

**Відділ освіти
Лозівської міської ради Харківської області
Панютинська загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів №1
Лозівської міської ради Харківської області**

Миша О.В.

Навчаємо із задоволенням - вивчаємо із успіхом

**навчальний посібник ігрових вправ
для вивчення англійської мови
у молодшій школі**

**Лозова
2014**

**Відділ освіти
Лозівської міської ради Харківської області
Панютинська загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів №1
Лозівської міської ради Харківської області**

Мила О.В.

***Навчаємо із задоволенням -
вивчаємо із успіхом***

**навчальний посібник ігрових вправ
для вивчення англійської мови
у молодшій школі**

**Лозова
2014**

**Рекомендовано методичною радою відділу освіти
Лозівської міської ради Харківської області
Протокол №4 від 20.01.2014 р.**

Автор-упорядник:

Ми́ла Олена Ві́кторівна, учитель англійської мови Панютинської загальноосвітньої школи I-III ступенів №1 Лозівської міської ради Харківської області, спеціаліст другої категорії

Навчаємо із задоволенням – вивчаємо із успіхом: Навчальний посібник ігрових вправ для вивчення англійської мови у молодшій школі. – Лозова, 2014. - 28 с.

Посібник побудований з урахуванням навчальних програм та індивідуальних і вікових особливостей школярів молодшої ланки. Книга містить зразки цікавих вправ та ігор, котрі допомагатимуть розвитку умінь і навичок, необхідних для вивчення англійської мови. Ігрові вправи, вміщені у книзі, сприятимуть навчанню правильної вимови та написання англійських слів, конструюванню граматично правильних речень та висловлювань на задану тему.

Даний посібник допоможе вчителям, батькам та молодшим школярам зробити процес вивчення англійської мови цікавішим та доступнішим.

Висновки експертизи

1. Реєстраційний номер _____
2. Тематична експозиція: Суспільно-гуманітарна освіта
3. Розділ: **Іноземні мови**
4. Назва роботи: **Навчаємо із задоволенням – вивчаємо із успіхом**
5. Автор роботи: **Ми́ла Олена Ві́кторівна**, учитель англійської мови Панютинської ЗОШ I-III ступенів №1, спеціаліст другої категорії

Експерти

П.І.Б.	Дата	Загальний бал	Підпис
Середній бал			

Голова комісії _____

П.І.Б.

підпис

Дата _____

© Панютинська ЗОШ I-III ступенів №1
Лозівської міської ради
Харківської області
© Ми́ла О.В.

ЗМІСТ

Вступ _____	5
Класифікація ігор _____	6
Ігри для вивчення алфавіту _____	8
Фонетичні ігри _____	9
Граматичні ігри _____	11
Ігри для розвитку навичок читання _____	13
Ігри для розвитку навичок аудіювання _____	14
Ігри для розвитку усного мовлення _____	15
Ігри для розвитку навичок письма _____	17
Лексичні ігри _____	20
Рольові ігри _____	22
Висновки _____	26
Список використаної літератури _____	27

ВСТУП

Іноземна мова як навчальний предмет посідає важливе місце в системі суспільної освіти в нашій країні. У сучасному суспільстві, якому притаманний активний розвиток міждержавних зв'язків у галузі культури, науки, техніки, виробництва, володіння іноземною мовою стає обов'язковою ознакою освіченої людини, адже відкриває доступ до культурних і наукових цінностей інших народів, сприяє встановленню ділових і культурних зв'язків з іншими країнами, полегшує відносини між народами. Особливого значення набуває навчання іноземної мови тепер, коли міжнародні зв'язки України міцніють. Сьогодні, як ніколи, широко усвідомлюється відповідальність суспільства за виховання підростаючого покоління. Однією з актуальних проблем сучасної методики викладання іноземних мов є організація навчання дітей молодшого шкільного віку за допомогою ігор.

Ігрова діяльність впливає на розвиток уваги, пам'яті, мислення, уяви, всіх пізнавальних процесів. Гра – це не просто колективна розвага. Це основний спосіб виконання багатьох завдань навчання, тому необхідно точно знати, яка навичка і вміння потрібні, що дитина не уміла і чому навчився в ході гри.

Гра – рід діяльності, вільної та свідомої, яка дає дитині не тільки насолоду, але й дозволяє самостверджуватись у заняттях, які її цікавлять.

Гра – розумна, планомірна, підпорядкована відомим правилам система поведінки. Особливість дитячої гри в тому, що її мотив не в результаті, а в змісті ігрової дії. Ігрові ситуації сприяють створенню особливого простору навчальної діяльності, у якому учень готується до вирішення життєво важливих проблем і реальних ускладнень.

Отже, гра є інструментом викладання, який активізує розумову діяльність дітей, що навчаються, дозволяє зробити навчальний процес привабливішим і цікавішим, примушує хвилюватися і переживати, формує могутній стимул до оволодіння мовою.

КЛАСИФІКАЦІЯ ІГОР

Пропонована книга містить зразки ігор, що допоможуть зацікавити молодшого школяра, розвинути активність та спостережливість на уроках англійської мови, сприятимуть запам'ятовуванню та відтворенню схожих ситуацій у процесі навчання.

Книга репрезентує кілька різновидів ігрової діяльності, які можна застосовувати на уроках англійської мови у молодших класах. Серед них:

- ігри для вивчення алфавіту;
- фонетичні ігри;
- граматичні ігри;
- ігри для розвитку навичок читання;
- ігри для розвитку навичок аудіювання;
- ігри для розвитку усного мовлення;
- ігри для розвитку навичок письма;
- лексичні ігри;
- рольові ігри.

Кожен із різновидів ігор має свої особливості і доцільний у використанні на певному етапі вивчення англійської мови. Так, зробити процес запам'ятовування іноземного алфавіту легким та цікавим допоможуть спеціальні *ігри для вивчення алфавіту*.

Фонетичні ігри-вправи сприяють тренуванню вимови англійських звуків, встановленню правильної артикуляції органів мовлення під час вимови окремих звуків, орфоепічно правильному і чіткому читанню.

Граматичні ігри мають на меті навчити дітей використовувати у своєму мовленні слова та словосполучення, котрі містять певні граматичні труднощі, розвивати мовленнєву активність і самостійність молодших школярів.

Сприятимуть зацікавленню до прочитання як нових, так і вже відомих текстів *ігри для розвитку навичок читання*. *Аудитивні ігри* навчать дітей краще розуміти та сприймати зміст висловлювання, виділяти головне у потоці інформації, розвиватимуть слухову пам'ять та реакцію.

Ігри для розвитку усного мовлення сприяють виробленню вміння чітко, логічно та послідовно викладати свої думки, а також практичному та творчому застосуванню набутих раніше мовленнєвих навиків та розвиткові комунікабельності. Зроблять цікавим та захоплюючим процес написання слів та словосполучень *ігри для розвитку навичок письма*.

Лексичні ігри допоможуть збагатити словниковий запас учнів новими англійськими словами, усунуть труднощі в їх запам'ятовуванні.

Чи не найцікавішими та найрезультативнішими у практиці вивчення англійської мови у молодшій школі є *рольові ігри*. Сама назва свідчить про те, що учні отримують певну роль, яку вони повинні зіграти. Рольові ігри сприяють з'ясуванню почуттів інших учасників гри; створюють умови, коли

учні розв'язують певну проблему, обігруючи ролі, а також сприятливі умови для обговорення.

В основі концепції рольової гри лежить звернення до учня з проханням представити себе чи когось іншого в конкретній ситуації. У результаті кожен гравець виступає як частина соціального оточення інших і демонструє шаблон, у рамках якого вони можуть спробувати свою власну поведінку.

Кінцева мета рольової гри – набуття нових знань та їх відпрацювання до рівня навичок. Ідея використання рольової гри полягає в тому, щоб дати можливість учням потренуватись у спілкуванні з оточуючими, взявши собі ролі за сценарієм. Крім того гра – це змагання, воно активізує пам'ять дітей, відображає сприйняття ними світу. Учасники рольової гри не тільки роблять повідомлення з певної теми, але й невимушено вступають у бесіду, намагаються підтримати її. Вони цікавляться думкою інших, погоджуються, сперечаються, відстоюють свою позицію... Гра проходить у жвавій творчій атмосфері, і, зрештою, сам процес навчання стає легким та невимушеним.

ІГРИ ДЛЯ ВИВЧЕННЯ АЛФАВІТУ

1. Чи знаєш ти алфавіт?

Учитель об'єднує учнів класу у 2 – 3 команди. Кожна команда отримує 26 карток, на яких записані літери англійського алфавіту. Учні мають розмістити літери в алфавітній послідовності. Перемагає команда, котра найшвидше впоралася із завданням і виконала його правильно.

2. По-порядку

У вчителя – два набори карток із літерами алфавіту. Клас ділиться на дві команди, кожна з яких отримує один набір карток. Учні стають групами у протилежному від дошки боці класу. Коли вчитель вимовляє слово, наприклад, «*pencil*», діти з відповідними буквами йдуть до дошки і витворюють це слово. Команда, що склала слово першою, отримує кількість балів, що дорівнює кількості букв у слові.

3. Знайди пару

Учитель об'єднує учнів класу в групи по 4 – 5 осіб. Кожна група отримує по два конверти. В одному конверті – картки, на яких зображені друковані літери, в іншому – прописні. Учням потрібно до друкованих літер дібрати відповідні прописні букви. Перемагає команда, яка першою впоралася із завданням і виконала його правильно.

Можна проводити схоже змагання, добираючи до великих літер відповідні малі літери.

4. Пригадай слово

Учитель вибирає літеру алфавіту. Учні по черзі промовляють слово, яке починається цією буквою. Той, хто повторює вже назване слово – вибуває з гри. Гра триває доти, доки не залишається тільки один учасник – він і є переможцем.

5. "Професор ABC"

Один учень – «професор ABC» – кидає м'яч одному з учнів і каже: «А». Учень, зловивши м'яч, кидає його назад, каже: «В». Учень – «професор ABC» – знову кидає м'яч і каже: «С». Таким чином гравці називають усі літери англійського алфавіту.

6. Хто найкраще

Вчитель пропонує одному з гравців назвати літеру англійського алфавіту. Учень, який сидить поруч, повинен швидко сказати, яка літера йде за названою в алфавітному порядку. Потім учитель звертається до другого учня з цим проханням, а його сусід по парті називає наступну літеру.

Гра проводиться в швидкому темпі. Учень, який не зумів швидко і правильно назвати літеру, вибуває з гри. Виграє той, хто жодного разу не помилився.

7. Алфавітне дерево

На дошці намальовано два дерева. Клас ділиться на дві команди. Вчитель викликає по одному гравцю з кожної команди і каже назву літери. Учні повинні швидко написати цю літеру кожен на своєму дереві. Якщо учень помилиться, команда втрачає бал. Перемагає та команда, гравці якої жодного разу не помилились.

ФОНЕТИЧНІ ІГРИ

8. Фонетична зарядка

Клас ділиться на декілька команд (залежно від кількості учнів). Учитель вимовляє слова, пропонуючи командам почергово називати, яке слово (із чотирьох) відрізняється від інших.

Наприклад:

man – man – men – man ;

bad – bed – bad – bad;

ship – ship – sheep – ship;

live – leave – live – live.

9. Маленький сонько

Вчитель записує на дошці вірш, читання якого допоможе тренувати вимову звука [ɔ:]. Учні повинні прочитати його, зігравши сонька, котрий вічно позіхає. Положення губ при вимові звука [ɔ:] наглядно демонструється у слові *yawn*. Переможець – той, хто найкраще справився з вимовою.

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.

10. Знайди звук

Учитель пропонує дітям знайти у підручнику, посібнику чи у тексті, записаному на дошці, слова з певним звуком чи звукосполученням. Перемагає учень, котрий знайшов якомога більше слів.

11. Шифрувальник

Учитель читає слова з контрастними звуками.

Наприклад: [e] і [æ]

1) *grey*; 2) *grand*.

1) *hat*; 2) *head*; 3) *hand*.

1) *and*; 2) *end*.

1) *ten*; 2) *pen*; 3) *man*.

Учні повинні записати «код» – номери слів з певним звуком (наприклад [æ] – 21313). Учні зачитують свій «код». Перемагають ті, які правильно вказали усі цифри «коду».

12. Посортуй слова

Учитель об'єднує клас у 2 команди. Кожна з команд отримує кілька конвертів, на яких записані звуки, і набір карток зі словами. Потрібно розмістити картки у відповідні конверти (слова повинні містити звуки, написані на конвертах). Перемагає команда, яка першою впоралася із завданням і виконала його правильно.

13. Ланцюжок

Клас ділиться на дві групи. Після відпрацювання вимови будь-якого звука, наприклад [æ], вчитель пропонує учасникам обох груп по черзі називати слова з цим звуком. Виграє команда, яка назвала більше слів.

Наприклад:

<i>flat</i>	<i>bag</i>
<i>back</i>	<i>cap</i>
<i>hand</i>	<i>man</i>
<i>map</i>	<i>black</i>
<i>bad</i>	<i>lamp</i>
<i>cat</i>	<i>glad</i>

ГРАМАТИЧНІ ІГРИ

14. Що там?

Вчитель умовно кладе якусь річ у портфель. Учні по черзі мають відгадувати, що там, ставлячи запитання. Учень, який правильно назве річ, заховану в портфелі, стає ведучим.

Наприклад:

<i>Is there a pen?</i>	<i>No, it isn't.</i>
<i>Is there a pencil?</i>	<i>No, it isn't.</i>
<i>Is there a pencil-box?</i>	<i>No, it isn't.</i>
<i>Is there a book?</i>	<i>No, it isn't.</i>
<i>Is there a copy-book?</i>	<i>No, it isn't.</i>
<i>Is there a ball?</i>	<i>No, it isn't.</i>
<i>Is there an apple?</i>	<i>No, it isn't.</i>
<i>Is there a rose?</i>	<i>No, it isn't.</i>

15. Лото

Для гри в лото вчитель заздалегідь готує чисті картки та картки з числами. Приклад картки для гри в лото:

45			33	10
6	84	64		17
87			23	
	65	13	89	
77		43		5

Ведучий тягне з коробки або мішечка картку й англійською мовою називає число. Учасники, котрі мають картки з такими числами, накривають їх чистими картками. Перемагає той, хто першим закрий будь-які три рядки.

16. Що змінилося?

Одному учневі зав'язують очі. Інші щось змінюють у класі. Коли учневі розв'язують очі, він повинен сказати, що змінилося. Перемагає той, хто помітить усі зміни в класі.

Наприклад:

Somebody has opened the window.
Lena has taken off her shoes.
My bag has disappeared from the floor.
Natasha has given Vita her pen.

17. Хто уважніший?

А) Учитель заздалегідь готує дві картки: одну зі знаком «+», іншу – «-». Вчитель називає число і показує одну картку. Якщо це плюс, то учень повинен назвати наступне число, якщо ж мінус – то попереднє.

В) Учитель пропонує порахувати до 40, пропускаючи числа, кратні 5 або 3, чи порахувати в зворотному порядку, пропускаючи парні або непарні числа.

Таку ж гру можна грати в колі, промовляючи замість кратних чисел слово «buzz». Хто забуде це зробити, вибуває з гри. Перемагають учні, які залишаються у грі, що триває 3 – 4 хвилини.

С) Учитель об'єднує учнів у дві команди. На дошці англійською мовою у два стовпці написані числівники. Учитель промовляє їх українською мовою, а учні на дошці викреслюють названі числівники.

Ще один варіант гри – на дошці написані стовпці чисел, учитель промовляє англійською мовою числівники, а учні викреслюють відповідні числа.

18. Відгадай

3-поміж учнів учитель обирає одного ведучого, який загадує, що в нього є якась річ (чи тварина). Інші учні ставлять запитання, намагаючись відгадати, що має ведучий. Учень, який відгадав, стає ведучим.

Наприклад:

<i>Have you a cat?</i>	<i>No, I haven't.</i>
<i>Have you a dog?</i>	<i>No, I haven't.</i>
<i>Have you a box?</i>	<i>No, I haven't.</i>
<i>Have you a rabbit?</i>	<i>No, I haven't.</i>
<i>Have you a squirrel?</i>	<i>No, I haven't.</i>

19. Хто це?

У грі беруть участь усі учні класу. Один учень виходить із класу, а інші домовляються, кого з присутніх вони характеризуватимуть. Той, що за дверима, повертається в клас і запитує: «*If this person were vegetable (fruit, sweet, animal, car, nature, flower, city, etc) what vegetable (fruit, sweet, animal, car, nature, flower, city, etc) would he be?*»

Один із учнів відповідає: «*If he were a vegetable he would be an onion.*»

Після 4 – 5 відповідей на питання учень, котрий запитує, повинен сказати, про кого з однокласників йдеться.

20. Що малює вчитель?

Учитель малює на дошці картину. Після кожного нового елемента учні намагаються відгадати, що буде зображено на малюнку. Перемагає той, хто першим здогадався, що малює вчитель.

Наприклад: *Will be a tree? Will be an umbrella?*

ІГРИ ДЛЯ РОЗВИТКУ НАВИЧОК ЧИТАННЯ

21. Прочитай без помилок

Учнів об'єднують у три команди. На столі лежать картки з уривками тексту (по три речення на картці). Представники кожної команди по черзі вибирають собі картку і зачитують речення. За кожне правильно прочитане речення команда отримує один бал. Перемагає команда з найбільшою кількістю балів.

22. Будь уважним

Учитель читає слово чи фразу з тексту, а учні повинні якнайшвидше знайти її в тексті й правильно прочитати речення з цим словом чи фразою. Хто першим знайде потрібне слово чи фразу у реченні, той далі обирає слово, котре шукають усі інші учасники.

23. Прочитай без помилок

Учнів об'єднують у три команди. На столі лицьовим боком вниз лежать картки з уривками тексту (по три речення на картці). Представники кожної команди по черзі обирають собі картку і зачитують речення. За кожне правильно прочитане речення команда отримує один бал. Перемагає команда із найбільшою кількістю балів.

24. Пиши-читай

Учитель об'єднує учнів у дві команди, кожна з яких обирає собі капітана. Капітани команд виходять до дошки. За визначений час вони повинні написати якомога більше слів, які починаються на одну літеру (наприклад, j: *January, June, July, just, jumping, journey, jacket, job, jam, joke, joy*).

Учитель перевіряє правильність написаного і викреслює слова з помилками. Потім члени команди по черзі читають слова, що залишилися.

Неправильно прочитані слова теж викреслюють. Перемагає команда, у якої залишилось більше правильно записаних і прочитаних слів.

ІГРИ ДЛЯ РОЗВИТКУ НАВИЧОК АУДІЮВАННЯ

25. Саймон каже

Для гри знадобиться лялька, що виконуватиме роль Саймона. Вчитель пояснює учням: «*Children, look at this man. His name is Simon. And he is a teacher now. You must obey only his commands. Simon says, «Stand up!» Good! Simon says, «Hands up!» Good! Sit down! Why did you sit down? Simon did not say, «Sit down». Remember – Simon is a teacher».*

Учні повинні виконувати команди тільки в тому випадку, якщо їй передують слова «*Simon says*».

26. Порівняй

На дошці кріпиться картина чи малюнок. Учитель описує картину, припускаючись помилок та неточностей у висловлюванні. Учні повинні назвати невідповідності зображеного малюнка й опису вчителя. За кожну зауважену невідповідність зараховується один бал. Перемагає той учень, котрий набирає найбільшу кількість балів.

27. Чий портрет?

Учитель робить словесний портрет учня. Наприклад: «*She is a tall girl with fair hair and grey eyes. She likes learning English and History. Her hobby is knitting».*

Учні повинні здогадатися, про кого з однокласників йдеться. Хто здогадується першим, стає ведучим.

28. Малюнок

Гру проводять, коли вивчають частини тіла людини. Двоє учнів на дошці із зав'язаними очима малюють людину. Учитель чи ведучий диктує, що потрібно намалювати.

Наприклад: *Draw a neck. Draw an arm.*

ІГРИ ДЛЯ РОЗВИТКУ УСНОГО МОВЛЕННЯ

29. Продовж розмову

У грі беруть участь усі учні класу. Перший учень, на якого вкаже вчитель, повинен придумати речення зі словами, що були вже вивчені, і вказати на іншого учня. Той, у свою чергу, має скласти речення, котре б починалося словом, на яке закінчувалося попереднє речення. За кожне правильне речення нараховується один бал. Перемагає той учень, котрий набрав найбільше балів.

Наприклад:

Учень № 1: *I like flowers.*

Учень № 2: *Flowers grow in summer.*

Учень № 3: *Summer is my favourite season.*

Учень № 4: *The season I like best is winter.*

Учень № 5: *Winter means cold.*

Учень № 6: *Cold days are pleasant...Etc.*

30. Естафета

Учитель вимовляє (або записує) коротке речення. Потім передає естафету (наприклад, кидає м'ячик) одному з учнів, який повинен продовжити думку. Кожен наступний учасник має повторити сказане і розширити речення. Учень, який не може розширити речення, вибуває з гри. Виграє той, хто складе найдовше речення.

Наприклад:

1. *I have a pencil.*

2. *I have a red pencil.*

3. *I have a thick red pencil.*

4. *I have a good thick red pencil.*

5. *I have a long good thick red pencil.*

6. *I have a very long good thick red pencil.*

7. *I have a very long good thick red pencil and a short pencil... Etc.*

31. Як тебе звати?

Учень-ведучий сидить на стільці спиною до класу. Вчитель вказує на одного з учнів класу і запитує: «*What is your name?*» учень відповідає: «*My name is _____*», називає своє ім'я чи ім'я іншого учня. Вчитель запитує ведучого: «*Is it _____?*» Він відповідає: «*Yes, it is*», або «*No, it isn't*». Якщо відповідь

правильна, то ведучий залишається на своєму місці, якщо ж ні – міняється місцем з учнем, котрому вдалося його перехитрити.

32. Заборонена буква

Учитель об'єднує учнів у 2 – 3 команди. Кожна команда готує по три запитання для інших команд і називає літеру, яку заборонено використовувати у відповіді. Перемагає та команда, яка відповість на всі запитання, не використовуючи «заборонену букву».

33. Мій робочий день

Учень-ведучий показує мімікою та жестами усе, що він виконував протягом свого робочого дня. Інший учень озвучує усе, що жестами зображував ведучий.

34. Знайди невідповідність

Учні працюють і парах, сидячи за партами. Кожна учень отримує малюнок. Малюнок першого та другого учнів мають деякі відмінності. Перший учень описує свій малюнок, а другий – уважно слухає, він повинен знайти невідповідності на своєму малюнку. Дозволяється перепитувати, уточнювати. Перемагає пара, яка найшвидше знайде усі відмінності.

35. Що це?

Учням по черзі зав'язують очі і пропонують взяти предмет, який стоїть на столі. Учень повинен описати предмет і відгадати, що це. Можна використовувати пластмасові іграшки, шкільне приладдя.

36. Де це відбувається?

Учитель готує 20 карток із назвами різних місць. Учні об'єднує у групи по 3 – 4 учасники. Один з учасників кожної групи тягне картку і група готує невеликий діалог про вказане місце. Усі групи по черзі відтворюють своє діалоги, а інші групи мають відгадати місце, де діалог відбувається.

37. Табу

Учитель готує картки, на яких написана назва теми і 5 – 6 слів до неї. Учні об'єднуються у дві команди. Один учасник команди отримує картку. Він повинен описати тему своїй команді, використовуючи слова, яких немає на картці. На це відводиться 3 – 4 хвилини. Команда отримує один бал за кожне вгадане слово. Якщо по закінченні часу команда не дала правильних

відповідей, то шанс отримати додаткові бали надається іншій команді. Якщо учасник, який описує слова, скаже будь-яке слово з картки, то бал отримує команда-суперник.

Приклади карток:

Autumn: *yellow, September, harvest, wind, mushrooms, rain.*

Cinema: *star, role, TV set, movie, comedy, script.*

School: *subject, desk, chalk, headmaster, textbook, pointer.*

Books: *library, writer, dictionary, bookcase, poem, bookshop.*

38. Відчуття

На дошці прикріплена картина. Учні повинні описати свої відчуття – тобто все, що вони могли б чути, бачити, уявно опинившись у середовищі, зображеному на картині.

Наприклад, на картині зображений ліс.

Hear: *bird's singing.*

See: *trees, flowers, bushes, birds, azure sky.*

Smell: *flowers' fragrance.*

Taste: *an apple*

ІГРИ ДЛЯ РОЗВИТКУ НАВИЧОК ПИСЬМА

39. Склади слова

Вчитель записує на дошці яке-небудь слово, у якому багато літер, наприклад, *schoolchildren*. Із букв цього слова учні, поділені на дві команди, повинні скласти якомога більше нових слів. Виграє команда, котра утворила більше слів.

Наприклад:

Schoolchildren: *he, she, side, shoe, son, nose, ill, red, doll, line, child, school.*

40. Переправа

Дві команди переходять річку в різних місцях по камінцях, які умовно позначені квадратами (по десять для кожної команди). Щоб ступити на камінчик, в квадрат потрібно вписати слово з певної теми (наприклад, «Будинок, квартира»).

Якщо при написанні слова учні припустилися помилки або слово не відповідає заданій темі, команда втрачає право на хід і залишається на місці. Виграє та команда, котра швидше переправилась через річку.

Приклади слів, написаних обома командами:

Arm-chair, bed, flat, shelf, sofa, room, lamp, radio, chair.

Bedroom, carpet, clock, cupboard, TV set, table, wardrobe, hall, kitchen, telephone.

41. 12 балів

Учнів об'єднують у 2 –3 команди. Учитель диктує слова. Представники кожної команди по черзі записують їх на дошці. Команда, учасник якої правильно напише слово, отримує бал. Якщо слово написано неправильно, то його може записати учасник іншої команди. Перемагає команда, яка набрала більше балів (наприклад 12).

42. Ланцюжок

Учасники гри повинні добре знати написання слів. Перший учень (або учитель) записує слово. Наступний повинен записати слово, що починається з передостанньої букви попереднього слова (не останньої, бо часто це буває буква е, яка в основному не читається).

Наприклад:

Table,

Lamp,

Map,

Pencil,

Leg,

Girl,

Lemon,

Nose

Stone,

Nut,

Tree.

43. Я знаю ще!

- А) У грі беруть участь усі учні класу. Вчитель називає літеру, а учні повинні записати якомога більше слів, що починаються саме з неї.
Б) Учні повинні записати якомога більше слів на вказану тему.
С) Учні мають скласти якнайбільше речень із вказаним ключовим словом.

Наприклад:

Family: I have a family.

My family is big.

It is a very good family.

I like my family.

44. Хто швидше?

Учні поділені на дві команди. На дошці в два стовпчики написані слова з пропущеними літерами. Учні (по-одному від кожної команди) по черзі виходять до дошки і вписують пропущену букву у слова, потім передають кусочок крейди товаришу по команді як естафету. Виграє команда, яка правильно та швидко справилась із завданням.

Приклад:

w-nter

su-mer

sprin-

a-tumn

da-

dat-

sea-on

we-ther

weat-er

Ma-ch

45. Чи знаєш ти правопис?

На дошці записано 20 – 25 слів. Деякі з них містять помилки. Учні повинні помітити помилки та у свої зошити записати слова правильно. Перемагає той, хто першим помітить усі слова з помилками та правильно їх напише у зошиті.

46. Склади словосполучення

Учитель зачитує слова, а учні складають з ними словосполучення. Перемагає учень, який складе найбільше словосполучень.

Наприклад:

Book – to read a book, an interesting book, an old book, a new book, an English book, a clean book, a dirty book, to open a book, to close a book, my book, to buy a book, to write a book, to translate a book, to publish a book

ЛЕКСИЧНІ ІГРИ

47. Монстри

Гру доцільно проводити для закріплення лексичного матеріалу з тем «Тварини», «Частини тіла». Учнів об'єднують у дві команди. Учитель пропонує намалювати частини тіла різних тварин (наприклад: «Draw cat's eyes/ peacock's tail/ snake's head/ elephant feet/ bat's wings!»). Учасники гри від кожної команди біжать до дошки й виконують завдання. Далі малюють наступні представники команд. Останні учасники від кожної команди повинні домалювати «монстра» і дати йому кличку.

48. Поле чудес

Гра схожа до однойменної телепередачі. На дошці, відповідно до кількості букв загаданого слова, подані клітинки. Ведучий зачитує визначення слова, учні по черзі називають букви, вписують їх у клітинки та відгадують слово.

49. Перевір себе

Учням пропонують тему (*school, subjects, professions, animals, buildings, clothes, weather, character and appearance*), на яку упродовж 1,5 – 2 хв. вони повинні написати якомога більше слів. Учні по черзі зачитують слова. Якщо слово повторюється, то його викреслюють. Перемагає той, у кого залишиться більше слів.

50. Зміни слово

На дошці написане слово. Учні утворюють нові слова, змінивши порядок літер.

Приклад завдання:

Salt – last; eat – tea; panel – plane; item – time; lame – male – meal; mane – mean – name; file – life; dare – dear – read.

51. Гра в антоніми

По класу швидко передають м'яч чи м'яку іграшку. Вчитель промовляє слово і каже: «Стоп!» Учень, у чийх руках у той момент була іграшка, називає

антонім до слова. За правильну відповідь гравець отримує бал. Гра триває. Перемагає гравець, який набрав найбільше балів.

Наприклад:

Hot – cold; light – dark; up – down; high – low; strong – weak; old – young; wide – narrow; friend – enemy; lose – find; live – die; open – close; good – evil.

52. Утвори нові слова

На дошці написане слово. З його літер учням упродовж 3 – 4 хв. Потрібно утворити якомога більше слів, або записати найдовше слово. Перемагає той, хто утворив найбільше слів і хто склав найдовше слово.

Приклади слів: *rainbow, adventure, profession, knowledge.*

Приклади виконаного завдання: ***planetarium*** (*plan, plane, plate, planet, eat, lane, net, run, ran, pen, pet, petal, ten*).

53. Ланцюжок

Учитель пропонує учням тему (наприклад, «*Sport and Games*») і називає будь-яке слово, що стосується цієї теми. Учні по черзі називають слова, які починаються останньою літерою попереднього слова: *hockey – yachting – gliding – gymnastics – skating – goal – lawn – tennis*. Букви, які рідко вживаються, до уваги не приймають. Якщо слово закінчується такою буквою, то для наступного слова використовують передостанню букву. Відповідати потрібно швидко. Хто не зможе дібрати потрібного слова або назве слово, що не стосується теми, вибуває з гри. Перемагає той, хто залишиться у грі до її закінчення.

54. Слово в слові

На дошці написані слова, які містять приховані слова, котрі треба знайти.

Наприклад: *close, spend, page, remember, friend, lesson, every, interesting, international, theatre, spring, expression, visit, mouth, history, learn, pleasure.*

55. Вінегрет

На дошці написані слова, літери у яких перемішані. Учні повинні розпізнати слова та записати їх у зошити. Перемагає той, хто правильно запише всі слова. Для спрощення завдання вчитель вказує тему, до якої можна віднести слова.

Приклад завдання:

Jobs and professions: *bbrrae, achctrite, cpsromoe, chateer, wylaer, gienener, runse, rengised, germana, tiware, oeossfpr, heardastem.*

(*Barber, architect, composer, teacher, lawyer, engineer, nurse, designer, manager, waiter, professor, headmaster*).

56. Допиши слово

На дошці записані слова, у яких бракує перших 2 – 3 літер. Учні дописують початки слів. Перемагає той, хто першим впорається із завданням.

Наприклад:

1. ...ace, ...ane, ...ant, ...ay. (pl)
2. ...ner, ...rect, ...respond. (cor)
3. ...ferent, ...ficult. (dift)
4. ...nder, ...rd, ...rld, ...ol. (wo)
5. ...wer, ...wel, ...wn, ...pic. (to)

57. Хто швидше складе речення

Команди отримують аркуші з реченнями, в яких переплутано слова. Команда, яка правильно відредагує речення і запише його, –переможець.

РОЛЬОВІ ІГРИ

58. У магазині

Учні отримують картки зі зображенням різноманітних продуктів та їх цінами, а також завдання та ролі. Гра розрахована на парну роботу.

Завдання для учнів з високим рівнем володіння мовленнєвими вміннями та навичками:

Pupil A

You are shop assistant. Help customer to buy everything he wants and don't sell your goods for low price.

Pupil B

You have a party tonight. Buy everything you need to cook the best dinner. You have \$ 35.70

Завдання для учнів з низьким рівнем мовленнєвих умінь та навичок:

Pupil A

You are shop assistant. Help customer to buy everything he wants and don't sell your goods for low price.

Pupil B

You have a party tonight. Buy everything you need to cook the best dinner. You want to cook a cake, fruit salad, cookies, fish. You need good wine too. You have \$ 40.75

59. Концерт улюбленої музичної групи

Гра розрахована на два рівні володіння мовленнєвими уміннями та навичками та парну роботу. Учня роздаються картки і, ознайомившись із завданням, вони розігрують свої ролі.

Завдання для учнів з високим рівнем мовленнєвих умінь та навичок:

Pupil A

You're going to the concert of your favourite group. Buy tickets and something else. But remember that you have got only \$ 7.52.

Pupil B

You're shop-assistant. You sell tickets (\$2.25, \$3.45, \$4.75), posters (\$4.50), badges (93p) with emblem of popular group. Help customer to choose everything that he / she wants.

Завдання для учнів з низьким рівнем мовленнєвих умінь та навичок:

Pupil A

You're going to the concert of your favourite group. You want to buy tickets, 2 badges for your friend and poster for your classmates. But remember that you have got only \$7.52.

Pupil B

You're shop-assistant. You sell tickets (\$3.67, \$5.57, \$8.46), posters (\$4.50), badges (90p) with emblem of popular group. Help buyer to choose everything that he / she wants.

60. Я теж хочу до школи

Сюжет рольової гри такий: «Один учень – школяр, інший – його молодший брат (сестра, малюк з сусідньої квартири) – дошкільник, який з нетерпінням чекає, коли піде в школу. Особливо подобається портфель, в якому так багато цікавого. Школяр показує свій портфель, знайомить з учбовими обладнаннями».

Приклад одного з діалогів:

– *Please, show me your bag, Dima.*

- *Here you are.*
- *May I open it?*
- *Yes, you may.*
- *But I can't. Help me please.*
- *Now you may take books out.*
- *Oh, thank you! Look. There are nice pictures in this book. And what's that?*
- *It's my pencils, and I must do an exercise.*
- *I think it's very interesting to go to school. I want to become a pupil very mach.*

Учасники рольової гри не тільки обмінюються репліками, але і діють з реальними предметами, рухаються по класу.

61. Ключове слово

Клас ділиться на дві команди, кожна з яких обирає собі складне за будовою слово, наприклад, *football, arm-chair, afternoon, bathroom, blackboard, etc.*

Команда, яка вибрала, для прикладу, слово *football*, повинна підготувати три коротенькі інсценування: в першому треба використати слово *foot*, в другому – *ball*, а в третьому – ціле слово *football*. Ці слова у сценках повинні мати важливе значення і повторюватись кілька разів. Переглянувши усі три інсценування, учасники іншої команди повинні відгадати задумане слово. Потім команди міняються місцями: актори відгадують задумане слово своїх суперників.

Приклад розшифрування слова football.

Scene One (the key Word Foot):

At the doctor's

Doctor: *Come in!*

Pupil: *How do you do, doctor?*

Doctor: *How do you do! What's the trouble?*

Pupil: *Oh, something is wrong with my foot. I can't go to the gym lesson.*

Doctor: *Let me examine it. Do you feel pain here?*

Pupil (crying): *Oh...*

Doctor: *Now close your eyes. (Without touching the foot he asks) Do you feel the pain here?*

Pupil (suddenly): *Oh...yes!*

Doctor: *My dear, your foot is all right. Something is wrong with your head.*

Scene Two (the key Word Ball):

At home

Mother: *Nick, where is your ball?*

Nick: *Do you mean my ball? And why?*

Mother: *Kate wanted to play it but couldn't find it.*

Nick: *Did you look under my bed?*

Mother: *I did. I couldn't find it anywhere.*

Nick: *Who can have taken it...*

Mother: *You don't know... Honest?*

(The doorbell rings)

Oh, Mrs. Smith, come in. What is it? Our ball...

Mrs. Smith: *Yes, this is your ball. Your son kicked it into our garden and smashed my lovely roses.*

Scene Three (the key Word Football):

At the Library

Librarian: *Kate, what book do you want?*

Kate: *I want books about football.*

Librarian: *Football? I newer thought you were interested in football.*

Kate: *And you were right. I don't like football at all. But we are going to have a competition «Who knows sports and games better».*

62. Бібліотекар

У грі беруть участь два учасники. Один – бібліотекар, інший – учень, який прийшов по книгу, але не пам'ятає її назви. Бібліотекар задає питання, щоб з'ясувати, яка книга потрібна учневі.

Гра може проходити між двома командами: «бібліотекарями» та «читачами».

Приклад діалогу в бібліотеці:

Katya: *Good afternoon!*

Librarian: *Good afternoon!*

Katya: *I would like to have a book, but...I forgot its name.*

Librarian: *Who is the author of the book?*

Katya: *I don't know.*

Librarian: *What is it about?*

Katya: *I haven't read it, but our teacher told us that it is about a boy.*

Librarian: *What is his name?*

Katya: *I don't know.*

Librarian: *Where does the action take place?*

Katya: *I think it takes place in London.*

Librarian: *Is it an adventure book?*

Katya: *Yes, it's about the adventures of poor boy.*

Librarian: *Is it «Oliver Twist»?*

Katya: *Oh, yes, thank you!*

ВИСНОВКИ

Завдання педагога полягає в тому, щоб знайти максимум педагогічних ситуацій, у яких може бути реалізоване прагнення дитини до активної пізнавальної діяльності. Учитель повинен постійно удосконалювати процес навчання, щоб діти могли ефективно і якісно засвоювати програмний матеріал. Тому так важливо використовувати ігри на уроках іноземної мови.

Ігри допомагають спілкуванню, сприяють передачі накопиченого досвіду, одержанню нових знань, правильній оцінці вчинків, розвитку комунікативних навичок людини, її сприйняття, пам'яті, мислення, уяви, емоцій. Вони розвивають активність, дисциплінованість, спостережливість, уважність. Крім того, що ігри мають величезну методичну цінність, вони допомагають зробити навчальний процес легким та невимушеним як для учителя, так і для учнів.

Оволодіти формами усного та писемного іншомовного спілкування за допомогою ігор набагато легше. Особливу ж ефективність має використання ігрових форм проведення уроків англійської мови у молодших класах.

Приємна гра має безсумнівну дидактичну цінність, адже гра сприяє ефективному засвоєнню матеріалу і поліпшенню загального настрою в класі, а також усуненню психологічних бар'єрів, як у самому класі, так і між класом і педагогом.

Таким чином, гра додає навчальному спілкуванню комунікативної спрямованості, зміцнює мотивацію вивчення іноземної мови і значно підвищує якість оволодіння нею. Гра – це могутній фактор психологічної адаптації дитини в новому мовному просторі, що може вирішити проблему органічного впровадження іноземної мови у світ дитини.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Барташнікова О., Барташнікова І., Зелена І. Ігри для початкового навчання англійської мови. – Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2006.
2. Бочарова Л. Н. Ігри на уроках англійської мови на початковій і середній ступіні навчання// Іноземні мови в школі. – 1996.– № 3. – С.50-55.
3. Глечиків В. Ігри на заняттях англійською мовою// Іноземні мови в школі. – 1993 – № 2. – С.26-28.
4. Носаченко І. Системний підхід до використання рольових ігор у навчанні// Неперервна професійна освіта: Теорія і практика.–2002. – №2. – С.107-111.
5. Сиденко А. Ігровий підхід у навчанні// Народна освіта. – 2000. – №8. – С.134-137.
6. Ярошенко М. Англійська мова для наймолодших: Посібник для учнів початкових класів. – Тернопіль: Підручники і посібники, 2009.

Мила Олена Вікторівна

***Навчаємо із задоволенням –
вивчаємо із успіхом.***

**Навчальний посібник ігрових вправ
для вивчення англійської мови
у молодшій школі**

*Панютинська ЗОШ I-III ступенів №1
Лозівської міської ради Харківської області
64660, смт.Панютине, вул.Миру, 33.
тел.: 60-3-69
e-mail: panutino@mail.ru*