**Игры на уроках английского языка.**

 Игра является одним из элементов развития познавательной активности учащихся в изучении английского языка. Она несет в себе немалое нравственное начало, ибо делает труд (овладение иностранным языком) радостным творческим и коллективным.

 Игра- особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения- как поступить, что сказать, как выиграть? Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. А если ребенок будет говорить при этом на иностранном языке? Не таятся ли здесь богатые обучающие возможности? Для детей игра, прежде всего, увлекательное занятие. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Чувство равенства, ощущение посильности заданий- все это дает возможность преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал и вместе с этим возникает чувство удовлетворения.

 С точки зрения организации словесного материала игра- речевое упражнение, так как несколько речевых образцов повторяются многократно. С другой стороны, игра-ситуативно- вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками- эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия.

 Игры способствуют выполнению важных методических задач:

* создание психологической готовности детей к речевому общению;
* обеспечению естественной необходимости многократного повторения языкового материала;
* тренировке учащихся в выборе нужного речевого варианта.

Игры подразделяются на несколько типов:

а) *грамматические игры*, овладение которыми создает возможность для перехода к активной речи учащихся. Известно, что тренировка учащихся в употреблении грамматических структур, требующая многократного их повторения, утомляет ребят своим однообразием, а затрачиваемые усилия не приносят быстрого удовлетворения. Игры помогут сделать скучную работу более интересной и увлекательной.

б*) лексические игры* (закрепляют пройденную и новую лексику).

в) *фонетические игры* (предназначаются для корректировки произношения).

г) *орфографические игры* (служат для освоения правописания изученной лексики. Они рассчитаны на тренировку памяти учащихся).

 д) *аудитивные игры* (данные игры могут помочь достижению следующих це­лей аудирования: научить учащихся понимать смысл однократного высказывания; научить учащихся выделять главное в потоке информа­ции; научить учащихся распознавать отдельные речевые образцы и сочетания слов в потоке речи; развить слуховую память учащихся; развить слуховую реакцию).

е) *речевые игры* ( данные игры способствуют осуществлению следующих задач:

 научить учащихся умению выражать мысли в их логи­ческой последовательности;

научить учащихся практически и творчески применять полученные речевые навыки; обучить учащихся речевой реакции в процессе комму­никации).

 Широкие возможности для активизации учебного процесса дает использование ролевых игр.

 Ролевая игра представляет собой условное воспроизведение её участниками реальной практической деятельности людей, создает условия реального общения. Ролевая игра мотивирует речевую деятельность. В отличие от пьесы или диалога, которые обучают тому, как сказать, ролевая игра отвечает на вопрос почему (мотив) и зачем (цель) нужно что-то сказать. В играх школьники овладевают такими элементами общения как умение начать беседу, поддержать её, согласиться, отрицать и т.д. Они содействуют развитию таких качеств, как самостоятельность, инициативность.

 При всей привлекательности игр и эффективности необходимо соблюдать чувство меры, иначе они утомляют учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

 При наличии в играх незнакомой лексики её вводят путем зрительной наглядности, которая включает в себя не только картинную или предметную наглядность, но и жест, мимику, движение. Новая лексика легко запоминается в игре.

 Применение игр в процессе обучения английскому языку дает возможность привить учащимся интерес к языку, создает положительное отношение к его изучению, стимулирует самостоятельную речемыслительную деятельность детей, дает возможность более целенаправленно осуществить индивидуальный подход в обучении.

Игры.

1. С помощью мячика проверяется алфавит и лексика по изученной теме:

учитель- русское слово(книга),

ученик- английское (a book).

1. После изучения вопросительного предложения What is this? учащиеся сами могут выполнять роль учителя и задавать классу этот вопрос, показывая картинки и предметы.
2. Изучили выражение There is/are и для закрепления его в речи играем в игру “Угадай-ку”. В сумку кладутся вещи, а один ученик отворачивается. Учащиеся загадывают предмет и ведущий начинает задавать вопросы.
3. По тому же принципу игра “Волшебный ларец”.
4. Закрепление лексики по теме “Parts of body”. Для игры ученики выстраиваются в линию напротив водящего. Водящий показывает, скажем, на ступню ноги и говорит: "This is my nose." Ученик, к которому обратился водящий, отвечает наоборот: "This is my foot", показывая на свой нос. Теперь он становится водящим. Во время диа­лога все остальные считают до десяти. Если играющий не ответит правильно до конца счета, он выбывает из игры.

 6. Для закрепления географических названий проводится игра «Geography».

 Правила игры несложны. Ученик называет страну или город какого-либо

государства. Следующий ученик дол­жен сказать географическое название, которое

бы начина­лось с последней буквы предыдущего. Например: London — Newcastle —

England — Denmark — Kentucky, и т.д *.* По хо­ду игры целесообразно писать на доске называемые слова. На придумывание слова следует отвести не более десяти секунд, ученик, не придумавший за этот срок слова, теряет фишку.

7.После изучения алфавита игра «The Alphabet». Учитель должен иметь два набора карточек с буквами алфавита. Класс делится на две команды. Каждая команда получает один набор карточек. Ученики выстраиваются на возможно дальнем расстоянии от доски. Когда учитель произносит слово, скажем, "pencil", ученики с соответствую­щими буквами бегут к доске и составляют это слово. Коман­да, составившая слово первой, получает количество очков по числу букв в слове.

8. Для проверки домашнего задания игра« The Comb»

Класс делится на две-три команды. В зависимости от числа команд на доске два или три раза пишется какое-нибудь длинное слово. Например:

EXERCISE EXERCISE EXERCISE

Представители команд по очереди подбегают к доске и пишут слова, начинающиеся с букв, составляющих слово exercise, по вертикали. Каждый пишет одно слово, причем слова не должны повторяться. Через некоторое время доска будет выглядеть примерно следующим образом:

EXERCISE EXERCISE EXERCISE

A NAHN H A GE A C I A AEARIA

Т DTAKI R GA K EX S RARO T R

 L R T DE TLDNN

 К T H Y

За каждое правильно написанное слово дается одно очко. Дополнительно три очка дается команде, которая первой заполнит "the comb".

9.Для разучивания простейших команд проводится игра «Simon Says».

Использованная литература:

1.Стронин М.Ф. «Обучающие игры на уроках английского языка»,- М.: Просвещение, 1981.