

РАЗНООБРАЗИЕ ИГР

ШВЕДОВА А.Ю.



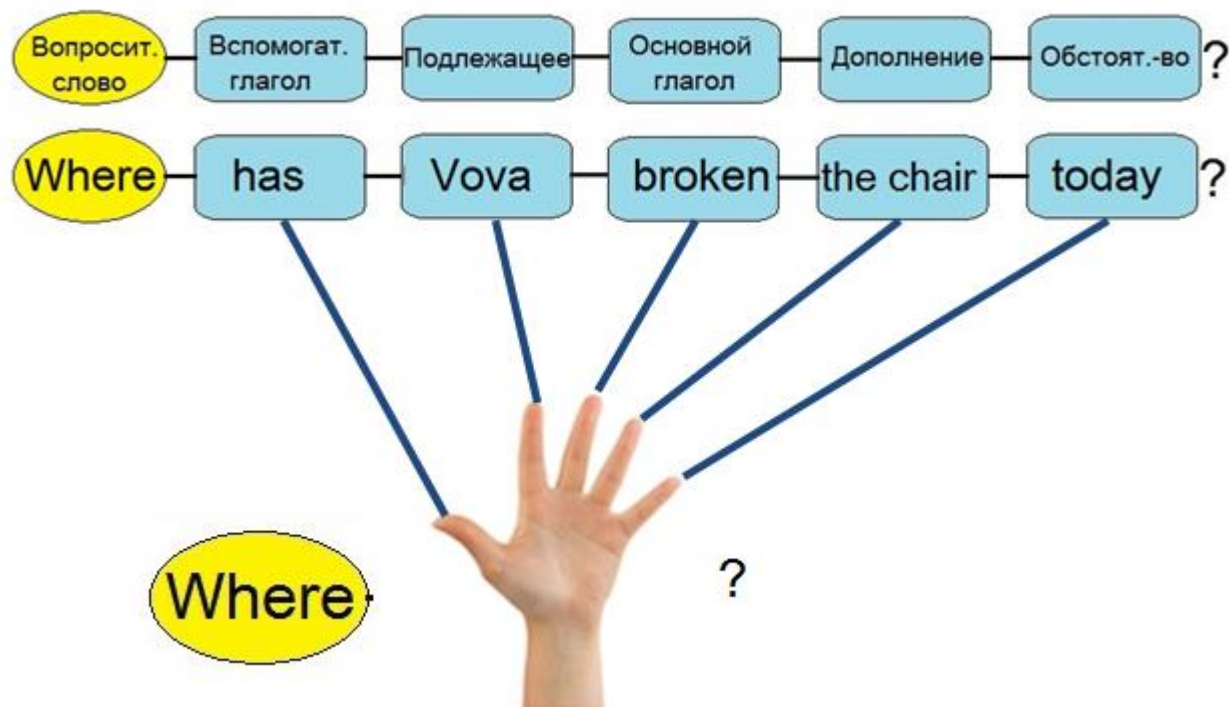
ГРАММАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Грамматические игры активизируют мыслительную деятельность обучаемых, позволяют сделать учебный процесс интересным. Это мощный стимул к овладению иностранными языками. В атмосфере игры дети учатся, не замечая этого.



ИГРА „ЖИВОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ”.

НЕОБХОДИМО ИЗ СЛОВ НА ОТДЕЛЬНЫХ КАРТОЧКАХ ПОСТРОИТЬ ПРЕДЛОЖЕНИЕ С ПРАВИЛЬНЫМ ПОРЯДКОМ СЛОВ.



ИГРА «КОТ В МЕШКЕ»

Вариант 1. В мешок (или большую коробку) собираются предметы по определенной теме. Ученики по очереди берут, не заглядывая в коробку, один предмет. Определяют на ощупь, что это. Отрабатываться может как вопросительное, так и утвердительное предложение.

Вариант 2. Предмет заворачивается в несколько слоев бумаги. Все учащиеся ощупывают его и строят догадки, что это.



ИГРА «КТО ЕСТЬ КТО»

Используется фотография или журнал с изображением известной личности на обложке. Учащимся необходимо с помощью общих вопросов отгадать, кто изображен на фотографии.



ИГРА «РАССКАЖИ БУДУЩЕЕ»

Для тренировки Future Simple Active/Passive и структуры «to be going to» можно использовать игру «Предскажи будущее предмета». Называем какой-нибудь предмет или продукт(an apple). Учащимся предлагается представить, что с этим продуктом может произойти в будущем, как его можно будет использовать:



ИГРА "ЧУЖОЙ МЯЧ"

Дети встают в круг. Бросаем мяч любому игроку (мальчику или девочке), произнеся примерно такую фразу: *'Throw this ball to her'*. Поймавший мяч игрок, должен перекинуть его любой девочке, произнеся при этом свою реплику, например: *'Throw this ball to him'*. Тогда девочке, получив мяч, нужно перекинуть его любому мальчику и т.д. Участник игры, "неправильно" бросивший мяч или поймавший "неправильный" мяч, выбывает. Игра продолжается до тех пор, пока в круге не останется только три победителя.



ИГРА "БЕЗГОЛОСЫЙ ПОСТОЯЛЕЦ"

Для подготовки к проведению игры необходимо сделать карточки с проблемами, которые могут ожидать гостя в номере отеля.

Карточки раскладываем лицевой стороной вниз. Игрок А выходит и, взяв любую карточку, читает про себя её содержание. Далее он изображает из себя постояльца отеля, у которого пропал голос, и он пытается мимикой объяснить администратору свою проблему. Остальные учащиеся поочерёдно выдвигают свои гипотезы типа: *'Is there no hot water in the shower?'* и т.п. Угадавший игрок сам вытягивает затем карточку и т.д.



ИГРА "РЕКА"

Посередине доски сверху вниз рисуем широкую реку. "Берега" обозначаем буквами *A* и *B*. Делим группу на две команды. Чтобы "перейти на другой берег", каждая команда должна "построить мост из десяти досочек". Для этого, команды поочерёдно задают учителю общие вопросы типа: '*Are you a teacher?*', '*Do you speak English?*' и т.д. На каждый свой положительный ответ, рисуем досочку со стороны "берега" команды, задавшей вопрос. Если ответ отрицательный, то досочка не рисуется. Побеждает команда, первой "перейдущая на противоположный берег".



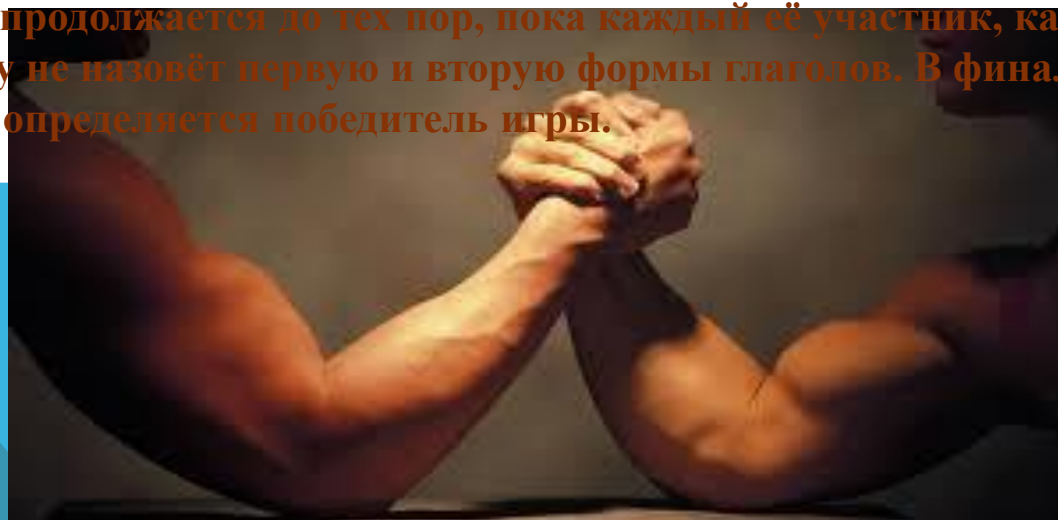
ИГРА "РУЛЕТКА"

На уроке игроки по очереди называют номер страницы и открывают её. Далее выписывается на доску первое слово с этой страницы, знакомое участникам игры. После того, как все слова окажутся на доске, предлагается составить из них рассказ (предложение). Побеждает команда (или игрок), чей рассказ будет признан лучшим. При необходимости можно проголосовать.



ИГРА "АРМРЕСТЛИНГ"

На уроке выделяем игровой стол и ставим к нему два стула напротив друг друга. Делим участников игры на две команды. По одному игроку 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 вторую форму этого глагола. Если всё верно, записываем на доске счёт 1:1 и начинаем второй раунд, где уже Игрок В задаёт глагол, а Игрок А отвечает. Если снова всё верно, то игроки 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 два 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 её участник, как минимум, по одному разу не назовёт первую и вторую формы глаголов. В финале подсчитываются очки и определяется победитель игры.



ИГРА "ВОЗДУШНЫЙ ШАРИК"

Для подготовки к проведению этой игры надуваем воздушный шарик.

На уроке встаем с детьми в круг (либо делим на 2 -3 команды). Называем лексическую (грамматическую) категорию, допустим: '*Animals!*'. Затем поднимаем шар вверх. Пока шарик находится в воздухе, Игрок А должен назвать слово на заданную тему, например: '*Horse!*'. Когда шарик снизится до уровня его плеч, Игрок А также ударяет его снизу, не давая опуститься. Теперь наступает очередь Игрока В назвать подходящее слово и т.д. Участники игры имеют право прикасаться к шару только после того, как назовут слово на заданную лексическую тему!



ИГРА "СМАЙЛИКИ"

Для подготовки к проведению игры, вырезаем из бумаги "грустных" и "весёлых смайликов" (на каждого учащегося по 3-5).

На уроке пишем в верхней части доски тему, например: *'Living in a big city'*. Карточки тщательно перемешиваем и раздаем учащимся. Учащийся, которому достались, предположим, два "грустных" и три "весёлых смайлика", должен найти два недостатка и три преимущества проживания в большом городе. Игроки по очереди отдают по одному "смайлику", называя при этом недостаток или преимущество, которые записываются на доске в соответствующей колонке. Идеи не должны повторяться, поэтому игрокам неизбежно придётся изобретать новые на ходу. Учащийся, не нашедший, в свою очередь, подходящего аргумента, пропускает ход, но из игры не выбывает. Побеждает игрок, быстрее всех избавившийся от своих "смайликов".



**Дети должны жить в мире
красоты, игры,
сказки, музыки, рисунка,
фантазии, творчества.**

В.А.Сухомлинский





**Спасибо за
внимание!
Творческих
успехов
коллеги!**

