

Игры по аудированию.

Цели:

- ✓ научить учащихся понимать смысл однократного высказывания;
- ✓ научить учащихся выделять главное в потоке информации;
- ✓ развивать слуховую память учащихся.

Можно проводить игры на аудирование текста, не имея ни картинок, ни рисунков, ни заранее приготовленных вопросов, ни пунктов текста и т.д., это игры на развитие аудитивной памяти. Учитель читает текст в нормальном темпе, играющие слушают. После прослушивания текста учитель предлагает записать слова, которые каждый участник игры запомнил. Затем учитель читает текст ещё раз и дает задание – выписать группы слов и запомнившиеся фразы.

После этого участники игры восстанавливают текст по памяти, пользуясь своими записями. Побеждает тот, кто наиболее точно передаст содержание текста.

Большой эффект в обучении аудированию имеют командные игры, в которых после прослушивания текста члены команды составляют и затем задают вопросы соперникам по содержанию текста. Побеждает та команда, которая более точно ответит на поставленные вопросы.

Особый интерес вызывают игры, в которых после прослушивания текста (желательно, с большим количеством персонажей) необходимо разыграть сценку по содержанию текста. В этих играх дети демонстрируют не только свои способности к аудированию, но и свои артистические способности.

Обучение аудированию целесообразно проводить в разнообразных интересных играх. В них ребёнок может проявить себя как личность, а также как член коллектива. Нет универсальных игр для обучения аудированию, но можно любое упражнение, любой текст превратить в игру. Для этого необходимо подготовить необходимые аксессуары, создать атмосферу соревнования, сделать задание к текстам разнообразными, но в то же время доступными и интересными.

Тексты можно использовать из учебников, дополнительных книг по английскому языку, придуманные самим учителем или учениками. Главное, на наш взгляд, превратить элементарный текст в интересную, притягивающую ребенка игру.

ЧЕЙ ЦВЕТОК ПЫШНЕЕ?

КАПИТАНЫ команд выходят к доске, на которой нарисованы два кружка, и описывают животное по картинке. Каждое правильно сказанное предложение – это один лепесток к кружку и один балл. Побеждает тот капитан, чей цветок будет иметь больше лепестков, т.е. больше баллов.

КТО ЛУЧШЕ ЗНАЕТ ЦИФРЫ.

Представители ОТ КАЖДОЙ КОМАНДЫ ВЫХОДЯТ К ДОСКЕ, на которой написаны цифры (не по порядку). Ведущий называет цифру, ученик ищет ее на доске и обводит цветным мелом. Побеждает тот, кто обведет больше цифр.

ЗАГАДКИ О ЖИВОТНЫХ.

Учитель читает учащимся загадки, учащиеся должны их отгадывать. Например:

1. It is a domestic animal. It likes fish. (a cat)
2. It is a wild animal. It likes bananas. (a monkey)
3. It is very big and grey. (an elephant)
4. This animal likes grass. It is a domestic animal. It gives us milk. (a cow)

За каждый правильный ответ команда получает 1 очко.

ВЕСЕЛЫЕ ХУДОЖНИКИ.

Ученик, закрыв глаза, рисует животное. Ведущий называет основные части тела:

Draw a head, please.

Draw a body, please.

Draw a tail, please.

Если рисунок получился, команда получает пять баллов.

ХЛОПАЕМ В ЛАДОШИ.

Члены обеих команд становятся в круг. Ведущий – в центре круга. Он называет попеременно домашних и диких животных. Когда дети слышат название дикого животного, они хлопают один раз, когда слышат название домашнего животного, то хлопают два раза. Тот, кто ошибся, выбывает из игры. Победительницей считается та команда, в которой останется больше игроков.

СОСТАВЬ ФОТОРОБОТ.

Класс делится на три команды, каждая из которых представляет отделение милиции. Выбираются 3 ведущих. Они обращаются в отделение милиции с просьбой отыскать пропавшего друга или родственника. Ведущий описывает их внешность, а дети делают соответствующие рисунки. Если рисунок соответствует описанию, считается, что пропавший найден.

Ведущий: I can't find my aunt. She is 35. She is a doctor. She is tall. Her hair is dark. Her eyes are green. She has a blue jacket and a white hat on.

SEASONS.

Учитель предлагает кому-то из учеников задумать какое-либо время года и описать его, не называя. Например:

It is hot. It is bright. I can swim and ride a bike.

Учащиеся пытаются отгадать: Is it spring? Is it winter? Выигрывает тот, кто правильно назвал время года.

ИГРЫ-ЗАГАДКИ.

Учитель: У меня есть хорошие друзья. Это особенные друзья. Они пришли к нам из сказок. Вы их тоже знаете, а вот сможете ли угадать, о ком я рассказываю?

- I have a friend. He is a small boy. He can read, write and count, but not well. He can run and jump and play. He cannot draw and he cannot swim. /Незнайка/.
- I have a friend. He is a big fat boy. He cannot read and write, but he can run, sing, dance and play. He can fly! /Карлсон/
- I have a friend. He is not a boy. He is not a girl. He is green. He can swim. He cannot jump and he cannot fly. /Крокодил Гена/.

ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ.

Цели:

- ✓ тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- ✓ активизировать речемыслительную деятельность учащихся;
- ✓ развивать речевую реакцию учащихся.

В МАГАЗИНЕ

На прилавке магазина разложены различные предметы одежды или еды, которые можно купить. Учащиеся заходят в магазин, покупают то, что нужно.

P₁: Good morning!

P₂: Good morning!

P₁: Have you got a red blouse?

P₂: Yes, I have. Here it is.

P₁: Thank you very much.

P₂: Not at all.

P₁: Have you a warm scarf?

P₂: Sorry, but I haven't.

P₁: Good bye.

P₂: Good bye.

ЦВЕТИК – СЕМИЦВЕТИК

Оборудование: ромашки со съемными разноцветными лепестками.

Класс делится на три команды. Школьники друг за другом по цепочке называют цвет лепестка. Если ученик ошибся, все лепестки возвращаются на место и игра начинается сначала.

P₁: This is a blue leaf.

P₂: This is a red leaf etc.

ВОЛШЕБНЫЙ ЯЩИК

В руках ведущего – черный ящик (или коробка), в котором находится незнакомый предмет. Члены команд должны задать ведущему по одному наводящему вопросу. После этого они должны дать ответ, что находится в ящике.

ПАЗЛ

Каждой команде дается конверт, в котором находятся 10 частей от картинки. Нужно быстро собрать картинку и дать ее описание с помощью структур I see ... This is ... He has got...She has got It is blue (grey, etc.)

СОБЕРИ БУКЕТ.

Оборудование: живые или искусственные цветы или осенние листья.

Учитель: У каждого из вас есть любимый учитель. Давайте соберем букет для него. Только мы должны соблюдать одно условие: называть цвет каждого цветка или листочка правильно, иначе букет быстро завянет.

Ученик: This is a red flower. This is a yellow flower. Etc.

ЯЗЫКОВЫЕ ИГРЫ.8

Языковые игры предназначены для формирования произносительных, лексических, и грамматических навыков и тренировки употребления языковых явлений на подготовительном, предкоммуникативном этапе овладения иностранным языком.

ПЕРЕВЕДИ СЛОВО.

Каждому участнику игры дается английское слово для перевода на русский язык. Ответ должен быть моментальным.

Собери пословицу,

Ведущий читает начало пословицы, команды должны закончить ее. При правильном ответе команда получает балл.

Например:

A FRIEND IN NEED

(IS A FRIEND INDEED).

8ФОНЕТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Цель - тренировать учащихся в произнесении английских звуков.

КТО ПРАВИЛЬНЕЕ ПРОЧИТАЕТ?

Цель: формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

Ход игры: на доске записывается небольшое стихотворение или отрывок из него (считалка, скороговорка). Преподаватель читает и объясняет значение слов, предложений, обращает внимание на трудности произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается учениками. После этого даются две – три минуты для заучивания наизусть. Текст на доске закрывается, и обучаемые должны прочитать его наизусть. От каждой команды выделяются два-три чтеца. За безошибочное чтение начисляются очки; за каждую ошибку снимается одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

ПОМОГИ НЕЗНАЙКЕ

В класс пришел Незнайка. Он будет изучать английский язык. Теперь ребята не просто повторяют звуки, они стараются научить Незнайку правильному произношению. Незнайка показывает детям транскрипционные знаки, а ребята хором называют их. А чтобы проверить, как ребята запомнили эти звуки, Незнайка начинает делать ошибки. Если звук произнесен правильно, дети молчат, а если неправильно, они дружно хлопают в ладоши.

ОРФОГРАФИЧЕСКИЕ ИГРЫ

СОБЕРИ СЛОВО.

Цель: формирование навыков сочетания букв в слове.

Ход игры: преподаватель пишет крупными буквами на листе бумаги слово и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: «Было у меня слово. Оно рассыпалось на буквы». Затем показывает буквы и рассыпает их на столе: «Кто быстрее догадается, какое это было слово?». Выигрывает тот, кто первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, сообщает преподавателю или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

ДЕЖУРНАЯ БУКВА.

Цель: формирование навыка осознания места буквы в слове.

Ход игры: Обучаемым раздаются карточки и предлагается написать как можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном месте.

Например, преподаватель говорит: «Сегодня у нас дежурная буква «І», она стоит на первом месте. Кто напишет больше слов, в которых буква «І» стоит на первом месте?»

ТЕЛЕГРАММЫ.

Цель: развитие орфографического и лексического навыков.

Ход игры: преподаватель пишет на доске какое-нибудь слово. Каждый играющий должен придумать телеграмму, в которой первое слово начинается с первой буквы слова, написанного на доске, второе - со второй буквы и т. д.

КАРТИНКА.

Цель: проверка усвоения орфографии изученного материала.

Ход игры: каждый участник получает по картинке с изображением предметов, животных и т. д. Представители команд выходят к доске, разделенной на две части, и записывают слова, соответствующие предметам, изображенным на картинке. После того, как обучаемый написал слово, он должен прочитать его и показать свою картинку. Выигрывает команда, которая быстрее и с меньшим количеством ошибок запишет все слова.

КТО БОЛЬШЕ?

Цель: проверка усвоения орфографии изученного лексического материала.

Ход игры: образуются две команды. Каждая команда должна записать на доске как можно больше слов по темам: а) названия спортивных игр; б) животные; в) цвета и т. д.

ИГРЫ ДЛЯ РАБОТЫ С АЛФАВИТОМ

5 КАРТОЧЕК.

Цель: контроль усвоения алфавита.

Ход игры: учитель показывает каждому из участников игры 5 карточек с буквами английского алфавита. Выигрывает тот, кто правильно и без пауз называет все 5 букв.

ИСПОРЧЕННАЯ ПИШУЩАЯ МАШИНКА.

Цель: формирование орфографического навыка.

Ход игры: учитель распределяет все буквы алфавита между учениками. Затем он предлагает каждому ударить свою «клавишу», то есть назвать свою букву. После того как обучаемые научатся автоматически реагировать на услышанный звук или написанную букву, им предлагается «напечатать» слова, сначала предъявляемые преподавателем на карточках, а затем произносимые вслух. Побеждает тот, который сделает меньше ошибок.

СЛОВА С ОПРЕДЕЛЕННОЙ БУКВОЙ.

Цель: формирование навыка орфографической памяти.

Ход игры: ученикам предлагается быстро просмотреть список слов, а затем назвать слова, в которых есть заданная буква. Выигрывает тот, кто сможет назвать больше слов.

ГДЕ БУКВА?

Цель игры: формирование навыка дифференциации звукобуквенных соответствий.

Ход игры: преподаватель пишет на доске несколько слов и предлагает обучаемым найти среди них три, в которых буква ... читается как Выигрывает тот, кто быстрее это сделает.

TAKING STEPS.

Ученики становятся у дальней стены классной комнаты. Учитель показывает написанные на доске слова, учащиеся по очереди называют слова по буквам. Если ученик правильно называет по буквам слово, он делает шаг вперед. Тот ученик, который первым достигнет противоположной стены классной комнаты, считается победителем.

WORD-BUILDING.

Учитель записывает на доске длинное слово. Ученики должны составить (за определенный промежуток времени) слова из букв этого слова. Побеждает тот ученик, который составил наибольшее количество слов. Например, из слова personal учащиеся могут составить слова: son

are

so

rose и т. д.

ГРАММАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ.

Цели: - научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;

- создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца.

ИГРА С КАРТИНКОЙ.

Для лучшего усвоения учащимися структур в Present Continuous можно использовать игру с картинкой. Школьникам предлагается угадать, что делает тот или иной персонаж, изображенный на картинке, которую они пока не видели. Ребята задают вопросы, например: P₁: Is the girl sitting at the table?

T: No, she is not.

P₂: Is the girl standing?

Побеждает ученик, который угадал действие, изображенное на картинке. Он становится ведущим и берёт другую картинку

ЛОТО.

Лото «Глаголы в картинках» является хорошим наглядным пособием для тренировки ГРАММАТИЧЕСКИХ ФОРМ.

На картах - несколько картинок, изображающих какие-либо действия человека, например: катание на коньках, игра в шахматы, чтение книги и т.д. На фишке – одна картинка. Учитель показывает фишку с картинкой (мальчик катается на коньках) и спрашивает: What is he doing?

Учащиеся находят у себя такую же картинку и отвечают:

He is doing.

При правильном ответе выдается жетон.

КОММЕНТАТОР.

Учащиеся по очереди выполняют действия и комментируют их, например: I am sitting. I am standing up. I am going to the window.

Учитель даёт ученику карточку за каждое правильно названное действие. Победителем становится тот, который набрал большее количество карточек.

WHAT DO YOU LIKE TO DO?

Цель – активизация в речи общих вопросов. Один из учащихся загадывает, что он любит делать, остальные задают ему вопросы: Do you like to swim? Do you like to play football? До тех пор, пока не отгадают. Отгадавший становится ведущим.

HAVE YOU ...?

Цель: тренировать учащихся в употреблении общих вопросов с глаголом to have. На столе учителя разложены игрушки. Ученикам предлагается посмотреть на них и запомнить. Предварительно можно повторить с учащимися все названия по-английски. Затем ученики отворачиваются, а ведущий берёт со стола какую-либо игрушку и прячет

её за спиной. Остальные игрушки закрываются газетой. Ученики задают вопросы ведущему: Have you a cat? Have you a dog? и т. д. и так до тех пор, пока кто-либо из учеников не отгадает спрятанную игрушку. Он и занимает место ведущего.

ПОДАРКИ.

Цель: закрепление лексики по теме, автоматизация употребления изученных глаголов в будущем времени в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. На доске записываются два ряда слов: 1) наименование подарка, 2) список глаголов. Играющие должны сказать, используя при этом глаголы из списка, что они будут делать с подарками, полученными в день рождения. Каждый участник игры придумывает по одному предложению. Выигрывает команда, которая быстрее справится с заданием составит предложения без ошибок.

ЦИФРЫ.

Цель: повторение количественных числительных.

Ход игры: образуются две команды. Справа и слева на доске записывается вразброску одинаковое количество цифр. Учитель называет цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает та команда, которая быстрее справится с заданием.

КРУГОСВЕТНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ.

В пятом классе вводится структура «There is, a book on the desk», которая в дальнейшем будет встречаться довольно часто. Для прочного закрепления ее можно использовать игру «Кругосветное путешествие». Я начинаю игру, например, так:

There is a blackboard on the wall. и т.д.

ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ РАБОТЫ С ЛЕКСИЧЕСКИМ И ГРАММАТИЧЕСКИМ МАТЕРИАЛОМ

Основной задачей этой группы упражнений является управление учебно-познавательной деятельностью обучаемых и формирование у них лексических навыков, а также организация интенсивной самостоятельной работы на учебных занятиях с целью овладения правилами употребления конкретных языковых единиц.

ЗАПОМНИТЕ ПРЕДМЕТЫ

Учитель на столе раскладывает определённые предметы, даёт посмотреть на них детям в течение одной – двух минут, затем накрывает их бумагой и просит одного ученика назвать все предметы, которые он запомнил. Затем все ученики записывают их названия на английском языке.

УГАДАЙТЕ РОД ЗАНЯТИЙ.

По тeneвым изображениям ученики отгадывают, определяют род занятия людей.

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.