

## **Игры, используемые на уроке английского языка с дошкольниками для введения и закрепления изученного материала и активизации учебного процесса**

### **1. «Веселая зарядка»**

Инструкция: «Я называю команды по-английски, а вы их выполняйте. Но есть одно условие: если я вежливо попрошу вас сделать команду, например, «Please run», то вы ее выполняете, а если слово «please» я не скажу, то вы ничего не делаете. Будьте внимательны!»

### **2. Игра (на закрепление структуры «I can.....»)**

Ведущий считает до пяти: «One, two, three, four, five!» Затем говорит : «Stop!» Во время счета дети выполняют произвольные движения, а на «Stop!» замирают. После этого ведущий «оживляет» игроков. Он поочередно подходит к каждому ребенку и спрашивает : « Whatcanyou do?». Ребенок «отмирает», отвечая: «I can run»- изображает нужное действие.

### **3. « Веселый счет»**

Мяч передается по кругу на счет: one! Two! Three! Four! Five! Good-bye! Выбывает тот, у кого мяч оказался в руку на «Good-bye». Игра длится до тех пор, пока из всех игроков останется один. Который и станет победителем.

### **4. «Кто ты?»**

Игроки загадывают профессию. Ведущий бросает каждому игроку мяч и спрашивает «Are you a cook?». Если игрок загадал эту профессию, он отвечает: «Yes» , если нет, то «No».

### **5. «Коридор»**

Попросите детей разбиться на пары, взяться за руки, встать пара за парой и поднять высоко над головой соединенные кисти рук, образовав «коридор».

Ведущий должен пройти по «коридору» и выбрать одного из игроков в любой паре, спросить его, кто он (Who are you?) и как его зовут (What is your name?).

Ребенок должен ответить: «I am a girl/a boy. My name is .....). Затем ведущий говорит: «Иди сюда!» (« Come here!»)- и берет игрока за руку. Малыш отвечает: «С удовольствием!» («With pleasure!»). После этого по «коридору» проходит новая пара и встает после остальных игроков. Новым ведущим становится тот, кто остался без пары.

### **6. « Маленькое колечко» («Littling»)**

Ведущий прячет монетку между ладонями. Дети становятся полукругом, складывая ладони вместе. Ведущий подходит к каждому играющему и говорит, раздвигая своими ладонями его ладони: «Please!» Играющий должен ответить: «Thank you!»

Обойдя всех и незаметно отдав монетку одному из детей, ведущий просит: «Littling! Come here!» Игра продолжается: теперь водить будет тот, кто выбежал из полукруга с монеткой в ладонях.

### **7. «Испорченный телефон»**

Дети сидят, образуя полукруг. Тому, кто сидит с краю, ведущий говорит английское слово (согласно пройденной или изучаемой теме). Слово передается на ухо другу. Если последний игрок сказал слово, которое загадал ведущий, значит «телефон не испорчен».

#### 8. «Читай по губам»

Ведущий произносит английские слова без голоса. Игроки должны узнать слово по движению губ ведущего.

#### 9. «Съедобное-несъедобное»

Ведущий называет слово по-английски и кидает мяч ребенку. Малыш должен поймать мяч, если слово обозначает съедобный предмет. Если же слово обозначает несъедобный предмет, мяч ловить не нужно.

#### 10. «Кто в мешке?»

Ведущий складывает игрушки в мешок. Затем подносит к каждому игроку. Ребенок запускает руку в мешок, и наощупь отгадывает, что это за предмет. Говорит: «It is a...» Затем достает из мешка, и все смотрят, правильно ли он назвал.

#### 11. «Чего не хватает?» («What's the missing?»)

Ведущий расставляет игрушки. Просит детей назвать их и запомнить и по команде «Close your eyes!» закрыть глаза. Затем убирает одну из игрушек и по команде «Open your eyes!» просит детей открыть глаза и угадать, какой игрушки не хватает.

#### 12. «Жмурки».

Дети стоят в кругу. Ведущему завязывают глаза. Один из игроков выходит или прячется. Ведущему развязывают глаза и спрашивают: «Look at us and say who has run away?». Ведущий отвечает : «Света».

#### 13. Сюжетно-ролевая игра «В магазине» («In the shop»)

Дети разбиваются на роль продавца и покупателя.

Продавец раскладывает продукты и встречает покупателей.

- What would you like?

- I'd like.....

- Here you are.

- Thank you.

- My pleasure.

#### 14. «Светофорчики»

Ведущий и дети становятся друг напротив друга на некотором расстоянии. Ведущий по-английски называет цвет.

Дети должны найти у себя на одежде цвет, указанный ведущим, продемонстрировать этот цвет и пройти на сторону ведущего.

Тот, у кого не окажется нужного цвета, должен на счет one, two, three! Перебежать на противоположную сторону. Если ведущий поймает кого-то из детей, то пойманный и становится ведущим.

#### 15. «Эхо»

Отвернувшись в сторону, отчетливым шепотом учитель произносит пройденные слова. Дети, как эхо, повторяют каждое слово вслед за учителем.

#### 16. «*English-Russian*»

Если учитель называет английское слово, то дети хлопают.

Если русское-то не хлопают. (Игру целесообразно проводить на начальном этапе изучения английского языка).

#### 17. Игра «*Make an animal*» («*Превратись в животное*»)

По сигналу учителя все дети разбегаются по классу. На сигнал: «*Make an animal!*» (хлопок в ладоши) все играющие останавливаются на месте, где их застала команда и принимают какую-либо позу животного.

Учитель, подходя к детям, спрашивает: «*Who are you?*» Ребенок отвечает: «*I'm a cat*» .

#### 18. Игра на закрепление структур: «*It is cold (warm, hot).*» (*Холодно, тепло, жарко*)

Ведущему предлагается отвернуться или выйти ненадолго за дверь. В это время игроки прячут в комнате какой-либо предмет, предварительно показав его ведущему. Когда предмет спрятан, ведущий входит (поворачивается) и начинает искать его. Игроки же подсказывают ведущему по-английски, далеко или близко он находится от спрятанного предмета. При этом используются выражения «*it's cold (warm, hot).*»

#### 19. Игра «*Угадай, чей голос*» (*закрепление местоимений he/she*)

Ведущий поворачивается спиной к игрокам. Кто-то из игроков произносит фразу по-английски (фраза подбирается относительно пройденной темы), а ведущий отгадывает, кто её произнес: «*She is Sveta. He is Misha*»

#### 20. Игра «*Прятки*»

Дети закрывают глаза. Ведущий прячет игрушку за спиной. Дети открывают глаза и задают вопросы ведущему, пытаясь отгадать, кого он спрятал: «*Is it a bear/ a frog/ a mouse?*» А ведущий отвечает: «*Yes/No*» Тот, кто отгадал идет водить следующим.