***Фонетические игры*. Фонетические игры** предназначены для корректировки произношения на этапе формирования речевых навыков и умений.

**1. «Слышу – не слышу».**

**Цель**этой игры – формирование навыков фонематического слуха.

**Ход игры:** обучаемые делятся на команды. Преподаватель произносит слова. Если он произносит слово, в котором долгий гласный … или … - обучаемые, поднимают левую руку.

Если в названном слове есть также согласные звуки … или … - все поднимают обе руки. Преподаватель записывает ошибки играющих на доске. Выигрывает команда, которая сделала меньше ошибок.

**2. «Кто быстрее?»**

**Цель** данной игры – формирование и совершенствование навыков установления звукобуквенных соответствий и значений слов на слух.

**Ход игры:** обучаемым раздаются карточки, на которых в первой колонке приводятся слова на английском языке, во второй – их транскрипция, в третьей – перевод слов на русский язык. Слова на иностранном языке пронумерованы по порядку следования. Каждый обучаемый должен, как только преподаватель произносит то или иное слово, поставить его номер рядом с соответствующей транскрипцией и переводом на русский язык.

**3. «Незнайка и мы»**

**Цель** данной игры - корректировки произношения на этапе формирования речевых навыков и умений.

**Ход игры:** В класс пришел Незнайка. Он будет изучать английский язык. Теперь ребята не просто повторяют звуки, они стараются научить Незнайку правильному произношению. Незнайка показывает детям транскрипционные знаки, а ребята хором называют их. А чтобы проверить, как ребята запомнили эти звуки, Незнайка начинает делать ошибки. Если звук произнесен правильно, дети молчат, а если неправильно, они дружно хлопают в ладоши.

**4. «Кто правильнее прочитает?»**

**Цель игры:** формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

**Ход игры:** на доске записывается небольшое стихотворение или отрывок из него (считалка, скороговорка). Преподаватель читает и объясняет значение слов, предложений, обращает внимание на трудности произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается обучаемыми. После этого даются две – три минуты для заучивания наизусть. Текст на доске закрывается и обучаемые должны прочитать его наизусть. От каждой команды выделяются два – три чтеца. За безошибочное чтение начисляются очки; за каждую ошибку снимается одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

***Лексические игры*.** Цель – решение различных коммуникативных задач с помощью имеющихся лексических средств.

**1.** Лексическая игра по микротеме «Body» под названием **«Рисуем вместе».** Учащиеся поочередно подходят к доске, рисуют ту или иную часть лица или туловища, комментируя:

P 1: I am drawing a nose.(Я рисую нос.)

P 2: He / she is drawing a nose.(Он/она рисует нос .)

**2. Игра - соревнование** для быстрого запоминания количественных и порядковых числительных с использование мяча.

Группа делится на две команды.

Учащиеся первой команды (поочередно) называют количественные числителные , а учащиеся 2-й команды – соответственно порядковые числительные.

**3. Игра «Месяца».** Каждый ученик получает название какого-либо месяца. По сигналу учителя «месяцы» должны построиться в «нужном» порядке.

**4. «Кто убежал?»**

Учащимся предлагается картинка, на которой изображены животные. Они рассматривают ее в течение 1- 1,5 минут. Затем им показывают другую картинку, на которой есть некоторые животные из тех, что были на первой картинке. Ученики должны сказать, кто убежал.

**5. «Съедобное – несъедобное».**

Эта игра активизирует в речи лексические единицы, развивает быстроту реакции на звучащее слово. Водящий говорит слово по-английски, бросает мяч кому – либо из детей. Тот ловит мяч и говорит «yes» (если данное слово обозначает то, что едят) или «no».

***Грамматические игры.*** Они предназначены для тренировки учащимися различных грамматических структур.

**1.** При ознакомлении школьников с притяжательным падежом существительных можно использовать различные предметы, игрушки, названия которых уже знакомы учащимся. **Игра «Чья игрушка?».**

P1: This is my cat .(Это моя кошка)

P2: That is Pete ‘s dog.( Та собака –Пита.) (указывая на игрушку соседа).

**2. «Театр мимики и жеста».** Один из учащихся выполняет какое – либо действие, отвечая при этом на вопрос учителя, другой ученик комментирует действия первого ученика. Данная игра позволяет устно тренировать употребление The Present Progressive tense (настоящего длительного времени).

Например, первый ученик показывает, как он делает зарядку, а второй учащийся говорит: «He is doing exercises».

**3.** Для закрепления темы «Неправильные глаголы» я также предлагаю **Игру с мячом.** Учащиеся становятся в круг; ведущий, находящийся в центре круга, бросает мяч, называя неправильный глагол в инфинитиве, а ученик, поймавший мяч, называет прошедшее время этого глагола.

**4. «Кругосветное путешествие».** В этой игре закрепляется конструкция There is/are и отрабатывается навык употребления артиклей. «Путешествие» может проходить по классу или по тематической картинке. Учитель начинает игру: « There is a blackboard on the wall in front of the pupils”. Дальше описание продолжают ученики: «Near the blackboard there is a door …». Тот, кто ошибся, покидает корабль.

**5. «Guess it».** Эта игра направлена на закрепление общих вопросов. Ведущий загадывает какой – либо предмет, находящийся в классе. Пытаясь угадать предмет, ученики задают только общие вопросы, на которые ведущий отвечает «да» или «нет» (число вопросов ограничено). Побеждает команда, которая отгадает предмет, задав меньшее количество вопросов.

Игры

Усложненный «Снежный ком», или «Сочинитель». Цель данной игры – составить грамматически и синтаксически правильное предложение. Чем длиннее и разнообразнее в синтаксическом плане предложение, тем лучше. Преподаватель записывает на доске или произносит первое слово (два первых слова) из предполагаемого предложения, обучаемые по очереди добавляют по одному слову, проговаривая ту часть предложения, которую составили предшествующие участники. Если один из участников ошибся, то ему дается право исправить ошибку. Проигрывает тот, кто в течение 5–6 секунд не продолжит предложение.

Преподаватель предлагает начало: *Мне хотелось бы...* Первый обучаемый повторяет и добавляет: *Мне хотелось бы рассказать…* Второй обучаемый: *Мне хотелось бы рассказать вам…*

«Найди вторую половинку». Цель данной лексической игры – отработка функционирования лексических единиц и расширение лексического запаса. Обучаемым раздаются комплекты карточек, содержащие:

* пары слов-синонимов или антонимов;
* фразеологизмы и объяснение их значений (пары фразеологизмов-синонимов или антонимов);
* пословицы (одна часть – на одной карточке, вторая – на другой), пословицы и их объяснение и т.д.

Участники игры должны как можно быстрее совместить карточки.

***Орфографические игры.*** Цель данных игр – освоение правописания изученной лексики.

**1. «Дежурная буква».**

**Цель игры –** формирование навыка осознания места буквы в слове.

**Ход игры:** Обучаемым раздаются карточки и предлагается написать как можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном месте. Например, учитель говорит: «Сегодня у нас дежурная буква «о», она стоит на первом месте. Кто напишет больше слов, в которых буква «о» стоит на первом месте?»

Время выполнения задания регламентируется (3-5 минут).

**2. «Буквы рассыпались».**

**Цель игры** – формирование навыков сочетания букв в слове.

**Ход игры:** Преподаватель пишет крупными буквами на листе бумаги слово и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: «Было у меня слово. Оно рассыпалось на буквы». Затем показывает буквы и рассыпает их на столе: «Кто быстрее догадается, какое это было слово?» Выигрывает тот, кто первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, сообщает преподавателю или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

**3. «Картинка».**

**Цель игры** – проверка усвоения орфографии изученного материала.

**Ход игры:** Каждый участник получает по картинке с изображением предметов, животных и т.д. Представители команд выходят к доске, разделенной на две части, и записывают слова, соответствующие предметам, изображенным на картинке. После того, как обучаемый написал слово, он должен прочитать его и показать свою картинку. Выигрывает команда, которая быстрее и с меньшим количеством ошибок запишет все слова.

**Творческие игры.** Их цель – способствовать дальнейшему развитию речевых навыков и умений. К этой группе относятся ролевые игры, которые призваны усилить коммуникативную направленность обучения.

Обилие сказочных сюжетов и игровых ситуаций помогают создавать на уроках атмосферу радости, раскованности и непосредственности .

**1. Игра «Послы»**

Класс делится на подгруппы, не менее 5 человек. Каждая группа загадывает, например, профессию.

Приняв на себя данную роль, один представитель идет в другую группу и отвечает на вопросы от имени этого персонажа. Если догадываются, кто он, его берут в «плен», а группа выбирает другого посла. Выигрывает та группа, которая смогла взять в плен большее количество пленников.

**2. Игра « Театралы» («Theatre –Goers»). Упражнение в подстановке.**

Задание первому партнеру (девочке): «Вы – Мальвина. Любите театр. Скажите, в каком театре вы были вчера».

Задание второму партнеру (мальчику): «Вы – Буратино. Скажите, в каком театре вы побывали на прошлой неделе».

- I went to the Opera and Ballet Theatre yesterday. (Вчера я ходила в Театр Оперы и Балета).

- And I went to the Puppet Theatre last week.

**3. Игра «Что, где, когда?».**

**Оборудование:** волчок, конверты с вопросами, портреты писателей (поэтов).

**Ход игры:** класс делится на две команды, которые по очереди садятся за стол. Игра проводится по аналогии с известной телепередачей. Каждая команда получает конверт, в который вложена фотография известного человека и вопрос «Что вы знаете об этом человеке?». Жюри определяет правильность ответов, подсчитывает количество баллов.