

Игры на уроках АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА.

Можно ли изучать английский язык играючи?

Праздный вопрос, ведь изучение иностранного
языка дело серьёзное....

Тараско Нелли Васильевна

с. Тегульдет, январь 2026 год.

FIELD OF DREAMS.

(Поле чудес)

Уровень: любой, оптимальный размер группы: от 2 до 10 учеников.

Цель: Для продвинутых классов – повторить или изучить идиоматические выражения. Для начального и среднего уровня – повторить активный словарь или орфографию.

Необходимый материал: доска или проектор, несколько определений загадываемых слов.

Описание: Группа делится на 2 команды по 2 человека. Игрок одной команды называет букву, которой, как ему кажется, нет в загаданном слове (или в словах). Если названной буквы в слове нет, его партнер по команде называет в свою очередь такую букву, которая, как ему кажется, есть в загаданном слове. Если это так, отгаданную букву вписывают вместо прочерка, а вся команда может попробовать угадать всё слово. Если первый игрок назвал букву, которой, как он считает, нет в слове, а она там есть, ход переходит к следующей команде, и уже она может попробовать угадать слово, не называя букв.

Советы : Лучше записать алфавит на доске рядом с загаданным словом или выражением, постепенно зачёркивать названные буквы. Таким образом , нельзя ошибиться и назвать букву дважды.

It's an animal : _ _ _ _ _ .

Чтобы ученики играли успешнее, можно сразу объяснить, что редко встречающиеся буквы, такие как X, Q, Z, Y, J, лучше всего выбирать первому игроку, называющему букву, которой нет в слове. А второму, который называет букву, которая есть, лучше всего начинать с гласных.

TIC-TAC-VERB

(Крестики-нолики с глаголами)

Уровень: любой, оптимальный размер группы от 2 до 20 учеников.

Цель: Повторить категории времени глагола.

Необходимый материал: Проектор, доска, карточки с глаголами.

Описание: Образец предложения, в котором глагол стоит в повторяемом времени, например, *The Present Continuous*, демонстрируется на доске - «*The baby is sleeping now*». Класс делится на две команды (команду X и команду O). Доброволец из команды X выбирает глагол из таблицы и называет его. Например : I choose EAT. Затем он составляет предложение с этим глаголом в нужном времени, например : «*John is eating breakfast*». Если всё верно, вместо глагола в таблице помещается X, показывающий, что команда заняла эту ячейку. Если в предложении есть грамматическая ошибка во времени, ячейка остается незанятой, и команда O может выбрать любую ячейку, чтобы в конечном итоге постараться занять три ячейки подряд по вертикали, горизонтали или вертикали.

Варианты: можно ставить рядом с глаголами ещё и символы, показывая, что предложение с этим глаголом должно быть вопросительным (?), утвердительным (+) или отрицательным (-).

eat ?	speak +	swim +
watch -	run ?	laugh -
write +	walk ?	drink -

DRAW THE FIGURE

(Нарисуй фигуру)

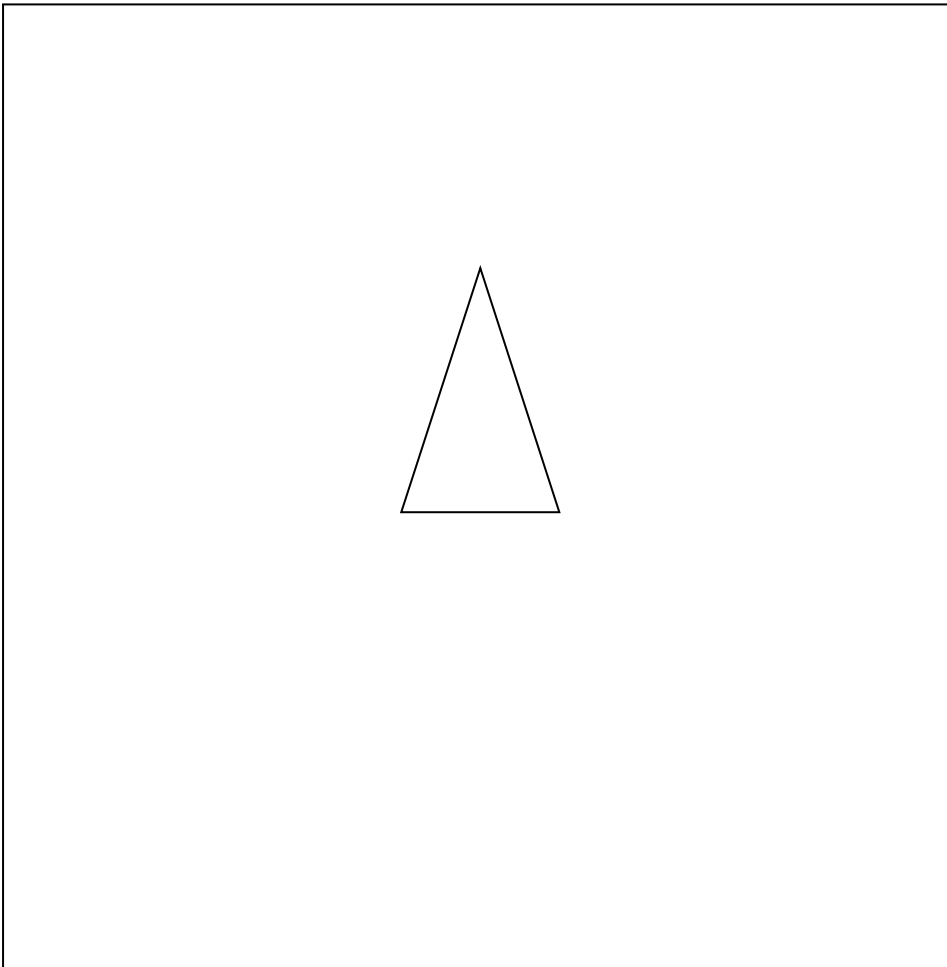
Уровень: начинающие, размер группы без ограничения.

Цель: Проверить и закрепить знание предлогов и навык учащихся в их использовании.

Необходимый материал: Бумага и карандаш.

Описание: Учитель предлагает классу нарисовать разные геометрические фигуры в определенных местах листа бумаги по заданным параметрам: **IN, ON, UNDER, TO THE LEFT OF, IN THE BOTTOM RIGHT HAND CORNER OF** и т.д. Результаты сравниваются с образцом учителя, тот, кто совершил меньше ошибок.

Draw the triangle in the middle of the paper.



FISH!

(Ищи!)

Цель: Закрепить навык употребления глагола TO HAVE во времени Simple Present. (Утвердительные, вопросительные и отрицательные формы).

Необходимый материал: небольшой предмет, например пуговица, монетка или скрепка для бумаги.

Описание: Класс делится на две команды (А и В). Команда А выходит из класса, после этого одному из игроков команды В дают небольшой предмет. Когда команда А возвращается в класс, ее игроки начинают спрашивать по очереди игроков команды В – WHO HAS IT?

- Do you have it, Paul?

- No, I don't. FISH!
- Does Mary have it, Robert?
- No, Mary doesn't have it. FISH!
- Does Carl have it, Linda?
- No Carl doesn't have it. FISH!
- Do you have it, Sharon?
- Yes, I have it!

Спрашивать можно ограниченное количество раз. А именно – количество вопросов равно количеству игроков в команде, делённому напополам.

Если удаётся найти того, кто является хранителем предмета, команде даётся очко, а если нет, очко получает другая команда.

WHERE IS IT?

(Где предмет?)

Цель: Закрепить навык употребления *it is* в вопросах, отрицаниях и утвердительных предложениях; закрепить навык употребления предлогов.

Необходимый материал: Небольшой предмет, например, монета, пуговица, скрепка.

Описание: Ученик выходит из класса, а класс в это время прячет этот маленький предмет. Когда ведущий возвращается, он старается найти спрятанное и для этого задаёт ученикам вопросы типа:

- **Is it under the desk, Rob?**
- **No, it isn't under the desk.**
- **Is it in the box?**
- **No it isn't in the box.**
- **Is it behind the door, Kate?**
- **Yes, it is behind the door.**

Количество вопросов должно быть ограничено, и если предмет найти не удастся, ведущему рассказывают, где был спрятан предмет. А вместо него выбирают другого ведущего.

DEAFMAN

(Глухой)

Цель: практика косвенной речи.

Описание: Учеников делят на группы по три человека. Первый задаёт вопрос или произносит утвердительное предложение. Второй делает вид, что не расслышал его и спрашивает третьего, что сказал первый. Третий пересказывает ему, что было сказано.

#

- 1) It's cold outside.
- 2) What did he say?
- 3) He said it was cold outside.
 - 1) Where did you go last night?
 - 2) What did she ask you?
 - 3) She asked where I went last night.
- 1) My brother is fifteen years old.
- 2) What did he say?
- 3) He said that his brother was fifteen years old.

Нужно следить за тем, чтобы учащиеся менялись и могли исполнить все роли. Последний начинает новый раунд.