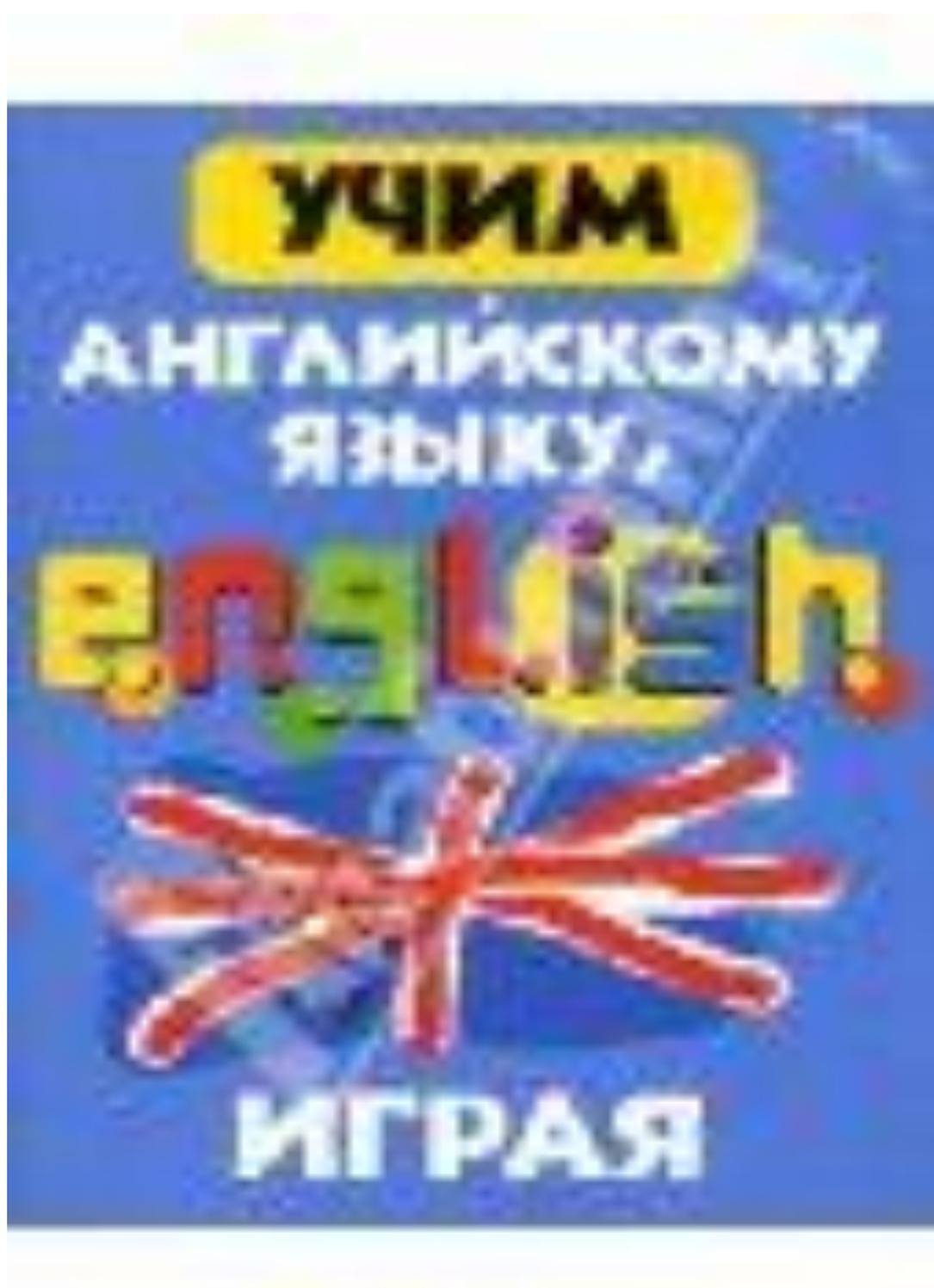


Каркусова Д.М «Учим английскому языку, играя»
Издательство «Феникс» 2007

Каркусова Диляра Маирбековна

**МОУ СОШ №7 имени Пушкина с углубленным изучением
английского языка. города Владикавказ
Учитель английского языка**

«Учим, играя» - пособие для учителей, желающих весело и эффективно проводить уроки иностранного языка на начальной ступени обучения.



Серия «Школа развития»

Д. М. КАРКУСОВА

**УЧИМ
АНГЛИЙСКОМУ
ЯЗЫКУ, ИГРАЯ**

ПОСОБИЕ ДЛЯ УЧИТЕЛЕЙ

Ростов-на Дону

**«ФЕНИКС»
2007**

ВВЕДЕНИЕ

Все мы помним стихи и песни, выученные в детстве, причем неважно на каком они были языке – родном или иностранном. Это потому что у детей прекрасно развита долговременная память. Ребенок способен запоминать языковой материал целыми блоками, но это происходит только тогда, когда ему очень важно запомнить тот или иной материал. Легче всего это происходит в игре. Ребенок почти без усилий осваивает любой речевой материал для достижения успеха в игре. Именно игра создает прекрасные естественные условия для овладения языком в любом возрасте, но в младшем возрасте она особенно продуктивна.

«Учим, играя» - пособие для учителей, желающих весело и эффективно проводить уроки иностранного языка на начальной ступени обучения. Работа подразделяется на игры, помогающие в усвоении лексического, грамматического материала, алфавита, чтения и орфографии. В конце дан список выражений английского языка для проведения игр. Пособие вполне может быть универсальным, т.е предназначаться для учителей любого иностранного языка. Поэтому то названия игр даны на русском языке, а фразы можно дать и на других языках или же сделать их перевод на русский для ориентировки учителей других языков.

ЛЕКСИКА

1. «Игра с мячом»

Эту игру можно использовать для закрепления любого лексического или грамматического материала.

Учитель бросает мяч ученику, задавая при этом вопрос: What's your name? Поймав мяч, ученик бросает его обратно учителю и отвечает на вопрос : My name is...

Вместо учителя может быть любой ученик или же ученики бросают мяч друг другу, задавая вопросы и отвечая на них.

2. “Подшипник”

Учащиеся встают в два круга (внешний и внутренний) лицом друг к другу. Каждый ученик задает вопрос “What's your name?” своей паре и отвечает на него. Затем оба круга двигаются в разные стороны, пока учитель произносит:

Amos and Andy

Sugar and candy

I say: Stop!

Пары поменялись и ребята продолжают знакомиться.

3. “Шляпа”

Ученики образуют круг. Водящий становится в середину круга и надевает шляпу с широкими полями, надвинув ее на глаза. Участники игры , двигаясь по кругу вокруг водящего, произносят:

Amos and Andy

Sugar and candy

I say: Stop!

И один из играющих выкрикивает (можно изменить голос) “Hello, hat! What's my name?” Водящий, узнав голос, отвечает: “Your name is” Узнанный ученик становится водящим.

4. «Что это?»

Учитель передает картинку с изображением какого-либо предмета ученику, задавая вопрос: “What is it?” Ученик, взяв картинку, отвечает на вопрос: “It's a ...” и тут же передает картинку соседу, задавая тот же вопрос. Картинка обходит класс и возвращается к учителю, который тут же передает новую картинку.

Можно задать и другие вопросы : What are these/those? Where is a...? What is there on/in/near the table?

Игра должна проходить в быстром темпе.

5. «Чего не хватает?»

Учитель показывает картинки (предметы) с новой лексикой, называя их по-английски. Дети сперва повторяют за учителем, затем сами называют предметы. После этого учитель расставляет картинки, спрятав при этом одну или две, и задает вопрос: “What is missing?” Ученики должны назвать пропавший предмет.

6. «Исправь меня»

Учитель показывает картинки, называя предметы, изображенные на них. Если учитель называет предмет правильно, то учащиеся соглашаются: “Yes, it is.” Если же учитель ошибается, то ученики его исправляют: “No, it isn’t. It’s a ...”

7. «Угадай-ка»

Ребенок подходит к столу с картинками (игрушками), выбирает одну из них, прячет за спиной и задает вопрос: “What is it?” Остальные угадывают, задавая вопросы: “Is it a...?” Если предмет не угадан, водящий отвечает: “No, it isn’t” Если же угадан, то; «Yes, it is”. Угадавший, водит.

Так можно закрепить и навыки употребления вопросов: ‘Are you a..? Have you got a...?’

Для закрепления вопросов в 3 лице ед. ч выбираются 2 водящих. Один стоит спиной к классу, другой выбирает и показывает картинку классу. Стоящий спиной, задает вопросы своим одноклассникам, пытаясь угадать выбранную его партнером картинку: “Is he/she a...?” “Has he/she got a...?”

8. «Пленники»

Дети делятся на 2 команды. Каждой команде раздается набор картинок. Каждый член команды выбирает себе картинку и прячет, чтобы члены другой команды ее не видели. Затем каждый ученик одной команды задает ученику из другой команды вопрос: “Are you a..?” (Have you got a ...?) Если ответ положительный, то тот, кого угадали переходит в другую команду. Если же ответ отрицательный, то следующий вопрос задает другая команда. Побеждает команда, набравшая больше пленников.

9. «Жмурки»

Водящий, у которого завязаны глаза, постоянно спрашивает: “Where are you?” Все вразнобой отвечают: “I am here.” Поймав Кого-нибудь, водящий пытается угадать, кого поймал: “Are you Vova?” Если водящий угадывает, то его сменяет тот, кого он поймал. Если нет – продолжает водить.

10.«Не зевай»

Учитель задает вопрос, например, “Who sees ...?” и перечисляет ряд существительных: a dog, a cat, a house, a mouse....” Играющие, услышав неподходящее слово, должны поднять руку. Зазевавшийся составляет предложение к этому слову.

11. «Он или она»

А. Учитель называет имя ребенка, а ученики отвечают: “Her name is...” “His name is...”

Б. Дети водят хоровод, а водящий стоит спиной к нему. Как только заканчивается считалка, водящий быстро должен назвать имя того, напротив кого он остановился. Если он не успел или перепутал his и her, то садится на место. Водящим становится тот, на ком ошиблись.

12. «Тик-так»

Учащиеся садятся в круг. Учитель (водящий), указав на одного из ученика, говорит ему «Tick!» и тот поворачивается налево. Посмотрев, кто стоит с ним рядом, отвечает: “His/her name is...” Если же играющий слышит “Tock!”, то он должен сказать, кто стоит справа от него. По команде водящего “Tick-Tock!” все участники игры встают и ходят по классу. После команды “Sit down!” все должны сесть, в том числе и водящий. Оставшийся без места водит.

13. «У тебя мячик?»

Играющие выстраиваются в цепочку и за спиной передают друг другу мячик. Услышав команду водящего “Stop!” игроки останавливаются, а водящий пытается угадать, у кого мяч, задавая вопрос: “Have you got a ball?” Ученик, ответивший “Yes, I have”, становится водящим.

14. «Я думаю...»

Играют 2 команды. Каждая команда прячет свой предмет. Дается команда начать игру и играющие передают за спиной друг другу предметы. “Stop!” У кого остался предмет?

1 команда

- I think Sveta has a ball

2 команда

- No, I haven't. But I think Boris has a pen.

Выигрывает команда, первая отгадавшая, у кого предмет.

15. «Продавец»

Продавец с корзиной с игрушками ходит по классу и кричит “Goods for sale” Учащиеся обращаются к нему с вопросом: ‘Have you got a...?’ Если ученик называет предмет, который есть у продавца в корзине, то он становится водящим.

16.

Детям раздаются карточки разного цвета. Учитель (водящий) дает команды: “Green, sit down.” Yellow, run.” Команду выполняет тот, у кого оказывается названный цвет. Затем дети меняются местами.

17. «Какого цвета мой шарик?»

А. У каждого ученика по несколько шариков из цветной бумаги. Бросая по одному шарик, ученики задают вопрос: “What colour is my ball?” Поймав шарик, водящий отвечает: “It is green.” Если водящий ошибается, то его сменяет ученик, бросивший шарик.

Б. Дети становятся в два круга, образуя пары. У каждой пары по цветному шарик. На счет “one, two, three!” ребенок из каждой пары бросает шарик другому, задавая вопрос: “What colour is my ball?” Другой ученик, поймав шарик, отвечает: “It is blue.” Затем пары меняются.

18.

Учитель (водящий) раздает детям цветные карточки и спрашивает: “Who has got a black card?” Учащиеся с карточкой названного цвета должны ответить: “I have.” Ученики меняются карточками и игра продолжается.

19.

Приготовить цветные карандаши или краски и большой лист бумаги. Вызывая по очереди учеников, учитель просит нарисовать кружок (флажок, квадрат) определенного цвета: “ Vicka, draw a red ball, please.”

20.

На столе раскладываются предметы (игрушки). Ученик смотрит на них примерно минуту, отворачивается и отвечает на вопросы одноклассников: “What colour is a...?”

21. «Подбери рифму»

Это одно из самых любимых занятий для детей. Подбирать рифму можно на любую тему. Вот несколько вариантов по теме «Цвета»

- | | |
|---------------|-----------------|
| 1. Ted - red | crack - black |
| night - white | seen - green |
| they - grey | fellow - yellow |
| town - brown | glue - blue |

- | | |
|---------------------|---------------------|
| 2. You like me | This is a city |
| And I like you | And that is a town |
| Red and yellow | Grey and black |
| White and ...(blue) | Green and...(brown) |

16.— Я по городу люблю бегать в джинсах цвета ... (blue)

- Нам давали на обед помидоры цвета...

- А лимон, когда он спелый носит шкурку цвета ...
 - А зеленый мандарин носит шкурку цвета ...
 - Чернокожий человек по-английски будет...
 - По утрам не забывай чистить зубы цвета...
 - А медведь смешен, забавен носит шубку цвета ...
4. - Цвет знамен и побед называется как?
- Цвет, который я люблю называется как? ...
 - Этот цвет зимой бывает. Называется как? ...
 - Море, где стоит «Артек» называется как? ...
 - У елки цвет всегда один. Называется как? ...
 - Цвет полей пшеницы спелой называется как?...
 - Цвет волков и цвет мышей называется как? ...
 - А медведь по кличке «Бравый» называется как?...

22. «Следы»

К полу крепятся следы с написанными на них по порядку цифрами . Затем ребята по очереди, начиная с цифры один прыгают по следам, называя номер каждого. Можно попробовать и обратный счет. Если ученик ошибается, то он возвращается и снова ждет своей очереди.

Учитель (водящий) может называть номер следа, а остальные прыгают на названный след.

Эта игра так же поможет закрепить алфавит.

23. «Бери быстрее»

На столе разложены карточки с числами. К столу подходят по одному члену из каждой команды. Задача играющих, услышав число, взять карточку с названной цифрой быстрее соперника.

24. «Что нарисовано?»

Ребята делятся на 2 команды. Для каждой команды учитель на доске ставит мелом точки, возле которых написаны цифры. Выстроившись в ряд, ребята соединяют линией точки, называя при этом цифры, стоящие рядом. Если точки соединяются правильно, то ребята получают контур рисунка. Ученик, не сумевший правильно назвать число, выбывает из игры. Числа можно писать от 1 до 100 (зависит от знаний учащихся)

25. «Не говори»

А. Заранее обговаривается цифра, вместо которой при счете будут говорить “gar”. Например, обговаривается цифра 5: “One, two, three, four, gar, six... twenty four, gar...”. Сделавший ошибку выбывает.

Б. Участвуют 2 ученика. Один считает и вместо какой-нибудь цифры говорит слово “gar” Второй ученик должен заметить пропуск и назвать

пропущенную цифру. Если он справляется с заданием, то играет со следующим партнером.

26. «№8»

Группа делится на 2 команды, которые стоят друг против друга на определенном расстоянии. . Каждый участник команды получает номе от 1 до 10. Между командами ставится стул, на котором лежит какой-нибудь предмет. Учитель (водящий) называет номер, например, №8. Ученик из каждой команды, услышав свой номер, выбегает, стараясь первым схватить предмет со стула. Тот, кто не успел, выбывает из игры. Выигрывает команда, где осталось больше участников.

27. «Построй число»

Играет 2 команды. У каждой команды карточки с цифрами от 0 до 9. Водящий называет число, например 346. Члены команд должны быстро поднять свои карточки так, чтобы получилось названное число. Команда, построившая число первой, получает очко.

Можно дать задание выстроить пример: $23 + 47 = 70$

28. «Обведи число»

Учитель пишет на доске цифры в произвольном порядке. Класс делится на 2 команды. В каждой команде ученики выстраиваются друг за другом спиной к доске. Водящий называет число и та команда, чей игрок первым обведет названное число получает очко.

29. «Крестики-нолики»

Эту игру можно использовать для закрепления практически любой темы. Класс делится на 2 команды –команда X и команда 0. На доске рисуется поле и заполняется соответственно теме.

$2+7=$ (8/9)	$12*5=$ (87/88)	$54-9=$ (19/20)
$28+12=$ (last year)	$67-9=$ (tomorrow)	$45-5=$ (every day)
$4*2=$ (a/b)	$44+9=$ (h/i)	$90-10=$

Команда, правильно решившая пример ставит свой символ

(X или 0) на соответствующей клетке.

Можно закрепить предлоги before/after. (eight is before nine; eighty eight is after eighty seven)

Для закрепления временных форм в поля вписываются обстоятельства времени, соответственно которым ребята строят предложения.

30. «Чет-нечет»

Класс делится на 2 команды : команда «четных» (even) и «нечетных»(odd). Ребята из каждой команды по очереди называют число, оба числа

суммируются или вычитаются. Если результат получается нечетным, то очко получает соответственно команда «нечетных».

25 + 20 = 45 (twenty five plus twenty is forty five. One point for “odd” team)

31. «Сколько время?»

А. Водящий ставит на часах произвольное время и задает вопрос: “What time is it now?” Ученик, правильно ответивший на вопрос, получает очко и право установить на часах свое время. Если же ученик не смог ответить, то у него вычитается очко.

Б. У каждого ученика должны быть свои часы. Водящий говорит время, например: “It’s 9 o’clock.”, а остальные ставят стрелки своих часов на указанное время. За верно выполненное задание - очко.

В. Можно играть и командами. Тогда часы должны быть у каждой команды. Члены команды по очереди подбегают к часам и ставят указанное время. За верный ответ – очко, за ошибку очко вычитается.

В. Водящий становится спиной к классу. Ребята устанавливают на часах время и спрашивают: “What time is it?” Водящий пытается угадать время, задавая вопросы: “Is it 8 o’clock?”

32. «Корзина с фруктами»

Детям раздаются картинки с изображением фруктов (едой). Ребята садятся в круг, а водящий просит фрукты поменяться местами: “Apple, change places with orange” Пока названные фрукты меняются местами, водящий должен занять одно из освободившихся мест. Потерявший место – водит.

Водящий может попросить поменяться местами сразу все фрукты и дать команду: “Fruit basket, upset!”

33. «Я забыл»

Группа делится на 2 команды: команду покупателей и команду продавцов. Покупатель приходит в магазин, но забывает о том, что именно ему нужно было купить. Но, прежде, чем дойти до продавца «покупатель» вытягивает картинки с изображением того продукта, который ему нужно купить.

Shop assistant: What can I do for you?

Buyer: I’m sorry but I can’t remember.

Shop assistant: What do you want to cook?

Buyer: I want to make soup.

Shop assistant: Do you need potato?

Buyer: No, I don’t. / Yes, I do.

Отгадавшему продавцу покупатель отдает жетон.

Если к моменту изучения темы «Еда» уже пройдены времена Past Simple или Present Perfect, то диалоги можно строить в этом времени. (My mother has sent me to buy something but I forgot what it was. – Did she ask you to buy...?)

34. «Кто первый»

На доске вывешиваются или рисуются части тела на 2 команды. Члены каждой команды по очереди подбегают к своим картинкам и подписывают нарисованные части тела. Выигрывает команда, первая, справившаяся с заданием и не допустившая ни одной ошибки.

35. «Это мой нос»

Играющие выстраиваются в линию напротив водящего, который, показывая, например, на свой нос, может сказать: "This is my hand." Ученик, к которому обратился водящий, показывает на руку и отвечает наоборот: "This is my hand." Во время диалога остальные ученики считают до 10. Если играющий не ответит правильно до конца счета, то он выбывает из игры. Если же отвечает верно, то становится водящим.

36. «Ассоциация»

Игроки делятся на команды. Капитаны каждой команды по очереди обращаются к членам команды противника, называя какое-нибудь слово, например, face. Тот, к кому обратился капитан должен быстро назвать слова, связанные с названным: nose, mouth, eyes... Можно использовать слова любой пройденной темы. Если игрок не может подобрать слово, то он выходит из игры.

37. «зарядка»

Команды встают друг против друга. Первый член одной из команд называет три части тела: "Touch your nose, hand, knee." Игрок другой команды должен коснуться их в названном порядке. Справившись с тремя словами, игрок называет 4 (5,6...) части тела для следующего игрока соперника и так далее. Если же игрок ошибается, то выбывает из игры. Выигрывает команда с наименьшими потерями.

38.

Класс делится на команды. Учитель называет категорию (food, animals, sport) Команда, первая назвавшая слово начинающееся на эту букву и относящееся к названной категории, получает очко.

39. «Описание внешности»

Ребята выстраиваются в ряд. Учитель (водящий), не глядя, вытягивает фотографию (картинку с лицами людей) и показывает ученику, задача которого описать фото, используя максимум предложений. За каждое верное предложение он получает право сделать шаг вперед. Выигрывает ученик, первый добравшийся до водящего.

40. «Вы не видели мою овцу»

Играющие становятся в круг. Водящий ходит по кругу и приговаривает: “Where is my sheep? I have lost my sheep.” Неожиданно он обращается к одному из играющих с вопросом: “have you seen my sheep?” “What does it look like?” – спрашивает его ученик. Тогда водящий описывает одного из учеников. Как только играющий узнает свой портрет, он бежит по кругу, пытаясь снова занять свое место и не дать запятнать себя. Если его запятнали, то он становится водящим.

41. «Кто наш герой?»

Один из учеников выходит из класса, а остальные договариваются, кого из персонажей они будут описывать. Вернувшемуся ученику они по очереди (по 1-2 предложения каждый) дают описание. Отгадав героя, ученик получает право выбрать водящего.

42. «Гвалт»

Водящий выходит за дверь. В это время остальные учащиеся выбирают из известных им стихов, пословиц, скороговорок фразу для использования в игре. Избранная фраза распределяется между ребятами по слову на человека. Когда водящий возвращается, класс произносит фразу так: каждый неустанно повторяет только выпавшее на его долю слово; все ученики произносят свои слова одновременно, хором (учитель может дирижировать) Водящий должен понять, какую фразу произносит группа.

43. «Где? Там?»

Водящему закрывают глаза. Класс делится на 2 команды, и становятся по обе стороны от водящего. Затем один из учеников, например, Олег, спрашивает у водящего: “Where is Vasya?” Задача водящего угадать, где находится Вася и ответить, указав рукой в сторону команды, где находится Вася. “Vasya is there” В зависимости от того, угадал водящий угадал или нет, Вася отвечает: “Yes, I am here.” “No, I am here.”

44. «Поводырь»

Выбирается водящий (1-2), т.е «слепой» и ему завязываются глаза.

Ученики меняют местонахождение стульев, парт в классе. Задача ведомых – пройти определенный маршрут, задача остальных – дать правильно ведомым инструкции по прохождению пути.

It: Sorry, How can I get to...?

P.: First turn left, then go straight till the wall, then...

ГРАММАТИКА

45. «Жадина Боб»

Жадина Боб отбирает у учащихся их предметы: “It’s my book. This book is mine.” Дети же должны отреагировать на действия и высказывания Боба: “No, it is my book. This book is mine.”

46. «Чье это?»

Играют 2 ученика, один из которых выходит из класса. Другой же выбирает чей-нибудь предмет и прячет его за спину. Вернувшемуся партнеру задается вопрос: “I have got a... Whose ... is it?” Тот пытается угадать и спрашивает: “Is it Lena’s? Is it Vasya’s?” Угадав, кому принадлежит предмет, ученик получает право стать водящим.

47. “Я говорю...”

Водящий стоит перед классом и дает приказы: “I say, Vova, come to the door, please.” “I say, Zina, jump, please.” Учащиеся повинуются приказам только в том случае, если водящий сказал “I say” и “please”. Если ученик ошибается, то выходит из игры.

Водящий может дать сразу несколько команд: “I say, Vasya, run, please. Now, sit down, please.” В данной ситуации Вася должен только побежать, так как перед 2-ым приказом водящий не сказал “I say”.

Можно установить и такие правила: за верно выполненную команду играющий делает шаг вперед, за ошибку – шаг назад. Выигрывает ученик, быстрее всех добравшийся до водящего.

48. “Хвастун”

А. Водящий хвастается тем, что он умеет делать: “I can swim.” Ребята с недоверием его переспрашивают: “Can you? Show it to us, please.”

Б. Ребята по очереди спрашивают водящего

P.: Can you play tennis?

It: Yes, I can.

P.: Then show it to us, please.

И водящий показывает, как он играет в теннис. Если же он ошибается, то садится на место.

В. Водящий задумывает действие и говорит о нем тихо учителю. Ребята по очереди угадывают, что он умеет делать.

P.: Can you write English?

It: No, I can’t.

P.: Can you dance?

It: Yes, I can.

Г. Водящий загадывает зверя, а ребята отгадывают, задавая вопросы:

- Can you run?
- No, I can't.
- Can you sing?
- Yes, I can.
- Can you fly?
- Yes, I can.
- Are you a bird?
- Yes, I am.

Вопрос “Are you a...?” должен прозвучать только один раз.

Так же можно отработать вопросы “Do you want (to be) ...?”

49. «Гигантские шаги»

Ребята выстраиваются в ряд. Их задача – шаг за шагом пройти до водящего.

- May I take a giant step?
- Yes, you may.
- May I take three steps?
- No, you may not. You may take two baby steps.

Первый, добравшийся до цели, становится водящим. Можно украдкой передвигаться, но если нарушителя заметят, то он возвращается на старт.

50. “Прятки в картинке”

Водящий мысленно прячется за одним из предметов, изображенных на картинке. Затем он шепотом говорит учителю, где спрятался, а ребята пытаются его найти. Пока водящий “прячется” можно читать притчу

Bushel of wheat, bushel of glover;

All not hid, can't hide over.

All eyes open! Here I come.

51. “Угадай, где”

Ребята прячут предмет, а водящий пытается его найти с помощью вопросов: “Is it in the bag? Is it under the chair?”

52. «Фома»

Эта игра поможет закрепить навыки в составлении вопросительных и отрицательных предложений в любом грамматическом времени.

Учитель, бросая мяч одному из играющих, говорит ему предложение: “I like to read books.” (I'll go to the cinema tomorrow) Ученик, поймавший мяч, становится Фомой Неверующим и тут же отвечает: “You don't like to read books.” (You won't go to the cinema tomorrow) Затем он бросает мяч другому ученику, который становится Фомой Сомневающимся : “Do you (really) like to read books?” (Will you (really) go to the cinema tomorrow?)

53. «Что я делаю?»

На доске пишутся предложения в определенном времени, например, в Present Simple Tense: I go to school every day.

I like milk.

I often go to the theatre.

I read books every evening.

Водящий выбирает одно из предложений, а класс угадывает, что он выбрал

- Do you read books every evening?
- No, I don't.
- Do you....

Отгадавший становится водящим и получает очко.

Можно потренироваться и в 3л. ед.ч., тогда водящих будет 2.

Ребята так же могут угадывать, чего не делает водящий:

- You don't go to school every day.
- No, I do.
- You don't ...

54. «Я тоже»

Водящий (учитель) каждому ученику по очереди говорит по предложению, с которым ученик, если это возможно, соглашается. Например,

It: I usually get up at 8 o'clock.

P1.: So do I.

It: I like to swim in the river.

P2.: So do I

It: Cats don't like to swim.

P3.: But I do.

Если ученик, не подумав, отвечает "So do I", то он выбывает из игры.

Можно играть, тренируя модели: So am I, So did I, So shall I, I don't...either.

55. «Комментатор»

Класс делится на команды. Каждый член команды вытягивает из коробки бумажку, где написано действие, которое он будет изображать. Затем ребята одной команды изображают свои действия, а другая команда их комментирует: "Vasya is playing the guitar. Sasha is skating..."

За каждый правильный ответ – очко.

56. «Я беру...»

Всему классу показываются предметы, ребята их хором называют. Затем выбирается водящий, которому завязывают глаза. Так с завязанными глазами он собирает предметы, произнося: "I am taking a ..."

57. «Может быть»

Учитель шепотом дает поручения водящему (clean the teeth) Водящий выходит, а ребята угадывают, отвечая на вопрос учителя: “What is he doing now?”

- May be he is reading a book.
- May be he is singing.
- May be he is jumping.

Вернувшись, водящий показывает действие, а ребята проверяют правильность своих предположений. Угадавший становится водящим. Чтобы игра не затягивалась, список глаголов можно написать на доске.

58. “Что он делает?”

А. Вызываются 2 ученика. Один из них становится спиной к классу, а другой показывает какое-нибудь действие. Стоящий спиной ученик должен отгадать, что он делает, задавая вопросы классу: “ Is he dancing?”

Если он не отгадывает после 5-6 попыток, то действие показывают ему.

Сказав, что делает его партнер, неудачник садится на место.

Б. Водящий рисует какой-нибудь предмет, а ребята отгадывают: “Are you drawing a ..?”

59. “Что и когда”

Водящий показывает какое-либо действие, например, чистит зубы

Teacher: What is he doing?

P.: He is cleaning his teeth.

Teacher: What time of the day is it?

P.: It’s morning because people always clean their teeth in the morning.
(to play snowballs, to drink tea (coffee), to dress, to take cloths off...)

60. «Чей ход?»

Готовятся карты (неправильные глаголы и их формы). Если играющих много, то их можно разделить на группы. Игрокам поровну раздаются карты. Игру начинает тот, у кого карта с инфинитивом глагола первого по алфавиту. Игрок кладет эту карту на стол и называет все его три формы. Если формы названы верно, то остальные ребята отдают свои карты с формами названного глагола. Затем этот же игрок делает следующий ход. Если же у него нет карты с инфинитивом, то игру продолжает следующий по часовой стрелке участник. В случае, если играющий называет формы неверно, то карту забирает ученик, имеющий одну из форм этого глагола и правильно назвавший все три.

61. “Это был ты?”

Ребята выстраиваются в ряд. Водящий выходит из класса, а учитель просит кого-нибудь из ребят что-то сделать (сунуть руку в карман, скрестить ноги, взять ручку и т.п.) Вернувшийся водящий должен заметить, что могли сделать ребята, сперва определив, кто это мог быть:

- Did you do it, Sasha?
- No, I didn't
- Did you do it, Sveta?
- Yes, I do.

Если ученик не догадывается сразу, то он может продолжать спрашивать. Сравнив 2-3 учеников, он может заметить изменения и показать их или назвать: "You took a pen."

Игра усложнится, если несколько учеников выполняют разные действия.

62.

Учитель (водящий) дает сразу несколько команд одному из учеников, который последовательно их выполняет, а затем рассказывает о том, что он сделал.

Teacher: Lena, go to the blackboard, clean it, water the flowers, open the window and take your sit.

Лена выполняет все действия и рассказывает: "I went to the blackboard, cleaned it, watered the flowers, opened the window and took my sit."

63. «Снежный ком»

Учитель задает тему. Например, "Yesterday I went to the market and bought eggs." Каждый последующий ученик должен назвать все предыдущие слова в том порядке, в каком они назывались и добавить новое. Если кто-то забывает слово или же путает порядок, его объявляют "sheep head" и он выбывает из игры. Побеждает тот, кто не сделал ни одной ошибки.

Эта игра поможет в закреплении любого грамматического времени и в повторе лексического материала.

64. «Кто исчез?»

Ребята выходят к доске. Каждый стоит там, где ему хочется (можно выстроиться в ряд). Водящий поворачивается спиной к ребятам, а учитель показывает, кому из учеников (1-3) выйти из класса. Водящий в течении 5-6 секунд (чем меньше времени, тем труднее) должен определить, кто вышел из класса:

P.: Now look at us and say
Who has gone away.

It: Vova has gone away.

65. «Что изменилось?»

А. На столе раскладывается множество предметов. Ученик в течении нескольких секунд смотрит на них, запоминает их расположение и отворачивается. Учитель тем временем что-нибудь меняет (убирает, добавляет, меняет местами)

T.: What has changed on the table?

It: You have put your bag on the table/

Б. Для тренировки Зл. ед.ч. можно использовать следующий вариант.
Водящий выходит из класса, а ребята изменяют что-нибудь в своей внешности. Вернувшись, водящий должен обнаружить кто и что сделал.

66. «Откликнись»

Учитель произносит фразу, на которую ученики должны откликнуться.
Например: Т.: The blackboard is dirty.

Р.: I shall clean it.

Т.: I want ice-cream.

Р.: He will buy it.

67. «There is/was... There are/ were...»

А. В сумку кладется множество различных предметов, названия которых известны детям. На вопрос учителя: “What is there in my bag?” учащиеся отвечают: “There is a... in your bag.” Если предмет угадан, то учитель достает его из сумки и кладет на стол, а ученик получает очко. Если же предметов несколько, то нужно уточнить их количество.

Т.: Yes, there are some apples in my bag. How many apples are there in my bag?

Р.: There are 2 apples in your bag.

Б. Т.: Yesterday I was at the party. There were a lot of tasty things there. Guess what there was.

Р.: There was/were ... on the table.

В. Ученик смотрит на предметы на столе, отворачивается и по памяти называет предметы, которые он запомнил: “There is/was a... on the table. There are/were ... on the table.”

68. «Верно - неверно»

Ребята ставят 2 стула. Первый стул – это “True” и на нем крепится карточка со знаком +, а второй – “False” с карточкой со знаком -. Можно поставить разные стулья.

Учитель (водящий) выбирает из стопки картинку, показывает ее ребятам и описывает одним предложением: “The elephant is big.” Если высказывание соответствует картинке, то дети бегут за стул с пометкой +. Ученики, сделавшие ошибку, выбывают из игры.

69.

А. Заранее готовятся 2 набора карточек. На карточках одного набора написаны существительные, на карточках другого – прилагательные. Карточки раздаются по командам. 1-ая команда читает прилагательное, а вторая команда сразу же должна назвать подходящее существительное. За верный и быстрый ответ – очко.

Так же можно играть с антонимами и синонимами. Вариант игры с антонимами может быть и такой. Кто-нибудь из учеников начинает игру с предложения типа “Our garden is large “ и бросает мяч другому. Тот, поймав мяч, должен быстро построить предложение с прилагательным противоположным по значению: “His house is small”

Б. Каждому игроку раздается одинаковое количество карточек . В набор входят карточки с указателями времени и карточки с описанием действий. 1-ый игрок зачитывает 1-ую половинку предложения с указателем времени и кладет ее на стол, другие же игроки должны найти подходящую 2-ую половинку предложения. Тот, кто первый это сделает забирает обе карточки себе. Выигрывает тот, кто наберет больше карточек.

He didn't go to school.

We'll go to the theatre

Tomorrow

Last week

70. «Пантомима»

Ученики пишут «инструкцию» с использованием наречий. Например, “drive a car carefully” Передают лист кому-либо из учеников и тот, получив инструкцию, читает и выполняет ее. Класс отгадывает , что и как делает ученик. Тот, кто первым угадал изображаемое, передает свою инструкцию другому.

71. “Задай вопрос”

Учитель зачитывает предложение, а учащиеся определяют вопросительные слова и задают вопросы.

T.: Wolves like meat.

P.: **Who?** Who likes meat?

What? What do wolves like?

72. «Чья карта?»

Играют парами. Учитель готовит карточки с заданиями (переделай предложения в вопросит. и отриц. формы, переведи предложения и т.п.)Карточки раздаются каждому (по 6-12 карт) Учащиеся внимательно изучают написанные на них предложения, затем перемешивают их и по очереди берут карту, произнося предложение (в зависимости от задания) Если партнер ответил правильно, то он забирает кату себе, если же ошибся, то карта откладывается в сторону. Отложенные карты разыгрываются снова. Выигрывает тот, у кого больше карт.

73. “Эстафета”

Класс делится на команды. Каждой команде раздается по экземпляру упражнений (вставьте пропущенный артикль, местоимение, форму глагола, напишите во мн.числе, переведите, выпишите и т.д.) Играющие выполняют упражнения, передавая друг другу. Побеждает команда правильно и быстрее всех выполнившая задания. За подсказку игрок выбывает из игры.

74. “Знатоки”

Готовятся карточки с заданиями, которые упаковываются в конверты и раскладываются вокруг волчка. Определяется, какая команда играет первой. Каждый ученик по очереди крутит волчок и берет тот конверт с заданием, на который указывает волчок. Если ученик выполняет задание верно, то команда получает очко. Если ошибается, то команда теряет очко.

А Л Ф А В И Т.

75. “Какой буквы нет?”

На доске выставляется разрезная азбука без 1-5 букв. На вопрос: “What letter is missing?” дети должны обнаружить недостающие буквы и указать их место в алфавите.

76. “Буква заблудилась”

В алфавите 1-5 букв стоят не на своем месте. Ребята должны вернуть их на свои места.

77.

На доске столбиком записаны строчные (заглавные) буквы a, g, h, c, x... Ученики, подбегая к доске, по заданию учителя должны написать рядом:
А) заглавную (строчную) букву;
Б) букву (заглавную или строчную), стоящую в алфавите перед (после) написанной.

78. “Кто скажет Z»

Играющие садятся в круг. Учитель (водящий) начинает игру, называя любую букву алфавита и бросает мяч кому-нибудь из играющих. Поймавший мяч говорит следующие буквы алфавита, сколько успеет, пока не бросит мяч следующему игроку. Побеждает ученик, произнесший последнюю букву алфавита.

Таким же образом можно закреплять счет, где побеждает игрок, назвавший цифру 10, 15, 20 и т.д.

79. “Отгадай слово”

Учитель (водящий), загадав слово, просит ребят помочь ему его собрать, называя по очереди буквы: “Bring me letter d, please. Bring me letter o, please.”

Ребята приносят найденные буквы и составляют слово на доске. Если кто-то из игроков догадался, что это за слово, то он произносит его, находит недостающие буквы и дополняет слово. За верный ответ ученик получает очко.

ЧТЕНИЕ, ОРФОГРАФИЯ, АУДИРОВАНИЕ

80. “Разыскивается”

Дети получают несколько портретов (из газет, журналов) с написанными внизу именами. Полиция просит помочь найти преступника:

- а) по имени
- б) по фамилии
- в) по имени и фамилии

81. “Охотники”

На доске вывешиваются карточки со словами (можно взять слова из нового лексического материала), графического изображения которых дети еще не знают. Играющие делятся на команды. Учитель, называет слово, а «охотники» ищут его графическое изображение. Нашедший первым слово подбегает к доске, забирает свою «добычу» и кладет в сумку своей команды. Побеждает та команда, у которой окажется больше «добычи».

Подсчитывая очки, команды должны суметь прочесть свои карточки. Если слово прочтено верно, очко засчитывается.

82. “Аукцион”

Играют 2 команды. Одна команда “покупает” например слова с сочетанием **ch**, а другая – с сочетанием **sh**. Затем учитель в быстром темпе показывает детям карточки со словами, где встречаются эти сочетания (bush, ship, shop...), а команды должны успеть “купить” их, выкрикивая “I buy”. Если встречается слово, где есть оба сочетания (или буква дает оба звука), то «купить» его могут обе команды. Выигрывает команда, набравшая больше слов. Подсчитывая карточки, ребята «рассчитываются» за купленное, т.е. читают слова. Если в чтении допускается ошибка, карточка изымается. Играть можно со словами на любое правило чтения.

83. “Капитан”

Выбирается капитан, который читает цепочку слов (упражнения в учебнике или на доске). Каждое слово – риф, который нужно обогнуть, правильно прочитав его. Капитан ведет корабль, а ребята следуют за ним, т.е. хором повторяют слова, которые читает капитан. Ошибившись, капитан теряет правление и падает за борт. Команда бросает ему спасательный круг (правильно читает слово) и капитаном становится другой.

84. “Снежки”

Учитель бросает первый «снежок» – называет слово на определенное правило чтения. Ребята, подхватив этот снежок, начинают «бросаться» своими, т.е. называют свои слова, читающиеся по этому правилу.

Line - fine, nine, nice, like, rice...

Stamp- lamp, hat, rat, black, fat...

85. “Корзина”

Играют 2 команды. Каждая команда занимает место у доски рядом с корзиной и знакомится со списком слов (слова у команд разные). Задача учащихся состоит в том, чтобы найти в списке слово, произнесенное учителем (можно с определенным буквосочетанием) и положить его в корзину. После этого команды рассказывают, что лежит в их корзинках: “There is a In our basket.”

86. «Составь сказку»

Заготовить текст сказки или рассказа и на отдельных карточках выписать из него существительные, глаголы, прилагательные, предлоги и наречия. Карточки перемешиваются. Ученики делятся на группы: 1-я группа отбирает существительные, 2-я – глаголы, 3-я – прилагательные, 4-я - предлоги и наречия. После объединяются и составляют рассказ.

87. «Волки и ягнята»

Класс делится на 2 команды, которые садятся кружком на некотором расстоянии друг от друга. Каждую команду посещают «волки» из другой команды. Каждый «волк» получает карточку со списком слов, которые «ягнята» должны правильно произнести по буквам. Того «ягненка», который не может правильно произнести прочитанное слово, «волк» забирает в плен.

88.

А. Несколько слов (5-10) быстро показываются классу. Ученик, который смог вспомнить и записать больше всего из показанных слов, получает очко.

Б. Несколько учеников выбирают картинки, вешают на доску и подписывают их. Затем учитель стирает слова, а ученики должны записать слова в тетрадь по памяти, опираясь, если нужно на рисунки.

89.

Класс делится на 2 команды. Для каждой команды на доске выписываются слова, в которых вместо какого-либо сочетания букв стоит транскрипционный знак. Например: [ʃ]ine, [tʃ]alk, fi[ʃ]. Участники каждой команды должны по очереди восстановить орфографию.

90.

Играют 2 команды. Дети получают карточки с заданием: Вспомните, как называется все, что вы видите на картинках и запишите только те слова, в которых есть буквосочетания ee, ea, ch и т.п.

91. «Слова в воздухе»

Учитель (водящий) пишет слова, но не на доске, а в воздухе. Ученики читают их и записывают в свои тетради. Выигрывает тот, кто не допустил ни одной ошибки.

92. “Живой алфавит”

Играют 2 команды. Каждой команде раздается набор карточек с буквами алфавита. Когда учитель произносит слово, ученики с соответствующими буквами бегут к доске и составляют названное слово. Количество очков за быстрое и верное составление слова соответствует количеству букв в слове.

93. “Допиши слово”

На доске (можно на большом листе бумаги) записываются слова (на определенную тему), в которых пропущено или начало или конец. Количество пропущенных букв обозначается точками (клеточками): ele....., ..tato и т.д. Игроки каждой команды, выбегая по очереди к доске, восстанавливают слова. Выигрывает команда первая и без ошибок справившаяся с заданием. Если ошибки допущены в обеих командах, тогда очки засчитываются за каждое верно написанное слово.

94. “Шифровка”

Учитель диктует слова по буквам (это могут быть как отдельные слова, так и связный текст или пословицы). Записав под диктовку буквы, ученики должны быстро расставить границы между словами. Выигрывает ученик, быстрее всех справившийся с заданием.

95.

Текст написан на доске. Дети молча читают его фразу за фразой. Дав ребятам время для чтения первой фразы, учитель стирает ее, а дети записывают в тетрадь. Так же идет работа и над остальными фразами. Выигрывает тот, кто правильно и без ошибок записал весь текст.

96. «Супер секретарь»

А. Учитель 8-10 раз медленно читает небольшой связный текст. Прочитав последнее предложение текста, сразу же начинает первое и т.д. Читать не прерываясь, не делая пауз. Главное – не диктовать. Ученики за это время

должны записать эти предложения в тетрадь. Победитель – ученик быстрее всех записавший текст.

Б. Класс делится на команды. По одному игроку от каждой команды выходят к доске и записывают предложение, которое им диктует учитель только один раз. За правильно написанное предложение – очко, за предложение с ошибками – ни одного.

97. “Полубуковки”

Текст заранее написан на доске. Верхняя половина его букв стерта. Ученики списывают текст, восстанавливая недостающие элементы букв.

98. “Расческа”

На доске пишется какое-нибудь длинное слово. Играющие делятся на команды. У каждой команды свой лист бумаги, на котором написано основное слово. Передавая друг другу лист, каждый член команды должен написать одно слово по вертикали. За каждое правильно написанное слово – очко. Дополнительное очко – за скорость.

C h i l d r e n
a o s a o i g o
t m e m g c g s
e p e e

99. “Вверх или вниз”

1. Учащиеся становятся в круг. Учитель произносит несколько утвердительных и вопросительных фраз, сопровождая их соответствующим движением руки вверх или вниз.
2. Учитель произносит вопросительные или утвердительные фразы, а учащиеся по очереди иллюстрируют их движением руки.
3. Учитель раздает ребятам карточки с фразами. Затем он показывает движением руки, с какой интонацией должна быть произнесена та или иная фраза.

100. «Фонограмма»

Ученики вслух читают текст (поют песню) под магнитофонную запись. В середине текста учитель убавляет, а затем совсем отключает звук. Ученики продолжают читать в заданном темпе. Затем учитель снова включает звук. Выигрывает тот, кто попал под фонограмму.

Ф О Н Е Т И К А

У детей высоко развито восприятие и острота слуха. Они быстро схватывают тонкости произношения. Но для развития навыков необходимы многократные повторения, что для младших школьников довольно утомительно. Поэтому при обучении можно применять сказки или рифмовки.

Mr. J

Жил на свете язычок	Язычок, когда гулял,
В доме без окошка.	Очень быстро замерзал.
На англ. языке говорил немножко.	Кончик свой зубами прижимал
Делал по утрам зарядку- [t],[d][n][ŋ]	И дрожал [ð]-[ð]
Убирал свою кроватку,	Побежав немножко,
Чистил зубы [θ]-[ð], убирал,	Он согревался, и тогда
Двери настежь открывал [p]-[w]	Бесшумный звук раздавался [θ]
Выходил он погулять	
Свежим воздухом дышать [h].	

Надоело язычку в темном доме жить
И решил на потолке он окошечко пробить
Поднял кончик язычок
Стал стучать о потолок. [t]-[d]
А однажды наш дружок
Погулять пошел в лесок.
По дорожке он шагал [t]-[t]-[t]
Песню бодро напевал [lɑ:]-[lɑ:]-[lɑ:], [nɑ:]-[nɑ:]-[nɑ:]
Вдруг навстречу вышел волк [u:], [ə:]
Сразу язычок замолк.
Но не думайте ребятки,
Что душа удрала в пятки.
Язычок ведь наш храбрец,
Славный парень – удалец.
Он немного отступил,
Брови хмуро насупил,
Завернулся, дыбом встал,
Очень страшно зарычал [r]-[r]
Испугался волк, удрал.
[ɔ]!- сказал наш Mr. J.
Улыбнулся [i:], потянулся [ɔ:]
Поднял кончик к потолку
И запел песенку свою. [lɑ:] – [nɑ:], [di:ŋ]- [dɔŋ]-[dɔŋ]

Mr. English.

Не далеко и не близко, не высоко и не низко, в теплом домике жил-был Mr. English. Mr. English был очень подвижный и ни минуты не мог усидеть на месте. То он прыгал, стараясь кончиком достать до потолка [d]-[t], [n]-[l], то высовывался из окошка [θ]-[ð].

Однажды Mr. English выглянул так из окна и увидел что-то страшное. Испугался он, забежал в свой домик, прижался к самой дальней стенке и закричал [ɑ:]-[ɑ:]! Но потом подумал: «Чего же ты боишься, трус? Ведь ты у себя дома, а это чудовище не должно сюда войти. Вставай и прогони его!» Mr. English приподнялся, все еще прижимаясь к задней стенке и, чтобы подбодрить себя, издал звук [ŋ] Затем свернулся, зарычал [r]-[r], зашипел [ʃ]-[ʃ] и прогнал чудовище.

Проснулся как-то раз Mr. English, улыбнулся [i:], сделал зарядку [t]-[d], [l]-[n] и решил пойти погулять. Выглянул он в окошко, а на улице жара. Хоть бы ветерок подул. А тут еще какая-то муха пристала [z]-[z]. Mr. English попытался ее отогнать [b]-[p]. Муха улетела, но тут же прилетел жук и стал жужжать [ʒ]-[ʒ],[dʒ]-[dʒ]. Тогда Mr. English рассердился, свернул губы трубочкой, но тут же улыбнулся [w], так как жучок от него улетел.

День был жарким и Mr. English отправился к речке. Взял он свою удочку и пошел, весело напевая [lɑ:]-[lɑ:]-[lɑ:], [nɑ:]-[nɑ:]-[nɑ:], [trɑm]-trɑm]-[trɑm]. Вот добрался Mr. English до речки, закинул удочку, сел и ждет. Возле речки хорошо – прохладно. Mr. English сидел так тихо, что было слышно его дыхание [h]-[h]. Много ли, мало ли он так просидел, но вскоре незаметно для себя уснул. Сквозь сон Mr. English слышал как где-то промычала корова [mɪ:], загоготали гуси [gɑ:]-[gɑ:], закудахтали куры [kɔ]-[kɔ] и совсем рядом фыркал ёжик [f]-[v]. “[e]-[e]” – удивился Mr. English. «Неужели я так долго спал? Уже темнеет. [ei]!” – крикнул он кому-то. “[ei] [ei]-[ei]”- отозвалось эхо. “[ɔ:]!”- опять крикнул Mr. English. “[ɔ:]-[ɔ:]-[ɔ:]”- снова отозвалось эхо. “[ai]”- воскликнул Mr. English, вскочив на ноги. “[ai]-[ai]-[ai]”- опять повторило эхо.

Вдруг подул сильный ветер [wu:]-[wu:], зашумели деревья [ʃ]-[ʃ], [tʃ] и полил сильный дождь [drɑm]-[trɑm]. “[ɔɪ]!” – воскликнул Mr. English и побежал домой. Он так промок и замерз, что, прибежав в свой теплый и уютный домик, Никак не мог согреться и еще долго дрожал [θ]-[ð]

[æ]с

My cat is black
My cat is fat
My cat like rats
That are very fat

My name is Ann
Her name is Nan
His name is Dan
Say it again.

[ɪ:]

I see a pen
I see a hen
I see a fox
It is in the box.

The frog is green, green, green
So is the tree, tree, tree.
And what is blue? One, two, three
The sky is blue, so is the sea.

[ɪ]

Silly Billy, Silly Billy
Why is Billy silly?
Silly Billy hid a shilling
Isn't Billy silly?

“Tick”, says the clock
“Tick, tick, tick!”
What you have to do
Do quick.

[ɔ:]

I can see the door
The window and the floor.
Now I'll close the door
And then I'll clean the floor.

They call me Little Sleepy Head
I yawn at work, I yawn at play
I yawn and yawn and yawn all day
Then take my sleepy yawns to bed
That's why they call me Sleepy Head.

[aɪ]

What is white?
Snow is white
It is white
Even at night.

Good night, good night
My little child.
Get up gay and bright
In the morning light.

[aʊ]

-Little mouse, little mouse,
Where is your house?
- I have no house,
I am a poor mouse.

This is a mouse
She lives in the house
This is a cat. It is very fat.
Because it lives in the house
And like to eat a mouse.

[eɪ]

Rain, rain, go away
Come again another day
Little children want to play
In the happy month of May

In the happy month of May
Little children like to play
They all sing and dance and say:
Winter days are far away.

[ə:]

There lived a little girl
And she had a little curl
There lived a strange bird
And her songs no one heard.

[ɛə]

I have a hare
I have a bear
My toys are here
My toys are there.

[h]

-How do you do, Hatty?
-How do you do?
-I hope you are well, Hatty
-I hope you are too.

Little brown rabbit went
Hippity hop, hippity hop, hippity hop.
Into the garden without a stop
Hippity hop, hippity hop, hippity hop
He ate for his supper a fresh carrot top
Hippity hop, hippity hop, hippity hop
Then went home the rabbit without a stop
Hippity hop, hippity hop, hippity hop

[t] – [p]

I have a little motor boat
It turns around the bay
And when I start my motor boat
It always seems to say:
Putt-putt, putt-putt,

But when the boat is under way
And running fast, it seems to say:
Putt-putt, putt – putt
Putt-putt, putt-putt

[ɟ]

[v]

I have a jolly jumping Jack
See how well he jumps.
Up and down, from right to left
He jumps and jumps and jumps.

The plane is travelling up in the sky
V-v-v-v-v-v-v
Moving so fast and ever so high,
V-v-v-v-v-v-v
Over the land and over the sea
V-v-v-v-v-v-v
But he always come back in time for tea
V-v-v-v-v-v-v

[θ]

An old grey goose am I
Th! –Th! – Th!
I stretch my neck and cry
At puppies passing by.
I like to make them cry.
Th! –Th! – Th!
When puppies jump and run
Th! –Th! – Th!
I think it's lots of fun!
Th! –Th! – Th!
I think they'd like to be
An old grey goose like me
Th! –Th! – Th!

[ð]

Little monkey in the tree
This is what he says to me:
“They, they, they”
“Thee, thee, thee”
Monkey jumps from limb to limb
While I chatter back to him:
“They, they, they”
“Thee, thee, thee”

[ŋ]

Big bells ring a long full song
Ding-dong, ding-dong
Small bells ring a clear, sweet song
Ding – ding – ding – ding - ding

Wee bells ring a tinkling song
Ting-a-ling, a-ling, a-ling, a-ling
Here the ringing, here the song
Ting-a-ling, ding-ding, ding-dong

[w]

Oh, where is my whistle?
Asked Willy one day
“My dear little whistle,
My little white whistle
My dear little,
White little whistle, I say!”

When the weather is wet
We mustn't fret.
When the weather is warm
We mustn't storm.
But be thankful together
Whatever the weather.

[æ] 11. Fat Pat had a fat cat
Pat's fat cat sat at Pat's hat.

2. Sam packed the hand bag and ran to catch the tram.
3. He that hatches matches hatches catches.
4. If you, Sandy, have two candies,
Give one candy to Andy, Sandy.
If you, Andy, have two candies,
Give one candy to Sandy, Andy.

- [e] 1. Fred fed Ted bread, and Ted fed Fred bread.
2. Can you retell ten texts in twelve seconds?
3. Lesser leather never weathered wetter weather better.

[ɪ] 1. Tilly is niminy-piminy.

[ɪ:] 2. Billy will fill the bill

3. It is bringing grist to his mill.
4. Which witch wishes which wicked wish?
5. I scream, you scream, we all scream for ice-cream.
6. I'll treat Jean to peach ice-cream.
7. She speaks Greece and Chinese with equal ease.
8. A sailor went to sea to see what he could see
But all he could see was sea, sea, sea.

[u] 1. A cook has a good look in a cookery book.

2. Could you cook a gooseberry pudding without putting sugar in?

[u:] No, I couldn't cook a gooseberry pudding without putting sugar in.

3. How much wood would a wood-chuck chuck
If a wood-chuck could chuck wood?
He would chuck, he would, as much as he could,
And chuck as much wood as a wood-chuck would
If a wood-chuck could chuck wood.

- [ɔ]
1. What a swat.
- [ɔ:]
2. Poll's gone to the wrong shop.
 3. I thought Maud ought to talk.
 4. George always talks horse.
4. Morgan always puts the cart before the horse.
 5. A proper cup of coffee from a proper copper coffee pot.
 6. I thought a thought but the thought I thought was not the thought I thought I thought.

- [ɑ:]
1. Are these pass marks?
- [ʌ]
2. Father's rather hard on Charles.
 3. Cars can't be passed here after dark.
 7. Barbara's art and part of the party.
 8. Mummies munch much mush.
 9. Double bubble gum bubbles double bubbles.

- [aɪ]
1. Get up gay and bright in the morning light.
 2. At night this side of the house seems quite light.
 3. Mike and Ike sat side by side quite as mice.
 4. Stop piping the eye like a crocodile.
 5. Nine nice night nurses nursing nicely.
 6. You've not need to light a night-light on a light night like tonight.

- [eɪ]
1. Haste makes waste.
 2. Abe will again take the cake.
 3. The mail train is delayed again.
 4. They say it takes eighty-eight days.
 5. A pleasant place to place a plaice is a place where a plaice is pleased to place.

- [ɪə]
1. All's queer here.
 2. Can you hear clearly from here?
 3. My dear Vere is somewhere near here.

- [ɛə]
1. It's their fair share.
 2. I dare swear there's Mary down there.
 3. There's where they're wrong.

4. What is this life, if full of care, we have no time to stay and stare.
5. I cannot bear to see a bear
Bear down upon a hare.
When bare of hair he strips the hare,
Right there I cry, “Forbear!”

- [ɔɪ]
1. Joy is so hoity-toity.
 2. What’s the boiling point of oil?
 3. There’s no joy without alloy.
 4. What noise annoys a noisy oyster?
A noisy noise annoys a noisy oyster.

- [aʊ]
1. Count Brown out.
 2. It’s bound to be found out.
 3. Without doubt Cower is somewhere around.

- [əʊ]
1. It’s a cold coal to blow at.
 2. I don’t suppose you know Rose.
 3. I won’t crow over a foe.

- [h]
1. The hammerman hammers the hammer.
 2. The horn of the hunter was heard on the hill.
 3. Half heart is no heart.
 4. He who has begun has half done.
 5. Sam has a black hat in his hand.
 6. He has hunted the whole house for his hat.

- [l]
1. It’s Lola herself as large as life.
 2. He that lives with cripples learns to limp.
 3. In this life he laughs longest who laughs last.
 4. Little lady Lilly lost her lovely locket
Lucky little Lucy found the lovely locket
Lovely little locket lay in Lucy’s pocket
Lazy little Lilly lost the lovely locket.

- [t]
1. Try to put it right.
 2. Put two and two together.
 3. Don’t take it to heart.
 4. Better the foot slip than tongue trip.
 5. Twelve twins twirled twelve twigs.
 6. How long does it take Tiny Trevor to tie ten tired tigers to ten tall trees?

- [p] 1. It's the pick of the paper back.
2. Peter Piper picked a peck of pickled pepper ,
A peck of pickled pepper Peter Piper picked;
If Peter Piper picked a peck of pickled pepper,
Where's the peck of pickled pepper Peter Piper picked?
- [k] 1. Frank kicks against the pricks.
2. Come back as quick as you can.
3. Kirk is the cock of the school.
4. Kris Kringle carefully crunched on candy canes.
- [dʒ] 1. Meet John Jones junior.
2. Justice is justice.
3. John arranged your journey to Japan.
4. Just imagine Jim learning the German language.
- [ʒ] 1. Eat at pleasure, drink with measure.
2. Conversation is a pleasure, but it wants leisure.
- [ŋ] 1. Anything is better than going on doing nothing.
2. A creaking door hangs long on its hinges.
3. Sayng and doing are two things.
4. Spring is looking at the thing from wrong angle.
- [w] 1. Time works wonders.
2. We'll walk whatever the weather.
3. Willful waste makes woeful want.
4. No sweet without some sweat.
5. William always wears a very warm woolen vest in winter,
Victor however will never wear woolen underwear even in the wild west.
6. Which witch wishes which wicked wish?
7. We wonder whether the wether will weather the weather
Or whether the weather the wether will kill.
8. While we were walking, we were watching windows washers
wash Washington's windows with warm wasing water.
- [r] 1. Robert Rowley rolled a round roll round
2. Don't trouble trouble until trouble troubles you.
3. Who won't be ruled by the rudder must be ruled by the rock.
- [s] 1. It's nice of you to say so, sir.
[ʃ] 2. So swim as swiftly as you can, son.

3. Swan swam over the sea
Swim, swam, swim.
Swan swam back again
Well swum, swan.
4. Wishes don't wash dishes.
5. Friendship in trouble – friendship sure.
6. Sister Susie sits and sews sailor's shirt.
7. Six selfish shellfish.
8. She sells sea-shells on the sea-shore;
The shells that she sells are the sea-shells.
9. Six sharp sharks have come to swipe your limb.
10. Six sportsmen shooting snips;
Seven Severn salmon swallow shrimps.

[θ]

1. Think things over.

2. When three Thursdays come together.

[ð]

3. A thousand thanks to you both.

4. You've thrust the things into my throat.

5. I think it's a bit thick.

6. I can think of six thin things.

7. The teacher thought and thought and thought
And no one knew the thought he thought.

8. That's neither here nor there.

9. There's nothing like leather.

10. They can't tell one brother from other.

11. The less men think the more they talk.

12. These are three brothers,
These are their father and mother,
This is their other brother.

13. This fish has a thin fin, This fish is a fish
That fish has a thick fin, That has a thinner fin than that fish.

13. The third Thursday of this month is the 16th.

14. A thatcher of Thatchwood went to thachet a-thaching;
Did a thatcher of Thatchwood go to thachet a-thaching?

Counting out rhymes.

1. Eenie, meenie, minie, mo,
Catch the rabbit by the toe
If he hollers let him go,
Einie, meenie, minie, mo.
2. Going down trailer's line.
Please, will you tell me the right time?
- eight (5, 9...)
- 1,2,3,4,5,6,7,8
And you out go with a very big push.
3. Intery, mintery, cuttery corn,
Apple seed, briar thorn,
Wire briar, limber lock,
Three geese in a lock.
One flew east, one flew west,
One flew over the cookoo's nest,
Out, out!

Introduction

1. We have ... minutes left.
2. We have time to play a game.
3. Let's play a game of...
4. Today we'll learn a new game. It's called...
5. Now we'll play a guessing (spelling, counting, question-and -answer) game.
6. Do you know how to play this game?

Arrangement

1. Divide / split into 2 teams. (Form 2 teams.)
2. Divide / split into pairs.
3. We've got 2 teams, each under a captain.
4. You'll be a captain.
5. Let's choose a leader. ("It")
6. Let's count out to choose "It".
7. The 2 teams get in a line facing each other.
8. The teams stand at opposite ends of the room.
9. The players stand in a straight line.
10. The player that crosses the finishing line first, wins.
11. You go out while we decide on a thing to hide.
12. Hold your hand behind your back and pass the object from one to another.
13. We'll think of an object (a person, an action...)
14. The player runs round the circle and "It" tries to tag him.
15. When the last word of the rhyme is said the player who is pointed at becomes "It".
16. You have the right to make only ... guesses.
17. The captive becomes "It".
18. A pupil chooses a hiding place and imagines that he is hidden there.
19. You are to find an adjective to match the noun.
20. Guess what this is. (am I drawing)
21. Ask the other children "Is this a...?"

Scoring, winning and losing.

1. You can keep the score.
2. That's one point for you (your team).
3. No point for you (your team).
4. You'll get one point for every correct answer.
5. If the answer is wrong, you score no point.
6. If you make a mistake you are out of the game.
7. The player with the highest score is the winner.
8. The player who remains last is the winner / loser.

<http://dilyara-k.mylivepage.ru>

**М.Ф. Стронин Обучающие игры на уроках англ. языка.
Иностранные языки в школе №№ 3-1988, 4-1989, 1-1991, 3-2000,1,2-2004
Коммуникативная методика №№ 4 –2003, 1,3,4,6-2004, специальный
выпуск**