

Ю.Я. Пучкова

ИГРЫ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Методическое
пособие
для учителя

Школьный

у р о к



«Астрель»

GAMEs

Ю. Я. Пучкова

Игры на уроках английского языка

Методическое
пособие



АСТ • Астрель
Профиздат
Москва • 2005

УДК 372.8:811.111
ББК 74.268.1Англ
П91

Серия основана в 2001 г.

Пучкова Ю.Я.

П91 Игры на уроках английского языка: Метод. пособие / Ю.Я. Пучкова. – М.: ООО «Издательство АСТ»: ООО «Издательство Астрель» : ООО «Типография ИПО профсоюзов Профиздат», 2005. – 78, [2] с. – (Школьный урок).

ISBN 5-17-019711-X (ООО «Издательство АСТ»)
ISBN 5-271-06833-1 (ООО «Издательство Астрель»)
ISBN 5-88283-224-1 (ООО «Типография ИПО профсоюзов Профиздат»)

Книга содержит сценарии игр и методические рекомендации к ним. Материал расположен по темам, изучаемым на начальном этапе обучения английскому языку. Книга предназначена учителям для работы в классе, а также проведения дополнительных внеурочных занятий с детьми младшего школьного возраста.

УДК 372.8:811.111
ББК 74.268.1Англ

Подписано в печать 26.10.2004 г. Формат 84х108/32.
Усл. печ. л. 4,2. Доп. тираж 5000 экз. Заказ № 5308.

ISBN 5-17-019711-X (ООО «Издательство АСТ»)
ISBN 5-271-06833-1 (ООО «Издательство Астрель»)
ISBN 5-88283-224-1 (ООО «Типография ИПО профсоюзов Профиздат»)

© ООО «Издательство Астрель», 2003

Содержание

Предисловие	7
Фонетика	14
Отрабатываем произношение	14
Цвета	15
Магазин одежды-1	15
Давай нарисуем радугу!	16
Кто самый внимательный?	17
Светофор	17
Животные	18
Выбери игрушку	18
Мама и ее друзья	18
Одежда и времена года	19
Маша-растеряша	19
Магазин одежды-2	20
Хвастунишки	22
Надень-ними	22
Времена года	23
Сезонная одежда	23
Сезонные картинки	25
Еда	25
Фрукты, ягоды и овощи	25
Избалованный Кролик	26

Волк и Козлик	28
Избалованная Сестра	29
Дни недели и месяцы	30
Дни недели	30
Какой день идет перед/после	31
Части лица и тела	31
Мамино лицо	31
Рифмовка	32
Моей маленькой дочке	32
Чего у них нет?	32
Отгадай друга	33
Прикоснись быстрее!	34
Гримасы	34
Бытовая лексика	35
Кошка и ее котята	35
Предлоги	36
Между, позади, впереди	36
Рифмовка	37
Василиса Премудрая	38
Прятки	39
Я могу/я не могу	40
В зоопарке	40
Теремок	41
Я хочу/я не хочу	42
Непослушные мальчишки и девочки	42
У меня есть/у меня нет	42
Играем в карточки	42

Глагол to be	44
Мы все озорные	44
Мы хорошие	45
Притяжательные местоимения	46
Моем руки	46
Оборот there is/there are	46
Предмет или место	46
Вопросительные слова	48
Стихотворение-игра	48
Задай вопрос	49
Прилагательные	50
Показываем прилагательные	50
Озорные братья и сестры	52
Подбери животное	52
Такой же... как	53
Шутливые сравнения	54
Как ты выглядишь?	54
Не ссорьтесь!	55
Правда или нет?	56
Превосходная степень прилагательных	57
Легко или трудно?	58
Это легко	59
Present Simple Tense	59
Котята	59
Где ты живешь?	60
Незнайка	60
Загадки	61
Опиши животное	62

Present Continuous Tense	63
Что она/он делает сейчас?	63
Ленивые дочери и сыновья	64
Отгадай ученика	65
Это легко	65
Сейчас или каждый день	66
Телефонный разговор	66
Future Simple Tense	67
Смешные вопросы	67
Обычно, завтра и сейчас	68
Спорщики	68
Past Simple Tense	69
Неправильные глаголы	69
Смешные вопросы	69
Present Perfect Tense	70
Стихотворение	70
Знакомство с Present Perfect	70
Стихи	72
Я мог	72
Времена года	73
Берегись автомобиля	73
Сказки-сценки	75
Репка	75
Снегурочка	76
Лентяйка	77
Два трамвая	78

Многие современные учебники, как отечественные, так и зарубежные, широко используют игровую методику в обучении детей иностранным языкам.

Как правило, «базовыми» в них являются одни и те же языковые структуры, что объясняется их необходимостью для дальнейшего накопления знаний, простотой и однотипностью, доступностью для маленького ребенка (т.е. его жизненный опыт позволяет разумно употреблять их в речи). Им присуще использование разнообразного и отвечающего интересам детей хорошего языкового материала.

С другой стороны, «за бортом» остается очень много лексики, которая понятна, легка и представляет интерес. Например, глаголы, описывающие физические занятия ребенка, как правило, ограничиваются кругом: *to jump, to hop, to skip, to run, to swim, to ride a bike, to play hide-and-see*, в то время как в реальной жизни присутствует гораздо больше характерных действий: *to climb trees, to tumble (to go head over heels), to crawl, to swing* и т.д. То же наблюдается при введении лексики по темам: «Одежда», «Фрукты», «Овощи» и т.д. Единственным приятным исключением здесь являются названия животных, хотя и их можно вводить в большем объеме.

Хорошо известно, что у детей младшего школьного возраста очень хорошо развита слуховая память. Они могут запомнить большое число лексических единиц, если эти слова употребляются в контексте, особенно игровом. Чем ближе к жизни игровая ситуация,

тем легче и быстрее дети запоминают употребляемые в ней слова.

Совершенно очевидно, что маленького ребенка не усадишь за список из 10–15 слов и не заставишь их зубрить. Просто вводить вырванные из контекста слова с последующей их отработкой в упражнениях весьма малоэффективно.

Если ребенок может по-английски сказать именно то, что он хотел бы сказать по-русски, то он чувствует полное удовлетворение — ведь он владеет языком так хорошо, что может высказать свою мысль на нем. Именно поэтому лексику надо давать не в недостаточном объеме, а в избыточном. Например, при описании одежды детям всегда хочется рассказать, что юбка у них в клеточку, свитер в полосочку, а платье в белый горошек, но лексики для этого нет. Ребенок не чувствует удовлетворения от своего высказывания, если он должен ежесекундно обращаться к учителю за нужным словом. А вот если заранее дать необходимые слова: *striped, checked, spotted* или *with white stripes, black checks, pink spots*, они, во-первых, их запомнят и будут знать (и это совсем не лишнее), а во-вторых, получат удовлетворение от возможности высказаться именно так, как им вздумалось.

С другой стороны, все эти слова должны употребляться не просто при ответе на вопрос: *What are you wearing?* или *What do you put on to school?* Это мертвый диалог. Никому в жизни не придет в голову спросить соседа по парте: «Во что ты одет?» или: «Что ты обычно одеваешь в школу?». А вот предложить им похвастаться одеждой, которая есть у них дома, — совсем другое дело.

Дети (особенно девочки) и в жизни часто рассказывают о своей красивой одежде. Здесь уместно использовать и всем известную игру «в магазин», разложив на прилавке по три вида одного и того же наименования одежды (юбка в клетку, юбка в полоску, юбка в горошек, колготки трех видов и т.д.). Тогда от-

личительной особенностью одежды станет не только цвет, но и рисунок на ней.

Ставя перед собой цель отработать грамматику, совсем неплохо и это облечь в игровую форму, или же наоборот: уже известную игру подогнать под грамматический материал. Так, например, игра «Маша и ее друзья», придуманная для закрепления местоимений *here, there* и вопроса типа *Where is my tiger?* (речь шла, понятно, об игрушках), плавно преобразилась в «Машу-растеряшу», в которой Маша (любой ребенок) разыскивает уже не игрушки, а одежду.

Поскольку предметы одежды могут быть как в единственном (*a sweater, a shirt*), так и во множественном (*tights, pants, gloves, boots*) числе, то в игре, кроме усвоенного уже вопроса *Where is it?*, появляется вопрос *Where are they?*

В новых учебниках, написанных для маленьких детей в игровой форме, вводится очень мало названий фруктов и овощей, хотя детям всегда очень интересно знать, как по-английски будет тот или иной любимый ими овощ или фрукт.

Для того чтобы запомнить как можно больше названий фруктов и овощей, можно поиграть в игру «Избалованный Кролик». Кроме того, эта игра закрепляет структуры *I'm hungry, thirsty, bored* и вопрос типа *Do you want an orange?* в контрасте с вопросом типа *Do you want to ride a bike?*

Дети, как правило, очень охотно играют в отрицательных персонажей (как, впрочем, и актеры театра и кино). На этом же основана игра «Озорные мальчишки и девочки», в которой можно вволю покапризничать и незаметно отработать сразу две структуры: *I don't want to, I want to...* и любые глаголы, которые нужны по теме.

Структуру *have you got* очень удобно и легко закрепить в игре в карточки (комплект «Memory Game»), которые продаются в магазинах. Конечно, если в группе 8 и больше детей, лучше разделить их на команды

по четыре человека и просто контролировать ход игры в каждой.

Кроме прочего, эта игра позволяет ввести и закрепить любую лексику в зависимости от того, на какую тему куплены карточки.

Впоследствии, когда дети начнут читать и писать и будут учить правописание слов, аналогичную игру можно использовать и для отработки правописания слов на изучаемую тему.

Надо отметить, что во всех предлагаемых играх преподавателю отводится лишь роль дирижера. Он участвует в них лишь первый раз, чтобы показать детям как играть, далее они все сделают сами.

Для отработки и закрепления предлогов *in front of, behind, between* была создана игра «Василиса Премудрая». Если у вас нет разноцветных кукол в разноцветных платьях и соответствующих им по цвету лягушек, то смело обращайтесь к детям, они с радостью помогут вам и принесут из дома необходимые игрушки. В крайнем случае можно заменить лягушек на других зверей, изменить название игры и сюжет или использовать картинки.

Для отработки этих же предлогов *under, in, on* можно использовать игру в прятки. Причем задача водящего здесь не столько найти спрятавшихся детей (тем более что в классе или группе и не очень-то спрячешься), а в том, чтобы правильно сказать по-английски, где он видит того или другого ребенка. При этом отрабатывается еще и структура *I can see*. Естественно, следует одновременно ввести названия предметов мебели, находящихся в классе.

Кроме игр, целесообразно ставить маленькие сценки или спектакли. Например, «Терем-теремок» может быть использован как для закрепления структур *May I come in* (что часто встречается в учебниках), так и для закрепления контраста вопросов *What do you want?* и *What can you do?*

Для введения целого ряда бытовых глаголов можно использовать игру-сценку «Кошка и ее котята». Причем, если у учителя нет необходимого набора предметов для разыгрывания сценок, нужно опять-таки обратиться к детям или родителям.

Указательные местоимения *this/that* и *these/those* очень хорошо отрабатываются в другом варианте уже упомянутой игры «В магазине». Эта игра используется в учебниках для закрепления разных структур: *Give me..., please; Have you got...?; I want to buy...* . Очень хорошо, если эта игра возникает на уроках периодически, чтобы закрепить сначала одну, потом другую и третью структуры.

Иногда, казалось бы, не игровая тема кроет в себе совершенно неожиданные игровые возможности для введения основной и сопутствующей новой лексики.

Например, изучая времена года, можно одновременно ввести довольно много описывающих их прилагательных, но опять же в контексте игр.

Не стоит забывать и о любви детей ко всевозможным загадкам. А изучение иностранного языка позволяет загадывать самые элементарные вещи, получая от этого огромное удовольствие (ребенок осознает: сам придумал и загадал (или сам отгадал) загадку на иностранном языке!). Поэтому, когда дети усвоили структуры *What colour is it/are you...? Where do you live? What can you do? What do you like eating/what do you eat?* и знают достаточное количество лексических единиц, чтобы дать ответы от лица животных, самое время поиграть в загадки.

Одной из важных задач на первом году обучения является введение и закрепление всех местоимений общего падежа вместе с соответствующей формой глагола *to be: I am, you are, it is* и т.д. Довольно удачной для этой цели оказалась игра «Мы все озорные», в которую дети с удовольствием играли, несмотря на ее незатейливость (а может быть именно из-за ее простоты), и игра «Озорные братья и сестры».

Немного особняком стоит игра «Гримасы»: Это даже не совсем игра, а отдача команд. Задача ее — ввести и закрепить глаголы мимики, а поскольку все дети любят гримасничать, игра идет на ура, и дети быстро запоминают глаголы.

Некоторые из приведенных здесь игр не требуют никакой заблаговременной подготовки, другие осуществить сложнее, так как необходимы игрушки или одежда, но, как уже говорилось, дети (или родители) с удовольствием помогут преодолеть и эти трудности. Зато результатом будет интересный, запоминающийся урок и довольно обширный освоенный языковый материал. В играх может принимать участие любое количество детей, но в этой книге их продолжительность дана в расчете на группу из 8 человек.

Многие из приведенных игр можно проводить во 2 — 5-х классах средней школы. Они предназначены для отработки *Present Continuous*, *Present Simple*, *Future Simple*, *Past Simple*, *Present Perfect*. Некоторые из них представляют собой известные грамматические упражнения, облеченные в шутивную форму, что превращает их в игры («Ленивые дочери/сыновья», «Незнайка», «Смешные вопросы», «Спорщики»).

Отличительной особенностью многих приведенных здесь игр является активная жестикуляция для подкрепления слухового образа визуальным. При этом визуальные образы, воспринимаемые с картинки, запоминаются хуже, чем те слова или словосочетания, которые учитель и дети показывают сами или на себе. Здесь, видимо, срабатывает еще и другой вид памяти, который можно условно назвать «память тела» или «память мышц». То, что такая память очень эффективна, стало ясно из следующего случая на уроке: один из учеников забыл как будет по-английски слово *хороший*. Когда на уроке дети запоминали это слово, они гладили себя по голове и говорили *good*. Учитель предложила ученику погладить

себя по голове и сказать *хороший*. Ученик, еще только поднеся руку к голове, тут же сказал *good*.

Еще пример: когда изучали с детьми различные глаголы, соединенные авторами учебника в одном уроке не понятно по какому принципу (т.е. никакое логическое запоминание этих слов было невозможно), ученики показывали все эти глаголы и запоминали их за два урока, не зазубривая, им даже не нужно было повторять их значения дома.

Что касается рифмовок и небольших стихов, то, исходя из опыта работы, хотелось бы порекомендовать заучивать их на слух в течение 3–4 уроков. Это всегда приводит к хорошим результатам, не утруждает детей зубрежкой и надолго остается в памяти. Вспомните сами, как легко бывает запомнить слова песни, если слушать ее много раз подряд, и насколько труднее выучить их же написанными на бумаге.

Хочется верить, что игры, изложенные в этой книге, помогут вам интереснее, быстрее и веселее обучить ваших учеников английскому языку.

Фонетика

(Phonetics)

Отрабатываем произношение

(We Study Sounds)

1. [t], [d] — Язычок встает на мысочки и стучит в потолок (нёбо).

2. [v] — поезд шел от А до О, но на половине пути, проезжая через лес, заслушался соловья, остановился и так и не доехал до О. Получилось ни А, ни О. Давайте проедем, как поезд от А до О, и остановимся на полпути — [v].

3. [p] — Давайте попыхтим, как паровоз, выбрасывающая пар изо рта: п-п-п...

4. Буква q — малышка. Она никогда не ходит по книгам без своей мамы — u. Мама, конечно, ходит без q на работу и в магазин, но q одну никуда не пускает, а читаются они вместе, как квакают лягушки [kw].

5 [r] — Язычок залез на потолок и вдруг обнаружил, что потолок очень пыльный и решил его пропылесосить. Пылесосил он его от двери (зубы) к коридору (горло). Итак, мы включаем пылесос: р-р-р (дети произносят русское Р) и пылесосим назад к коридору-горлу (учитель показывает, как постепенно заворачиваясь к горлу, язычок вместо русского Р начинает произносить английский звук [r]). Теперь дети «пылесосят» свои «потолки».

6. [w] — Сложим губы для русской буквы У и, удерживая их в таком положении, говорим русский звук В.

7. [ks] — Давайте позовем кошку!

8. [ɑ] — Показываем горло врачу!

9. [ŋ] — Представьте себе, что в разгар игры мама говорит: «Все, пора спать!» Занойте, как вы ноете, когда не хотите что-то делать (учитель показывает носовой звук, который мы все издаем в таких ситуациях). А теперь произнесите тот же звук с открытым ртом!

10. [ʌ] — Горло делает зарядку, как будто русский А делает короткие резкие прыжки.

Цвета

(Colours)

1. Магазин одежды-1

(A Clothes Shop-1)

Цель игры:

Запомнить цвета (со зрительными опорами).

Реквизит для игры:

По два одинаковых, но разного цвета, предмета одежды, например, черные и синие брюки, коричневая и серая юбки и т.п.

Подготовка кабинета:

а) если одежда настоящая, то половина ее размещена по правую руку от учителя, а вторая — по левую, причем одноименная одежда не должна быть с одной стороны;

б) если одежда бумажная или игрушечная, то она прикрепляется к доске магнитиками или к стенду булавами: одна половина в левой части доски (стенда), другая — в правой.

Ход игры:

Учитель — продавец в магазине. Дети подходят по одному к его столу или говорят с места.

У-ль: Good morning (afternoon). Can I help you?

У-к 1: Yes, please. I want a sweater. Have you got sweaters?

У-ль: Yes, we have. What colour sweater do you want? The black or the green one?

Когда дети уже в основном запомнят цвета, учитель останавливается на вопросе: What colour sweater do you want? Ученик теперь вынужден сам назвать цвет выбранной одежды.

У-к 1: The green sweater, please.

У-ль: Here you are.

У-к 1: Thank you.

У-ль: You are welcome!

Со стола (доски) надо убрать и второй свитер. Теперь можно продолжать игру.

Продолжительность игры: 5—7 мин.

2. Давай рисуем радугу! (Let's Draw a Rainbow!)

Цель игры:

Выучить цвета.

Реквизит для игры:

Цветные карандаши и картинка с изображением радуги.

Ход игры:

Сначала учитель закрепляет картинку с радугой на доске. Дети должны положить на стол 7 цветных карандашей.

У-ль: This is a rainbow. I can see red colour (показывает на картинку, а дети поднимают карандаш такого же цвета вверх), orange colour, yellow colour, blue colour, dark blue colour, violet colour. The rainbow is colourful. It's beautiful. Let's draw a rainbow!

Теперь учитель дает детям минуту на то, чтобы они запомнили цвета и их порядок, и затем снимает картинку с доски.

У-ль: Take a red pencil and draw a red line, please. Put the pencil back и т.д.

Когда радуга нарисована, учитель достает картинку и дети сравнивают свои рисунки с оригиналом.

На следующем этапе задача усложняется: дети кладут на стол коробку с карандашами самых разных цветов. Учитель еще раз называет цвета, показывая их на картинке, дети повторяют за ним, не поднимая карандаши. Далее — все как в первом случае.

Когда картинки будут нарисованы и сверены, учитель спрашивает, указывая на цвета радуги: What colour is it? Дети отвечают на его вопросы.

Продолжительность игры: 7—10 мин.

3. Кто самый внимательный? (Who Is the Most Attentive?)

Цель игры:

Запомнить цвета.

Реквизит для игры:

Обыкновенные катушки с нитками или карандаши разных цветов (каждый цвет встречается только один раз).

Ход игры:

Учитель раздает ученикам катушки (карандаши). У каждого ученика — свой цвет, например, у Паши — зеленый, у Маши — белый и т.д. Учитель в беспорядке и быстро называет цвета по-английски. Ученик, который держит катушку (карандаш) названного цвета, должен поднять ее (его) вверх. Если он этого не сделал, то выбывает из игры. Выбывает также тот, кто поднял катушку (карандаш) не того цвета. Выбывшие отдают учителю свои катушки (карандаши). Победитель — тот, кто последним останется с катушкой (карандашом). После этого можно повторить игру так, чтобы у Паши был не желтый цвет, у Маши — не зеленый и т.д.

Продолжительность игры: 3 мин.

4. Светофор (Traffic Lights)

Цель игры:

Закрепить или повторить цвета.

Реквизит для игры:

Листочки бумаги разных цветов (каждый цвет встречается только один раз).

Ход игры:

Листочки бумаги закреплены на доске. Учитель назначает водящего. Дети встают в одну шеренгу с одной стороны от водящего. Учитель указывает на лис-

точек и водящий называет цвет. Если у ученика есть этот цвет на одежде или обуви, то он проходит мимо водящего и встает с другой стороны. Если у ученика нет этого цвета, то он может снять с доски листочек названного цвета и перейти на другую сторону. Водящий тоже может снять листочек. Если он сделает это раньше, то водящим становится ученик, не имеющий названного цвета на одежде. Водящий может снять листочек сразу после того, как цвет был назван. Но пока он будет это делать, ученики, не имеющие данного цвета на одежде, могут перейти на другую сторону. Позднее цвет выбирает водящий и не показывает листочки, т.е. дети уже должны знать цвета наизусть.

Продолжительность игры: 10 мин.

Животные

(Animals)

1. Выбери игрушку

(Choose a Toy)

Эта игра изложена в разделе «Одежда». Только сейчас в магазине продаются игрушечные животные.

2. Маша и ее друзья

(Mary and Her Friends)

Цель игры:

Повторить названия животных, отработать употребление местоимений *here, there* и вопрос *Where is it?*

Реквизит для игры:

Игрушечные животные.

Подготовка кабинета:

Игрушки, принесенные детьми или имеющиеся в кабинете (можно использовать картинки), раскладываются на двух столах, удаленных друг от друга.

Ход игры:

Дети стоят или сидят у одного из столов. Машей (М.) сначала может быть учитель, затем — ученик.

М. (бегая от одного стола к другому): Oh, children, help me, please! Where is my brown bear?

У-ки (показывая на ближний стол): It is here!

М.: Oh, thank you, children. Oh, children, help me, please! Where is my yellow dog?

У-ки (указывая на дальний стол): It is there и т.д.

Если использовать картинки, то одну часть надо закрепить внизу доски и рядом написать *here*, а другую часть —верху доски и написать *there*.

Продолжительность игры: 5 мин.

Другие игры, которые можно проводить и с названиями животных, изложены в разделах «Цвета», «Одежда и времена года». «Я могу/ не могу», «У меня есть/у меня нет», «Прилагательные», «Настоящее простое время».

Одежда и времена года

(Clothes and Seasons)

Сопутствующая грамматика и лексика: *this/that, these/those, it's/they are, where is/are, here/there, I've got, what colour is it/are they, put on, take off, I'm cold/warm/hot, seasons, weather*.

1. Маша-растеряша

(Mary-the Absent-Minded)

Цель игры:

Отработка вопроса *where is/are*, и структур *it's/they're*, закрепление лексики на тему «Одежда».

Реквизит для игры:

Настоящая или игрушечная одежда.

Подготовка кабинета:

а) если одежда настоящая (можно попросить каждого ребенка принести что-то конкретное), ее надо аккуратно разложить на двух удаленных друг от друга столах, но так, чтобы детям было хорошо виден каждый предмет одежды.

б) если одежда бумажная или игрушечная, ее нужно прикрепить к доске магнитиками или к стенду булавками, причем половину одежды разместить внизу доски (стенда) и написать рядом *here*, вторую половину — сверху доски (стенда) и написать *there*. Одежда не должна повторяться.

Ход игры:

Если одежда разложена, то все дети стоят/сидят у одного из столов, если одежда прикреплена к доске (стенду), то дети сидят на местах.

В первый раз учитель сам изображает Машу-растеряшу. Он объясняет, что одежда может быть либо рядом (*here*), либо далеко (*there*).

У-ль: Dear brothers, dear sisters! Help me! Help me, please! I can't find my clothes. Where is my skirt?

Дети (отыскивают глазами юбку): It is here!

У-ль: Oh, thank you! (убирает юбку со стола или доски).

У: Where are my trousers?

Д: They are there!

У-ль: Oh, thank you! (убирает брюки).

Игра продолжается до тех пор, пока не будет найдена вся одежда. Во второй или в третий раз Машей-растеряшей уже может быть ученик, причем за одну игру ей могут стать 3–4 ученика в зависимости от количества разыскиваемых предметов одежды.

Продолжительность игры: 5–10 мин.

2. Магазин одежды-2 (A Clothes Shop-2)

Цель игры:

Отработка местоимений *this, these, that, those* в сочетании с названиями одежды.

Реквизит для игры:

По два одинаковых предмета одежды (две юбки, двое брюк и т.п.).

Подготовка кабинета:

а) если одежда настоящая, то половина ее разложена перед учителем на столе, а вторая половина — за ним (например, на спинке стула). Причем одноименная одежда находится по разные стороны от учителя.

б) если одежда бумажная или игрушечная, то она прикрепляется к доске магнитиками или булавками к стенду: половина — внизу доски (*близко*), а вторая половина — сверху (*далеко*). Причем одноименная одежда должна находиться в разных частях доски.

Ход игры:

Учитель — продавец в магазине. Дети подходят по одному к его столу или говорят с места.

У-ль: Good morning (afternoon, evening)! Can I help you?

У-к: Yes. Give me a skirt, please.

У-ль: This skirt (показывает на юбку, лежащую перед ним или прикрепленную внизу доски/стенда) or that skirt? (показывает на юбку за собой или прикрепленную сверху доски/стенда).

У-к: This skirt.

У-ль: Here you are.

У-к: Thank you.

У-ль: You are welcome.

Продавцом впоследствии должен быть ученик.

Другим вариантом этой игры является контраст одежды по цвету. Тогда продавец спрашивает: What colour skirt do you want?

Эту игру можно использовать и для отработки оборота *have got*. В этом случае покупатель спрашивает: Have you got skirts?, а продавец отвечает: Yes, I have/ No, I haven't.

Продолжительность игры: 5–10 мин (в зависимости от количества предметов одежды).

3. Хвастунишки (Boasters)

Цель игры:

Отработка структур *I have got (a)* и вопроса *What colour is it/are they?* Закрепление темы «Одежда».

Ход игры:

Дети хвастаются своей или выдуманной одеждой.

При этом названия нарядов не должны повторяться.

У-к 1: *I have got a very beautiful skirt!*

У-к 2: *What colour is it?*

У-к 1: *It is yellow (with white spots).*

У-к 2: *Oh, it's great! (И поворачиваясь к следующему ученику) And I have got beautiful tights!*

У-к 3: *What colour are they?*

У-к 2: *They are black (with white stripes).*

У-к 3: *Oh, it's great! (И поворачиваясь к следующему ученику) And I have got a... .*

Продолжительность игры: 3–5 мин.

4. Надень — сними (Put on — Take off)

Цель игры:

Отработка глаголов *put on*, *take off* и повторение темы «Одежда».

Реквизит для игры:

Мяч.

Ход игры:

Учитель произносит одну из трех фраз: *I'm cold. I'm hot. I'm warm.* и бросает мяч ученику.

В зависимости от фразы, произнесенной учителем, ученик отвечает соответственно: *Put on your sweater (jumper, coat...).* *Take off your coat (scarf, hat...).* *It's fine.* и бросает мяч учителю.

Учитель вновь произносит одну из трех фраз и бросает мяч следующему ученику и т.д. (при этом названия одежды не должны повторяться).

Впоследствии игру могут по очереди вести ученики (тогда, кроме указанных, отрабатываются структуры: *I'm cold/hot/warm*).

Продолжительность игры: 5 мин.

5. Времена года (Seasons)

Цель игры:

Изучение названий времен года и месяцев.

Ход игры:

Учитель либо начинает сам, либо выбирает ученика, который будет играть роль Зимы. Далее игра идет по цепочке, и в ней участвуют все дети по очереди.

У-к 1: *I'm winter. I'm cold and snowy. My months are December, January, February. And who are you?*

У-к 2: *I'm spring. I'm warm and sunny. Go away, Winter! It's my turn. My months are March, April, May. And who are you?*

У-к 3: *I'm summer. I'm hot and bright. Go away, Spring! It's my turn. My months are June, July, August. And who are you?*

У-к 4: *I'm autumn. I'm cool and rainy. Go away, Summer. It's my turn. My months are September, October, November. And who are you?*

У-к 5: *I'm winter. I'm cold and snowy. Go away, Autumn. It's my turn. My months are... и т.д.*

Продолжительность игры: 7–10 мин. Позже, когда дети усвоят лексику, она сократится до 5 мин.

6. Сезонная одежда (Season Clothes)

Цель игры:

Отработка названий времен года, повелительных предложений, глагола *put on* и закрепление лексики на тему «Одежда».

Ход игры:

Учитель называет любое время года, например: It's summer now. Для описания погоды целесообразно использовать прилагательные из игры «Времена года». Дети разыгрывают следующий диалог в парах или отвечают двое, а остальные слушают:

У-к 1 (играет роль мамы или папы): Dear daughter/son! Look out of the window. It's hot and bright today. Don't put on your tights, jumper and boots/ Put on your shorts, T-short and sandals!

У-к 2: OK, Mummy (Daddy). Don't worry. I will do it. I'm a good girl/boy.

Далее учитель меняет время года, и игра продолжается.

Возможные варианты диалогов:

Вариант 2

У-ль: It's autumn now.

У-к 1: Dear son, look out of the window! It's cool and rainy today. Don't put on your shorts, T-shirt and shoes. Put on your jeans, jumper and boots.

У-к 2: OK, Daddy/Mummy. Don't worry. I will do it. I'm a good boy.

Вариант 3

У-ль: It's winter now.

У-к 1: Dear daughter, look out of the window. It's cold and snowy today. Don't put on your jeans, jumper and trainers. Put on your warm trousers, sweater, warm boots, a hat and a scarf.

У-к 2: OK, Daddy. Don't worry. I will do it. I'm a good girl.

Вариант 4

У-ль: It's spring now.

У-к 1: Dear son, look out of the window. It's warm and sunny today. Don't put on your warm boots, trousers and a hat. Put on your jacket, jeans and trainers.

У-к 2: OK, Daddy. Don't worry. I will do it. I'm a good boy.

Продолжительность игры: при презентации может занимать 10 мин, но в дальнейшем, когда дети запомнят структуру диалога и будут задумываться только о выборе одежды, она сократится до 5 мин.

7. Сезонные картинки (Season Pictures)

Цель игры:

Выучить названия времен года с опорой на картинки, ввести или повторить вопрос *why* и союз *because*, *can see*.

Реквизит для игры:

Картинки с изображением времен года и характерными для них признаками. Например: зима — снег; весна — тюльпаны, грачи; лето — цветущий луг; осень — разноцветные листья и т.п.

Ход игры:

Учитель держит в руках картинку и спрашивает:

У-ль: What season is it?

У-к 1: It's winter.

У-ль: Why?

У-к: Because I can see a lot of snow.

Spring — I can see a lot of tulips.

Summer — I can see a lot of flowers.

Autumn — I can see a lot of colourful leaves.

Продолжительность игры: 5—7 мин.

Еда

(Food)

1. Фрукты, ягоды и овощи (Fruits, Berries and Vegetables)

Цель игры:

Ввести названия фруктов, овощей и ягод.

Реквизит для игры:

Карточки с изображением фруктов, овощей и ягод (позднее можно обойтись и без них).

Ход игры:

Карточки раздаются детям (по одной, две или три) в зависимости от количества изучаемых слов и детей. Далее игра идет по цепочке. Учитель держит карточку с изображением, например, абрикоса и говорит:

У-ль: I'm an apricot. Do you like apricots?

У-к 1: Yes, I do. I like apricots. (Берет свою карточку) And I'm an orange. Do you like oranges?

У-к 2: Yes, I do. I like oranges. And I'm a raspberry. Do you like raspberries? и т.д.

Возможен ответ: No, I don't. I'm sorry but I don't like....

Позднее можно ввести прилагательные вкуса *sweet*, *sour*, *bitter* и добавить вопрос *why* и союз *because*.

У-к 1: I'm a mandarin. Do you like mandarins?

У-к 2: Yes, I do. I like mandarins.

У-к 1: Why?

У-к 2: Because they are sweet and sour. And I'm a pear. Do you like pears?

У-к 3: Yes, I do. I like pears.

У-к 2: Why?

У-к 3: Because they are very sweet. And I'm a garlic. Do you like garlic?

У-к 4: No, I don't. I'm sorry, but I don't like garlic.

У-к 3: Why?

У-к 4: Because it is very bitter и т.д.

Продолжительность игры: 10–12 мин.

2. Избалованный Кролик (A Spoilt Rabbit)

Цель игры:

Запомнить как можно больше названий фруктов и овощей, отработать употребление артикля перед исчисляемыми (*an orange*, *a peach*) и неисчисляемыми существительными (*orange juice*, *peach juice*), закрепить уже

изученные глаголы на самые разные темы, ввести и запомнить выражения: *I'm hungry*, *I'm thirsty*, *I'm bored*; отработать структуры: *I want* / *I don't want* / *Do you want*?

Реквизит для игры:

На первом этапе карточки с изображением фруктов и овощей, позднее можно обойтись и без них. Карточки закреплены на доске (стенде).

Ход игры:

При проведении игры сначала роль Избалованного Кролика исполняет учитель, затем — дети (один или несколько).

У-ль: Dear sisters, dear brothers! I'm hungry! I'm very hungry!

У-к 1: Do you want (would you like) an apple?

У-ль: No, I don't. I don't want (wouldn't like) an apple.

У-к 2: Do you want a plum?

У-ль: No, I don't. I don't want a plum и т.д., пока дети не назовут как можно больше фруктов и овощей. Дети перебирают все фрукты и овощи. Отчаявшись, они спрашивают все вместе: What do you want?

У-ль: I want a sweet.

У-ки: Oh! Here you are! (изображают, что дают учителю конфетку)

У-ль: Thank you.

У-ки: You are welcome.

У-ль: Dear sisters, dear brothers! I'm thirsty! I'm very thirsty!

У-к 1: Do you want apple juice?

У-ль: No, I don't. I don't want apple juice и т.д., пока дети не перечислят все известные им названия фруктов и овощей, из которых делают соки. Отчаявшись, они спрашивают все вместе: What do you want?

У-ль: I want water/milk!

У-ки: Oh! Here you are! (изображают, что дают учителю воду)

У-ль: Dear sisters, dear brothers! I'm bored! I'm very bored!

У-к 1: Do you want to play hide-and-peek?

У-ль: No, I don't.

У-к 2: Do you want to ride a bike?

У-ль: No, I don't.

У-к 3: Do you want to swim?

Чем больше глаголов вспомнят дети, тем лучше.

Возможные предлагаемые действия: to play tag, to hop, to jump, to fly a kite, to run, to climb trees, to skip, to slide, to swing, to skate, to ski, to toboggan, to go for a walk, to sleep, to have lunch, to watch TV, to listen to music, to read, to draw, to paint... и т.д. Отчаявшись, дети спрашивают все вместе: What do you want?

У-ль: I want to fly!

У-ки: Oh!

В этой игре вместо структур *I want/ don't want/ do you want?* можно отрабатывать структуры *I would like/ I wouldn't like/ would you like?*

Продолжительность игры устанавливается учителем, но если целью является повторение и закрепление конструкций и слов, то имеет смысл продолжать ее так долго, как только возможно, пока дети играют с энтузиазмом и предлагают свои варианты. Оптимальное время: 10–12 мин.

3. Волк и Козлик

(The Wolf and the Goat)

Цель игры:

Закрепление структуры *I'm hungry*, повторение темы «Фрукты и овощи».

Эту сказку учитель может рассказывать на нескольких уроках, подыгрывая себе игрушками или меняя маски. Позднее роли волка и козлика исполняют дети, а учитель является рассказчиком.

Ход игры:

A wolf lives in the forest. One day he is very hungry. But he sees a goat. He runs up to the goat and says:

W.: Hi, goat! I'm very hungry! I want to eat you up!
The goat is very little. He wants to run away but he can't because he runs very slowly. But he is very clever and he says:

G.: You can't eat me up. I'm not tasty!

W.: Why are you not tasty?

Вариант 1

G.: Because I'm very sweet! Do you like sugar?

W.: No, I hate it!

G.: And I am as sweet as sugar.

W.: Why are you sweet?

G.: Because I like pears, bananas and cherries very much. I eat them every day and I'm very sweet!

W.: Oh! What a poor wolf I am. I'm so unlucky. Goodbye, Goat!

G.: Goodbye, Wolf!

And the goat runs away.

Вариант 2

G.: Because I'm very bitter!

W.: Why are you bitter!

G.: Because I like onion(s) and garlic(s) very much. I eat them every day and I'm very bitter.

Далее — как в исходном диалоге.

Вариант 3

G.: Because I'm very sour!

W.: Why are you sour?

G.: Because I like lemons and cranberries very much. I eat them every day and I'm very sour!

Далее — как в исходном диалоге.

Продолжительность игры: 5–7 мин.

4. Избалованная сестра

(A Spoilt Sister)

Цель игры:

Ввести новую лексику по теме «Еда» и наречие *too* (слишком), повторить прилагательные *salty, sweet, sour, bitter*.

Реквизит для игры:

Карточки с изображением тарелки супа, котлет, тарелки салата и чашки чая.

Ход игры:

Дети, играющие роли старших сестер или братьев, по очереди предлагают своей младшей Избалованной Сестре (И.С.) еду.

У-к 1: Dear sister. Let's have lunch. Try my salad.

И.С.: Oh, sister, I can't eat your salad. It's too bitter.

У-к 2: Then try my soup.

И.С.: Oh, I can't eat your soup. It's too hot.

У-к 3: Then put some sour-cream into the soup to cool it down.

И.С.: Oh, no. The sour-cream is too sour.

У-к 4: Then, try my fried potatoes with cutlets.

И.С.: Oh, no! I like boiled potatoes, and the cutlets are too salty. I can't eat them.

У-к 5: Then, drink your tea.

И.С.: Oh, I can't drink it. It's too sweet.

Все дети вместе: OK, then cook your lunch yourself!

Продолжительность игры: 5–7 мин.

Дни недели и месяцы

(Days of the Week and Months)

1. Дни недели

(Days of the Week)

Цель игры:

Выучить названия всех дней недели.

On Monday it is sunny,

On Tuesday it is frosty,

On Wednesday I'm hungry,

On Thursday I'm thirsty,

On Friday I'm tired,

On Saturday and Sunday

I have a rest and watch TV,

And here comes next Monday.

2. Какой день недели идет перед/после (Which Day Is Before/After)

Цель игры:

Запомнить дни недели вразброс, ввести предлоги времени *before, after*.

Ход игры:

Игра идет по цепочке. Начинает учитель.

У-ль: Which day is before Sunday?

У-к 1: Saturday. Which day is after Tuesday?

У-к 2: Wednesday и т.д.

Аналогичную игру можно использовать для отработки названий месяцев.

У-ль: Which month is before July?

У-к 1: June. Which month is after September?

У-к 2: October.

Для введения и закрепления названий месяцев можно использовать также игру «Времена года» из раздела «Одежда и времена года».

Продолжительность игры: 5–7 мин.

Части лица и тела

(Parts of the Face and the Body)

1. Мамино лицо

(Mummy's Face)

Rosy cheeks, nice nose and ears,
Smiling mouth, that's so dear,
Kind eyes that love always –
That is mummy's lovely face.

2. Рифмовка (A Poem)

When you play the drum,
You need hands and arms!
When you run, you need
Just two legs and feet!

3. Моей маленькой дочке (To my Little Daughter)

I need my arms to hold you tight,
I need my mouth to say good-night,
I need my legs, I need my knees
To kneel and give you, dear, a kiss!
But above all I need a head
To let me do you nothing bad!

4. Чего у них нет? (What Haven't They Got?)

Вариант 1

Цель игры:

Выучить английские названия частей лица и отрабатывать отрицательную форму оборота *has got*.

Ход игры:

Учитель вызывает к доске одного ученика, а остальных просит открыть тетради: *Draw a face, please!*

Вызванный ученик рисует на доске овал лица. Остальные делают то же самое в тетрадях.

У-ль: *Draw a nose, draw eyes, draw a mouth, draw teeth, draw eyebrows, draw hair, please! What hasn't he got?*

У-ки: *He hasn't got ears!* и т.д.

Вариант 2

Цель игры:

Отработка оборота *how many*.

Ход игры:

Учитель вызывает ученика 1 к доске.

У-ль: *Draw a face, please!*

К остальным детям учитель обращается с вопросом: *How many eyes has he got?* (указывает на овал лица, нарисованный на доске).

У-к 2: *He has got three eyes!*

У-к 1 рисует на лице три глаза. Остальные делают то же самое.

У-ль: *How many noses has he got?*

У-к 3: *He has got two noses!*

У-к 1 рисует на лице два носа и т.д.

Продолжительность игры: 5-7 мин.

5. Отгадай друга (Guess Your Friend)

Цель игры:

Закрепить названия частей лица.

Ход игры:

Учитель назначает водящего (В.), который выходит за дверь, остальные загадывают ученика. Водящий возвращается.

Вариант 1

Ученики по очереди описывают загаданного ученика.

У-к 1: *She/he has got short hair.*

У-к 2: *She/he has got blond/blonde hair.*

У-к 3: *She/he has got big eyes.*

У-к 4: *She/he has got brown eyes* и т.д.

Вариант 2

Водящий задает вопросы, а ученики на них отвечают.

В: *Has he/she got blond/blonde hair?*

У-к 1: *Yes, he/she has.*

В: *Has he/she got brown eyes?*

У-к 1: *No, he/she hasn't.*

Чтобы не говорить *he* или *she* можно договориться с детьми называть всех *he* или *she* в зависимости

от того, кого в группе больше. Далее водит тот, кого отгадали.

Продолжительность игры: 10–12 мин.

6. Прикоснись быстрее! (Touch Faster!)

Цель игры:

Выучить части лица и (или) тела.

Ход игры:

Учитель просит детей встать, затем быстро командует:

Touch your eyes! Touch your nose! Touch your ears! Touch your feet! и т.д. или просто: Eyes, nose, ears, feet и т.д.

Выбывает ученик, либо не выполнивший команду, либо выполнивший ее неверно или последним. Игра заканчивается, когда выбыли все, кроме одного ученика. Он становится победителем.

Продолжительность игры: 3 мин.

7. Grimасы (Making Faces)

Цель игры:

Ввести глаголы мимики и существительные, обозначающие части лица.

Ход игры:

Учитель предлагает детям: Let's make faces!

У-ки: Let's!

У-ль: Please, smile! (учитель улыбается, показывая детям значение глагола).

У-ль: Please, cry! (laugh, frown, shout, show your tongue, show your teeth, blow your cheeks).

Когда дети запомнят все глаголы, вести игру должен ученик.

Продолжительность игры: 2–3 мин.

Бытовая лексика

(Everyday Actions)

1. Кошка и ее котята (The Cat and Her Kittens)

Цель игры:

Ввести и отработать целый ряд «бытовых» глаголов.

Реквизит для игры:

Не обязателен, но можно попросить детей принести на урок зубную щетку, расческу, ложку, тарелку и чашку.

Ход игры:

Учитель играет роль кошки, а ученики — котят.

It's early morning.

У-ль: Dear kittens, wake up, open your eyes! Good morning, dear kittens!

У-ки: Good morning, mummy!

У-ль: Get up. Let's do morning exercises: Stand up! Sit down! Stand up! Run there! Hop here! Jump there! Swim here! Fly there!

Let's go to the bathroom. Take the soap and wash your hands (face, neck, etc.). Put the soap back. Take your toothbrushes and brush your teeth! Put the toothbrushes back! Wash out your mouth. Take the towel and wipe with the towel. Put the towel back. Take your comb and comb your hair. Let's go to the kitchen. Let's lay the table. Take your plates and put them on the table. Take your spoons and put them on the table. Take your cups and put them on the table. Sit down at the table. Take your spoons and have breakfast. Drink your milk. Eat up your porridge. Drink up your milk.

У-ки: Mummy, our plates are empty. Our cups are empty.

У-ль: Good kittens. Let's go to the room and dress. Put on your shorts, put on your T-shirts, etc. Are you ready?

У-ки: Yes, we are ready.

У-ль: Let's go for a walk.

Роль мамы учитель играет лишь первые 1—2 раза, впоследствии это делает один из учеников, а лучше — по очереди несколько детей. Остальные выполняют все указания. Даже если нет посуды и одежды, надо попросить детей изображать, как они сервируют стол и как одеваются.

Продолжительность игры: 10–15 мин.

Предлоги

(Prepositions)

1. Между, позади, впереди (Between, behind, in front of)

Цель игры:

Ввести предлоги места. Сопутствующая грамматика: *I can see.*

Ход игры:

Вариант 1

Дети образуют круг вместе с учителем.

У-ль: *I am between Masha and Sasha* (произнося свои слова, учитель жестом показывает, что он находится между Машей и Сашей).

Маша: *I am between the teacher and Pasha* (обязательно показывает рукой, что она между учителем и Пашей).

Саша: *I am between Masha and Sveta* и т.д. по кругу.

Вариант 2

Дети встают взатылок друг другу. Учитель стоит первым, затем он переходит назад и, став последним, говорит: *I am behind Masha.*

Теперь ученик, стоящий первым, переходит назад, встает позади учителя и говорит: *I am behind the teacher* и т.д.

Вариант 3

Дети стоят взатылок друг другу. Учитель стоит последним, затем переходит вперед и говорит: *I am in front of Sveta.*

Теперь ученик, стоящий последним, переходит вперед, встает впереди учителя и говорит: *I am in front of the teacher* и т.д.

Когда дети усвоят предлоги, можно усложнить игру.

Вариант 4

Дети встают в круг вместе с учителем, взатылок друг другу.

У-ль: *I am behind Sasha but in front of Pasha. I am between Sasha and Pasha.*

Далее дети по очереди определяют свое местоположение.

Другим вариантом этой же игры является аналогичное выстраивание игрушек, тогда каждый ребенок играет за какую-нибудь конкретную игрушку.

Продолжительность игры: 3 мин.

2. Рифмовка (Rhymes)

Цель игры:

Заучить предлоги места *between, behind, in front of.*

Реквизит для игры:

Игрушки или картинки (кошка, крыса, мышка, 2 медведя, два стула и домик).

Подготовка кабинета:

На столе расставлены игрушки: кошка стоит позади крысы, мышка стоит перед домом, медведи стоят между двумя стульями. Или прикреплены картинки: кошка выглядывает из-за крысы, домик выглядывает из-за мышки, медведи находятся между двумя стульями.

Ход игры:

Учитель показывает на игрушку (картинку) и спрашивает: *Where is the cat?*

У-к 1: *It's behind the rat.*

У-ль: *Where is the rat?*

У-к 2: *It's in front of the cat.*

У-ль: *Where is the mouse?*

У-к 3: *It's in front of the house.*

У-ль: Where is the house?

У-к 4: It's behind the mouse.

У-ль: Where are the bears?

У-к 5: They are between the chairs.

Затем учитель произносит рифмовку и просит детей повторить за ним каждую строчку:

I can see a cat

behind the rat.

I can see a mouse

in front of the house.

I can see bears

between the chairs.

Учитель просит детей еще раз посмотреть на расположение игрушек или картинок. Потом он смешивает игрушки или картинки и просит детей восстановить порядок. Ученик по памяти расставляет игрушки и проговаривает соответствующие строки рифмовки.

В группе послабее рассказывать рифмовку может учитель, а ученик должен лишь расставить игрушки согласно каждому двустипию.

Продолжительность игры: 3–5 мин.

3. Василиса Премудрая (Vasilisa-the-Smart)

Цель игры:

Закрепление предлогов *in front of*, *between*, *behind* и любых четырех цветов.

Реквизит для игры:

Игрушка-дракон, четыре куклы в платьях разного цвета ставятся в шеренгу на стол учителя, перед ними также в шеренгу ставятся четыре лягушки соответствующих цветов. Можно использовать картинки с изображением кукол и лягушек.

Dolls	blue doll	orange doll	pink doll	green doll
Frogs	blue frog	orange frog	pink frog	green frog

Учитель представляет куклы: I'm Vasilisa-the-smart. I'm blue. This is my blue frog и так про все игрушки (картинки).

Затем учитель достает из ящика стола дракона. Дракон налетает на Василису и лягушек и хватает некоторых из них, причем так, чтобы получилась следующая расстановка:

Dolls	blue doll	—	—	—
Frogs	—	—	pink frog	green frog

Учитель «сражается» с драконом, отнимает у него игрушки (картинки) и обращается к детям с просьбой помочь ему расставить их на исходные места.

У-ль: Children, help me! What shall I do?

Вызывается ученик, который будет расставлять игрушки, а остальные будут давать ему команды.

У-к 1: Put the green doll behind the green frog.

У-к 2: Put the blue frog in front of the blue doll.

У-к 3: Put the orange frog between the blue frog and the pink frog.

У-к 4: Put the pink doll behind the pink frog.

У-к 5: Put the orange doll between the blue doll and the pink doll.

Продолжительность игры: 10–12 мин.

4. Прятки (Hide-and-Seek)

Цель игры:

Закрепить предлоги *under*, *in*, *on*, *behind*, *between*, *in front of*.

Ход игры:

Учитель выбирает водящего, тот отворачивается к доске, считает до 10 или 20 по-английски и затем говорит: I am coming. Дети либо прячутся сами, либо прячут какие-либо предметы (линейки, ручки и т.п.). Учи-

тель должен заранее оговорить места, где можно прятаться (под партами, за стульями, в шкафу). Если дети прячут предметы, то водящему их заранее показывают. Его задача не столько в том, чтобы найти детей или предметы, сколько в том, чтобы правильно назвать их местоположение. Например:

I can see Masha under the chair. Come out Masha!

I can see Pasha behind the door. Come out Pasha!

I can see Sasha between the desks. Come out Sasha! и т.д.

Как видно из примера, в этой игре хорошо отрабатывать названия предметов мебели.

Продолжительность игры: 10–12 мин.

Я могу/я не могу

(I can/I can't)

1. В зоопарке

(At the Zoo)

Цель игры:

Отработать употребление модального глагола *can*.

Сопутствующая грамматика: названия животных и всевозможные глаголы.

Реквизит для игры:

Игрушечные животные, расставленные на разных партах.

Ход игры:

Один из детей — экскурсовод, остальные — посетители зоопарка. Дети подходят, например, к медведю.

У-к 1: This is a bear. It can run and jump. It can swim and climb trees but it can't fly.

У-к 2 (посетитель): Can it hop?

У-к 1: No, it can't.

Далее экскурсоводом становится другой ребенок, и игра продолжается.

Продолжительность игры: 7–10 мин.

2. Теремок (Teremok)

Цель игры:

Закрепить употребление глагола *can* в контрасте с глаголом *want* в утвердительном и вопросительном предложениях.

Реквизит для игры:

Игрушечные звери или маски — кошка, собака, корова, лошадь, петух, курица, пчела и игрушечный домик или картинка с домиком, прикрепленная к доске.

У-к 1 (играет роль человека): Oh, what a nice big house! I like it! I want to live in it! (стучит) Anybody there? Oh, it's empty! (входит в дом).

У-к 2 (играет роль кошки): Rat-a-tat. (стучит)

У-к 1: Who is there?

У-к 2: It's me, a cat.

У-к 1: What do you want?

У-к 2: I want to live in this nice house with you!

У-к 1: What can you do?

У-к 2: I can catch a mouse.

У-к 1: Oh, it's great.

У-к 2: May I come in?

У-к 1: Oh, yes, come in, please. Let's live together.

Другие ученики по очереди исполняют роли собаки (С.), коровы (К.), лошади (Л.), курицы (Ку.), петуха (П.), пчелы (Пч.), соловья (Сол.).

С.: I can guard the house.

К.: I can give milk.

Л.: I can ride you on my back.

Ку.: I can lay eggs.

П.: I can wake you up in the morning.

Пч.: I can make honey.

Сол.: I can sing beautiful songs.

Продолжительность игры: разучивание ролей займет 7–10 мин на нескольких уроках, а сама же инсценировка — 12–15 мин.

Я хочу / Я не хочу

(I want to / I don't want to)

1. Непослушные мальчишки и девчонки (Naughty Boys and Girls)

Цель игры:

Отработать структуры *I want to / I don't want to* и ввести, отработать или повторить всевозможные глаголы.

Ход игры:

У-ль: I want to jump! Let's jump!

У-ки: Oh, let's! (дети прыгают)

У-к 1: Oh, I don't want to jump! I want to swim! Let's swim (дети изображают, что они плывут).

У-к 2: Oh, I don't want to swim! I want to watch TV! Let's watch TV! и т.д.

Учитель в этой игре является дирижером и жестом показывает кому говорить. Возможные предлагаемые действия: to hop, to run, to listen to music, to sweep the floor, to play football и т.п.

Эта же структура отрабатывается в игре «Избалованный Кролик», см. раздел «Еда».

Продолжительность игры: 3–5 мин.

У меня есть / У меня нет

(I Have Got / I Haven't Got)

1. Играем в карточки (Playing Cards)

Цель игры:

Отработать структуры *I have got / Have you got? / I haven't got*.

Реквизит для игры:

Парные карточки (Memory-game) с изображением животных и (или) растений. Такие карточки продаются в детских или книжных магазинах. Обычно в колоде 24 карточки. На группу из 8 человек можно приобрести две разные колоды. Тогда количество карточек можно изменять в зависимости от количества играющих.

Ход игры:

Детей можно разбить на четверки. Можно играть и в восьмером. У каждой группы — своя колода. Каждый игрок получает 3–4 карточки. Оставшиеся карточки (если они есть) лежат рубашкой вверх. Задача — собрать как можно больше пар карточек (например: двух медведей, двух петухов и т.п.). Попросить нужную карточку можно у любого игрока, и если она у него есть, то забрать и отложить пару. Например, у одного ученика на руках карточка с изображением козы. Он обращается к другому ученику с вопросом:

У-к 1: Have you got a goat, Pasha?

У-к 2: Yes, I have. I have got a goat.

У-к 1: Give me the goat, please.

У-к 2: Here you are.

У-к 1 откладывает две карточки с изображением козы и снова ходит.

У-к 1: Have you got a tiger, Sasha?

У-к 3: No, I haven't. I haven't got a tiger.

Теперь игра переходит к следующему ученику и т.д. до тех пор, пока не будут собраны все пары карточек. Когда игра закончилась, учитель спрашивает: How many cards have you got? Count your cards! Побеждает тот, у кого больше всего карточек.

Прежде чем начать игру, следует убедиться, что дети знают названия всех животных, изображенных на карточках. Если они не владеют данной лексикой, можно попросить детей самим сделать по две пары карточек 10x5 см с нужными картинками, выбрав подходящую лексику.

Структуру *have got* можно отработать также на лексике «Одежда», см. раздел «Одежда и времена года», игры «Магазин одежды» и «Хвастунишки», см. также соответствующие разделы по лексике «Части лица и тела», игры «Чего у них нет?» и «Отгадай друга».

Продолжительность игры: 10–15 мин.

Глагол *to be*

1. Мы все озорные (We Are All Naughty)

Цель игры:

Закрепить личные местоимения с соответствующими формами глагола *to be*. При этом в качестве закрепляемой может быть какая угодно лексика: животные, одежда, овощи, фрукты, прилагательные.

Ход игры:

Дети образуют круг вместе с учителем, который начинает первым: *I'm naughty. You are naughty* (показывает на одного из учеников). *You are naughty* (на другого) и т.д. Когда учитель перечислит всех по отдельности, он говорит: *You are all naughty*. И все вместе, взявшись за руки и подняв их: *We are all naughty!*

Если разбить детей на тройки, то можно ввести местоимение *both*: *You are naughty and you are naughty. You are both naughty. We are all naughty.*

Учитель называет другое прилагательное, например, *clever*: *I'm clever. You are clever* и т.д.

Далее свои прилагательные предлагают ученики.

Продолжительность игры: до тех пор, пока детям интересно. Если рабочей лексикой являются животные, то одновременно отрабатывается употребление неопределенного артикля с исчисляемыми существительными в единственном и множественном числе: I'm a cat. You are a cat and you are a cat. You are both cats. We are all cats.

2. Мы хорошие (We Are Nice)

Цель игры:

Заучить личные местоимения с соответствующими формами глагола *to be*.

Реквизит для игры:

Картинки с изображениями мальчика, девочки и группы детей.

Ход игры:

Дети встают в две шеренги друг напротив друга. Учитель просит повторять за ним каждую строчку, сопровождая слова жестами. Дети обязательно должны повторять жесты учителя:

- *I am nice*
(указывают на себя);
- *You are nice*
(указывают на стоящего напротив в другой шеренге);
- *We are nice*
(дети в каждой шеренге указывают на всех, стоящих в рядом);
- *And you*
(указывают на всех, стоящих напротив);
- *He is nice*
(указывают на картинку с изображением мальчика);
- *She is nice*
(указывают на картинку с изображением девочки);
- *They are nice, too*
(указывают на картинку с изображением группы детей).

Дети должны заучить этот стишок и рассказывать его самостоятельно, сопровождая соответствующими жестами.

Продолжительность игры: по 5–7 мин на нескольких занятиях.

Притяжательные местоимения

(Possessive Pronouns)

1. Моем руки

(We wash our hands)

Цель игры:

Помочь детям запомнить притяжательные местоимения с соответствующими личными местоимениями.

Реквизит для игры:

Картинка с изображением кошки.

Ход игры:

Дети встают в две шеренги друг напротив друга, а немного в стороне стоят ученик и ученица. Учитель присоединяется к одной из шеренг. Он говорит и просит детей повторять за ним слова и жесты:

I wash my hands (показывает). You wash your hands (показывает на ребенка, стоящего напротив него и просит показать, что тот моет руки). We wash our hands (жестом призывает всех детей, стоящих с ним в одной шеренге, показать, что они моют руки). You wash your hands (то же делают стоящие напротив). He washes his hands (указывает на отдельно стоящего ученика и тот изображает, что моет руки). She washes her hands (указывает на ученицу). They wash their hands (указывает на ученика и ученицу вместе). It washes its paws (указывает на кошку). Затем дети по очереди проделывают все сами.

Продолжительность игры: 3–5 мин.

Оборот there is/there are

Предмет или место

(Object or place)

Цель игры:

Объяснить употребление оборота *there is/are*.

Реквизит для игры:

Мелкие предметы (маленький мячик, ручка, карандаш, ластик и т.п.) и коробка, в которую это можно положить; пара предметов средней величины (линейка, пенал, блокнот); книга, на которой можно все это разместить; пара крупных предметов (большой мяч, кукла и т.п.).

Подготовка кабинета:

На учительском столе расположены большой мяч, кукла и книга. На книге находятся линейка, блокнот и коробка. В коробке — мячик, ручка, карандаш, ластик.

Ход игры:

Учитель просит описать стол как предмет, т.е. рассказать какой он, где находится и т.д.

У-ль: Describe the table, please!

У-к 1: The table is big.

У-к 2: The table is brown.

У-к 3: The table is in the room.

Теперь учитель просит описать стол как место, т.е. рассказать, что на нем находится.

У-ль: Describe this place — the table, please.

У-к 4: There is a big ball on the table.

У-к 5: There is a doll on the table.

У-к 6: There is a book on the table.

Далее учитель проделывает то же самое с книгой, т.е. просит описать ее сначала как предмет (The book is big. The book is thick. The book is black. The book is on the table); а затем — как место (There is a ruler on the book. There is a note-book on the book. There is a box on the book). Далее игра продолжается с коробкой.

Затем детей делят на две команды. Учитель по очереди просит игроков той или иной команды описать стол, книгу или коробку либо как предмет, либо как место.

Продолжительность игры: 10–12 мин.

Вопросительные слова

(Questions)

1. Стихотворение-игра (A Poem-Game)

Цель игры:

Выучить значения вопросительных слов *whose, who, where, why, when*.

Реквизит для игры:

Игрушки или картинки с изображениями животных: гусь, кукушка, медведь, муха, курица.

Ход игры:

Дети встают в две шеренги друг против друга. Первая группа спрашивает:

Whose, whose, whose?

Asks the goose.

Who, who, who?

Asks the cuckoo.

Where, where, where?

Asks the bear.

Why, why, why?

Asks the fly.

When, when, when?

Asks the hen.

Вторая группа отвечает:

Kate's friend Claus

Is in her house.

Because today

It's a New Year Day.

Запомнить вопросительные слова детям помогают картинки с изображением животных, расположенных на доске (стенде) в том же порядке, что и в стихотворении, поскольку их названия рифмуются с соответствующими вопросительными словами.

Когда дети выучат стихотворение, полного запоминания вопросительных слов можно добиться, продолжив игру следующим образом:

У-ль: Whose?

У-ки: Kate's.

У-ль: Who?

У-ки: Friend Claus.

У-ль: Where?

У-ки: In the house.

У-ль: When?

У-ки: Today.

У-ль: Why?

У-ки: Because it's a New Year Day.

На следующем этапе учитель задает вопросы в беспорядке, проверяя тем самым, насколько хорошо ученики усвоили значения вопросительных слов.

Продолжительность игры: 12–15 мин.

2. Задай вопрос (Ask a question)

Цель игры:

Закрепить всевозможные вопросительные слова.

Реквизит для игры:

Мяч

Ход игры:

На первом этапе учитель пишет на доске все изучаемые вопросительные слова с переводом. Далее он объясняет, что сейчас будет говорить детям краткий ответ на один из этих вопросов, а они должны будут назвать вопросительное слово, которому соответствует этот ответ. Теперь учитель кидает мяч и говорит, например:

У-ль: On Monday.

У-к 1: When.

У-ль: Under the bed.

У-к 2: Where.

У-ль: Three (kilos).

У-к 3: How many/ How much.

У-ль: A book.

У-к 4: What. и т.д.

Ученик, неверно назвавший вопросительное слово или не назвавший его, выбывает из игры. Последний оставшийся ученик становится победителем.

На втором этапе на доске написаны вопросительные слова без перевода и, наконец, на доске нет подсказки.

Возможные варианты кратких ответов, соответствующих изучаемым вопросительным словам:

What: a pencil, an apple, a dress,...

Who: a girl, a boy, mother, father,...

Whose: Masha's, Pasha's,...

Where: in the kitchen, on the table, at school,...

When: in the evening, at 8 o'clock, in May,...

How many/How much: five/ a kilo,...

Why: because it's rainy,...

Продолжительность игры: 5 мин

Прилагательные

(Adjectives)

1. Показываем прилагательные (Showing Adjectives)

Цель игры:

Ввести и запомнить как можно больше прилагательных-антонимов.

Сопутствующая грамматика: личные формы глагола *to be*, сравнительная степень прилагательных. Сопутствующая лексика: названия животных.

Ход игры:

Учитель называет прилагательные, сопровождая это жестами. Ученики повторяют слово вместе с жестом и отгадывают значение прилагательного.

Big, small, short, tall, short (указательный, средний и большой пальцы обеих рук соединены, а затем руки расходятся немного в стороны, как будто у нас в руках короткая веревка), *long* (исходное положение то же, но руки расходятся максимально в стороны, как будто у нас в руках длинная веревка), *kind* (доброе лицо), *angry* (сердитое лицо), *sad* (лицо приготовилось плакать), *happy* (улыбающееся лицо), *merry* (смеющееся лицо), *quiet* (палец к губам), *noisy* (барабаним по столу руками), *dirty* (оттираем воображаемую грязь на рукаве и, оттерев ее, показываем на рукав) — *clean*; *clever* (прикладываем руку к голове с очень серьезным выражением лица), *silly* (крутим пальцем у виска), *fast* (изображаем быстрый бег по кругу), *slow* (медленно ступаем по кругу), *sly* (хитрый прищур), *honest* (рука прижата к сердцу), *good* (гладим себя по голове), *bad* (шлепаем себя), *thin* (ладони прижаты к телу, пальцы выставлены вперед как будто ладони сжимают тело), *fat* (показываем руками огромный живот), *helpful* (поднимаем пол, моем посуду, стираем), *lazy* (усаживаемся за стол полулежа, подперев голову рукой).

Продолжительность игры: 3 мин.

После нескольких уроков, когда дети уже неплохо будут знать прилагательные, можно перейти ко второй части этой игры. Дети разбиваются на две команды. Игроки из команды А жестом показывают то или иное прилагательное, а игроки из команды В должны его назвать, потом наоборот.

Продолжительность игры: 5 мин.

Итогом должна быть игра в антонимы. Игрок из команды А называет любое из выученных прилагательных, а игрок из команды В должен назвать противоположное ему по значению.

A 1: Kind.

B 1: Angry. Quiet.

A 2: Noisy. Dirty.

B 2: Clean. Slow и т.д.

Продолжительность игры: 5–7 мин.

2. Озорные братья и сестры (Naughty Brothers and Sisters)

Цель игры:

Закрепить как можно больше прилагательных, описывающих человеческие качества, повторить личные формы глагола *to be*.

Ход игры:

Учитель называет известное детям прилагательное, например *kind*, и предлагает одному из учеников сказать, что он добрый.

У-к 1: I am kind.

Теперь второй ученик возражает первому.

У-к 2: You are not kind. I'm kind.

У-к 3 (обращаясь ко второму): You are not kind, I am kind и т.д., пока учитель не остановит их, сказав:

У-ль: Dear children. Don't quarrel. Don't argue. Don't fight. You are all kind.

Следующее прилагательное называет тот ученик, на котором закончилась цепочка.

У-к 4: I'm clever.

У-к 5: You are not clever. I'm clever и т.д.

В одной цепочке должны участвовать не более 3—4 учеников, иначе игра становится скучной.

Таким образом можно закрепить прилагательные: *honest, lucky, funny, happy, merry, sly, naughty, nice, etc.*

Учитель всякий раз рукой указывает на того ученика, который должен говорить следующим.

Продолжительность игры: 5 мин.

3. Подбери животное (Choose an Animal)

Цель игры:

Закрепить прилагательные ассоциативно.

Реквизит для игры:

Мяч, картинки с изображением животных.

Ход игры:

Вариант 1

Учитель называет прилагательное и бросает мяч ученику. Ученик ловит мяч и называет животное, к которому подходит это прилагательное. Например:

У-ль: Fast.

У-к 1: A fast cheetah.

У-ль: Slow.

У-к 2: A slow tortoise и т.д.

Возможные сочетания: a big elephant, a small mouse, a tall giraffe, a short hare, a long snake, a short snail, a kind dog, an angry tiger, a sad donkey, a merry monkey, a dirty pig, a clean cat, a clever dolphin, a silly goat, a sly fox, an honest dog, a fat hippo, a thin worm, a lazy sloth, a helpful dolphin.

Вариант 2

Теперь учитель называет животное, а дети подбирают ему характеристику.

Другим вариантом этих же игр является подбор прилагательных для характеристики героев книг и мультфильмов. Возможные сочетания: sad Donkey Eeyore, sly Brother Rabbit, clever Winnie-the-Pooh, silly Piglet, fat Karlson, angry Sher-Khan, fast Bagira, helpful Mawgli и т.д.

Продолжительность игры: 5 мин.

4. Такой же ... как (As ... as)

Цель игры:

Ввести и закрепить структуру *as ... as*.

Реквизит для игры:

Мяч, картинки с изображением животных.

Ход игры:

Учитель объясняет, что по-английски «быстрый как гепард» или «глупый как гусь» будет, соответственно, «as fast as a cheetah», «as silly as a goose».

Если дети уже умеют читать по-английски, лучше написать примеры на доске.

Теперь дети, глядя на картинки, прикрепленные к доске (стенду), или пользуясь своим словарным запасом, будут строить свои собственные фразы.

У-ль (бросает мяч ученику): Slow.

У-к 1 (ловит мяч): As slow as a snail.

У-ль: Long.

У-к 2: As long as a snake и т.д.

Продолжительность игры: 5–7 мин.

5. Шутливые сравнения (Funny Comparisons)

Цель игры:

Ввести и закрепить структуру *I am as ... as, You are (not) as ... as, It is as ... as*.

Реквизит для игры:

Мяч.

Ход игры:

Игра идет по цепочке. Начинает учитель.

У-ль: I am as angry as Baba Yaga!

У-к 1: You are not as angry as Baba Yaga. Koshey is as angry as Baba Yaga! I am as fat as Karlson!

У-к 2: You are not as fat as Karlson. Winnie-the-Pooh is as fat as Karlson.

Игра идет еще веселее, если сопровождается мимикой и жестами.

Вместо героев мультфильмов и сказок можно использовать названия животных.

Продолжительность игры: 5–7 мин.

6. Как ты выглядишь? (What Do You Look Like?)

Цель игры:

Отработать структуру *You look nice, sad* и т.д., повторить прилагательные, описывающие внешность, эмоции или физическое состояние человека.

Ход игры:

Сначала игру ведет учитель, он показывает какое-либо эмоциональное или физическое состояние человека: *sad* (сделать грустное лицо), *cheerful* (веселое лицо), *wicked* (порычать), *angry* (изобразить, что человек ругается), *tired* (упасть на стул, свесив руки от усталости), *busy* (разыграть бурную разнообразную деятельность, например, нарисовать что-либо, ответить на телефонный звонок, поработать на компьютере), *bored* (позевать), *hungry* (изобразить, как человек жадно поглощает пищу), *thirsty* (изобразить, как человек жадно пьет), *kind* (улыбнуться), *funny* (скорчить рожицу), *worried* (схватиться за сердце), *silly* (глупо улыбнуться), *beautiful* (изобразить, как вы красите губы или ресницы, если учитель — женщина; поправить костюм и галстук, если учитель — мужчина и т.д.). Дети должны угадать, что он изобразил.

Вторым этапом игры (через 4–6 уроков в зависимости от детей) является игра по командам. Игрок одной из команд изображает то или иное эмоциональное состояние, а игрок из другой команды говорит, например: «You look angry», и наоборот. Выигрывает та команда, которая дает больше правильных ответов.

Продолжительность игры: 8–10 мин

7. Не ссорьтесь! (Don't Quarrel!)

Цель игры:

Закрепить в речи сравнительные конструкции *as...as* и *than*.

Ход игры:

Учитель предлагает детям вшутку посмотреть, кто из них умнее, добрее, красивее, быстрее, стройнее, выше, веселее и т.д.

У-к 1: I'm cleverer than you.

У-к 2: No, I'm cleverer than you!

У-ль: Don't quarrel! You (указывает на У-ка 1) are as clever as him/her (указывает на У-ка 2).

Далее У-к 2 обращается к У-ку 3.

У-к 2: I'm kinder than you.

У-к 3: No, I'm kinder than you!

У-к 1: Don't quarrel! You (указывает на У-ка 2) are as kind as him/her (указывает на У-ка 3).

Игра продолжается по цепочке, характеристики не должны повторяться. Возможные прилагательные: pretty, fast, sly, slim, tall, merry.

Продолжительность игры: 3-5 мин.

8. Правда или нет? (True or False?)

Цель игры:

Ввести и отработать сравнительную степень прилагательных, образующих ее при помощи суффикса -er.

Ход игры:

Учитель произносит заведомо неверное утверждение, например: The pig is as thin as the snake.

У-к 1: No, the pig isn't as thin as the snake.

У-ль: It's true. The pig isn't as thin as the snake. The snake is thinner!

Потом просит детей повторить это предложение. И так несколько раз. Затем дети сами строят предложения с прилагательными в сравнительной степени.

У-ль: The tiger is as angry as the goat.

У-к 2: No, the tiger isn't as angry as the goat. It's angrier! The giraffe is as tall as the horse.

У-к 3: No, the giraffe isn't as tall as the horse. The giraffe is taller!

Дети могут составить и более оригинальные предложения, например, в последнем случае ученик мог бы сказать: No, the giraffe isn't as tall as the horse. The horse is shorter! Для того чтобы вывести детей на подобные предложения, надо предложить им в ответе использовать антоним прилагательного, заданного учителем.

Продолжительность игры: 5-7 мин.

9. Превосходная степень прилагательных (The Superlative Degree of Adjectives)

Цель игры:

Ввести и отработать превосходную степень прилагательных, образующих ее при помощи суффикса -est.

Реквизит для игры:

Картинки с изображением животных.

Ход игры:

Игру начинает учитель. Он объясняет детям, что если прибавить к известным им прилагательным суффикс -est и поставить перед ними определенный артикль the, то получится превосходная степень прилагательного: the biggest — самый большой, the thinnest — самый худой и т.д. Потом он просит детей поправить его, если он не прав: I'm the biggest.

У-ку: No, you are not the biggest. The blue whale is the biggest.

У-ль: I'm the tallest.

У-к 1: No, you are not the tallest. The giraffe is the tallest!

У-ль: I'm the longest.

У-к 2: No, you are not the longest. The python is the longest!

Далее дети сами выбирают подходящее животное из изображенных на картинках, либо пользуются своими собственными знаниями. Возможные варианты ответов детей: The worm is the shortest. The pig is the dirtiest. The monkey is the funniest. The parrot is the noisiest. The dog is the cleverest. The snail is the slowest. The cheetah is the quickest. The cat is the cleanest. The fox is the sliest. The tiger is the angriest. The dog is the kindest. Далее игра идет по цепочке.

У-ль: I'm the angriest.

У-к 1: No, you are not the angriest. The tiger is the angriest! I'm the fattest.

У-к 2: No, you are not the fattest. The hippo is the fattest! I'm the silliest.

У-к 3: No, you are not the silliest. The goat is the silliest. I'm...

Продолжительность игры: 5-7 мин.

10. Легко или трудно? (Easy or Difficult?)

Цель игры:

Ввести и закрепить прилагательные *easy* и *difficult*.

Реквизит для игры:

Мяч.

Ход игры:

Учитель вводит прилагательные *easy*, *difficult*.

У-ль: It is easy to eat a cake but it is difficult to eat ten cakes. It is easy to drink a glass of juice but it is difficult to drink 5 glasses of juice. It is easy to ride a bike but it is difficult to ride a horse.

Теперь учитель спрашивает у детей, что такое *easy* и *difficult*. Затем задает вопрос и бросает мяч первому ученику.

У-ль: Is it easy or difficult to lift a cow?

У-к 1: It is difficult to lift a cow.

У-ль: Is it easy or difficult to make a cake?

У-к 2: It is easy to make a cake.

У-ль: Is it easy or difficult to ride a camel?

У-к 3: It is difficult to ride a camel.

У-ль: Is it easy or difficult to catch a mouse? и т.д.

В этой игре хорошо повторить различные глаголы.

Возможные варианты шуточных вопросов: Is it easy or difficult to ride a hippo, to fight a tiger, to milk a goat, to fly an eagle, to climb a tree, to catch a fly, to swim in jam, to sleep on nails, etc.

Вторым этапом игры является «цепочка», когда дети задают вопросы друг другу. Как вопросы, так и ответы должны быть по возможности шуточными, иначе игра превратится в рутинное упражнение.

Продолжительность игры: 3-5 мин.

11. Это легко (It's Easy)

Цель игры:

Ввести или закрепить прилагательные *easy* и *difficult* и наречие *too* (слишком).

Ход игры:

Учитель играет роль мамы (папы) и изображает, что он чем-то занят по дому (подметает пол, вытирает пыль или моет посуду).

У-к 1: Dear Mummy/Daddy. It's too hot in the room and I'm too hot. Please, open the window!

У-ль: It's easy to do. Do it yourself.

У-к 2: Dear Mummy/Daddy, it's too cold in the room and I'm too cold. Please, shut the window!

У-ль: It's easy to do. Do it yourself.

У-к 3: Oh, Mummy/Daddy, it's dusty in the room. I cannot breathe. Please, vacuum the carpet and the furniture!

У-ль: OK! It's difficult to do. I'll do it myself.

Второй, расширенный вариант этой игры имеет целью повторить *Present Continuous* и изложен в соответствующем разделе. Впоследствии роль папы (мамы) может играть ученик.

Продолжительность игры: 3 мин.

Настоящее простое время (Present Simple Tense)

1. Котята (Kittens)

Цель игры:

Отработать глаголы в третьем лице единственного числа. В этой игре используется та же лексика, что и в игре «Кошка и ее котята».

Ход игры:

У-к 1: I wake up in the morning.

У-к 2: He/she wakes up in the morning. I get up.

У-к 3: He/she gets up. I do morning exercises.

У-к 4: He/she does morning exercises и т.д.

Продолжительность игры: 10–15 мин.

2. Где ты живешь?

(Where Do You Live?)

Цель игры:

Отработать вопрос в настоящем времени.

Реквизит для игры:

Игрушечные животные или картинки (крокодил, лягушка, лошадь, медведь, дельфин, собака, верблюд).

Ход игры:

Каждому ребенку дается игрушка (картинка). Игра идет по цепочке.

У-к 1: You are a crocodile. Where do you live?

У-к 2: I live in the river. (Обращаясь к следующему ученику): You are a frog. Where do you live?

У-к 3: I live in the pond. You are a horse. Where do you live?

У-к 4: I live on the farm. You are a bear. Where do you live?

У-к 5: I live in the forest. You are a dolphin. Where do you live?

У-к 6: I live in the sea or in the ocean. You are a dog. Where do you live?

У-к 7: I live in the house. You are a camel. Where do you live?

У-к 8: I live in the desert.

Продолжительность игры: 3–5 мин.

3. Незнайка

(The Know-Nothing Guy)

Цель игры:

Отработать вопрос и отрицание *Does/Doesn't*.

Реквизит для игры:

Игрушечные животные или картинки-опоры.

Ход игры:

Ученики задают заведомо смешные вопросы.

У-к 1: Does the tiger live in the desert?

У-к 2: No, it doesn't. The tiger doesn't live in the desert. It lives in the jungle. Does the crocodile live in the sea?

Варианты вопросов: the frog — in the house, the horse — in the forest, the bear — on the farm, the dolphin — in the pond, the camel — in the river.

Продолжительность игры: 5 мин.

4. Загадки

(Riddles)

Цель игры:

Подвести детей к самостоятельным высказываниям на знакомую им тему с использованием известной лексики и структур.

Реквизит для игры:

Картинки или игрушечные животные.

Подготовка к игре:

Картинки можно раздать детям, но попросить не показывать их друг другу. Игрушки можно расставить на столе учителя.

Ход игры:

В первом случае (картинки) ученик 1 загадывает животное, изображенное на его картинке. Во втором случае (игрушки) ученик загадывает одно из животных, находящихся на столе. Другие дети задают ему вопросы:

У-к 2: What colour are you?

У-к 1: I'm green.

У-к 3: Where do you live?

У-к 1: I live in the river.

У-к 4: What do you eat?

У-к 1: I eat zebras.

У-к 5: What can you do?

У-к 1: I can swim. I can catch a zebra. I can lay eggs.

У-к 6: Are you a crocodile?

У-к 1: Yes, I am!

Теперь загадывает тот, кто отгадал.

Если нужно отработать 3-е лицо единственного числа, то вопросы и ответы следует изменить: *Where does it live? — It lives in the river.*

Продолжительность игры: 10–12 мин.

5. Опиши животное (Describe an Animal)

Цель игры:

Дать детям почувствовать, что они уже говорят по-английски, отработать глаголы в 3-м лице единственного числа.

Реквизит для игры:

Игрушечные животные или картинки.

Ход игры:

Ученик 1 загадывает животное и описывает его, другие ученики отгадывают.

У-к 1: It lives on the farm. It flies badly. It eats corn. It lays eggs.

У-к 2: Is it a hen?

У-к 1: Yes, it is!

Теперь загадывает ученик 2.

У-к 2: It lives on the farm. It runs well. It eats grass. It gives milk.

У-к 3: Is it a cow?

У-к 2: Yes, it is! и т.д.

Продолжительность игры: 10–12 мин.

Настоящее продолженное время

(Present Continuous Tense)

1. Что она/он делает сейчас? (What Is She/He Doing?)

Цель игры:

Ввести *Present Continuous*.

Ход игры:

Учитель объясняет, что когда мы что-то делаем прямо сейчас, то мы так и говорим: «Я сейчас подметаю. Я сейчас танцую». Англичане говорят по-другому. Они описывают себя через действие, т.е. они говорят: «Я есть подметающая. Я есть танцующая».

Для того чтобы слова *танцевать* — *dance* и *подметать* — *sweep* превратить в *танцующий* и *подметающий*, к ним надо прибавить *-ing: dancing, sweeping*.

Учитель просит детей изобразить какие-нибудь действия (попрыгать, потанцевать, попеть и т.п.) и при этом говорит: “She is sweeping. He is dancing”. Дети повторяют за ним. Затем учитель задает вопрос: “What is she/he doing?” и отвечает на него: “She is sweeping. He is dancing. She is sleeping. He is hopping”.

Второй этап — ученик показывает какое-то действие, учитель спрашивает: “What is he/she doing?” Остальные по цепочке отвечают.

Для того чтобы отработать формы первого и второго лица *Present Continuous*, игру нужно немного изменить. Ученик 1 изображает, что он готовит обед. Учитель, обращаясь к нему, спрашивает: What are you doing?

У-к 1: I am cooking.

Далее игра идет по цепочке.

У-к 1: What are you doing? (спрашивает второго ученика, изображающего, что он идет на лыжах).

У-к 2: I am skiing и т.д.

Продолжительность игры: 5–7 мин.

2. Ленивые дочери и сыновья (Lazy Daughters and Sons)

Цель игры:

Отработать *Present Continuous*. Ввести и отработать лексику, описывающую домашние обязанности. Ввести фразы: *I am tired, I am busy*.

Ход игры:

Учитель исполняет роль мамы.

У-ль: Dear daughter/son, I'm very tired. Help me to lay the table, please!

У-к 1: Oh, Mummy, I can't help you to lay the table. I'm very busy!

У-ль: What are you doing?

У-к 1: I'm watching TV!

У-ль (другому ученику): Dear daughter/son, I am very tired. Help me to cook dinner, please!

У-к 2: I can't help you to cook dinner. I'm very busy.

У-ль: What are you doing?

У-к 2: I'm reading a book! и т.д.

Варианты просьб учителя: Help me to sweep the floor, to wash the dishes, to water the flowers, to wash the floor, to dust the furniture, to feed the cat.

Варианты дел, которыми заняты дети: I'm listening to music, playing computer games, playing with toys, drawing, painting, doing a puzzle.

Когда все просьбы учителя отклонены, он говорит:

У-ль: It's evening now. You are tired. Ask me to help you to tidy up your room.

Все ученики вместе: Dear Mummy, we are very tired. Help us to tidy up our room, please!

У-ль: I can't help you to tidy up your room. I'm very tired.

У-ки: What are you doing?

У-ль: I'm having a rest. I'm watching TV, listening to music, reading a book and playing computer games!

Продолжительность игры: 5-7 мин.

3. Отгадай ученика (Guess the Pupil)

Цель игры:

Закрепить употребление *Present Continuous*: его утвердительную и отрицательную формы, повторить или отработать различные глаголы.

Ход игры:

Учитель назначает водящего (В.), который выходит за дверь и просит каждого ученика выполнять соответствующее действие (например, один — читает, другой — бежит, третий — пишет и т.д.). Учитель назначает ведущего (Вед.), а дети загадывают одного из учеников. Водящий входит, и ведущий начинает помогать ему.

Вед.: He isn't reading. She isn't writing. He isn't running и т.д.

Он не называет лишь действие, которое выполняет загаданный ученик. Задача водящего определить загаданного ученика и сказать, что он делает:

В.: Masha is cooking!

Продолжительность игры: 10 мин (за это время успевают отводить 4-5 учеников).

4. Это легко (It Is Easy)

Цель игры:

Отработать *Present Continuous* на уже известной лексике.

Ход игры:

Начинает первый ученик.

У-к 1: Dear Mummy/Daddy. It's too hot in the room. And I'm too hot. Open the window, please!

У-ль или ученик 2: I'm busy!

У-к 1: What are you doing?

У-ль/ У-к 2: I'm sweeping the floor (изображает). Besides, it's easy to do. Do it yourself!

У-к 3: Dear Mummy/Daddy, it's too cold in the room. And I'm too cold. Shut the window, please!

У-ль / У-к 2: I'm busy!

У-к 3: What are you doing?

У-ль / У-к 2: I'm watering the flowers. Besides, it's easy to do. Do it yourself!

У-к 4: Dear Mummy/Daddy, it's too dusty in the room. I can't breathe. Vacuum the carpet and the furniture, please!

У-ль / У-к 1: OK, it's easy to do. I'll do it myself!

Продолжительность игры: 5 мин.

5. Сейчас или каждый день (Now or Every Day)

Цель игры:

Повторение изученной ранее лексики на контрасте *Present Continuous* и *Present Simple*.

Ход игры:

Учитель предлагает детям вспомнить, что они делают каждый день, но не делают в данный момент: I wash my hands every day but I'm not washing my hands now.

Дети по цепочке строят свои высказывания по этой схеме.

У-к 1: I walk every day but I'm not walking now.

У-к 2: I brush my teeth every day but I'm not brushing them now и т.д.

Возможные действия: to get up, to wake up, to have breakfast/lunch/dinner, to lay the table, to watch TV, to listen to music, to read books, to play computer games, to write, to go to school, to go to bed, to sleep, to dress и т.д.

Продолжительность игры: 3-5 мин.

6. Телефонный разговор (A Telephone Talk)

Цель игры:

Закрепить *Present Continuous* и описывающую домашние обязанности лексику, повторить числительные.

Ход игры:

Дети на листах бумаги пишут цифрами свой номер телефона. Учитель собирает листки, перемешивает их и раздает обратно детям (никому не должен достаться свой собственный листок). Игру начинает учитель. Он читает номер, написанный у него на листке. Отвечает тот ученик, чей номер назван.

У-ль: Two-four-nine-three-one-oh-five.

У-к 1: Hello!

У-ль: Hello! Anna (is) speaking. Can I speak to Pasha?

У-к 1: It's me. How are you Anna?

У-ль: I'm fine, thanks. And you?

У-к 1: I'm fine too. Thank you.

У-ль: Pasha, let's go for a walk!

У-к 1: I'm sorry but I can't. I'm busy.

У-ль: What are you doing?

У-к 1: I'm cooking a dinner!

У-ль: That's a pity! Bye!

У-к 1: Bye!

Далее ученик 1 звонит тому, чей листок он держит в руках, и т.д. Для того чтобы дети называли как можно больше действий, которыми они заняты, надо поставить условие: они не должны повторяться.

Продолжительность игры: 8-10 мин.

Будущее время

(Future Simple Tense)

1. Смешные вопросы-1 (Funny Questions-1)

Цель игры:

Ввести и отработать вопрос, отрицание и утверждение в будущем времени.

Ход игры:

Учитель просит детей по цепочке задавать вопросы, на которые нельзя ответить утвердительно, и начинает сам: Will you skate in summer?

У-к 1: No, I won't skate in summer. I will ride a bike in summer! Will you swim in winter?

У-к 2: No, I won't. I won't swim in winter. I will ski in winter! и т.д.

Таким образом, кроме отработки будущего времени, эта игра имеет своей целью повторить времена года и характерные для каждого из них действия. Так же можно повторить времена суток и характерные для них действия.

У-ль: Will you go to bed in the morning?

У-к 1: No, I won't. I won't go to bed in the morning. I will get up in the morning. Will you have breakfast at night?

У-к 2: No, I won't. I won't have breakfast at night. I will sleep at night!

Продолжительность игры: 3-5 мин.

2. Обычно, завтра и сейчас (Usually, Tomorrow and Now)

Цель игры:

Сравнить и отработать структуры Present Simple, Future Simple и Present Continuous.

Ход игры:

Игра идет по цепочке. Начинает учитель.

У-ль: I usually wash my hands. Tomorrow I will wash my hands too, but I'm not washing my hands now.

У-к 1: I usually eat sweets. Tomorrow I will eat sweets too, but I'm not eating sweets now и т.д.

Продолжительность игры: 3-5 мин.

3. Спорщики (Arguers)

Цель игры:

Отработать отрицательные предложения в Present Simple, Future Simple и Present Continuous.

Ход игры:

Учитель просит детей не верить тому, что он скажет.

У-ль: I dance every day.

У-к 1: No, you don't dance every day.

У-ль: I'm singing now.

У-к 2: No, you are not singing now.

У-ль: I will swim in the pond tomorrow.

У-к 3: No, you won't swim in the pond tomorrow и т.д.

Игру следует продолжить до тех пор, пока ученики перестанут ошибаться (но следует ее прекратить, если они устанут).

Продолжительность игры: 10-12 мин.

Простое прошедшее время (Past Simple)

1. Неправильные глаголы (Irregular Verbs)

Why?

When once I was a child,
I had a lot of toys!

I said a lot of nonsense
And made a lot of noise.

I went where parents took me
And saw there quite a lot!

I ate what parents gave me
Why did I grow, my God?

2. Смешные вопросы (Funny Questions)

Цель игры:

Ввести прошедшее время в форме шуточных вопросов и ответов. При этом все внимание сосредоточено на

употреблении вспомогательного глагола *did* и знания прошедших форм неправильных глаголов не требуется.

Ход игры:

Учитель просит детей по цепочке задавать лишь шуточные вопросы, отвечать на которые нужно отрицательно.

У-ль: Did you fly to the Moon yesterday?

У-к 1: No, I didn't! I didn't fly to the Moon yesterday. Did you sit on the ceiling yesterday?

У-к 2: No, I didn't! I didn't sit on the ceiling yesterday. Did you climb up the wall yesterday? и т.д. В зависимости от времени года можно называть действия заведомо невозможные в данный сезон. Например, зимой спросить: Did you swim in the river yesterday? Did you ride a bike/ fly a kite, play on the grass, pick up flowers, walk in the rain yesterday?

А ранней осенью или поздней весной спросить: Did you play snowballs/skate, ski, toboggan, make a snowman, tumble in the snow yesterday?

Продолжительность игры: 7–10 мин.

Настоящее совершенное время

(Present Perfect Tense)

1. Стихотворение

(A Poem)

Наречия, употребляемые с *Present Perfect*

Lately, ever, never, since —

Learn what each word here means!

Just, already, not yet, yet —

Present Perfect will be glad!

2. Знакомство с *Present Perfect*

(Meet *Present Perfect*)

Цель игры:

Дать детям первое элементарное представление о *Present Perfect* как о результативном времени.

Реквизит для игры:

Конструктор, из которого можно построить домик, расческа и заколки (можно попросить снять или принести одну из учениц), бумажная или настоящая кукла и ее одежда, ножницы и картинка для вырезания, книжка с небольшим новым для учеников рассказом.

Ход игры:

Учитель просит каждого из учеников по его сигналу начать производить определенные оговоренные заранее действия. При этом ученики вслух говорят, что они делают.

У-к 1: I am writing a letter.

У-к 2: I am building a house.

У-к 3: I am drawing a picture.

У-к 4: I am doing my hair.

У-к 5: I am reading a story.

У-к 6: I am watering the flowers.

У-к 7: I am dressing up a doll.

У-к 8: I am cutting out a picture.

Когда все закончат свои дела, учитель просит учеников сообщить об этом по схеме, написанной на доске, помогая им поставить требуемый глагол в третью форму.

У-к 1 (Паша): I have written a letter! (при этом показывает написанное им письмо). Учитель спрашивает у класса: «Каков результат Пашиных трудов?».

У-ки: Он написал письмо! Письмо написано!

У-ль: Верно, письмо написано! Теперь его можно отправить!

У-к 2: I have built a house! (Дом построен. В него можно поселить игрушки.)

У-к 3: I have drawn a picture! (Картинка нарисована. Ею можно любоваться.)

У-к 4: I have done my hair! (Прическа сделана, и Катю можно отправить на конкурс красоты).

У-к 5: I have read a story! (История прочитана. Расскажи нам ее.)

У-к 6: I have watered the flowers! (Цветы политы. Они теперь не засохнут. Они благодарны тебе, и я благодарен).

У-к 7: I have dressed up the doll! (Кукла одета, можно идти с ней в гости.)

У-к 8: I have cut out the picture! (Картинка вырезана. Можно приклеить ее на цветную бумагу и сделать аппликацию.)

У-ль: А теперь, расскажите нам о результатах друг друга.

У-к 1: Masha has done her hair. She is beautiful now!

У-к 2: Pasha has read a story. He can tell us the story! и т.д.

Продолжительность игры: 10–12 мин.

СТИХИ

(Verses)

1. Я мог (I Could)

Стихотворение на неправильные глаголы.

How many candies *could* you eat
When you *were* only four?
I *ate* ten candies, *drank* five teas
And *could* eat even more!

How many miles *could* you run
When you *were* only five?
I *ran* a lot and always *won*
I *had* a funny life!

What things *did* you collect, my boy
When you *were* only six?

I *found* stones, *got* some toys,
Brought home twigs and sticks.

I *spent* my sunny childhood
Like robins in the wood.

2. Времена года (Seasons of the Year)

Зима (Winter)

Snowflakes, snowflakes
Falling from the sky,
Covering roads and lakes
And the passers-by,

Each of you is a nice
Flower of ice!
Tell me, I want to know
Where those flowers grow?

Весна (Spring)

Wake up:
The snow *is melting*,
The streams *are flowing*,
The trees *are budding*,
The grass *is growing*!

The sun *is shining*!
The girls *are skipping*,
The boys *are running*.
Why *are* you sleeping?

Лето (Summer)

I can see a lot of flowers
Blooming in the grass,
I can see a lot of butterflies
Flying very fast!

I can see a lot of strawberries
Reddening beneath,
Lovely summer with your heat and breeze
Stay forever, please!

Осень (Autumn)

Clouds, wind and rain
You *have brought* again!
You *have dressed* the trees
In colourful leaves.

I don't know why
You *have stained* the sky.
You *have made* all wet!
You *have made* me sad!

Still there is a hat,
High-boots and all that.
Still there is a home,
And a friend to phone.

3. Берегись автомобиля (Beware of the Car)

If you want to be in a good mood,
You don't go *by car*, you go *on foot*.
If you want to go far away,
You don't go *by car*, you go *by plane*.
If you want to have a boring trip,
You don't go *by car*, you go *by ship*.
If you want some close friends to gain,
You don't go *by car*, you go *by train*.
If you don't go *by car* anywhere
you will save your planet more clean air!

Сказки-сценки

(Tales-Performances)

Эти сказки-сценки можно использовать по-разному:
а) распечатать и читать на уроках с последующим пересказом;

б) в течение 3–4 уроков рассказывать сказку детям, инсценируя ее при помощи кукол, игрушечных собаки, кошки, мышки, репки, а затем попросить детей рассказать и показать сказку самим;

в) можно инсценировать сказку на детском утреннике.

1. Репка — русская народная сказка (Turnip — a Russian folk tale)

Цель сценки:

Отработать лексику по теме «Gardening», отработать окончание -s глаголов в третьем лице единственного числа, развить навыки пересказа с опорой на игрушки или картинки.

Реквизит для сценки:

Куклы, картинки или распечатки текста.

Ход работы:

Как описано в пунктах а-в. Сказка приведена в варианте в.

У-к 1: An old man wants to *plant* a turnip. He goes to the *garden*. He *makes a hole*, takes a *seed*, puts the seed in the hole, *covers* the hole and *waters* the soil. Then he goes home.

The seed *grows* and *grows* and it is a small turnip now. The turnip *grows* and *grows* and it is a big turnip now.

The old man sees the turnip from the house. He goes to the garden. He wants to *pull* the turnip out. He pulls and pulls and pulls but he can't pull the turnip out. So he shouts:

У-к 2: Old woman! Where are you? What are you doing? Come and help me to pull the turnip out!

У-к 1: The old woman comes and they pull together. They pull and pull and pull but they can't pull the turnip out. So the old woman shouts:

У-к 3: Granddaughter! Where are you? What are you doing? Come and help us to pull the turnip out!

У-к 1: The granddaughter comes and they pull together и т.д.

Далее по сказке приходят поочередно а dog, а cat, а mouse.

У-к 1: They pull and pull and pull and they pull the turnip out. They are happy. They jump and hop and shout:

У-ки 2-7: Hooray! Hooray! We are happy!

У-к 1: They cook the turnip and have a nice breakfast.

2. Снегурочка — русская народная сказка (The Snowgirl — a Russian folk tale)

Цель сценки:

Отработать окончание -s глаголов в третьем лице единственного числа, закрепить лексику на тему «Daily routines», развить навыки пересказа с опорой на игрушки и картинки.

Реквизит для сценки:

Куклы, картинки или распечатки текста.

Ход работы:

Сказка приведена в варианте б.

An old man and an old woman haven't got any children. It's winter and it's snowing. The old man comes to the yard and makes a girl out of snow. She is beautiful and she smiles at the old man and says:

«I will be your daughter». They go home together.

The old man and the old woman are very happy. They love their daughter and she loves them. She helps them a lot. She *tidies* the house, *cooks breakfast* and *dinner*, *lays the table*, *washes the dishes*, *sweeps* and

washes the floor and *waters the flowers*. She is very clever.

The snowgirl has got a lot of friends. It is spring now. It is warm and sunny. One day her friends come and say: «Snowgirl, come with us! Let's go for a walk in the forest!» But the snowgirl doesn't want to go to the forest. It's very warm and she isn't well and she says: «Oh, no, thank you! I can't go for a walk. I'm not well.»

But her friends say: «Please, please, Snowgirl, come with us!»

And they go to the forest together. They walk and walk and they are very cold in the forest. So they make a fire and begin to jump over the fire. The snowgirl doesn't want to jump, but her friends say: «Snowgirl, please, jump with us, play with us!» And she agrees. She jumps over the fire and the moment she is above the fire she isn't a girl any more. She's a white cloud high in the sky.

Her friends look for her and shout: «Snowgirl! Where are you? We can't find you!»

But the Snowgirl doesn't come and they go home without her.

The old man and the old woman are very sad. But when winter comes, the old man goes to the yard and makes a girl out of snow again. She is beautiful, she smiles at him and says: «Hello! It's me, your daughter! Let's go home!»

3. Ленивая (The Lazybones)

Цель сценки:

Отработать окончание -s глаголов в третьем лице единственного числа, отрицание *doesn't*, закрепить лексику на тему «Daily routines», развить навыки пересказа с опорой на игрушки или картинки, либо распечатки текста.

Ход работы:

Сказка приведена в варианте б.

Nancy is very lazy. She doesn't want to do anything. She doesn't want to *make her bed*, she doesn't want to *tidy*

her room. She doesn't want to water the flowers. She doesn't want to wash the dishes. She doesn't want to sweep the floor.

One day her mum asks her to go shopping, but Nancy doesn't want to. She goes outside the house and sits down on a bench. Suddenly she sees unusual high-boots under the bench. She can see a small piece of paper on the high-boots. «Oh, how interesting!» Nancy thinks and she reads:

«These are fast high-boots!

Put them on and you will get
to the place in no time!»

«Wow, how wonderful!» cries Nancy. She quickly jumps into the boots. They are very comfortable. She takes two steps and she is far from the house. Nancy is happy.

«Now, I will take another step and be at the shop!» she thinks. But when she takes another step she steps over the shop and she is far away from it. She turns round and takes a step back, but now she is far from the shop again.

«Hey, what's the matter with you!» she cries. «I want to get to the shop!» and she tries again and again.

Nancy is very angry and dizzy. She takes the boots off and wants to throw them away, but suddenly she sees another piece of paper on the boots and she reads:

«These boots will lose their magic power

If you rub them with your hands,
but you will never be lazy any more.»

Nancy rubs the boots with her hands and they lose their magic power. Nancy is happy. She puts on the boots and walks to the shop. She buys milk, bread and butter and goes back home.

Her mum is happy because Nancy is never lazy now. She is very helpful.

4. Два трамвая (The Two Trams)

Цель сценки:

Повторить сравнительную конструкцию *as...as*.

Ход работы:

Сказка приведена в варианте б.

One day the Yellow tram goes out on his way round the town. He likes his job and he is very happy. As he goes along the rails he meets the Blue tram. He looks at him and says: «Hi, you are as blue as the blue sky!» The Blue tram smiles and says: «Thank you, the Yellow tram. And you are as yellow as the rising sun!» «Thank you,» answers the Yellow tram and they happily continue their ways.

In the evening after the hard day the Yellow tram goes home from work. He is tired but happy. Suddenly he sees his old friend the Blue tram. The Blue tram is very sad and gloomy.

«What's the matter with you, the Blue tram? Why are you so sad and gloomy?» asks the Yellow tram.

«Do you know the Red tram?» asks the Blue tram.

«No, I don't,» answers the Yellow tram.

«The Red tram says that I'm as dark blue as the dark clouds in the gloomy sky,» continues the Blue tram.

«Oh, no!» cries the Yellow tram. Do you believe him?

Do you believe that you are as dark as the dark clouds? But why do you believe him? Look! There is a puddle over there. Look into it and see for yourself!»

So the Blue tram comes up to the puddle and looks in.

«And now look at yourself and at the sky. Can you see that you are just as blue as the blue sky?».

The Blue tram can see that he is as blue as the blue sky, he is happy and he says: «Oh, I'm not as dark blue as the dark clouds! I'm as blue as the blue sky! I know it now! Thank you, the Yellow tram. You are not only as yellow as the sun but as nice as the sun, too. You make me happy!»

And they go home happily.

Учебное издание

Пучкова Юлия Яковлевна

ИГРЫ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Методическое пособие

Редакция «Образовательные проекты»

Ответственный редактор *Н. М. Тимакова*
Художественный редактор *Т. Н. Войткевич*
Технический редактор *А. Л. Шелудченко*
Корректор *И. Н. Мокина*

Общероссийский классификатор продукции ОК-005-93, том 2;
953005 — литература учебная

Санитарно-эпидемиологическое заключение
№ 77.99.02.953.Д.000577.02.04 от 03.02.2004 г.

ООО «Издательство Астрель»
129085, Москва, пр-д Ольминского, д. 3а

ООО «Издательство АСТ»
667000, Республика Тыва, г. Кызыл, ул. Кочетова, д. 93

Наши электронные адреса: www.ast.ru
E-mail: astpub@aha.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов
в ООО «Типография издательско-полиграфического
объединения профсоюзов Профиздат»
109044, Москва, Крутицкий вал, 18

По вопросам приобретения книг обращаться по адресу:
129085, Москва, Звездный бульвар, дом 21, 7 этаж
Отдел реализации учебной литературы
«Издательской группы АСТ»
Справки по телефону: (095)215-53-10, факс 232-17-04

- Как научить школьников постоянно учить новые слова?
Как проверить, что́ они запомнили?
Как разобрать задания и вопросы, когда все упражнения учебника уже выполнены, и не раз? И чтобы не было скучно. И чтобы не было долго. Может быть, просто поиграть?
- В этот сборник вошли сценарии учебных игр и методические рекомендации к ним, которые полезно включать в уроки с начинающими изучать английский язык школьниками.
5–7 веселых минут — и проверка знаний осуществлена!

ISBN 5-17-019711-X



9 785170 197118