Игра "Бельевая верёвка".

Тема: Одежда + Цвета + Указательные прилагательные.

 Попросите детей принести вырезки из журналов с фотографиями предметов одежды, которые вы прошли. В классе нарисуйте на доске бельевую верёвку. Ученики по очереди выходят к доске и прикрепляют свои картинки к "верёвке". При этом, они комментируют их примерно так: "This is a red dress. These are blue trousers...." Когда все вырезки будут на доске, предложите учащимся запомнить все предметы и закрыть глаза. Затем одну из картинок снимите и разрешите открыть глаза. Тот, кто угадает какой предмет отсутствует, становится победителем первого раунда и ведущим второго.

 При желании, можете сохранить вырезки и использовать их после прохождения предлогов местоположения и прошедшего времени глагола to be. В этом случае, меняйте картинки местами и стимулируйте детей произносить такие фразы: "The yellow hat was between the white blouse and the brown coat, but now it's between the green T-shirt and the black shoes".

**Игра "Бумажные самолётики".**

Тема: Порядковые числительные.

 Предложите детям изготовить себе по бумажному самолётику. Затем выведите всех и разделите на две команды. Обозначьте условную линию старта и подведите к ней первую группу. По вашей команде "Ready, steady, go!", ученики запускают свои самолётики. После того, как все они приземлятся, учащиеся формулируют такие фразы: "My plane is the first", "My plane is the second" и т.д. То же самое проделывает вторая группа. Во втором раунде сведите в одну команду участников, занявших чётные места в первой группе и нечётные во второй, а в другую - всех остальных. В третьем раунде аналогично разведите игроков по командам в зависимости от мест, занятых во втором раунде. Таким образом, каждый ребёнок должен три раза повторить ключевую фразу.

**Игра "Армреслинг".**

Тема: 2-я форма неправильных глаголов.

 Выделите игровой стол и приставьте к нему 2 стула напротив друг друга. Группу поделите пополам. По одному представителю от каждой команды садятся на стулья, ставят на стол свои правые локти, а ладони сжимают в замок. Игрок А называет какой-нибудь неправильный глагол в словарной форме и прижимает руку соперника к столу. Игрок В, чтобы прижать руку соперника к другой стороне стола, должен назвать 2-ю форму этого глагола. Если всё верно, вы записываете на доске счёт 1:1 и начинается второй раунд, где уже Игрок В задаёт глагол, а Игрок А отвечает. Если снова всё верно, то соперники расходятся с общим счётом 2:2, а их места занимают товарищи по команде. Если же второй игрок ошибся, то он покидает стол со счётом 1:0, а его место занимает другой представитель команды. В этом случае, первый игрок называет уже другой глагол и борется с новым соперником ещё 2 раунда (если никто не ошибётся). Если ошибается первый игрок (например, задаёт правильный глагол), то он покидает стол со счётом 0:0. Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник, как минимум, по одному разу не назовёт 1-ю и 2-ю формы глаголов. В финале подсчитываются очки и определяется победитель.

**Игра "Конфетти".**

Тема: Цвета.

 Купите пачку "М&М's" или другого разноцветного драже. Можно заменить конфеты на неколющие канцелярские изделия, мелкие детали конструктора, мозаики и т.п. Усадите детей за "круглый" стол, в центре которого поставьте открытую пачку. Ученик А запускает в неё руку, берёт одно драже, зажимает его в кулаке и вынимает. Затем он протягивает кулак Ученику В и спрашивает: "What colour is it?". Тот отвечает, например: "Blue". Ученик А переворачивает ладошку и разжимает кулак. Если на нём оказывается синее драже, то Ученик В забирает его себе. Если конфета окажется любого другого цвета, то она остаётся у Ученика А. Далее наступает очередь Ученика В доставать драже из пакета и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока в пачке не останется несколько конфет, недостаточных для проведения полного раунда.

**Игра «Что в коробке?»**

Игра «Что в коробке?» или «What's there in the box?» нравится мне тем, что она помогает справиться с одним сложным требованием к современному уроку английского языка. Нынче, оказывается, учитель не должен объявлять ученикам тему урока – это уже не современно. А современно вот что: ученики сами должны сформулировать тему грядущего занятия, задача учителя – натолкнуть их на правильный ход творческой мысли – так-то! Так вот, игра «Что в коробке?» поможет вам это сделать. Более того, регулярно разворачивая подобную игровую деятельность на занятии, вы поможете ученикам научится быстро и грамотно строить вопросительные предложения.

Задачи игры:

активировать навыки говорения

активировать грамматические навыки по теме «General question»

подвести учеников к теме урока

Время: Игра может длиться несколько минут.

Место игры в структуре урока:

Игру «What's there in the box?» можно использовать на любом этапе урока, но я провожу ее в начале перед объявлением темы занятия.

**Ход игры:**

Учитель придумывает тему занятия и подбирает предмет, который связан с этой темой: то есть если тема «Чтение» — возьмите книгу, если «Новый Год» — елочную игрушку и т. д. Спрячьте игрушку в коробку и предложите ребятам угадать, что в ней. Разрешите ученикам задавать наводящие вопросы, на которые вы будете отвечать «да» или «нет». Если вы видите, что ребятам сложно – помогите им: напишите на доске или на карточках подсказку. Я делаю это так:

Is it …?

Has it ….?

Can it ….?

Can I…. with it?

Can I find it in / at / on the….?

Через несколько занятий подобные подсказки ребятам не понадобятся, они сами будут с легкостью угадывать спрятанный предмет.

Кстати, после того, как предмет угадан, вы говорите ученикам, что он связан с темой урока и предлагаете им сформулировать ее самостоятельно.