

МБДОУ «ЦРР - детский сад №11 «Сулусчаан» с.Намцы

Игры, используемые при обучении дошкольников  
английскому языку.

Педагог доп. образования: Алексеева К.А.

Намцы, 2024г.

**Подвижные игры** – важнейшее средство физического воспитания детей в дошкольном и, особенно, в школьном возрасте. Они всегда требуют от играющих активных двигательных действий, направленных на достижение условной цели, оговоренных в правилах. Предлагаю перечень игр, которые я использую на своих занятиях.

**“Where is the monkey?”**

Дети закрывают глаза и считают до 10 (по-английски, естественно). Учитель прячет игрушечную обезьяну (или другую, но всегда одну и ту же игрушку) в классе. Учитель говорит Open your eyes! Where is the monkey? Дети ищут игрушку. Нашедший игрушку первым громко кричит: Here it is! Победитель получает право водить.

**“Touch your nose”**

Учитель говорит: Touch your nose. Дети дотрагиваются до носа. Учитель продолжает, называя разные части тела. Дети выполняют команды, пока не услышат:

**“Don’t touch your nose!”**

В ответ на команду Don’t дети должны замереть на месте. Тот, кто продолжает выполнять действие, выбывает из игры.

Победитель получает право водить.

**“Colours”**

Вы называете по-английски цвет, например, red. Дети должны найти на своей одежде, на улице или в комнате названный цвет, прикоснуться к нему и повторить его название.

**“Bring me”**

В комнате или на улице раскладываются разные вещи. Ведущий просит детей принести ему какую-то вещь, называя ее или описывая ее на английском. Кто первым найдет и принесет этот предмет, выигрывает. Bring me a pencil....

**“Simon Says”**

Ведущий говорит такую фразу: “Simon says: “Stand up (Sit down, Run, Touch your nose, Jump)”. Участники должны выполнять все команды, только если перед ними есть вступительная фраза “Simon says”.

### **«Как я расту».**

Дети садятся в круг на корточки и говорят, сколько им лет: “I am one. I am two...”, при этом постепенно поднимаются выше и выше, изображая, как они растут.

### **“You catch me”**

Дети встают в круг. Один ребенок надевает маску кошки и встает за кругом, а другой – маску мышки и остается в кругу. Дети произносят слова: «One, two, three – you catch me”. Кошка старается проникнуть в круг и поймать мышку, но играющие закрывают входы перед ней. Когда кошка проберется в круг, дети сразу же выпускают из него мышку. Если кошка поймает мышку, то на их роли назначаются другие дети.

### **«Магазин».**

Дети приходят в магазин и покупают игрушки, обращаясь к продавцу: “Give me a doll, please”. Продавец отдает игрушку и говорит: “here you are”. Игра может проводиться по разным темам.

### **«Замри».**

Игроки выстраиваются в линию на старте. Ведущий закрывает глаза и считает вслух до трех. В это время все остальные пытаются добежать до финиша. На счет три ведущий говорит “Stand still” и открывает глаза. Игрок, которого ведущий заметит двигающимся, становится ведущим. Выигрывают те игроки, которые добрались до финиша

### **“What is your name?”**

Дети двигаются под музыку по кругу и поют первый куплет песенки “What is your name?”. Мальчик или девочка в центре круга отвечает им, называя, как его или ее зовут.

### **«Что я делаю?»**

Дети образуют круг. Ведущий стоит в середине круга и показывает движения (ест, прыгает, бегает и т. п.). Дети должны по-английски сказать, что он делает. Тот, кто угадывает первым, становится ведущим.

### **Эстафета.**

Детям, построившимся друг за другом, раздаются карточки. Ребенок, стоящий в колонне первым, называет по-английски предмет изображения и перебегает в конец колонны. Если малыш забыл слово или произнес его неверно, он должен получить помощь педагога. Через некоторое время дети меняются карточками для того, чтобы запомнить другие слова. Время, отведенное для игры, определяет педагог.

### **Игры с мячом.**

1. Дети, стоя полукругом, подбрасывают мяч вверх и, пока он летит, называют нужное слово или фразу (слово определяется тем, какую карточку показывает им педагог).

2. Передай мяч соседу. Педагог показывает карточку. Ребенок называет слово или фразу, передавая мяч стоящему рядом с ним товарищу.

3. Дети по-английски называют слово или фразы, которые педагог произносит по-русски. (Задача – ударить мячом о землю, произнести нужное слово или фразу и поймать отскочивший от земли мяч)

4. Забрасываем мяч в стоящую на полу корзину и называем при этом запомнившееся слово.

5. Дети садятся на пол в кружок и произвольно перекатывают мяч друг другу. Получивший мяч должен быстро назвать слово или фразу.

6. Ведущий стоит в центре круга. Бросая мяч поочередно, он называет русское слово, ребенок, возвращая мяч, называет это слово по-английски. Целесообразно сгруппировать слова по темам «Продукты», «Цвета», «Игрушки» и т. п.

### **Прыжки.**

1. Прыжки с ноги на ногу. Дети называют любые 5 слов, прыгая с ноги на ногу.

2. Прыжки через скакалку с перечислением названий игрушек, школьных принадлежностей, животных.

### **Сели – встали.**

Дети встают полукругом. Педагог показывает карточку. Ребенок приседает и называет нужное слово или фразу. То же самое проделывают и остальные дети. Чтобы вернуться в исходное положение, нужно назвать следующее слово в ответ на показанную карточку.

### **Веревочка.**

Перешагнув через лежащую на полу веревку, назвать любое знакомое слово.

### **Войди и выйди**

Ребенок дважды переступает через лежащий на полу обруч, входя в центр круга и выходя из него. При этом называет два любых слова или предложения по памяти.

Игры с карточками на занятиях по английскому языку. Flashcard games.

Игры с карточками на занятиях по английскому языку. Flashcard games.

### **Yes/No**

Для этой игры нужно разделить пол на две зоны: зону Yes и зону No. Все дети стоят в зоне Yes. Учитель показывает картинки и называет слова. Если слово соответствует картинке, то дети остаются в зоне Yes. Если учитель называет неправильное слово, дети перемещаются в зону No.

### **What's missing?**

Учитель выбирает 5-6 карточек и раскладывает их на столе. Просит детей назвать все слова по-английски и запомнить их. Далее следует команда "Close your eyes", учитель убирает одну карточку. "Open your eyes" – дети угадывают, что пропало.

### **What has come?**

Учитель выбирает 5-6 карточек и раскладывает их на столе. Просит детей назвать все слова по-английски и запомнить их. Далее следует команда

“Close your eyes”, учитель добавляет одну карточку. “Open your eyes” – дети угадывают, что появилось.

### **Odd one out**

Учитель раскладывает на столе 4-5 карточек из одной тематики и одну – лишнюю – из другой. Дети должны угадать, что лишнее и сказать почему.

### **Кубик**

На столе разложить 6 карточек лицом вниз. Ребенок подбрасывает кубик и отсчитывает

### **Give me**

На полу или на столе разложены карточки. Учитель просит отдельных детей “Give me ... please”. Дети выбирают нужную карточку.

### **Who’s first?**

Дети делятся на две команды. Учитель показывает карточки. Команда, первая верно назвавшая изображенное на картинке слово, получает очко. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

### **Run to the right flashcard**

Учитель расставляет карточки в разных местах в кабинете. Вызывает по 2 ребенка и называет слово. Дети должны найти правильную карточку и подбежать к ней. Выигрывает тот, кто первым подбежал к правильной карточке.

### **Fortress**

На доске рисуется крепость. Учитель объясняет, что на крепость напали враги, приставили к ней лестницу, но в ней не хватает 5 ступенек. У детей есть возможность спасти крепость. Учитель показывает карточки по пройденным темам, дети называют слова. За каждую ошибку учитель дорисовывает ступеньку. Если дети ошиблись меньше 5 раз, крепость спасена.

### **Words road**

Разложить на полу карточки на некотором расстоянии друг от друга в виду дорожки. Дети наступают на карточки и называют слова.

### **Board race**

Вывесить карточки по пройденной теме на доску. Дети делятся на две команды. Учитель называет слово. По одному ребенку от команды подбегают к доске и дотрагиваются до карточки. За каждый правильный выбор команда получает очко. Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

### **Crouching game**

Дети делятся на две команды. Учитель дает каждой команде слово. Далее называет слова по пройденной теме. Когда дети слышат свое слово, они должны присесть. Все остальное время – стоят. Например, команде дали слово apple. Учитель называет слова: pear, cherries, apple, plum, apple... При каждом apple дети соответствующей команды приседают.

### **Mouse hole game**

Берется большой лист картона и вырезается в нем дырка (мышкина норка). За картонку с мышьиной норкой спрятать нужную карточку, так что будет видна только маленькая часть рисунка. Дети должны угадать, что это за карточка и правильно назвать слово.

### **Flash a flashcard**

Показывать карточки быстро-быстро.

### **Тихо – громко**

Учитель показывает карточку и называет слово тихо-тихо, почти шепотом. Дети повторяют в голос хором.

### **Эхо**

Учитель показывает карточку и называет слово громко, дети повторяют за ним, как эхо, все тише и тише.

### **Memory**

Разложить карточки на столе. Дети называют слова, запоминают, что за чем следует. Учитель переворачивает карточки лицом вниз. Дети вспоминают, где какая карточка и называют слова.

### **Correct me**

Учитель показывает карточки и называет слова правильно и неправильно. Если учитель назвал слово правильно, дети подтверждают (Yes, it's a cat). Если учитель называет слово неправильно, дети исправляют (No, it's a dog).

### **Monster**

Для этой игры нужна картинка с изображением монстра. Учитель показывает детям карточки, дети называют слова. Но как только они увидели картинку с монстром, они кричат Monster! И закрывают глаза руками. С помощью этой игры можно отрабатывать любые конструкции (I like, I have).

### **Bit by bit**

Показывать карточку, открывая по чуть-чуть, по маленькому кусочку.

### **Clap – tap**

Вариант игры “Yes/No”. Если учитель называет слово правильно, дети хлопают. Если учитель называет слово неправильно, дети топают.

### ***Игры по теме «Алфавит»***

#### **Игра «Паровозик»**

Учителю понадобится паровозик (или любая другая машинка с кузовом). Учитель – машинист (водитель). Буквы — пассажиры. На каждой станции учитель объявляет номер платформы и пассажиров, которые должны сесть в вагон. Ребенок кладет буквы. Попросите ребенка представить себя этой буквой: “Теперь ты - буква Z, покажи, какой (ая) ты”.

#### **Игра «Лесенка»**

Первый играющий говорит: “Today I had for dinner some ...” и называет что-либо съедобное, начинающееся с буквы “А”- apples.

Второй ученик говорит: “Today I had for dinner some apples and bananas”, повторяя то, что сказал его товарищ, и называя слово на букву «В». И так далее, пока все ребята не выполнят условия игры. Тот, кто не смог повторить все слова, сказанные до него другими учащимися, и назвать свое слово, выбывает из игры.

### ***Игры по теме «Знакомство»***



### **Игра с мячом “Hello! Good-bye!” по теме «Знакомство»**

Дети бросают мяч, говорят друг другу – Hello!\Good-bye!

Дети бросают мяч, говорят друг другу – Hello!\Good-bye! «Коридор»

Попросите детей разбиться на пары, взяться за руки, встать пара за парой и поднять высоко над головой соединенные кисти рук, образовав «коридор». Ведущий должен пройти по «коридору» и выбрать одного из игроков в любой паре, спросить его, кто он (Who are you?) и как его зовут (What is your name?).

Ребенок должен ответить: «I am a girl/a boy. My name is .....). Затем ведущий говорит: «Иди сюда!» (« Come here!»)- и берет игрока за руку. Малыш отвечает: «С удовольствием!» («With pleasure!»). После этого по «коридору» проходит новая пара и встает после остальных игроков. Новым ведущим становится тот, кто остался без пары.

### **Игра “Магазин ”**

Учитель предлагает детям поиграть в магазин: “Let’s play shop!”. Считалкой выбирается продавец и покупатели. Между ними разыгрывается диалог:

- May I come in? – Come in, please.
- Good morning! – Good morning!
- Give me, please a cat. – Here you are.
- Thank you. Goodbye. – Goodbye.

### **Игра «Коридор»**

Попросите детей разбиться на пары, взяться за руки, встать пара за парой и поднять высоко над головой соединенные кисти рук, образовав «коридор».

Ведущий должен пройти по «коридору» и выбрать одного из игроков в любой паре, спросить его, кто он (Who are you?) и как его зовут (What is your name?).

Ребенок должен ответить: «I am a girl/a boy. My name is .....). Затем ведущий говорит: «Иди сюда!» (« Come here!»)- и берет игрока за руку. Малыш

отвечает: «С удовольствием!» («With pleasure!»). После этого по «коридору» проходит новая пара и встает после остальных игроков. Новым ведущим становится тот, кто остался без пары. Игру «Волшебные ворота» Дети проходят через обруч, чтобы попасть в страну изучаемого языка, здороваются с ними и называют пароль (**Hello. I am...**) и садятся на свои места.

поиграем в игру «Блиц». Я буду быстро задавать вопросы, а вы должны быстро отвечать на них. Посмотрим, кто у нас мастер отвечать быстро на вопросы по-английски. Отвечает на вопрос только тот, кого я спрашиваю.

Сейчас я буду тренером. А вы придете ко мне, чтобы записаться в спортивную секцию. Вам надо будет ответить на вопросы тренера. Подумайте, что вы можете делать, чтобы тренер вас мог записать в нужную секцию.

Разыгрывается игровая ситуация «У тренера».

Hi What is your name?

What can you do?

O. K. Join us!

“What is your name?”

Дети двигаются под музыку по кругу и поют первый куплет песенки “What is your name?”. Мальчик или девочка в центре круга отвечает им, называя, как его или ее зовут.

***Игры по теме «Цвета»***

**Игра «Светофорчики»**

Ведущий и дети становятся друг напротив друга на некотором расстоянии. Ведущий по-английски называет цвет. Дети должны найти у себя на одежде цвет, указанный ведущим, продемонстрировать этот цвет и пройти на сторону ведущего. Тот, у кого не окажется нужного цвета, должен на счет one, two, three! Перебежать на противоположную сторону. Если ведущий поймает кого-то из детей, то пойманный и становится ведущим.

### **Игра "Is it true or not?"**

Игру можно проводить с мячом. Водящий кидает мяч любому из игроков и называет словосочетание, задавая вопрос: "Is it true or not?" Игрок ловит мяч и отвечает: "Yes, it's true", либо "No, it's not true". Затем он становится водящим и кидает мяч следующему игроку. Например:

Yellow lemon Pink pig

Orange bear Brown monkey

White snow Red crocodile

Purple mouse Green grapes

Gray elephant Purple cucumber

Blue apple Black sun

### **Игра «Давайте знакомиться – желтый -yellow»**

Цель: познакомить детей с цветом. Учить находить цвет по образцу и названию.

Оборудование: лист бумаги белый, размер А 4, предметы желтого цвета (плоскостные и объемные), гномик в желтой одежде ("Желтый"), кар