“Игры и игровые технологии на уроках английского языка”

Субакова А.А., учитель иностранного языка

МБОУ СОШ №1 с.Александров-Гай

Александрово-Гайского района Саратовской области

На уроке иностранного языка особое место занимают формы занятий, обеспечивающие активное участие каждого ученика на уроке, стимулирующие речевое общение, способствующие формированию интереса и желания изучать иностранный язык.

Эти проблемы можно решить, используя игровые методы обучения. В игре в полной мере демонстрируются способности любого человека, а особенно ребенка.

На уроке игра — это лишь оболочка, форма; его содержанием и целью должно быть обучение, т. е. освоение видов речевой деятельности как средства общения. На уроках иностранного языка игровая форма работы вызывает у учащихся большой интерес, способствует активизации их мыслительной деятельности, а также развитию речевой деятельности.

Игра помогает решить важные методические задачи:

• создание психологической готовности детей к речевому общению;

• обеспечение естественной потребности в многократном повторении речевого материала;

• обучение студентов выбору желаемого варианта речи, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи в целом.

Мы должны стремиться к тому, чтобы игровой элемент присутствовал на каждом этапе изучения иностранного языка и создавал общую игровую атмосферу. Использование игр на уроках иностранного языка способствует овладению языком в занимательной форме, развивает память, внимание, интеллект, поддерживает интерес к иностранному языку.

Помня об этих принципах – удаче и умении, соревновании и сотрудничестве, неожиданности, которые лежат в основе всех игр – вы можете превратить учебниковое упражнение в игру.

Преимущества использования игровых методов:

• игровые методы повышают эффективность и качество обучения учащихся;

• сам игровой процесс способствует созданию благоприятной психологической среды среди учащихся;

• игра позволяет студентам получить опыт общения на иностранном языке;

• игровые приемы развивают языковое и речевое чутье;

• игровые приемы развивают интерес к языку и повышают мотивацию учащихся.

Функции образовательной игры

Задолго до того, как игра стала предметом научных исследований, она широко использовалась как одно из важнейших средств воспитания. Время, когда образование стало особой социальной функцией, уходит в глубь веков, и в такие же глубины веков уходит использование игр как средства воспитания. В разных педагогических системах игре отводились разные роли, но нет ни одной системы, в которой не отводилось бы место в игре в той или иной степени.

Игре приписывают самые разнообразные функции, как чисто образовательные, так и воспитательные, поэтому возникает необходимость более точно определить влияние игры на развитие ребенка и найти ее место в общей системе воспитательной работы учреждений для детей.

Психологи и педагоги установили, что игра, прежде всего, развивает способность к воображению и образному мышлению. Это происходит благодаря тому, что в игре ребенок стремится воссоздать широкие области окружающей действительности, выходящие за пределы его собственной практической деятельности, и сделать это он может только с помощью условных действий.

Во-первых, это действия с игрушками, заменяющие реальные вещи. Расширение игры (воссоздание все более сложных действий и событий из жизни взрослых, их взаимоотношений) и невозможность ее реализации только посредством предметных действий с игрушками влечет за собой переход к использованию зрительных, речевых и воображаемых действий (выполняемых внутренне, «в уме»).

В игре у ребенка развивается умение оперировать образами действительности, что, в свою очередь, создает основу для дальнейшего перехода к сложным формам творческой деятельности. Кроме того, развитие воображения важно само по себе, поскольку без него невозможна никакая деятельность человека, даже самая простая.

Игра оказывает большое влияние на способность детей взаимодействовать с другими людьми. Помимо того, что ребенок, воспроизводя взаимодействие и отношения взрослых в игре, осваивает правила и способы этого взаимодействия в совместной игре со сверстниками, он приобретает опыт взаимопонимания, учится объяснять свои действия и намерения и согласовывать их с другими детьми.

В современных методах обучения иностранному языку игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции: обучающую, образовательную, развлекательную, коммуникативную, релаксационную, психологическую, развивающую.

Давайте подробнее рассмотрим особенности всех этих функций:

1) Образовательная функция заключается в развитии памяти, внимания, восприятия информации, развитии общеучебных навыков, а также способствует развитию навыков владения иностранным языком. Это означает, что игра представляет собой специально организованную деятельность, требующую напряжения эмоциональных и психических сил, а также умения принимать решения (что делать, что говорить, как победить и т. д.). Желание решить эти вопросы обостряет умственную деятельность учащихся, т. е. игра таит в себе богатые возможности обучения.

2) Воспитательная функция заключается в воспитании такого качества, как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; также развивается чувство взаимопомощи и поддержки. Именно в ролевых играх воспитываются дисциплина, взаимопомощь, активная готовность к занятиям разными видами деятельности, самостоятельность, умение отстаивать свою точку зрения, проявлять инициативу, находить оптимальное решение в определенных условиях.

3) Развлекательная функция заключается в создании на уроке благоприятной атмосферы, превращении урока в интересное и необычное мероприятие, увлекательное приключение, а иногда и в сказочный мир.

4) Коммуникативная функция заключается в создании атмосферы иноязычного общения, сплочении коллектива обучающихся, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке.

5) Функция релаксации – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном изучении иностранного языка.

6) Психологическая функция заключается в развитии умений подготовить свое физиологическое состояние к более эффективной деятельности, а также в перестройке психики для усвоения больших объемов информации. Здесь стоит отметить, что психологическая подготовка и психокоррекция различных проявлений личности осуществляются на игровых моделях, которые могут быть приближены к жизненным ситуациям (в этом случае можно говорить о ролевой игре).

7) Развивающая функция направлена ​​на гармоничное развитие личностных качеств для активации резервных возможностей личности.

Игры на уроках иностранного языка следует использовать также для снятия напряжения, монотонности, при отработке языкового материала, при активизации речевой деятельности. Конечно, необходимо учитывать, что каждому возрастному периоду свойственен свой тип ведущей деятельности.

Использование игр на уроках иностранного языка помогает учителю лучше раскрыть личностный потенциал каждого ученика, его положительные личностные качества (трудолюбие, активность, самостоятельность, инициативность, умение работать в сотрудничестве и т. д.), сохранить и усилить учебную мотивацию. .

Таким образом, игра, обладая многофункциональностью и будучи внедренной в учебный процесс, позволяет лучше и быстрее усваивать иноязычный материал, освобождает учащегося от «боязни ошибки», способствует созданию благоприятного климата на уроке иностранного языка и активизирует активность ученика.

Классификация игр

Место и роль игрового метода в образовательном процессе, сочетание игровых и обучающих элементов во многом зависят от понимания учителем функций и классификаций различных видов игр.

Игры группируются по цели использования (лексика, грамматика, перевод, краеведение), по функциональному значению (речевые навыки), по сюжету (инструментальные игры, ролевые игры, деловые игры и т. д.).

Говоря о классификации игр, следует отметить, что попытки классификации игр предпринимались еще в прошлом веке как зарубежными, так и отечественными исследователями, занимавшимися проблемой игровой деятельности.

Среди отечественных психологов и педагогов классификация игр М.Ф. Стронин заслуживает особого внимания. Он предлагает классифицировать игры на:

**1. грамматические игры** со следующими целями:

• учить студентов использованию речевых моделей, содержащих определенные грамматические трудности;

• создать естественную ситуацию для использования данного речевого образа;

• развивать речевую активность и самостоятельность учащихся.

Освоение грамматического материала, прежде всего, создает у учащихся возможность перейти к активной речи. Известно, что обучение учащихся употреблению грамматических конструкций, требующее многократного их повторения, утомляет учащихся своим однообразием, а затраченные усилия зачастую не приносят быстрого удовлетворения. Использование игровых методов обучения поможет сделать скучную работу более интересной и увлекательной. Ряд грамматических игр может быть эффективным при введении нового материала.

**1. Прятки в картинке.**

*Teacher*: "Let's play hide-and-seek today!"

*Pupil*: I want to be "It"

*T*: Let's count out.

Выбрали водящего. Ученики уже собираются спрятаться, но оказывается, прятки не будут настоящими. Им нужно мысленно «спрятаться» за одним из предметов в комнате, изображенных на большой картине. Самое интересное для водящего — он пишет на записке, где спрятался, и передает ее учителю. Чтобы игра больше походила на настоящие прятки, группа зачитывает поговорку, которая обычно сопровождает эту игру среди английских детей:

*Bushel of wheat, bushel of clover:*

*All not hid, can't hide over.*

*All eyes open! Here I come*

Они начинают искать:

*P1: Are you behind the wardrobe?*

*It: No, I am not.*

*P2: Are you under the bed?*

*It: No, I am not.*

*P3: Are you in the wardrobe?*

*It: No, I am not.*

*P4: Are you behind the curtain?*

*It: Yes, I am.*

Тот, кто угадает правильно, получает одно очко и право «спрятаться».

Каждая игра требует ведущего, потому что его роль особенно важна, и лучше всего ее выполняет педагог; он должен быть душой игры и заряжать всех своей страстью. Так, например, от того, как поведет себя педагог, зависит успех следующей игры, поскольку здесь сюжет игры строится на комичности ситуации.

**2. Я отправился в путешествие.**

Группа изучала формы глаголов в прошедшем неопределенном времени.

Воспользовавшись тем, что ученики куда-то ездили, учитель задает вопрос: "You went on a trip. What did you take with you?"

*Pupils*: I took a suitcase. I took a clock.

I took a book to read. I took a dog.

I took a food basket. I took a coat.

I took an umbrella. I took a note-book.

*Teacher*: Very good. But I know very well that that was the only thing you took. Yes, don't be surprised. That was a very unusual trip.

 Учащиеся начали понимать, что учитель опять что-то придумал и им следует подыграть:

*Katya took only a suitcase, Misha took only a food basket, Andrei took only a clock, in a word, each took only one thing. Is it clear? All right. Let's go on. I want to ask: What did you eat?* *Remember that you took only one thing with you.*

*Katya*: I ate a book.

*Andrei*: I ate a clock.

*Jane*: I ate a dog.

*Kolya*: I ate an umbrella.

Ученики обязательно посмеются от души. Затем учитель объяснит, что по правилам игры смеяться нельзя, а те, кто не выдержит, выходят из игры. Продолжая игру, учитель может спросить:

*What did you put on your head?*

*What did you put on your feet?*

*What kind of transport did you go in?*

Вы можете использовать другие идеи для игры, например: *You went to the park. What did you see there? You went to the market. What did you buy there?*

Важно лишь понять принцип: отвечая на первый вопрос, учащиеся запоминают каждый свой предмет, который они затем должны назвать в ответах на другие вопросы учителя.

**3. Игра с картинкой**

Для лучшего усвоения учащимися структур в Present Continuous можно использовать игру с картинкой. Школьникам предлагается угадать, что делает тот или иной персонаж, изображенный на картинке, которую они еще не видели. Учащиеся задают такие вопросы, как:

*P1*: Is the girl sitting at the table?

*T*: No, she is not.

*P2*: Is the girl standing?

Выигрывает тот ученик, который угадает действие, изображенное на картинке. Он становится ведущим и делает еще один снимок.

**4. ЛОТО**

Лото «Глаголы в картинках» – хорошее наглядное пособие для тренировки ГРАММАТИЧЕСКИХ ФОРМ.

На карточках находится несколько картинок, изображающих какие-то действия человека, например: катание на коньках, игра в шахматы, чтение книги и т. д. На фишке одна картинка. Воспитатель показывает фишку с картинкой (мальчик катается на коньках) и спрашивает: *What is he doing?*

Учащиеся находят одну и ту же картинку и отвечают: *He is skating*. Если ответ правильный, он получает фишку.

**5. Будьте осторожны**

Цель – автоматизировать навыки использования общих вопросов.

***А.****Can a boy swim?****В.****Do fishes live in the sea?*

*Can a cat fly? Do books sing?*

*Can a fish run? Do you live in a tree?*

*Can a bird fly? Does Pete go in for sports?*

*Can you swim?*

**6. Смешные вопросы**

Цель: автоматизация употребления конструкции have/has got в устной речи.

Как играть: Учащимся нужно быстро отвечать на вопросы учителя.

Example: *How many noses have twelve dogs got? How many legs have five chairs got?* Etc.

**2. лексические игры** со следующими целями:

• обучать студентов использованию словарного запаса в ситуациях, приближенных к естественным;

• активизировать речевую и мыслительную деятельность учащихся;

• развивать речевую реакцию учащихся;

• познакомить учащихся с сочетаниями слов.

**1. Поймай и расскажи**

Ход игры: Учащиеся садятся в круг. Воспитатель, бросая мяч любому игроку, называет слово по-русски. Поймав мяч, игрок бросает его обратно учителю, одновременно называя слово на английском языке.

Example: *T: cat - P1: a cat*

**2. В магазине**

Как играть: На прилавке магазина вы можете купить различные предметы одежды или еды. Студенты идут в магазин и покупают то, что им нужно.

*P1 : Good morning!*

*P2 : Good morning!*

*P1 : Have you got a red blouse?*

*P2 : Yes, I have got. Here it is.*

*P1 : Thank you very much.*

*P2 : Not at all.*

*P1 : Наve you got a warm scarf?*

*P2 : Sorry, but I haven` got.*

*P1 : Good bye.*

*P2 : Good bye.*

**3. Цветок – полуцветок**

Комплектация: ромашки со съемными разноцветными лепестками.

Как играть: Группа разделена на три команды. Учащиеся по очереди по цепочке называют цвет лепестка. Если ученик допускает ошибку, все лепестки возвращаются на свои места и игра начинается заново.

*P1: This is a blue leaf.*

*P2: This is a red leaf.,* etc.

**4. Назовите шестого**

Как играть: Игроки садятся в круг. Водящий начинает игру с перечисления слов изучаемой лексики, например, 5 видов спорта, 5 профессий, 5 школьных предметов и т. д. Тот, кому предлагается продолжить список, должен быстро добавить еще одно имя, назвать «шестого», не повторяя того, что было перечислено ранее. Если отвечающий сразу называет шестое слово, то он становится ведущим; если он колеблется, то лидер остается прежним.

***Example:****Rubber, desk, ruler, chair, board… (pen).*

**3. фонетические игры** со следующими целями:

• обучать учащихся произношению английских звуков;

• учить учащихся громко и четко читать стихи;

• выучить стихотворение, чтобы воспроизвести его по ролям.

**1. Котята**

Задача игры – выучить стих:

***Lapping milk***

|  |  |
| --- | --- |
| *Little Kitty laps her milk.**Lap, lap, lap**Her tongue goes out,**Her tongue goes in.**Lap, lap, lap.* | *Little Kitty laps her milk.**Lap, lap, lap.**Oh? See her tongue**Go out and in**Lap, lap, lap.* |

Упражнение интересное и полезное для хорошей тренировки [I].

**2. Пчелы**

Оборудование: изображение двух пчел.

Ход игры: воспитатель сообщает ученикам, что одна пчелка – англичанка (и это видно по ее костюму), другая – русская. Английская пчела жужжит [ð], а русская [z]. Пчелы встретились на цветке и разговаривали друг с другом, делясь новостями. ([ð], [z] чередуются.)

**3. Слова**

Ход игры: воспитатель произносит слова, предлагая командам по очереди назвать, какое слово (из четырех) отличается от остальных.

***Example:****man – man****– men****– man*

*bad – bed – bad – bad*

*ship – ship – sheep - ship*

**4. Отправка телеграммы**

Ход игры: группа выбирает лидера. Воспитатель предлагает ему представить себя в роли телеграфиста и отправить телеграмму – произнести слова, делая паузу после каждого слова.

Пример: a –u –t –u –m –n, a –l –r –e –a –d –y, s –с –h –o –o –l

**5. Скороговорки**

Можно использовать скороговорки в качестве фонетических игр, устроив соревнование, кто лучше и быстрее произнесет скороговорку.

*1. Pat’s black cat is in Pat’s black hat.*

*2. If you, Andy, have two candies give one candy to Sandy, Andy.*

*3. A cup of nice coffee is in nice coffee-cup.*

*4. Geb is Bob’s dog. Tob is Mob’s dog.*

*5. Pat keeps two pets.*

**4. орфографические игры**, цель которых – попрактиковаться в написании английских слов.

**1. Где письмо?**

Вставьте пропущенные буквы в словах по теме «Еда»:

T-RKEY, D-CK, VE-L, LAM-, TRO-T, T-NA, CRA-FISH, O-STERS, S-UR

CR-AM, MARG-RIN-, MAY-NNA-SE, B-N, SEMOL-NA, RO-L

**2. Словообразование**

Учитель пишет на доске длинное слово. Учащиеся должны составить (за определенный промежуток времени) слова из букв этого слова. Побеждает тот, кто назовет больше слов. Например, из слова личный учащиеся могут составить слова: *so/ are/ so/ rose,* и т.д.

**3. Алфавит – словарь**

Цель: развитие умения составлять слова из букв.

Ход игры: для игры следует подготовить примерно 100 карточек с буквами (например, по 10 с буквами а, е, я; по 1 с буквами j, q, z, x; по 5 с буквами р). , т, и 4 карточки с заглавными буквами А, Б, Р, К, Н, Л).

Учитель раздает учащимся несколько карточек. Начинает игру тот ученик, у которого на карточке написана заглавная буква А. Он выходит к доске и, держа карточку так, чтобы все видели, называет букву. Сзади выходит его сосед по парте с буквой, которая может быть продолжением слова. Если подходящей буквы у него нет, то слово должен продолжить ученик, сидящий за соседней партой, и т. д. Дочитавший слово читает его и получает право начать другое слово. Использованные карточки возвращаются учителю. Побеждает тот, кто принял участие в составлении наибольшего количества слов. Темп игры должен быть быстрым.

Example:*A-i-r-p-l-a-n-e*

**4. Кто больше?**

Цель: проверка владения правописанием изучаемого лексического материала.

Ход игры: формируются две команды. Каждая команда должна записать на доске как можно больше слов по следующим темам:

а) названия спортивных игр (basketball, hockey, golf...);

б) животные (cat, parrot, monkey...);

в) цвета (red, blue, green...) и т. д.

**5. Цепочка слов**

Разгадайте цепочку слов, записав в ее клеточки антонимы этих слов:

*late, no, big, more, buy, short, bad, far, poor, low, cold, thin*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Key:** early, yes, small, less, sell, long, good, down, near, rich, high, hot, thick.

**5. творческие игры**:

а) слуховые игры. Эти игры могут помочь достичь следующих целей прослушивания:

• учить студентов понимать смысл одного утверждения;

• учить учащихся выделять главное в потоке информации;

учить учащихся распознавать отдельные речевые образцы и сочетания слов в потоке речи;

• развивать слуховую память и слуховую реакцию учащихся.

**1. «Мы можем есть хлеб»**

Игра съедобного и несъедобного. Однажды войдя в группу, ученики к своему удивлению увидели на столе учителя хлеб, сыр и сахар. Почему это? *“Look, this is bread. I can eat it,”* — сказал учитель, положил в рот кусок хлеба и съел его. Затем он взял ручку. *“We can eat a pen”* - *“No”*, — кричали все ученики в один голос. Затем воспитатель раздал всем фишку и сказал, что когда кто-то упоминает съедобный предмет, поднимают руки, а если кто-то поднимает руку при упоминании несъедобного предмета, он должен отдать фишку и т. д.

**2. Сделайте это логичным**

Ход игры: прослушав запись небольшого рассказа (5-6 предложений) дважды, дети должны восстановить рассказ, получая балл за каждую правильную перестановку предложений.

Example: *It saved me. Once I went to the forest, I went alone. But the dog knew the way home very well. Only my dog was with me. Suddenly I lost my way.*

**3. Руки вверх!**

Цель: Развивать навыки аудирования, закреплять понимание вопросительных вопросов.

Описание: Учитель зачитывает предложения. В конце каждого учащиеся поднимают руки и называют вопросительные слова и ответы на них. Баллы начисляются за каждое правильное слово и за каждый правильный ответ. Например:

Teacher – *Henry speaks clearly*

1st student - *WHO? Henry*. 2 points

*HOW? Clearly.* 2 points

Total: 4 points

Teacher – *The dog barked loudly in the back yard all night.*

2nd student *WHO? The dog.* 2 points

*WHERE? In the back yard.* 2 points

*HOW? Loudly.* 2 points

Total: 6 points

Исправленная ошибка оценивается в двойную сумму:

3rd student *He forgot WHEN. ALL night.* 4 points.

**6. речевые игры**, способствующие реализации следующих задач:

• учить учащихся умению выражать мысли в их логической последовательности;

• учить студентов практически и творчески применять полученные речевые навыки;

• обучать студентов речевым реакциям в процессе общения.

**1. Объяснитесь**

Учитель произносит предложение, которое может послужить концом рассказа. Учащиеся придумывают свои истории. Выигрывает тот, кто наиболее логично доведет историю до конца.

*Example:
– Luckily I found people who could swim.
– I jumped up and opened the window*.

**2. Правильно/неправильно**

Как играть: Возле доски ставятся два стула. У одного знак «**Right**», у другого знак «**Wrong**». Учитель говорит: *The weather is fine today* (а в это время идет дождь) и указывает на одного из учеников. Он садится на стул с «неправильным» знаком и говорит: «*That's wrong. The weather is rainy*», а затем обращается к члену другой команды: *Look, Pete. The sun is not shining today*. Учащийся, к которому обращается водящий, занимает стул с табличкой «правильный» и обращается к следующему участнику. Побеждает та команда, которая допустит меньше ошибок.

Список игр и игровых технологий на ранней стадии обучения

***1. If you hear me…***

The driver is selected. The teacher whispers the following words: “If you hear me, clap (dance, swim, skip)!” Students perform a given action; the driver guesses and names him. The teacher first explains the meaning of the phrase “If you hear me...”.

***2. Number and Color***

Students sit at a common table. Each student has a card with a number and different colored cards in the center of the table. The teacher names a number and color, for example: “Five – green!” The student, who has a card with the number five in his hands, selects and shows a green card. The rest of the students observe and correct him if necessary.

***3. Remember***

The purpose of this game is to teach the ability to describe each other's appearance. The teacher calls two students to the board and gives them the opportunity to examine the appearance of their interlocutor for a few seconds, after which they turn their backs to each other and try to describe each other according to the characteristics that they remember. The winner in this game is the one who names the phrase last.

For example:

*- He has got grey eyes.*

*- She has got brown hair.*

*- He has a suit on.*

*- She is wearing a green skirt.* Etc.

***4. Circus***

Students play in pairs. Each pair must prepare a performance by a trained animal. 2-3 minutes are given. The couples take turns entering the arena. The “trainer” says: *“I have got a tiger. My tiger can run. My tiger can dance. My tiger can jump.”* The student, in the role of a tiger, performs the so-called actions.

***5. Switch places***

Students stand in a circle. In their hands they have cards with pictures of animals. The teacher names two animals. Students who have cards with pictures of these animals change places. The game is played at a fast pace.

***6. How many marbles?***

The teacher prepares in advance a small plastic box containing beads. At the teacher’s command: *“Sleep!”* students close their eyes. The teacher throws beads into the box. Students use the sound to determine the number of beads that have fallen. On command: *“Wake up!”* “wake up” and answer the question: *“How many?”*

***7. Guess the letter***

Cards with the letters of the alphabet “face down” are laid out on the teacher’s table. The student takes the card without showing it. They guess the letter by asking: *“Have you got the letter Gg?”* The one who guesses becomes the driver.

***8. The best***

Condition: divide the group into 2 - 3 teams, line them up in a column and, at the command “To start”, start dictating the letters. Everyone runs up to the board and writes the named letter, passes the chalk to the next player on the team, and stands behind them. The teacher dictates the letters at a fast enough pace so that students do not have the opportunity to spy on other teams.

***9. Telephone***

Students line up in one line. The teacher speaks a word or phrase into the ear of the first person, which he must pass into the ear of his “neighbor.” It is necessary to explain that you need to speak in such a way that only the student standing next to you can hear. The person at the end of the line speaks out loud. If the student said the word or phrase correctly, the last one becomes first and the game starts again.

***10. Guess the animal***

The teacher prepares a bag or box containing animal toys. He asks students to identify the animal by touch and name it. If the student names the word correctly, become a driver.

***11. Game exercise “Collage”***

Portraits of students are attached to the board (students draw their portraits or bring photographs from home).

Taking turns going to the board, they point to their portrait and say: *“That’s me!” My name is Sasha. S-a-s-h-a!”* and, using the letters of their name prepared in advance, cut out of paper, attach the letters under their portrait.

***12. Who has a family?***

Students play in pairs. One of the partners stands with his back to the group, the second behind him says, changing his voice: *“I have got a mother, a father and a sister.”* Students ask the question in chorus: *“Who has got a mother, a father and a sister?”* The first student guesses his partner by voice and answers: *“Misha has got a mother, a father and a sister.”* Changing your voice will add additional interest to the game.

***13. A funny ball***

Students stand in a circle. The teacher is in the center with the ball. The teacher throws the ball and names any English word (can be from the vocabulary covered or new words), the student names the word starting with the last letter of the speaker

***14. ABC Task***

Students are divided into 2 teams. There are 2 posters hanging on the board. Each one has a house with 26 windows. Each window is a cell for a letter of the alphabet, but not all cells are filled - there are empty cells for missing letters. Students go one by one to the board and form the alphabet. The speed and correctness of completing the task is assessed.

***15. Funny Tree***

Trees are drawn on the board (one for each team) that grow in a magical forest. Its fruits (drawings) are an apple, a cat, an octopus, the sun, an apricot, a lion, etc. according to the studied vocabulary. And under the tree there are letters falling from the trees. Participants need to attach letters to the corresponding word that begins with it.

***16. Champion Game***

When starting the game, the teacher says the first word. Each subsequent student must name all the previous words in the order in which they were included in the game and say a new word. If someone forgets a word or mixes up the order, he is eliminated from the game.

• Family – I have got a mother, a father, an uncle, an aunt...

• Who do you want to be – I want to be a driver, a doctor, a pilot…

• Food – I’d like to eat an apple, sweets, bananas, a cup of tea…

***17. Let's draw a picture***

Each student needs to prepare in advance a sheet lined with 20 cells. The teacher names words on the topics studied (not only nouns, but also adjectives, verbs, and even phrases). Students must sketch each word that has its own cell. Then the teacher calls the number of the cell, and the students’ task is to “restore” the word using their drawing.

***18. The Comb***

The group is divided into 2 – 3 teams. A long word is written on the board for each team. Team representatives take turns running up to the board and writing words starting with the letters that make up the original word vertically. The words of one command should not be repeated. The team that writes the words first and correctly wins. Words can be of different parts of speech, the main thing is that they are longer than the words of your opponents.

***19. Remember the Words***

Students are asked to quickly scan a list of words and then name words that contain a given letter. The one who can name the most words wins.

***20. Invisible Words***

A presenter is selected. His task is to write a word, but he “writes” the word with his hand in the air. The task of the rest is to write down the words in notebooks. The one who writes all the words correctly wins.

***21. Hide – and – Seek in the Picture***

A large picture of the room is needed. The driver (one of the students) “hides” somewhere in the picture, writes on paper where he hid and gives it to the teacher. Children, asking the driver general questions, “look” for him in the picture. To make it more like real hide and seek, you can read the saying in chorus:

*Bushel of wheat, bushel of clover;*

*All not hid, can’t hide over.*

*All eyes open! Here I come.*

*- Are you under the bed?*

*- Are you behind the door?*

*- Are you on the chair?*

*- Are you in the box?*

***22. Let’s Count Alphabet***

The teacher suggests doing math. But numbers here are replaced by letters. Each letter has its own serial number (according to alphabetical order). To solve the examples correctly, you need to count the serial numbers of the letters. The answers must also be in the form of letters.

C+R=? 3+18=21 C+R=U

***23. Good morning***

1 student comes to the board and turns his back to the group. The teacher gestures to one of the participants and he says to the driver: *“Good morning, Kolya.”* The driver, recognizing the voice, replies: *“Good morning, Masha.”* Now Masha becomes the driver and the game continues. To make it more difficult to guess, you can change the voices. In the very first lessons, greeting and farewell phrases are used. At an advanced level, these could be microdialogues:

*- Hello, Masha! How are you?*

*- Hello, Kolya! I’m fine. Thank you.*

The teacher names words on the topic studied. Students should clap after each word. If a word from another topic is called, there is no clap.

***24. Let's go on a bus***

The teacher calls one of the students to be the “bus driver.” He goes around the group and shows cards (with the learned vocabulary) to the rest of the students. If students say the word correctly, they “get on” the bus, holding the waist of the person in front.

***25. Numbers***

This game trains students' counting skills very well. You need to complete the following tasks:

- name numbers that are divisible by 2, 3

- count in one

- name all even numbers

- countdown

***26. What sound did I have in mind?***

The teacher names a chain of words in which the same sound occurs, and the students guess this sound.

***27. Eatable – Uneatable (Edible – inedible)***

The players stand in a line. If the teacher calls something edible, they catch the ball and translate the word (correctly - remained in the game, incorrectly - dropped out of the game).

***28. Find the stranger***

It is necessary to cross out the extra word from each group of words and explain on what basis the choice was made.

*Cheese Sausage Butter*

*Coffee Juice Fish*

*Hungry Coffee Milk*

***29. Last Word Chain***

To start the game, the teacher says the first sentence. The next student must come up with a sentence that begins with the last word of the previous sentence. If a participant finds it difficult, he skips a move and the move moves on to the next one:

*I have got a cat.*

*The cat is grey.*

*The grey cat is under the chair.*

*The chair is near the table.*

*The table is in the room.*

***30. Wider the circle***

Draw a circle on the floor. Students stand around. The teacher shows the transcription icon and calls out the words; if the children hear this sound, they jump into the circle.

***31. Name Circle***

Students sit in a circle. The teacher begins the game with the phrase “My name is...” The one sitting on the left continues, “Her name is... My name is...” Thus, each participant in the game names all the previous ones and himself.

***32. Truth is a lie***

The teacher names the sounds and shows the corresponding transcription icons. Sometimes he makes mistakes. Students must spot the error.

***33. Confusion***

1 participant names some part of the body, for example, the head, and touches the hand. Tell students to follow the commands and touch exactly the part of the body that you name, and not the one that the leader touched. You can name body parts by adding numbers to them. For example: one, two, three – hand!

***34. Where Is It?***

The presenter closes his eyes. Participants hide any object. The presenter opens his eyes and asks: “Where is the...?” They help him find the hidden object, giving clear instructions in English: “The pen is at the bag...”

***35. Animals and Birds***

The presenter imitates the voices and habits of any bird or animal, and the players guess by asking questions. *Do you live in Africa? What color are you? Are you a...?* Whoever guessed correctly becomes the leader.

***36. "Simon Says"***

The presenter says the following phrase: “Simon says: “Stand up (Sit down, Run, Touch your nose, Jump...).” Participants must follow all commands only if they are preceded by the introductory phrase “Simon says.”

***37. Imitators***

You name any animal, bird or profession, and students try to depict what is named with facial expressions, voice and gestures. Whoever does it better is the winner.

***38. Colors***

You name a color in English, for example, red. Students must find the named color on their clothes or in their office, touch it and repeat its name.

***39. Crocodile***

The game not only allows you to consolidate vocabulary on the topic “Animals”, but also develops in children such a quality as artistry. The rules are simple: the presenter depicts any animal, and the rest of the students guess it. You cannot make sounds, for example, meow, etc. The one who guesses the word first becomes the leader.

***40. Buyers***

The group is divided into 2 teams. One team can “buy” only words in which the letter “s” is read as [s], and the other - words in which this letter is read as [k]. The teacher quickly shows the children cards with the words carrot, cat, center, cinema, nice, club, welcome, city. The team’s task is to have time to voice the word (“buy” it).

***41. Hunters***

The words in transcription are taped to the board. 2 “hunters” are called; Everyone has their own “bag”. The teacher names the word, the children look for its transcription. Whoever finds the word first removes the “prey” from the board and puts it in his bag. The one who collects more cards wins. The winner then shows off his "loot" to the kids by taking cards out of the bag and reading them.

***42. I have got a grey mouse***

Children stand in a circle. The teacher is in the center and shows some toy, saying: *“I have got a grey mouse*.*”* The student he addresses must agree with him: *“Yes, you've got a grey mouse.”* Sometimes the presenter “makes a mistake” and names the wrong color of the toy. For example *“I’ve got a green fox”*. Anyone who agrees with him is eliminated from the game.

***43. Blocks***

The game is played with dice. On each side of the cube there is a word for a specific sound. Players roll the dice and name the words that appear. (You can play in teams using two/three dice.)

***44. What words do you know?***

The teacher names the sound/letter and shows the students how many words they must remember. Then the teacher asks the question: *“What words for this sound/ letter do you know?”*, and the participants remember and name the words for the given sound/ letter.

***45. Chinese whispers***

Place cards on the board. Divide students into two teams. The first team members approach the driver, and he whispers the instructions: *“Give me the doll, please/ Put the car on the table/ Etc.”* Then they return to their teams and whisper the instructions to the next player in the chain. When the instruction reaches the last player on the team, he must complete it as quickly as possible. If everything is done correctly, the team gets a point.

REFERENCES

1. <https://tefl-tesol-certificate.com/blog/igry-na-urokakh-anglijskogo-yazyka-v-srednej-shkole>

2. <https://skyteach.ru/uprazhneniya/warm-up-games-for-preschoolers/>

3. <https://ideas4el.ru/igry-i-uprazhneniya/>

4. <https://skyteach.ru/uprazhneniya/6-interesnyh-leksicheskih-igr-na-ljubuju-t/>