

Игры на уроках английского языка

Море волнуется раз... (Изучение Present Continuous в начальной школе)

Ученики определяют с действием, которое будут выполнять под слова ведущего. Ведущий, отвернувшись от класса, говорит: "Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура замри". На слово "замри" все замирают. Ведущий подходит к каждому и пытается отгадать, какое действие совершал игрок, задавая вопрос: "Are you reading?" Игрок отвечает соответственно: "Yes, I am/ No, I am not". Ведущий спрашивает каждого, пока не отгадает всех.

Ориентирование (при изучении лексики ориентирования)

Ведущий прячет маленький предмет за пределами классной комнаты. После этого словами: "Let's go. Go straight ahead. Go back. Turn right/left (near...) . Stop" направляет игроков к месту, где спрятан предмет. Нашедший становится ведущим.

Делай, что я говорю (игра на запоминание глаголов действия)

Ведущим является учитель. Для запоминания подбираются 5-7 глаголов действия. Например: swim, walk, jump, sit, read, write, dance и т.д. Учитель, называя глагол, показывает действие, которое он обозначает. Ученики повторяют за учителем. Затем учитель предупреждает, что теперь будет путать игроков, т.е. говорить одно, а показывать другое. Дети должны выполнять то, что говорит учитель. Выигрывает тот, кто ни разу не запутался.

Гонка слов (Word race)

Ученики делятся на две команды. Доска делится на две половины и сверху обозначается тема состязания. Затем ученики начинают записывать по одному слову в соответствии с темой. Одно слово - один балл. Побеждает команда, написавшая наибольшее количество слов за отведенное время.

Саймон говорит (Simon says)

Ведущий дает команды начиная со слов "Simon says ...", например, Simon says, open your books. Все остальные выполняют команду. Если ведущий дал команду без этих слов, участники игры должны игнорировать команду. Тот, кто совершает действие, выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся.

Правда или ложь (True or lie)

Ученики пишут на листке три предложения о себе. Одно из них является правдой, остальные два - ложью. Ученикам разрешается задавать вопросы касательно утверждений. В итоге необходимо определить, что правда, а что ложь. Игра позволяет больше узнать друг о друге. Чем более сложные и личные утверждения будут писать ученики, тем интереснее будет игра. Например, I like fried fish. I was in Moscow last year. I'm going to go to the cinema.

Не смеяться, не улыбаться! (Don't laugh, don't smile)

Отвечающий загадывает любой предмет. Учитель задает вопросы типа:

What did you eat for dinner?

Where do you usually sleep?

Who is your best friend? и тп.

Ученик отвечает не улыбаясь с помощью этого слова. Например, I ate a book. I sleep on the book. The book is my best friend.

Учитель дает свои смешные комментарии (можно на русском). Не должен смеяться только тот, кто отвечает., а чем больше будут смеяться другие, тем веселее.

Пазлы.

На бумаге пишутся 3-5 предложений разным цветом.. затем лист разрезается так, чтобы разделить все на фразы. Слова перемешиваются и складываются в одну емкость. Класс делится на команды и каждая поочередно собирает предложения. Побеждает та команда, которая быстрее сложит фразы в правильном порядке.

Hot Seat

Один ученик садится спиной к доске и лицом к классу. На доске записывают слово. Ученики по очереди помогают ему угадать слово, описывая его, подбирая синонимы, но не называя. Можно играть, разделившись на команды. Тогда выигрывает та команда, которая угадает все слова первая.

Буквы рассыпались

Учитель пишет крупными буквами на листе 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, тот выигрывает.

Дежурная буква

Учитель сообщает: "Сегодня у нас дежурит буква S" или любая другая). Ученики должны придумать как можно больше слов на эту букву за определенный промежуток времени. Побеждает тот, кто придумал больше слов.

Печатная машинка

Ученикам раздаются карточки с буквами. Учитель называет слово, в котором содержатся буквы на карточках учеников. Учащиеся хлопают в ладоши в том порядке, как идут слова в слове, как бы "печатая" его. Эта игра также очень хорошо развивает внимание.

Пантомима

Ведущий изображает какое-либо действие (мимическое или пантомимическое), другие должны его отгадать, употребляя изученные глаголы.

Запретное число

Учитель называет "запретное число", которое при счете называть нельзя. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибется.

Все это - одного цвета

Перед учениками ставится задача называть предметы одного цвета. выигрывает та команда, которая больше назовет предметов, животных одного цвета.