



А.К. МАЛЬЦЕВА, старший воспитатель МБДОУ № 135, г. Томск

Н.А. ШМАКОВА, педагог дополнительного образования по английскому языку МБДОУ № 135, г. Томск

М.К. ПАВЛОВА, педагог дополнительного образования по английскому языку МБДОУ № 39, г. Томск

С.А. МАКАРОВА, педагог дополнительного образования по английскому языку МАДОУ № 45, г. Томск

ИГРАЕМ И УЧИМ АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК

ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ

«What's this?»

Подготовить карточку с небольшим отверстием в середине. Накрывать этой карточкой картинку с изображением предмета. Глядя в отверстие, ребенок должен ответить на вопрос учителя «What's it?», используя фразу «It is ...».

«Больше слов»

Дети делятся на 2 команды. Каждая команда по очереди называет слово темы. Побеждает та команда, которая назовет больше слов.

Соревнуются 2 ребенка. Они по очереди называют слова темы. Победит тот, кто назовет больше слов.

«Правильный ряд»

На доске игрушки или карточки с изображением предметов. Учитель просит ребенка: «Find a...». Ребенок берет игрушку или карточку и выставляет в ряд. После того, как все игрушки будут построены в ряд, дети хором называют их.

«Полиглоты»

Учитель предлагает детям назвать как можно больше слов на определенную тему:

- всем детям вместе;
- разделив детей на две команды;
- индивидуально.

«Yes, it is. No, it isn't»

Учитель показывает картинки с изображением предметов или игрушки и называет их. Если учитель правильно называет их, дети говорят «Yes, it is» и повторяют слово. Если учитель ошибается, дети молчат, или говорят: «No, it isn't».

«Найди пару»

Учитель раздает парные картинки с изображением предметов. Ребенок встает и называет слово, не показывая картинки, тот ребенок, у кого такая же картинка должен встать рядом с говорящим.

«Кто внимательнее»

Учитель вывешивает 4–5 картинок (или выставляет игрушки). Дети должны назвать их в той последовательности, в которой они стояли, после того, как учитель уберет их. Детей делят на 3–4 группы. Каждой группе выдается по карточке с изображением предметов. Учитель произносит в хаотичном порядке слова, и если это слово одной из команд — эта команда должна встать.

«Что здесь лишнее?»

На доске развешены карточки с изображением предметов. Но на одной карточке изображен предмет, не относящийся к этой теме. Дети должны определить и назвать лишнее слово.

ТЕМАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Знакомство

«Знакомство с закрытыми глазами»

С помощью считалочки выбирается водящий. Ему завязывают глаза, и он старается поймать кого-нибудь из детей. Поймав, он спрашивает «Who are you?» «What's your name?» Ему должны ответить «I am...», «My name is...».

«Мяч в помощь»

Учитель бросает мяч ребенку и задает вопрос «Who are you?». Ребенок возвращает мяч и отвечает «I am...».

Учитель бросает мяч ребенку и задает вопрос «Are you Sasha?». Ребенок отвечает «Yes, I am Sasha» или «No, I am not Sasha. I am Masha».



Т.В. МАКРУШИНА, педагог дополнительного образования
по английскому языку МАДОУ № 56, г. Томск
С.И. ВАСИЛЬЕВА, педагог дополнительного образования
по английскому языку МБДОУ № 89, г. Томск

«Верить — не верить»

С помощью считалки выбирается водящий. Он выходит к доске и становится спиной к детям. Кто-то из детей подходит к нему сзади. Водящий задает вопрос: «Who are you?». «What's your name?». Стоящий сзади называет свое или чужое имя: «I am Sasha», «My name is Sasha». Водящий определяет правдивость ответа, сказав «Yes» or «No».

«Поймай мышку»

С помощью считалки дети выбирают мышку, затем встают в круг и поднимают руки. Мышеловка построена. Внутри мышеловки — сыр. Мышка бежит в круг и выбирает из круга. По хлопку учителя дети опускают руки. Мышка в мышеловке, но она может спастись, если ответит на вопросы ребят: «What's your name? How old are you? Where are you from?»...

«Отгадай голос»

Цель: развивать навыки диалогической речи.

Ребенок выходит и становится спиной к остальным игрокам. Педагог жестом показывает на одного из играющих, и тот приветствует его фразой «Hello, Sasha! How are you?». Ребенок должен отгадать по голосу, кто с ним здоровается, и ответить приветствием «Hello, Masha! I'm happy/sad». Если ребенок не сможет отгадать голос играющего, он может задать вопрос «Who are you? What's your name?», а стоящий сзади ребенок ответить «I am Masha. My name is Masha».

«Blind Man's Buff»

Цель: развивать навыки диалогической речи, умение понимать вопрос и правильно на него отвечать.

Дети выбирают «жмурку» и завязывают ей глаза платком. Когда «жмурка» кого-нибудь поймает, она должна спросить: «What is your name?»

А тот ребенок, которого поймала «жмурка», должен назвать свое имя: «My name is ...» Аналогичным образом идет закрепление понимания других вопросов.

«Верить» — «не верить»

Цель: развивать навыки диалогической речи, умение понимать вопрос и правильно на него отвечать.

С помощью считалки выбирается водящий. Он выходит и становится спиной к остальным игрокам. Кто-то из детей подходит к нему сзади. Водящий задает вопрос: «How old are you?» Стоящий отвечает: «I am 5/8.» Водящий определяет правдивость ответа, сказав: «Yes» or «No».

«Кто картинку назовет, тот себе ее возьмет»

Цель: повторить, закрепить лексику 1-го года обучения.

Педагог показывает детям картинку с изображением того или иного предмета или животного. Тот, кто правильно назовет изображенное на картинке, забирает картинку себе. В конце игры побеждает тот, кто больше собрал картинок.

«Boys and Girls, Run!»

Цель: вырабатывать внимание, учить слышать и понимать речь педагога.

Дети делятся на 2 команды и встают шеренгами напротив друг друга. На слова «One, one, one!» все хлопают в ладоши. На слова «Boys, run!» мальчики из обеих команд бегут навстречу друг другу и занимают свободные места в команде соперников. «One, one, one!» — хлопают в ладоши. «Girls, run!» — бегут девочки. На слова «One, one, one!» хлопают. На слова «Boys and girls, run!» — все меняются местами. Побеждает команда, которая построится первая.

«A Chain»

Цель: развивать навыки диалогической речи, умение понимать вопрос и правильно на него отвечать.

Педагог предлагает детям сесть в круг и объясняет, что они пришли в новую группу и им нужно познакомиться друг с другом. Дети встают и по очереди знакомятся с фразами:

- Hello! Nice to meet you!
- Hello! Nice to meet you too.

Дети садятся в круг и по кругу передают фразы:

- Hello. How are you?
- I am fine, thank you. How are you?

Животные

«Собери больше животных»

На доску прикрепить карточки, число которых кратно двум. К доске пригласить двух детей. Они набирают зверей в зоопарк. Учитель называет животных, дети по очереди снимают карточки. Если карточка выбрана верно, ребенок забирает ее себе. Победитель тот, кто наберет наибольшее количество карточек.

«Позови зверей»

Дети пришли в зоопарк. Их встречают животные. Дети приветствуют животных, хором повторяя их клички за учителем. Дети пришли в зоопарк, а звери убежали из своих клеток. Смотритель зоопарка должен собрать всех зверей. Он громко зовет животных. Дети помогают смотрителю со-



брать зверей, повторяя за ним слова. (В роли зрителя может быть учитель или ребенок.)

«Директор зоопарка»

Учитель делает объявление: «Зоопарку нужен директор. Им станет тот, кто больше назовет животных». Для этого учитель на доске развешивает карточки с изображением животных. Ребенок называет слово и снимает карточку. Кто больше наберет карточек, тот директор зоопарка.

Учитель делает объявление: «Зоопарку нужен директор. Им станет тот, кто больше назовет животных». Для этого учитель на полу раскладывает вырезанные из картона ступни ног. Ребенок называет слово и делает шаг. У кого путь окажется длиннее, тот директор зоопарка.

«Фотоохота»

На доске картина, на которой изображены джунгли и фотографии животных. Учитель выдает детям фотоаппарат и предлагает им поучаствовать в фотоохоте. Ребенок «фотографирует» тех животных, названия которых он знает по-английски. Побеждает тот, кто сделает больше снимков.

Учитель выдает детям фотоаппарат и предлагает сфотографировать животных. Дети по очереди достают из пачки фотографии и называют животных по-английски. Если ребенок правильно называет слово, он забирает фотографию себе. Побеждает тот, кто больше получит фотографий.

«Волшебный мешочек»

Учитель принес мешок с игрушками животных. Ребенок на ощупь определяет игрушку и называет ее.

Учитель принес мешок с игрушками животных. Ребенок на ощупь определяет игрушку и отвечает на вопрос учителя: «What's it? — It is a frog».

Учитель принес мешок с игрушками животных. Ребенок на ощупь определяет игрушку и отвечает на вопрос учителя: «What have you got? — I have got a frog».

«Чьи это звери»

Учитель раздает игрушки животных и объявляет, что звери заблудились. Дети должны отправить лесных животных в лес, а африканских в Африку. По команде учителя «Forest», дети, у которых игрушки лесных животных, встают и строятся в линию. По команде учителя «Africa», дети, у которых игрушки африканских животных выстраиваются в другую линию. После этого учитель проверяет правильность выполнения задания.

Учитель произносит «Forest», и дети называют лесных животных, произносит «Africa» — африканских животных.

«Магическое превращение»

Раздав картинки с изображением животных, злой волшебник превратил детей в зверей. Он подходит к каждому ребенку и задает вопрос: «Who are you?». Ребенок должен ответить «I am a frog».

«Дорога домой»

Игровое поле делится на три части: Forest, Farm, Africa. Детям раздают игрушки лесных, домашних и африканских животных. Учитель (ребенок) называет животное, и ребенок, у кого игрушка этого животного, занимает соответствующую часть игрового поля. Учитель проверяет правильность выполненного задания.

«The Sly Fox»

Дети становятся в круг. Выбирается водящий, у него в руках маленькая резиновая игрушка — «the sly fox». У детей руки спрятаны за спину, глаза закрыты. Водящий идет за кругом, кладет кому-нибудь в руки игрушку и встает вместе с детьми в круг. Дети открывают глаза и спрашивают 3 раза (вначале тихо, а потом громче): «Sly fox, where are you?». Ребенок, у которого в руке игрушка, выходит в центр круга, поднимает игрушку вверх и говорит: «I am here!». Дети разбегаются, а «the sly fox» их ловит, дотрагиваясь игрушкой. Те, кого «the sly fox» коснулась, садятся на скамейку. После того, как «the sly fox» поймают 2 — 3 детей, педагог произносит: «Sly fox, go home!» и игра начинается вновь.

Fishings

Из числа детей выбирается два «fish-men» (рыбака). Они держат «рыбацкую сеть» — большой платок — за концы и поднимают руки вверх. Под «net» (сеть) проплывают «fish» (рыбы) — остальные игроки. Они хором произносят рифмовку: Fish is tasty, Fish is fat, Fish is here — In my net.

После слов «In my net» «рыбаки» накрывают платком того ребенка, который в этот момент пробегает между ними. Пойманный игрок заменяет одного из водящих. Игра продолжается.

«The Owl»

Цель: закрепить названия глаголов движения и действий, известных детям.

Выбирается водящий и «сова» — «the owl». Остальные дети превращаются в разных животных. Водящий произносит слова: «Day! Birds, fly!» Дети летают, подражая птицам. Водящий произносит: «Night!» Дети замирают на месте, как будто уснули. «Сова» вылетает из своего укрытия и забирает того, кто пошевелился.

Затем водящий говорит: «Day! Cats, climb the trees (frogs, jump,...)!» Дети имитируют движения названных педагогом животных. На слова педагога: «Night!» все опять замирают, а «сова» вылетает из своего гнезда и ищет того, кто пошевелился.

«What Can You do?»

Цель: закрепить названия глаголов движения и действий, известных детям.

Дети сидят на стульчиках. Напротив них на доске развешена серия картинок, на которых изображены дети, выполняющие то или иное действие. Педагог, начиная



игру, дает речевой образец: «I can clap my hands». Он берет со стола фишку, дает ее одному из детей и спрашивает: «What can you do?». Тот, у кого фишка, смотрит на выставленные картинки, выбирает одну из них и говорит, например: «I can (swim)» и показывает, как он это делает. Затем он передает фишку другому ребенку и игра продолжается.

«Телефон в зоопарке»

Цель: закрепить названия животных, глаголы движения и команды.

Дети-«звери» сидят на стульчиках. Они — «звери в клетках». Педагог-«дрессировщик» тихо говорит ребенку, сидящему первым в ряду, команду, которую должен выполнить тот или иной зверь. «Звери» по цепочке передают задание друг другу. Тот «зверь», которому предназначено задание, должен выполнить его.

Задания могут быть такими: «Monkey, climb the tree!», «Kangaroo, jump!»

«Monkey, Monkey, Lion»

Цель: закрепить названия животных.

Игроки стоят по кругу. Один человек — водящий — остается за кругом. Когда игра начинается, он начинает ходить и, слегка касаясь голов детей, стоящих в кругу, приговаривать: «monkey» (обезьяна), «monkey» или «Pop» (лев).

Тот игрок, на которого сказали «лев», должен догнать водящего. Если «лев» успел поймать водящего до того, как он встал на его место, то он сам становится водящим и игра повторяется. Если «лев» не успел поймать водящего, то водящий остается тот же.

В игре можно использовать любые слова по теме «Животные».

Глаголы движения

«Тренировка»

На тренировку пришел спортсмен. Тренер отдает команды, спортсмен их выполняет.

На тренировку пришел спортсмен. Тренер задает ему вопросы: «Can you swim?». Спортсмен отвечает: «I can swim» и выполняет команду (в роли учителя может выступать ребенок).

«Веселые старты»

Дети встают в круг. Водящий отдает команды: «Jump, run, swim ...» и следит, чтобы все команды выполнялись правильно. Если ребенок ошибается, водящий предлагает ему занять свое место.

Дети встают в круг. Водящий отдает команды: «Jump, run, swim...», а сам выполняет другие движения и следит, чтобы все команды выполнялись правильно. Если ребенок ошибается, водящий предлагает ему занять свое место.

Дети делятся на две группы. Водящий отдает команды каждой группе. За каждое правильно выполненное задание команды получают очко. Побеждает та команда, которая наберет больше очков.

«Главная роль»

Директор цирка набирает артистов для циркового представления. Ребенок должен сказать и продемонстрировать, что он умеет делать («I can run»). Главную роль получает тот, кто назовет больше фраз и правильно выполнит движения.

«Волк и зайчата»

Учитель на ковре раскладывает обручи. С помощью считалки выбирают «волка». Остальные дети — зайчата. Учитель (ребенок) дает команды зайчатам: «Go, run, jump» и т.д. После слова «Wolf», выбегает «волк», а «зайчата» разбегаются по обручам. Ребенок, которому не хватило обруча, выбывает из игры.

Счет

«Цифровая дорожка»

На ковре раскладываются картонные следы с приклеенными по порядку цифрами. Ребенок должен пройти по дорожке, называя цифры.

На ковре раскладываются картонные следы с приклеенными беспорядочно цифрами. Ребенок должен пройти по дорожке, называя цифры по порядку.

«Цифры разбежались»

На магнитной доске в беспорядке расположены цифры. Дети должны расставить цифры по порядку.

«Повтори цифру»

По дороге в школу Буратино потерял все цифры. Учитель предлагает детям помочь ему найти их. Он называет цифры и размещает их на доске. Дети повторяют за учителем.

«Игра в фанты»

Дети выбирают водящего. Учитель раздает детям карточки с цифрами и присваивает ребенку номер. Затем учитель объявляет: «Number 1». Водящий дает команду игроку под номером 1: «Number One, run!». Игрок выполняет команду.

«Кто первый»

Дети разделились на две команды: команда красных (у них цифры красного цвета) и команда синих (у них цифры синего цвета). Ведущий называет цифры. Команда, которая поднимет карточку с цифрой первой, получает очко.

Посреди игрового пространства ставится стул, на который кладется какой-нибудь предмет. Дети делятся на две



Игровые приемы обучения

команды. Каждый участник получает карточку с номером. Как только учитель называет номер, дети из каждой команды с этим номером бегут и стараются первыми взять предмет. Побеждает та команда, которая наберет больше предметов.

«Где цифра»

На доске расположены карточки с цифрами от 1 до 10. Дети закрывают глаза, учитель убирает одну карточку. Открыв глаза, дети должны «найти» потерянную цифру.

«Посчитай»

Учитель бросает мяч ребенку и называет числительное. Ребенок считает до названной цифры и возвращает мяч.

«Отгадай цифру»

Учитель загадывает число и говорит, между какими цифрами оно находится. Учитель или ребенок загадывает число. Дети должны отгадать загаданное число: «Is it 2?»

«Кто лучше знает цифры»

На доске расположены карточки с цифрами в любом порядке. Учитель называет числительное, ребенок должен взять карточку с названной цифрой. Лучший математик тот, кто наберет больше карточек.

«What's your number?»

Учитель прикрепляет на спину ребенка номер. Ребенок называет числительные, пытаясь угадать свой номер: «Is it one?»

«Train»

Учитель раздает детям карточки с числительными. Это номера вагонов. Дети должны назвать числительное и занять правильное место в составе поезда.

Цвета

«Любимый цвет»

На доске ромашка с разноцветными лепестками. Учитель задает вопрос: «What colour do you like?». Ребенок показывает на красный цвет и отвечает: «I like red».

«Разноцветный шар»

Учитель называет слово, ребенок повторяет его и называет свое слово. Следующие дети Повторяют предыдущие слова и добавляют свои.

«Собери ромашку»

Учитель раздает детям разноцветные лепестки ромашки и называет цвета. Дети в этой последовательности по часовой стрелке выкладывают лепестки. В роли учителя может выступать ребенок. После того, как учитель проверит правильность выполненного задания, дети убирают ромашку и выкладывают ее по памяти.

«Эхо»

Художник потерял краски. Учитель предлагает детям помочь художнику найти их. Он громко называет цвета, дети повторяют за ним.

«Потерялась краска»

Учитель располагает на доске цветные кружки. Дети запоминают цвета, а затем должны отгадать какой цвет спрятал учитель

«Жонглер»

Учитель показывает детям разноцветные кружки. Дети должны быстро и правильно назвать цвета. Если дети ошибаются, значит, кружок выпал из рук «жонглера».

«Разноцветные кружочки»

Учитель принес в класс коробку с разноцветными кружками. Дети, не глядя, достают кружок из коробки и отвечают на вопрос учителя: «What colour is it?»

«Радуга»

Учитель раздает детям цветные карандаши, листочки бумаги и называет цвета радуги по порядку. Дети должны нарисовать радугу под диктовку.

«Собери радугу»

Ребенок называет каждый цвет радуги и получает ленту такого же цвета. Когда ребенок получит ленты всех цветов, он должен собрать ее в правильной последовательности.

«Цветочная поляна»

На листе бумаги дети размещают заранее полученные бумажные цветы. Прежде чем прикрепить цветок, ребенок должен ответить на вопрос учителя: «What colour is your flower?»

Одежда

«Наведем порядок»

На доске беспорядочно развешаны картинки одежды. Маша (Саша) разбросали свои вещи.

Учитель предлагает детям помочь ей (ему) навести порядок.

Учитель показывает картинки и произносит слова, дети повторяют за ним.

«Нужен продавец магазина»

Директору нужен продавец в магазин. Продавцом станет тот, кто назовет больше предметов одежды.

«Фотосессия»

Учитель раздает карточки с изображением одежды. В этой одежде они пойдут на фотосессию. Учитель задает вопрос: «What have you got?». (I have got a dress.) «What colour is your dress?» (It is red.)



«Собираем чемодан»

Дети собирают чемодан. Ребенок называет слово, другой повторяет его и называет свое. Следующие дети повторяют предыдущие слова и добавляют свои.

«Потерялся чемодан»

Дети собирают чемодан, называя вещи, изображенные на карточках. Чемодан теряется, и в полиции дети должны сказать, что у них было в чемодане.

Учитель приглашает ребенка к доске. Дети должны перечислить вещи, которые надеты на ребенке. (В роли учителя может выступать ребенок.)

«Модельеры»

Учитель раздает одинаковые рисунки с изображением человека. Детям нужно разукрасить его одежду. Учитель предлагает детям: «Dress is blue», затем проверяет правильность выполнения задания.

«В магазине»

Учитель размещает на доске карточки с изображением одежды. Дети по очереди приходят в магазин покупать вещи.

- What do you want?
- I want a dress.
- Take it.
- I thank you.

В роли продавца может выступать ребенок.

«Магазин одежды»

Учитель дает ребенку задание: купить одежду для похода в лес (для выхода в театр, для выезда на дачу). Ребенок выбирает необходимые вещи, называя их по-английски.

Игрушки. Транспорт. Магазин

«Наведи порядок»

Продавец игрушек навел порядок в магазине. (Дети по порядку называют игрушки, изображенные на карточках.) Кто-то нарушил порядок. (Учитель размещает карточки в другой последовательности.) Нужно помочь продавцу навести порядок. (Дети по памяти должны восстановить предыдущий ряд карточек.)

Директору нужен продавец в магазин. Продавцом станет тот, кто назовет больше предметов одежды.

«В магазине»

Учитель размещает на доске карточки с изображением игрушек. Дети по очереди приходят в магазин покупать их.

- What do you want?
- I want a car.
- Take it.
- Thank you.

В роли продавца может выступать ребенок.

«Эхо»

На доске беспорядочно развешены картинки с изображением игрушек. Дети разбросали свои игрушки. Учитель предлагает детям навести порядок. Он показывает картинки и произносит слова, дети повторяют за ним.

«Наряди елку»

Учитель выставляет елку на стол и предлагает детям нарядить ее к празднику. Дети развешивают игрушки, называя их по-английски.

«Волшебный мешочек»

Учитель принес мешок с игрушками. Ребенок на ощупь определяет игрушку и называет ее.

Учитель принес мешок с игрушками. Ребенок на ощупь определяет игрушку и отвечает на вопрос учителя: «What's it?». (It is a car.)

Учитель принес мешок с игрушками. Ребенок на ощупь определяет игрушку и отвечает на вопрос учителя: «What have you got?». (I have got a car.)

«Медвежата»

Учитель кругом расставляет стулья. Дети становятся за стульями.

— Teddy bear, Teddy bear. (*«Медвежата» идут по кругу, переваливаясь с ноги на ногу.*)

— Teddy bear, Teddy bear. Turn around. Turn around. (*«Медвежата» поворачиваются вокруг своей оси.*)

— Teddy bear, Teddy bear. (*«Медвежата» идут по кругу, переваливаясь с ноги на ногу.*)

— Teddy bear, Teddy bear. Touch the ground. Touch the ground. (*«Медвежата» дотрагиваются до пола.*)

— Teddy bear, Teddy bear. (*«Медвежата» идут по кругу, переваливаясь с ноги на ногу.*)

— Teddy bear, Teddy bear. Please, sit down. (*«Медвежата» садятся на стульчики.*)

Тот ребенок, которому не хватило стула, выбывает из игры.

«Детективы»

В магазине было очень много игрушек. (Дети называют игрушки, изображенные на карточках.) В магазин пробрались воры и все украли. (Учитель убирает карточки.) Нужно найти игрушки. Дети по памяти называют игрушки.