

ІГРИ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Ігри з алфавітом

1. Учитель об'єднує клас на 2-3 команди. Кожна команда отримує 26 карток, на яких написані літери англійського алфавіту. Учні повинні розмістити літери в алфавітній послідовності. Перемагає команда, яка швидше і правильно впоралась з завданням.

2. Учитель об'єднує клас на 2 команди. У мішечку містяться картки, на яких написані літери англійського алфавіту. Учасники команди дістають по черзі з мішечка картки. Учні повинні правильно назвати літеру, (1 бал за кожну літеру) та розмістити свої літери в алфавітній послідовності (ще 5 балів). Перемагає команда, яка отримала найбільшу кількість балів.

3. У мішечку містяться слова на картках. Учитель об'єднує клас у 3 команди, дістає з мішка картку і пропонує учням прочитати слово і назвати його по буквах. Команда отримує 1 бал за кожне правильно прочитане слово. Перемагає команда, яка отримала більше балів.

4. **Моя перша книга.**

Для цього конкурсу учитель готує учнів протягом всього періоду вивчення алфавіту. Кожен учень виготовляє персональну книжку, на сторінці якої міститься велика і мала літери, слово, яке починається цією літерою, та відповідний малюнок. Учитель проводить виставку учнівських робіт, або конкурс на кращу книгу " The ABC " .

5. **Скульптурні літери.**

Учитель об'єднує учнів у групи по 3 особи. Учитель називає літеру, а учні повинні зобразити її за допомогою рухів свого тіла. Перемагає група, яка швидко впоралась із завданням і найкраще зобразила літеру.

6. **Ящички з абеткою.**

У класі вчитель розміщує 26 ящиків, на кожному з яких написана літера. Протягом тривалого часу (наприклад, місяця) учні повинні наповнити ящики предметами (або зображенням предметів), назва яких починається цими літерами. На кожному уроці вчитель пропонує учням дістати з ящиків кілька предметів і назвати їх.

7. **Зникла літера.**

На дошці закріплені картки з літерами. Ведучий відводить учасникам 20-12 с. , щоб запам'ятати літери. Учні заплющують очі й ведучий забирає одну літеру. Учасники розплющують очі. Той, хто першим зауважить, яка літера зникла, отримує 1 бал і стає ведучим. Гра триває доти, доки хтось із учасників не набере 5 балів.

8. **Змагання з абеткою.**

Цю гру доцільно проводити для закріплення алфавіту. Учитель об'єднує клас у 2 команди, які шикуються в шеренги. Учні, які стають першими, отримують по шматку крейди. На спинах учнів, які стають останніми, учитель пальцем « малює» літеру алфавіту. Учні у такий же спосіб повинні відтворити літеру на спинах тих, хто стоїть попереду. Учні, які стоять першими, біжать до дошки і пишуть будь-яке слово, що починається цією літерою. Команда, яка першою та без помилок написала слово, отримує 1 бал. Гра триває.

Фонетичні ігри.

9. **Знайди звук.**

Учитель пропонує учням знайти у підручнику, посібнику, чи у тексті, записаному на дошці, слова з певним звуком, або звукосполученням. Перемагає учень, який знайшов якомога більше слів.

10. **Слова у конвертах.**

Учитель об'єднує клас у 2 команди. Кожна команда отримує кілька конвертів, на яких написані звуки, і набір карток зі словами. Потрібно розмістити картку у відповідні конверти (слова повинні містити звуки, написані на конвертах). Перемагає команда, яка першою впоралась із завданнями і виконала його правильно.

11. **Граматичні ігри**

Гру доцільно проводити для закріплення правопису слів. Перед грою вчитель добирає кілька слів, у яких учні зазвичай припускаються помилок. Учні шикуються в ряд. Учитель промовляє слова. Перший учень промовляє першу літеру (як вона позначається у алфавіті) , другий – другу, допоки не буде виповнено усе слово. Той, хто пропускається помилки, вибуває з гри. Учні, які залишилися, починають спочатку. Останній учень повинен промовити слово правильно і скласти з ним речення. Гра триває допоки не залишиться один учень, який « вижив ». Він отримує приз.

12. **Луна.**

Учитель промовляє правильні дієслова, а учні, добавляючи закінчення – ed, називають їх другу форми. Якщо вчитель називає не правильне слово, учні повинні промовчати. Той, хто помилково додасть до неправильного дієслова закінчення – ed, вибуває. Перемагає той, хто залишається у грі.

13. **Хто уважніший.**

Об'єднує учнів у 2 команди. На дошці англійською мовою у два стовпці написати числа. Учитель промовляє їх українською мовою, а учні на дошці викреслюють названі числівники.

14. **Знайди помилку.**

Учитель об'єднує учнів у групи по 3-4 учні у кожний. Учасником гри він показує картку, на якій написане речення з граматичною помилкою. Упродовж 30 с. потрібно знайти помилку.

Якщо ніхто з учасників першої команди не впорається за 30 с. із завданням, картку передають наступній групі учасників. Та команда, яка впоралась із завданням, залишає собі картку. Перемагає група, яка збере найбільше карток.

15. **Продовж речення**

Учитель пропонує тему. Один учень промовляє перше слово речення. Наступний – друге слово, яке продовжує речення. Гра триває доти, поки хтось не промовить слово, що граматично недоречне. Клас обговорює помилку. Якщо повне речення утворене без помилок, наступний гравець каже « stop » і починає нове речення новим словом. (Гра триває в швидкому темпі). Гра допомагає тренувати лексичний запас учнів.

Для розвитку читання.

16. **Річка.**

Учні об'єднують у 2-3 команди. Учитель пропонує прочитати текст, кожне речення якого – умовна кладка через річку. Щоб перейти на інший берег «річки» слід правильно прочитати речення. Учасники команд по черзі читають речення. Якщо учасник припустився помилки, капітан повинен правильно прочитати речення. В іншому разі, учасник залишає команду. Перемагає команда, у якій усі учасники, перешли на другий берег « річки ».

17. ***Прочитай без помилок.***

Учні об'єднуються у три команди. На столі лицьовим боком вниз лежать картки з уривками тексту. Представники кожної команди по черзі вибирають собі картку і зачитують речення. За кожне правильно прочитане речення команда отримує 1 бал. Перемагає команда з найбільшою кількістю балів.

18. ***Пиши – читай.***

Учитель об'єднує учнів у 2 команди. Капітани команд виходять до дошки. За визначений час вони повинні написати якомога більше слів, які починаються однією літерою (наприклад June, July, January, jump, jacket.) Учитель перевіряє правильність написаного і викреслює слова теж викреслюють. Перемагає команда, у якої залишилось більше правильно написаних і прочитаних слів.

19. ***Перекладачі.***

Учитель викликає до дошки двох учнів. Одному він пропонує прочитати невеликий текст, а іншому – перекласти його. Журі визначає, хто краще впорався із завданням.

20. ***Перевір свою пам'ять.***

На дошці написаний невеликий текст (вірш). Учні по черзі читають написане, а вчитель щоразу витирає з дошки 2-3 слова. Учні продовжують читати текст, враховуючи витерті слів. Якщо учень забув, він вибуває з гри. Перемагає той, хто запам'ятав весь текст (вірш).

21. ***Для розвитку навичок аудіювання.***

Порівняй.

На дошці кріпиться картина (малюнок). Учитель описує картину, припускаючись помилок чи неточностей в описі. Учні повинні назвати усі невідповідності зображеного на малюнку й опису вчителя. За кожне зауваження невідповідності зараховують 1 бал.

22. ***Малюнок.***

Гру проводять, коли вивчають частини тіла людини. Двоє учнів на дошці із зав'язаними очима малюють людину. Учитель чи ведучий диктує, що потрібно намалювати.

Наприклад : draw the right hand.

За кожну правильно намальовану частину тіла учні отримують 1 бал. Перемагає учень, який отримав більше кількості балів. Додатковий бал можна отримати за особливі художні здібності.

23. ***Пізнай себе.***

Учитель робить словесний портрет учня. Учні повинні здогадатися, про кого з учнів ідеться. Хто здогадається, стає ведучим. Гра триває.

Ігри для розвитку усного мовлення.

24. ***Мій робочий день.***

Учень – ведучий зображує мімікою та жестами усе, що він виконував протягом робочого дня. Інший учень озвучував усе, що жестами відтворював ведучий.

25. ***Що на малюнку.***

Учнів об'єднують у дві команди. Учитель показує фрагмент малюнка і пропонує учням відгадати, що на ньому зображено. Команда, яка відгадала, що зображено, отримує 1 бал . Інша команда повинна за малюнком скласти речення за що теж отримує 1 бал. Перемагає команда з більшою кількістю балів.

26. ***Хто кращий***

Учнів об'єднують у 2 – 3 команди. Учитель малює на дошці для кожної команди по 10 квадратів. Кожен квадрат – це завдання (перекласти слово чи відповісти на запитання). Якщо команда правильно виконала завдання, то витирають один квадрат. Перемагає команда, яка витре з дошки 10 квадратів.

27. **Мішечок.**

Учням по черзі зав'язують очі. Просовуючи руку в мішечок, вони беруть один предмет і, не витягуючи руки, повинні описати його і відгадати, що це. Можна використовувати пластикові іграшки (тварини, фрукти тощо).

28. **Знайти відмінність.**

Учні працюють у парах. Кожен учень отримує малюнок. Малюнки першого та другого учнів містять деякі відмінності: перший учень описує свій малюнок, а другий уважно слухає. Він повинен знайти відмінність на своєму малюнку. Дозволяється перепитувати, уточнювати. Перемагає пара, яка швидше всі відмінності.

29. **Детективи.**

Учитель викликає до дошки одного учня, який коротко розповідає про себе кілька речень, які не відповідають дійсності. Учні класу, задаючи будь – які питання, повинні упродовж 2 – 3хвилин визначити, що є неправдою. Відповідати на запитання потрібно чесно. Перемагає той, хто виявив неточності в розповіді.

30. **Тварини.**

На дошці список тварин. Учням пропонується обрати тварину, якою вони хотіли б бути. Учні складають кілька речень, описуючи свої враження про те, як вони проводять свій день у тілі тварини та про що думають. Інші учні відгадують, про яку тварину йдеться.

31. **Назви місце.**

Учитель готує 20 карток з назвами різних місць. Учні об'єднують у групи по 3 – 4 учасники. Один учасник кожної групи тягне картку і група готує невеликий діалог про це місце. Усі групи по черзі відтворюють свої діалоги, а інші групи повинні відгадати місце, де діалог відбувається.

32. **Розкажи про себе.**

Учні по черзі виходять до дошки і малюють предмети, значки, пишуть цифри, слова, що стосуються їхньої біографії. (Наприклад, цифри можуть вказувати не лише вік учня, а і його зріст, номер будинку, розмір взуття, а малюнками можна зобразити своє хобі, знак Зодіаку, професії батьків, назву міст чи країн, які відвідали, назву місяця чи пори року в яку народився тощо.) Решта учнів повинна дізнатись, яка інформація «зашифрована» на дошці.

33. **Дошка запитань.**

Для цієї гри потрібне ігрове поле, а також – гральний кубик і кольорова крейда. Дошку ділять на 25 однакових клітинок. Одну клітинку у верхньому лівому кутку квадрата залишають порожньою (це вихідне місце гри). Інші 24 клітинки нумерують за порядком.

	1	2	3	4
--	---	---	---	---

5	6	7	8	9
10	11	12	13	14
15	16	17	18	19
20	21	22	23	24

Учитель готує відповідно 24 питання, присвячені одній чи кільком темам. Об'єднують учнів у 3 – 4 команди. Капітани команд по черзі кидають кубик і згідно з номером, що випав, зафарбовують відповідну клітинку крейдою, обраного ними кольору. Але клітинку зафарбовують лише, тоді, коли один з учасників дасть правильну відповідь на запитання, що припадає на номер цієї клітинки. Якщо відповідь неправильна, то команда повертається до початку гри. Зафарбовані клітинки не враховують у подальшій грі.

34. **Що? Де? Коли?**

Гру можна проводити на будь – яку тему. На картках учитель пише запитання. Перед грою картки перемішують і кладуть одна на одну лицьовим боком униз. Учні по черзі відкривають картки і відповідають на запитання. Якщо відповідь правильна, картка залишається у гравця. Якщо учень не може відповісти на запитання, це можуть зробити інші учасники гри.

Перемагає учень, який збере більше карток. Для учнів початкових класів у цю гру можна грати, використовуючи тематичний матеріал малюнки або слова, написані українською мовою. Відповідно буде слово англійською мовою.

Ігри для розвитку навичок письма.

35. **Чи знаєш ти правопис?**

На дошці написано 20 – 25 слів. Деякі з них містять помилки. Учні повинні помітити помилки та у свої зошити записати слова правильно. Перемагає той, хто помітить слова з помилками і запише їх в зошит без помилок.

36. **12 балів.**

Учнів об'єднують у 2 – 3 команди. Учитель диктує слова. Представники кожної команди по черзі записують їх на дошці. Команда, учасник якої правильно напише слово, отримує бал. Якщо слово написано неправильно, то його може записати учасник іншої команди. Перемагає команда, яка набрала більше балів (12).

37. **Склади словосполучення.**

Учитель зачитує слова, а учні складають з ними словосполучення. Перемагає учень, який складе більше словосполучень.

Наприклад: tidy up the room, feed the pet.

38.

Реклама.

Учитель пропонує учням прорекламувати різні предмети та підкреслити їх необхідність. Гра може бути командною. Учні об'єднують у команди й обирають журі у складі 2 – 3 осіб. Учитель записує на дошці слово, а потім представник кожної команди повинен переконати присутніх, що це найважливіша річ у світі. За кожен вагомий аргумент команда отримує 1 бал. Члени журі можуть ставити запитання або заперечувати гравця

39.

Лексичні ігри.

Монстри.

Гру доцільно проводити для закріплення лексичного матеріалу з теми «Тварини», «Частини тіла». Учні об'єднують у дві команди. Учитель пропонує намалювати частини тіла різних тварин. Учасники гри від кожної команди біжать до дошки і виконують завдання. Далі малюють наступні представники команд. Останні учасники від кожної команди повинні домалювати «монстра» і дати йому кличку.

40.

Тренуй пам'ять.

1. На дошці написані 18 – 20 слів, які стосуються вивченої теми. Учні упродовж 30 секунд запам'ятовують слова. Переможе той, хто пригадає найбільшу кількість слів.

2. Учні об'єднують у 2 команди. Кожна команда отримує тему (наприклад : зима і літо).

Завдання 1. Команди записують якомога більше слів на дану тему.

Завдання 2. Учасники гри повинні перекласти слова команди – суперниці українською мовою. Якщо суперники припускаються помилки, або зволікають з відповіддю, то втрачають один бал.

41.

Поле чудес.

На дошці, відповідно до кількості букв загаданого слова, подані клітинки. Ведучий зачитує визначення слова, учні по черзі називають букви, вписують їх у клітинки та відгадують слово.

42.

Склади речення.

Кожен учень читає одне речення та перекладає його усно. Після прочитання всіх речень кожен учень ланцюжка складає власне речення. Той, хто не може придумати швидко, вибуває з гри.

43.

Слова.

Скласти слова з даних букв: А, D, F, E, B, T, N, L, G. Перемагає той, хто за 2 хвилини складе якомога більше слів.

44.

Вибери зайве.

Подивіться на ланцюжки слів. Яке слово зайве? Чому?
Mother, grandfather, flag, father, sister, brother.

Raining, sun, wind, weather, snowing, sky, name.
Monday, Sunday, day, Friday, Saturday, Tuesday, Thursday.
Pig, cat, horse, tiger, hamster, rabbit, cow, hen.

45. **Мій тато любить яблука, книжки...**

Розбити клас на дві команди. Попросити першого гравця задумати слово, що починається на А та сказати: My father likes apples. Гравець іншої команди задумує слово на В і каже: My father likes apples, books. Таким чином йти за алфавітом та вивченням лексичним матеріалом. Кожен гравець думає 10 секунд та може порадитись з командою. Важкі букви j, q, u, x, z можна пропустити.

46. **Склади речення.**

Скласти речення, використовуючи таблицю та слова, що римуються.

Very big, has a toy, in the hat, in the box, in the house.

Look at Ned. Ned is in bed.

Look at the fox.

Look at the mouse.

Look at the pig.

Look at the boy.

look at the cat.

47. **Купую слово.**

Розділи клас на дві команди. Одна команда «купує» кольори, друга – назви частин тіла. У швидкому темпі показувати учням картки зі словами за темами «Кольори», «Частини тіла»: mouth, brown, white, lip, black, leg, nose, red, yellow, hand, finger, blue, ear, green, eye, pink. Задача команди встигнути викрикнути "I buy it" та «купити» слово. Виграє той, хто «купив» більше слів.

48. **Зроби ланцюжок.**

Учні повинні називати слово, в якому перша буква чи звук такі самі як останні в попередньому. Той, на кому ланцюжок переривається, вибуває з гри. Якщо учень забув слово, можна підказати йому український еквівалент. Це можуть бути, наприклад, такі ланцюжки слів: please, speak, kitten, nose, zoo; red, dog, girl, lamp, pencil-box, speak, cap, puppy, ear.

49. **Слова.**

Розбити клас на групи по 4 учні. Видати кожній групі роздавальний матеріал. Знайдіть слова, переклад яких подано: письмовий стіл, вікно, будинок, крісло, ліжко, ложка, чашка, виделка, кімната, двері, підлога, полиця.

W	I	N	D	O	W	X	A	W	R
P	Y	T	C	R	Q	A	R	U	O
D	B	N	C	U	C	V	M	J	O
E	Z	E	X	X	P	J	C	S	M

S	R	B	D	Z	X	X	H	H	I
K	Y	H	O	U	S	E	A	E	S
N	S	S	V	X	D	J	I	L	P
F	L	O	O	R	Z	O	R	F	O
Q	D	T	Y	U	J	K	O	Z	O
F	O	R	K	I	J	Y	U	R	N

Key: chair, desk, window, house, arm-chair, bed, spoon, cup, fork, room, door, floor, shelf.

Рухливі ігри.

50.

Літачки.

Учні перед уроком виготовляють кілька паперових літачків. Потім шикуються в ряд, щоб випробувати їх. Різним предметам у класі присвоюють певну кількість балів (двері – 5 , дошка – 10, смітник – 15 балів). Учителю задає учневі запитання. Якщо учень правильно відповідає, то може кинути літачок у запропоновану ціль і набрати певну кількість балів.

51.

Гра з м'ячем.

Учні стають у коло. Учителю кидає м'яч одному учневі, називаючи іменник. Учень називає прикметник, що утворює з цим іменником словосполучення і , називаючи інший іменник, кидає м'яч наступному гравцеві.

Прикметники повторювати не можна. Якщо учень не може дібрати прикметник, він вибуває з гри. Перемагає той, хто залишається у грі до її закінчення.

Вживання модального слова can

52. Що ти робиш?

Клас ділиться на дві команди. Одна загадує якесь речення з дієсловом can. (наприклад: We can write). Члени другої команди намагаються відгадати його, ставлячи по черзі запитання:

Can you read?

Can you speak English?

Can you speak Russian?

На запитання даються відповіді:

No, we can't.

Yes, we can.

Тільки – но речення вгадано, команди міняються місцями.

53. Приймаємо гостя.

Учитель просить уявити, що до них у школу приїхав хлопчик з Англії. Діти запитують: Can you play hockey/ snowballs/ skate/ write/ swim?

Кольори.

54. Квіточка – семибарвник.

Гру можна почати словами: «Піднявся сильний вітер і розкидав всі пелюстки чарівної квітки. А раптом він комусь знадобиться у важку хвилину? Діти, давайте складемо пелюстки, але вони повинні розташовуватись в суворому порядку». До дошки підходить лише той, хто має пелюстку названого кольору. При цьому він повинен промовити чарівні слова:

This is a blue leaf.

This is a red leaf.

This is a yellow leaf.

Колір пелюстки, яку тримає учень, має відповідати слову, написаному на пелюстці намальовані на дошці квітки.

bl ac k	gre en	br own	re d
ye ll ow	wh ite	gr ey	bl ue

55.

Зберіть букет.

Учитель. У кожного з вас є улюблений учитель. Зберімо букет для нього. Тільки ми повинні дотримуватись однієї умови: називати колір кожного листочка правильно, інакше букет швидко зів'яне. Далі гра проводиться так само, як і попередня.

P1. This is a red flower.

P2. This is a blue flower.

P3. This is a yellow flower.

56.

Побудуй будиночок.

Учитель. Ми допоможемо побудувати гарні, яскраві будиночки. Вінні – Пух і Карлсон стежать за тим, щоб діти правильно назвали колір кожної «цеглинки». Якщо учень припустився помилки, він позбавляється права покласти свою «цеглинку». Виграє та команда, яка першою побудувала будинок.

P1. This brick is red.

P2. This brick is black.

P3. This brick is brown.

Шкільне приладдя.

57.

Збери портфель.

У грі бере участь весь клас. Діти виходять до дошки за бажанням.
Учитель. Допоможіть Буратіно зібратись до школи. Учень бере предмети, що лежать на столі, складає їх до портфеля, називаючи кожен предмет англійською: This is a book. This is an exercise – book. This is a pen. This is a pencil – box. This is a ruler. Потім учень коротко описує предмет, який бере до рук. This is a book. This is an English book. This is a very nice book.

58.

Мій товариш із сусідньої школи.

До початку гри можна роздати дітям зроблені з паперу нагрудні значки з номерами шкіл. Учень запитує свого товариша із сусідньої школи про розклад та про те, які предмети йому подобаються.

P1. How many lessons ... on ...?

P2. We have ... on ...?

P1. What lessons do you have on ...?

P2. We have ... on ...

P1. Do you have Drawing on Wednesday?

P2. No, we don't.

P1. When do you have Drawing?

P2. What lessons do you like?

P1. I like Russian and English.

P2. And I like Mathematics and Handcraft.

59. **Вгадай, про кого розповідає твій товариш.**

У грі беруть участь дві команди. Представники кожної з них по черзі розповідають про персонажів літературних творів. Завдання суперників – відгадати, про кого йдеться.

P1. My favorite character is a boy. He lives with his aunt in a small town. He is a schoolboy but he doesn't like to go to school. He is a clever, merry boy. He has a friend. His name is Huckleberry. Both of them like adventures.

P2. His name is Tom Sawyer.

Знайомство.

60. **З м'ячем «не лови гав».**

Ця гра допомагає під час закріплення лексичних одиниць або граматичних категорій. Спіймавши м'яча, учень повинен одразу ж прореагувати на завдання або запитання. Всі рахують до трьох. Наприклад: What is your name? My name is Pete.

Тепер учень, який відповів, ставить це ж питання іншому, кидаючи йому м'яча. Той ловить і говорить відповідь.

Повторюються слова з будь – якої теми: «Родина», «Одяг», «Тварини» тощо.

61. **Як ми знаємо слова.**

Клас ділиться на дві команди, і кожна команда одержує набір карток з літерами англійської абетки. Коли учитель промовляє слово, наприклад "desk", діти з відповідними літерами біжать до дошки та стають таким чином, щоб вийшло слово. Кількість балів – це кількість літер у слові.

62. **Кубики.**

На гранях кубика, який легко виготовити з цупкого паперу, учитель заздалегідь пише знайомі українською учням назви країн, континентів та імена. Учні стають навкруги столу й по черзі підкидають кубик. Відповідно до напису на грані, що випала, учень говорить: my name is...

I am from...

Цифри. Рахунок.

63. **Лічба сходинок.**

Учитель просить дітей уявити, що вони туристи з Англії. Вони оселилися на 20 – му поверсі міського готелю. Вони прийшли з екскурсії й дізналися, що ліфт не працює. Отже, керівник пропонує туристам порахувати сходинок до їхнього поверху. (Піднімаючись сходинок, слід вище піднімати коліна – розминка.) Можна рахувати сходинок, спускаючись униз. Можна грати, жартуючи. Спускаючись, хтось раптом згадує, що залишив у номері фотоапарат, парасольку. Тоді вся група повертається і рахує спочатку!

Тварини.

64. Дресировальники та звірі.

Два учні – дресировальники. Решта грають ролі тварин. Дресировальники рахують до п'яти, а діти підходять до столу й вибирають іграшку, що зображує ту тварину, роль якої вони виконуватимуть, та ховають їх за спину. Дресировальники пропонують звірям виконати такі вправи:

Mouse, run! Frog, jump!

Діти виконують рухи відповідно до своєї ролі.

65. Склади слово.

Розділити клас на групи по чотири учні. Роздати на кожну групу по комплекту карток (по 14 штук) для гри. Учні повинні скласти з уривків слова, що належать до теми «Тварини». Перемагає команда, що раніше за інші зібрала слова.

RAB	CK	HAM	HE	STEP	PAR	CO	BIT
	SE	W	HOR	DU	N	ROT	

66. Назви мене.

Учитель пропонує дітям відгадати, хто (або що) з-поміж зображених на «портретах» звірів, іграшок та інших предметів може сказати про себе таке: 1. I can run! Діти називають: a fox, a wolf, a dog, a cat, a mouse. 2. I can jump! (a hare, a frog, a monkey, a ball, a bird).

Структура питального речення.

67. Відгадай.

Учитель показує дітям п'ять малюнків із зображенням коня, за спину, а діти відгадують, який саме малюнок він сховав:

Ps. Is it a dog?

T. No, it is not.

Ps. Is it a cat?

T. No, it is not.

Ps. Is it a pig?

T. No, it is not.

Ps. Is it a horse?

T. Yes, it is.

Можна вибрати ведучим учня. Учень загадує, діти запитують.

68. Іноземці.

Підведіться та розділіться на дві команди. Одна команда – «гості з Великої Британії й Америки», друга – «мешканці України». Познайомтесь з ними. Не забудьте використати імена англійських та американських дівчаток і хлопчиків.

69. Відгадай – но.

Задумай, з якої ти країни. Нехай ведучий відгадає.
Are you from?
No, I am not./ Yes, I am.

70. **Nick and Andy.**

Діти стають в коло й беруться за руки. Вчитель виразно промовляє:
Nick and Andy
Sugar and candy,
I say: stand up!

Почувши слова "Stand up", діти повинні підняти руки й стати кожен окремо.
I say: sit down!
I say: run out!
I say: bend down!

71. **Чарівне слово.**

Учитель пояснює: «Я промовлятиму різні команди, але виконувати їх слід лише в тому разі, якщо я скажу чарівне слово "Please". Учитель вживає "please", а іноді – ні. Хто помиляється, той вибуває з ігри.

72. **Телеміст.**

Частина класу – учні української школи, решта – учнів англійської школи. Учні повинні розпитати одне одного про ім'я, вік, про те, звідки родом, як справи, з кого складається родина, як звуть членів родини, звідки вони, як їхні справи.

73. **Перекладач.**

Один учень розповідає про себе та свою родину англійською мовою. А другий перекладає, розповідаючи про першого.

74. **Відгадай, де знаходиться предмет.**

Учень може сховати предмет, а решта дітей відгадуватимуть, де він, закріплюючи запитання
Where is the...?
Можна одному вийти з класу, а всі ховають предмет. Той, хто ввійшов, відгадує.

75. **Піжмурки.**

Один з учнів «жмуристь». Йому зав'язують очі, він бере зі столу іграшки та навпомацки намагається відгадати, що це за іграшка. Повторюється структура.
Is this a...?

76. **Відгадай іграшку.**

Ведучий ховає іграшку. Клас відгадує назву іграшки. Потрібно відгадати, що це за іграшка, якого вона кольору, велика чи маленька.

77.

Дні тижня.

Розбити учнів на пари. Комплекти карток з гномами та їхніми будиночками роздати кожній парі. Допоможіть гномам знайти свій будиночок. Перемагає та пара, що найшвидше виконає завдання.

78.

Дата. Дні тижня.

Проводиться для повторення днів тижня.

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

На дошці розвісити цифри від 1 до 7, що порядковий номер днів тижня. Хтось з учнів призначає зустріч однокласнику в один з днів. Він вимовляє заздалегідь написану на дошці та розібрану фразу "Let's meet on Sunday" («Давай зустрінемося в неділю»). Учень, почувши запрошення, встає перед відповідною цифрою. Якщо він вірно виконає завдання, зустріч відбулася. Потім цей учень призначає зустріч іншому.

79.

Вживання "I have a .../I have no..."

Викликати кілька учнів уперед. Вони беруть картинки. Спитати, що у них є: What have you? Відповідь учнів: I have a parrot. (I have a tiger. I have a candy. I have a box). Інші учні класу рахують до п'яти. Ті, що стоять біля дошки, швидко міняються картинками. За командою «стоп» вони ховають картинки за спину. Учні по черзі питають у тих, що стоять біля дошки:

P1. Nina, have you a candy?

P2. No, I have not. I have a tiger.

P3. Misha, have you got a box?

P4. No, I have not got a box. I have a candy.

Одяг.

80.

Давайте одягнемо чоловічка.

Розділити клас на групи по 4 – 6 учнів. Видати кожній групі кубик, фішки та поле з намальованими предметами одягу для гри. Кожен учень малює чоловічка. Потім діти по черзі кидають кубик і рухають фішку по полю. Одяг, назва якого випадає, малюють чоловічку та підписують кожен предмет. Кубик можна кидати 10 разів. Перемагає той, хто першим правильно одягне чоловічка.

81.

Відшукай слова.

Розділити клас на пари. Роздати учням картки з завданням знайти англійські слова (усього 12) теми, що вивчається.

S	T	O	C	K	I	N	G	U	D
C	H	R	G	L	X	H	Z	Q	R

A	Y	S	D	Z	O	J	A	R	E
R	D	K	U	J	Y	T	B	T	S
F	U	I	D	I	Y	R	H	N	S
K	I	R	S	X	T	O	F	E	Z
L	N	T	V	X	V	U	J	J	S
T	C	L	L	X	Z	S	X	Z	O
O	Z	C	A	P	B	E	A	S	C
O	Z	X	V	U	Y	R	G	H	K
B	Y	B	L	O	U	S	E	T	R

Key: stocking, blouse, trousers, boot, skirt, scarf, cap, dress, sock, hat, clothes, suit.

Зміст

1. Ігри з алфавітом

2. Фонетичні ігри	9 – 15
3. Для розвитку читання	16 – 20
4. Для навичок аудіювання	21 – 23
5. Для розвитку усного мовлення	24 – 34
6. Для розвитку навичок письма	35 – 38
7. Лексичні ігри	39 – 49
8. Рухливі ігри	50 – 51
9. Вживання модального слова can	52 – 53
10. Кольори	54 – 56
11. Шкільне приладдя	57 – 59
12. Знайомство	60 – 62
13. Цифри. Рахунок	63
14. Тварини	64 – 66
15. Структура питального речення	67 – 76
16. Дні тижня	77 – 78
17. Вживання I have a.../I have no...	79
18. Одяг	80 – 81

1. Програма для загальноосвітніх навчальних закладів та спеціалізованих шкіл з поглибленим вивченням іноземних мов. К.: «Перун». 2005
2. Англійська мова в початковій школі №9/ Х.: ВГ «Основа» 2010
3. Англійська мова в початковій школі №10/ Х.: ВГ «Основа» 2010
4. Англійська мова в початковій школі №1/ Х.: ВГ «Основа» 2011
5. Англійська мова в початковій школі №3/ Х.: ВГ «Основа» 2011
6. Англійська мова в початковій школі №6/ Х.: ВГ «Основа» 2011