов.

Countries, Capitals, Languages and People Living in These Countries

Водящий называет страну; «Great Britain». Ученик, к которому он обращается, говорит: «Great Britain is a country. The capital of Great Britain is London. The people living in Great Britain are called Britons. The main language spoken in Great Britain is English».

Водящий: France.

Второй ученик: France is a country. The capital of France is Paris. The language spoken in France is French. The people living in France are called Frenchmen. И т. д.

 Стихи и рифмовки используются для практики звуков, ритмов и ударения, иногда для отработки грамматической и лексической модели или для заучивания отдельных слов.

 Каким образом работать с рифмовками?

 Учащимся предлагается прослушать рифмовку и выполнить следующие задания:

повторить рифмовку в определенном ритме;

выявить знакомые и незнакомые слова;

найти звуки, произнести их, написать транскрипцию;

повторение и постепенное добавление слов из рифмовки с соответствующим звуком;

проговорить рифмовку хором и индивидуально, корректируя ошибки в произношении;

проговорить рифмовку самостоятельно;

проиллюстрировать или драматизировать рифмовку. Разученные рифмовки используются на последующих уроках.

Разучивание стихотворений с учащимися и их разыгрывание по ролям в классе позволяет решить сразу две задачи: дополнительно поработать над произношением учащихся и создать на атмосферу непринужденности. Работая со стихами, мы можем скорректировать произношение на этапе формирования речевых навыков и умений.

 Работа со стихами:

– стихотворение произносится учителем в определенном ритме и сопровождается действиям иллюстрирующими содержание;

 – учитель произносит стихотворение, дети повторяют движения за учителем; – вычленяются новые слова, звуки, рифмующиеся слова.

Стихи и рифмовки для формирования произносительных навыков

Работа над произносительной стороной речи ведется на всех ступенях обучения языку. При этом учащиеся с большим желанием и старанием работают над отдельными звуками.

l.Why do you cry,

 Willy? Why do you cry?

 Why, Willy? Why, Willy?

 Why, Willy? Why?

2. A black cat sat on a mat

 And ate a fat rat.

 Sam has a hat,

 Sam has a black hat,

 Sam has a black hat in his hand.

3. Mother, Father, sister, brother

 Hand in hand with one another

Стихи рифмовки для формирования грамматических навыков

 Наиболее сложной задачей для наших учеников является изучение английской грамматики. Многие считают изучение грамматики скучным делом. Есть немало способов сделать этот процесс более занимательным. Использование рифмовок занимает важное место среди них. Работа над грамматическими рифмовками ведется в три этапа.

 Первый этап – презентация и первичная отработка материала рифмовки. Здесь могут быть использованы различные задания: заполните пропуски, поставив нужное слово (окончание, вспомогательный глагол, местоимение);найдите все неправильные глаголы в Past Simple, все глаголы третьего лица в Present Simple, существительные в притяжательном падеже; найдите слово/ фразу, которая отличается от остальных с точки зрения грамматики. Режим работы может быть любым: индивидуальным, парным, групповым. Затем идет обобщение знаний учащихся о данном грамматическом явлении. После этого разбирается содержание рифмовок.

 Второй этап – « трансформация», которая предполагает работу по изменению структуры предложений, из которых состоит текст: утвердительные преобразуются в отрицательные или вопросительные и наоборот; единственное число преобразуется во множественное.

 Третий этап – активизация полученных знаний, умений и навыков. Здесь можно предложить учащимся использовать материал рифмовки в диалогической или монологической речи в заданной ситуации или составить рифмовки по аналогии.

1. One potato, two potatoes

 Three potatoes, four.

 Five potatoes, six potatoes

 Seven potatoes more.

 You are out.

4. I like to read, I like to play

 ,I like to study every day.

 I like to jump, I like to run,

 I like to play, it s fun.

Цифры

Цель: повторение количественных числительных.

Задача: умение воспринимать на слух поставленную задачу и правильно выполнять.

Ход игры: образуются две команды. Справа и слева на доске записывается вразнобой одинаковое количество цифр. Учитель называет цифры одну за другой. Представители команд должны, быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием.

Цвета

Цель: закрепление по пройденным темам.

Задача: умение называть предметы по предложенной теме.

Ход игры: учащимся предлагается назвать предметы одного цвета. Выигрывает та команда, | которая сумеет назвать больше предметов, животных и т.д. одного цвета.

Слово

Цель: активизация изученной лексики.

Задача: умение изобразить предложенное слово, используя буквы алфавита.

Ход игры: команды получают наборы карточек с буквами. Учитель произносит слово, дети, у которых находятся составляющие его буквы, должны составить из карточек слово.

Команда, которая быстрее и без ошибок составит слово, получает очко. Итоги игры подводятся после того, как составлено несколько слов.

Расшифруй названия животных

Цель: тренировка в написании английских слов по теме.

Задача: умение графически правильно изображать слова по изученным темам.

Ход игры: учащимся предлагаются слова, где буквы стоят в неправильном порядке, дети должны догадаться о значении слова и поставить буквы в правильном порядке.

E.g.

God (dog) nomeky (monkey)

 Noil (iion) omuse (mouse)

 Gerti (tiger) tac (cat)

Превращение

Цель: развитие лексического навыка.

Задача: развитие общей информативности учащихся.

Ход игры: учащимся предлагается изменить только одну букву, чтобы получилось из одного слова другое.

 E.g. Boy – bay – may – man.

Найди слово

Цель: развитие лексического навыка.

Задача: развитие воображения.

Ход игры: учащимся предлагается составить как можно больше слов из данных букв: М, N, Т, I,G, Н, O,E (44 words). Eight, get, ghost, got, hen, him, his, hot, men, most, nest, pet, night, nose, not, w,sent, shine, shot, sing, sit, some, stone, ten, the, them, then, thin, thing, this, tie, time, toe.

Антонимы

Цель: тренировка и закрепление лексического и грамматического материала.

Задача: умение подбирать слова-антонимы к предложенным словам.

Ход игры: учитель называет слово и бросает мяч одному из участников. Задача ученика – назвать слово с противоположным значением. E.g. black – hite, slim – fat.

Словесный салат

Цель: тренировка написания букв, повторение лексики.

Задача: развитие образного мышления, воображения.

Ход игры: необходима бумага, карандаш для каждого ученика. Учитель вперемешку называет буквы какого-нибудь слова. Ученики записывают буквы. Кто первым составляет слово, тот записывает на доске/

Memory Game

Учитель дает учащимся задание вспомнить слова на любую тему, например: «At Home». Ученик называет слово, относящееся к этой теме, второй – повторяет его и добавляет свое, третий – называет два первых слова и также придумывает свое. Например: первый ученик – а chair; второй – a chair, a picture; третий – a chair, a picture, a carpet. И т. д. Водящий ведет запись слов у себя на листочке и следит за порядком игры. Ученик, допустивший ошибку, по знаку водящего выбывает из игры.

Who Will Add More Words?

Водящий называет какое-либо имя существительное, например, a man. Ученик, к которому он обратился, добавляет: a long-legged man; второй ученик – a young long-legged man; третий ученик – a good-looking, young, long-legged man. Учащийся выбывает из игры, если он не смог придумать слово или словосочетание.

Clothes

Учитель начинает игру: «I packed my suit-case (with man's clothes). Учащиеся по очереди должны сказать предложения, в которых будет назван какой-либо предмет мужской одежды. Например:

Первый ученик: I packed my suit-case with shirts.

Второй ученик: I packed my suit-case with a pair of trousers. И т. д. Выигрывает тот ученик, который последним назвал предложение с известным словом по теме.

 Точно такую же игру можно провести, называя предметы женской одежды.

Food Игра имеет несколько вариантов.

а)Учитель называет слово, относящееся к теме, например, bread, и обращается к одному из играющих. Тот называет другое слово и обращается к следующему ученику и т. д. Ученик, который не смог назвать слово по теме, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто последним назвал новое слово по теме.

б)Учитель начинает игру: «For dinner I have noodlesoup». Каждый ученик должен повторить то, что было сказано, и добавить свое слово. Например:

Первый ученик: For dinner I have hoodie soup and boiled meat.

Второй ученик: For dinner I have noodle soup and boiled meat with fried potatoes. Третий ученик: For dinner I have noodle soup, boiled meat with fried potatoes and tomatoes. И т. д.

 Выигрывает тот ученик, который последним сказал слово и правильно повторил все то, что говорили его товарищи.

в)Учитель: «Berries (fruits или vegetables)» и показывает на кого-либо. Ученик, к которому обратился учитель, должен быстро назвать ягоду (фрукт или овощ).Если он ошибся или повторил то, что уже было сказано до него, то выбывает из игры. Точно так же проводятся игры «Soup, the First Course, the Dessert», «At theGrocer's», «At the Dairy», «At the Greengrocer's» и т. п.

г)Учитель произносит начало предложения (например: «At the grocer's we can buy...», «At the confectioner'swe can buy...» и т. п.), и ученик повторяет его, назвав слово, обозначающее тот продукт, который может быть куплен в бакалейном или кондитерском магазине. Третий ученик повторяет все предложение, добавляя новое слово) Каждый участник игры должен ответить на два вопроса: What fruit is in season now? и What is your favorite food? Если он быстро и правильно ответил на эти вопросы, его команда получает два очка.

 Who Knows the Parts of the Body Best?

 Учитель в быстром темпе дает задания представителям двух команд поочередно, например: «Touch your shoulders», «Show your mouth», «Count your fingers» и т. д. Если ученик правильно выполнил задания, команда получает очко, если ошибся, команда теряет очко. Do you know the parts of the body best?

 Водящий намеренно ошибается, например, показывая на шею, говорит: «This is my chin». Тот, к кому обращается водящий, должен быстро показать на подбородок. Если действие ученика неверно, он выбывает из игры. Побеждает тот, кто остался в игре до конца, Такую же игру можно использовать для повторения лексики по теме «Clothes».

Be Quick

Один из учащихся начинает игру, сказав какое-либо слово по-английски. Представители команд по очереди быстро называют слово, которое начинается на последнюю букву предыдущего слова, например: good, dark, kind, doll, long и т. д.