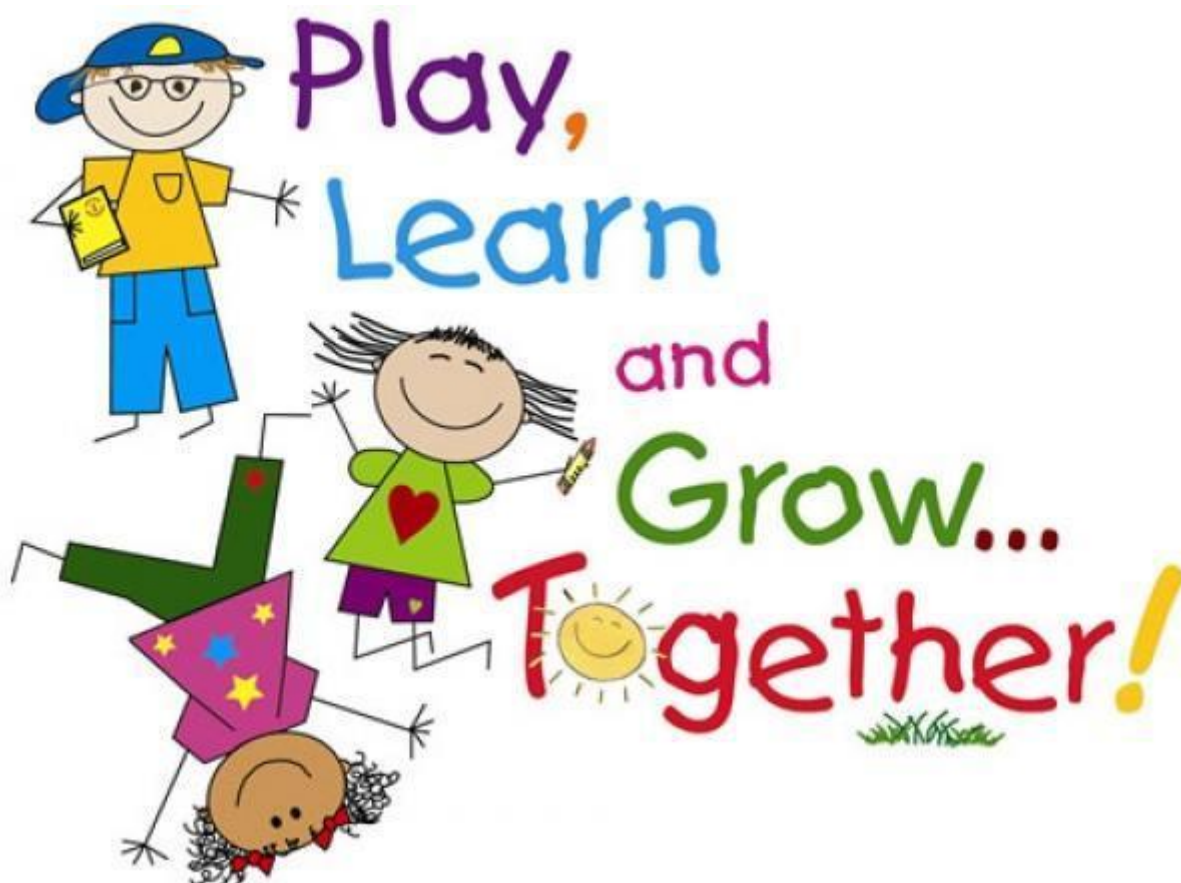




Дидактичні ігри з англійської мови

Колекція різноманітних ігор, які допоможуть малюкам цікаво і весело засвоїти новий матеріал.

"Eat - Don't eat"

"Їстівне – неїстівне". Ведучий кидає м'яч одному з гравців, і якщо ведучий називає їстівне – м'ячик треба зловити, якщо неїстівне – ні.

"Snowball"

Гра проводиться з картками. P1 називає першу картку, P2 - першу і другу, P3 - першу, другу і третю. Наприклад: P1: Rabbit; P2: rabbit-rose; P3: rabbit-rose-road.

"What is missing"

На килимі розкладаються картки із словами, діти їх називають. Вчитель дає команду: "Close your eyes!" і прибирає 1-2 картки. Потім дає команду: "Open your eyes!" і ставить питання: "What is missing?" Діти згадують зниклі слова.

"Pass the card"

Діти розсаджуються півколом і передають один одному картку, називаючи її. Попереднє слово називає вчитель. Для ускладнення завдання діти можуть вимовляти : "I have a."/ "I have a. and a.".

"What words do you know?"

Вчитель називає звук/літеру і показує дітям скільки слів вони повинні пригадати. Потім вчитель ставить питання: "What words for this sound/letter do you know?", а діти згадують і називають слова на заданий звук/літеру.

(Гру можна проводити по командах).

"Blocks"

Гра проводиться з кубиками. На кожній стороні кубика слово на певний звук. Діти, кидаючи кубик, називають випадені слова.

(Можна грати по командах, використовуючи два/три кубики.)

"Words road"

На килимі розкладаються картки одна за одною, з невеликими проміжками. Дитина йде по "доріжці", називаючи всі слова.

"Story"

Використовуються всі слова на певний звук. З них складається розповідь. Коли в історії зустрічається слово на звук – його показують дітям на картці, і вони називають його хором.

Наприклад: Жив-був (Rabbit). І була у нього чудова (rope). Наш (Rabbit) просто обожнював скакати через свою (rope) по довгій (road). А уподовж (road) росли надзвичайно красиві (roses). Кожного ранку, якщо не було (rain), наш (Rabbit) збирав прекрасні (roses) і відносив своїм друзям! Etc.

«One, two, three...»

Діти сідають в коло і перед кожним з них кладеться картка із словом (одяг/їжа). Один з дітей стає ведучим і під рахунок "one, two,three" йде по колу. На останній рахунок ведучий зупиняється і ставить питання гравцеві, який знаходиться найближче до нього: "What are you

wearing"?/ "What do you like?" Гравець називає свою картку: "I am wearing my .."/"I like.." I сам стає ведучим.

"Let's change!"

Діти сідають в коло і перед кожним з них кладеться картка із словом (одяг/їжа). Вчитель пропонує дітям назвати свої картки: "What are you wearing?" і діти по колу – по черзі відповідають на питання. Потім вчитель називає гравців по парах і пропонує їм помінятися місцями: "Lena and Dima, change your places! Sergey and Sveta, change your places!" Після цього вчитель знову пропонує дітям назвати свої картки.

"Find the house"

На килимі розкладаються картки (5-6) із словами на 2-3 звуки, а на дошці розміщують картки з відповідними звуками (будиночки). Діти, піднімаючи картку із словом, називають його і кладуть у відповідний "будиночок", т. д. під карточку зі звуком, на який це слово починається.

* * *

На килимі розкладають картки зворотною стороною догори. Діти піднімають картку і називають слово.

"Colour letters"

На простирадлі малюють звуки/літери різними квітами. Вчитель дає команду: "Find yellow", дитина встає на літеру вказаного кольору і називає її.

(Для ускладнення, окрім літери дитина може називати слова, які на неї починаються).

"Opposites"

Вчитель називає слово, а діти відповідають протилежним по значенню. (Можна грати по командах: одна команда називає слово, а інша підбирає протилежне по значенню).

* * *

Ведучий називає літеру і кидає м'яч гравцеві. Той повинен назвати будь-яке слово на цю літеру.

Можливий варіант, коли м'яч передається по колу з рук в руки і ведучим стає кожен гравець.

* * *

Вчитель вимовляє звук, а потім називає слова. Якщо в слові присутній заданий звук – діти ляскають в долоні, якщо вони його не чують – ні.

Для ускладнення завдання називаються слова на заданий звук, в яких звук знаходиться або на початку, або в середині, або в кінці слова.

Наприклад: "T"

"Tiger" – діти ляскають в долоні.

"Antelope" – діти тупають ногами.

"Cat" – діти клацають язичком.

"Is it true or not?"

Гру можна проводити з м'ячем. Ведучий кидає м'яч будь-кому з гравців і називає словосполучення, ставлячи питання: "Is it true or not?"

Гравець ловить м'яч і відповідає: "Yes, it's true", або "No, it's not true".

Потім він стає ведучим і кидає м'яч наступному гравцеві.

"What doesn't belong?"

Гра проводиться з картками. Вчитель поміщає на дошку/на підлогу групами картки (по 3-4) із словами. Діти по черзі називають картку, яка не входить в ту або іншу групу, а вчитель її прибирає. Потім кожна з груп називається одним узагальнювальним словом.

(Для ускладнення завдання гру можна проводити без карток – усно.)

Наприклад:

Cow – horse – WINDOW – pig

What doesn't belong?

The window is doesn't belong!

Cow – horse – pig are domestic animals.

"It will be a ."

Гру можна проводити як з картками, так і без них. У першому випадку вчитель поміщає на дошку картку, а діти підбирають відповідну пару.

"Do you see?"

Гра проводиться на дошці або на підлозі. Ведучий (або вчитель) поміщає на дошку зображення предмета (наприклад, по темі "меблі" - стіл) і ставить питання: "Do you see aTABLE ?" Решта дітей відповідає, дивлячись на дошку: "Yes, I do. (I see a table)". Ведучий ставить наступне питання, не поміщаючи зображення предмета на дошку: "Do you see a chair?" Діти знову відповідають хором: "No, I don't.(I don't see a chair)". Ведучий поряд з наявним зображенням столу поміщає зображення стільця і ставить питання:

"Do you see a table?" Діти відповідають: "Yes, I do.(I see a table)".

"Do you see aCHAIR ?" Діти відповідають: "Yes, I do.(I see a chair)".

Ведучий знову, не поміщаючи зображення предмету на дошку, ставить питання: "Do you see a sofa?" Діти відповідають дивлячись на дошку: "No, I don't. (I don't see a sofa)".

По цій схемі гра продовжується до тих пір, поки на дошці не з'являться зображення 5-6 предметів. Потім її можна почати наново, вибравши ведучого. Гра може проводитися по будь-якій лексичній темі.

"It smells like..."

Гра проводиться по командах. Необхідно заповнити пластмасові коробочки з-під фотоплівки наступними запахами (у коробочку можна вкласти ватяний тампон, просочений запахом):

Цибуля - onion

Кава - coffee grounds

М'ята - peppermint extract

Ваніль - vanilla extract

Духи - perfume

Ластик/ гумка - rubber

Оцет - vinegar

Банан - banana chunk

Перець - pepper

Кориця - cinnamon

Лимон - lemon oil

Часник – garlic

Учасники команд поодиночі намагаються вгадати запах. Виграє команда, що назвала більшу кількість запахів.

"Board race"

На дошку прикріпити картки в ряд. Дітей розділити на дві команди. Ведучий називає одну з карток, прикріплених на дошці. Перші дві дитини з кожної команди підбігають до дошки і доторкаються до картки. Якщо картка показана вірно – команда отримує очко. Etc.

"What can you see?"

Підготувати картку з невеликим отвором в середині. Накрити цією карткою картинку із словом і, водити отвором по картинці, надати дітям можливість відповісти на питання: "What is it?"

"Chinese whispers"

Розташувати на дошці картки. Дітей поділити на дві команди. Перші учасники команд підходять до ведучого, і той пошепки вимовляє інструкцію: "Give me the doll, please/ Put the car on the TABLE / Etc." Діти повертаються до своїх команд і пошепки передають інструкцію наступному в ланцюжку гравцеві. Коли інструкція доходить до останнього гравця команди, він винен щонайшвидше її виконати. Якщо все виконано вірно – команда отримує очко.

"Mine it"

Вибрати одного з дітей ведучим. Ведучому показується одна з карток, яку він повинен запам'ятати. Картки помістити на дошку. Решта дітей ставить ведучому питання: "Is it a.?" На що ведучий відповідає: "No, it's not a." - якщо картка не вгадана і "Yes, it's a." – якщо картка вгадана вірно.

"Crouching game"

Поставити дітей в дві-три лінії (залежно від кількості дітей, ліній може бути і чотири-п'ять). Кожній команді дається визначена карточка/слово. Вчитель вимовляє в хаотичному порядку слова, і якщо це слово однієї з команд – ця команда повинна сісти. Коли ж слова не належить жодній з команд – вони залишаються стояти.

