**Игра и игровые методы на уроках английского языка в начальной школе.**

**На раннем этапе обучения иностранному языку важнейшая из задач учителя** - сделать английский язык как предмет интересным и любимым. В начальных классах дети очень подвижны, внимание у них неустойчивое, поэтому заинтересовать младшего школьника задача не из легких. Здесь на помощь педагогу приходят игровые технологии. Игра, как известно, основной вид деятельности ребенка младшего школьного возраста. Игра служит «общим языком» между учителем и учеником, между учащимися в классе. Игра облегчает учебный процесс для обеих сторон.

В игре более полно проявляются способности человека. Ребенок раскрывается с самых неожиданных сторон, ему интересно, а значит - понятно. А понимание - главное на уроке. Игры можно использовать на любом этапе уроке, на любом этапе изучения темы. Они универсальны и для начала урока, чтобы заинтересовать, и для закрепления, чтобы остаться в памяти, или просто, чтобы понять тему.

Игра - это развивающая деятельность, принцип, метод и форма жизнедеятельности, сотрудничества, и, конечно же, своего рода работа, где у всех есть свои обязательства.

Изучение иностранного языка начинается со 2-го класса. Учащиеся данного возраста характеризуются большой восприимчивостью к обучению, что позволяет им овладевать основами общения на новом для них языке с меньшими затратами времени и усилий по сравнению с учащимися других возрастных групп.

Данная тема очень актуальна в современном образовании, так как именно игра наиболее приемлема в обучении на начальном этапе.

Как известно, обучающие игры на уроках и внеклассных занятиях способствуют:

\* Созданию психологической готовности школьников к речевому общению;

\* Обеспечению естественной необходимости многократного повторения языкового материала;

\* Тренировке учащихся в выборе нужного речевого варианта.

Таким образом, игра - это:

- Речевая деятельность;

- Мотивированность, отсутствие принуждения;

- Индивидуализированная деятельность, глубоко личная;

- Обучение и воспитание в коллективе и через коллектив;

- Развитие психических функций и способностей;

- Учение с увеличением, повышенный интерес к уроку.

Именно в игре в полной мере проявляются способности и умения ребенка. Именно в игре ребенок может показать себя, реализовать свой потенциал. Дети играют всегда и везде. С помощью игры дети не только узнают, как вести себя в той или иной ситуации, учатся принимать решения, соревнуются, но и примеряют на себя различные образы, тем самым познают нашу жизнь и учатся общаться соответствующим образом.

Использование игр для детей на английском языке чрезвычайно важно в процессе обучения. Ведь, находясь в атмосфере радости, увлеченности, равенства между собой, дети преодолевают стеснительность и пресловутый «языковой барьер», который так мешает нам учить язык. В процессе игры прекрасно усваивается языковой материал (так как повторяется многократно), отрабатывается произношение и развивается должным образом навык общения, запоминаются всевозможные особенности структуры языка и правила, присущие его письменной и устной речи.

Таким образом, игра - эффективное средство для повышения интереса к учению школьников на уроках английского языка.

 **Классификация игр**

Учебная игра - это особо организованное задание, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Она представляет собой небольшую ситуацию со своим сюжетом и действующими лицами, у которых есть общая и / или особенная роль, специфическая цель в конкретной процедуре общения. М.Ф. Стронин в своей книге «Обучающие игры на уроке английского языка» рассматривает учебную игру на уроке иностранного языка как «ситуативно-вариантное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению, с присущими ему признаками эмоциональности, спонтанности, целенаправленности речевого высказывания».

Огромное значение при организации игры в любой учебной аудитории имеет позиция самого преподавателя. Он должен на быть на 100% уверен в ее полезности, ему надо продумывать все необходимые детали ее подготовки, а также уверенно управлять ею. Простота или сложность организации и проведения игры зависит и от типа игры, и от аудитории, и от характера взаимоотношений учащихся между собой и с учителем, то есть от многих факторов. Игры в курсе иностранного языка могут быть очень полезны, но они должны учитывать целый ряд требований:

· быть экономными по времени и направленными на решение определенных учебных задач;

· быть «управляемыми»; не сбивать заданный ритм учебной работы на уроке и не допускать ситуации, когда игра выходит из-под контроля и срывает все занятие;

· снимать напряжение урока и стимулировать активность учащихся;

· оставлять учебный эффект на втором, часто не осознаваемом плане, а на первом, видимом месте всегда реализовывать игровой момент;

· не оставлять ни одного участника пассивным или равнодушным.

Существуют различные подходы к классификации игр на занятиях иностранного языка. Все существующие классификации очень условны, в каждой из них можно без особого труда найти целый ряд противоречий и слабых мест. Это обусловлено тем, что любая игра основана на использовании комплекса знаний, навыков и умений, которые трудно отделить друг от друга, особенно в ситуации пусть и псевдо, но коммуникации.

Рассмотрим некоторые из существующих классификаций.

*Игры языковые и коммуникативные*

Многие методисты (Эндрю Райт, Дэвид Беттеридж, Майкл Бакби, Джилл Хадфилд и другие) подразделяют учебные игры на *языковые* и *коммуникативные*. По их мнению, к языковым играм можно отнести те игры, в которых проходит целенаправленная и достаточно жесткая отработка изучаемого языкового материала на уровне грамматики или лексики. К коммуникативным играм относятся игры, где учитель практически не может влиять на характер, содержание и способ речевого взаимодействия, где учащиеся сами решают, что, кому и как говорить, например, в ролевых играх на заданную тему.

*Игры на взаимодействие и игры на соревнование*

Те же авторы предлагают и другую классификацию игр: *игры на взаимодействие* и *игры на соревнование*. К первой группе относятся те игры, где задача может быть выполнена только путем совместных усилий всех членов группы, во втором случае - группы или их отдельные члены соревнуются, кто быстрее и эффективнее решит поставленную задачу.

Однако, как показывает практика, все игры на взаимодействие используют элемент соревнования, поскольку являются командными. Если соревноваться не с кем, то и эффект такой игры зачастую снижается или пропадает совсем.

*Классификация игр М.Ф. Стронина*

Все игры, по классификации М.Ф. Стронина, делятся на два раздела:

**1.**Первый раздел составляют грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры, способствующие формированию *языковых навыков*. Отсюда его название **«Подготовительные игры»**. Раздел открывают грамматические игры, поскольку овладение грамматическим материалом, по мнению автора, создает возможность для перехода к активной речи учащихся. Известно, что тренировка учащихся в употреблении грамматических структур, требующая многократного их повторения, утомляет учеников своим однообразием, а затрачиваемые усилия не приносят быстрого удовлетворения. Игры помогут сделать скучную работу более интересной и увлекательной. За грамматическими следуют лексические игры, логически продолжающие «строить» фундамент речи. Фонетические игры, предлагаемые в данном пособии, предназначаются для корректировки произношения на этапе формирования языковых навыков и речевых умений. И, наконец, формированию и развитию лексических и произносительных навыков в какой-то степени способствуют орфографические игры, основная цель которых - освоение правописания изученной лексики. Большинство игр могут быть использованы в качестве тренировочных упражнений на этапе как первичного, так и дальнейшего закрепления языковых навыков.

**2. Второй раздел** назван **«Творческие игры»**. Цель этих игр - способствовать дальнейшему развитию речевых навыков и умений. Возможность проявить самостоятельность в решении речемыслительных задач, быстрая реакция в общении, максимальная мобилизация речевых навыков - характерные качества речевого умения - могут быть проявлены, по мнению автора, в аудитивных и речевых играх, составляющих данный раздел. Игры второго раздела тренируют учащихся в умении творчески использовать речевые навыки.

 **Использование игрового метода в обучении английскому языку в начальной школе.**

 **Особенности обучения иностранному языку детей младшего школьного возраста**

Об обучающих возможностях игрового метода известно давно. Многие методисты спараведливо обращают внимание на эффективность их использования. Игры помогают сделать урок более интересным и увлекательным. Игровая деятельность на уроке иностранного языка не только организует процесс общения на этом языке, но и максимально приближает его к естественной коммуникации. Игра развивает умственную и волевую активность. Являясь сложным и одновременно увлекательным занятием, она требует концентрации внимания, тренирует память, развивает речь. Игровые упражнения увлекают даже самых пассивных и слабо подготовленных учеников.

*Урок иностранного языка* в большей степени, чем урок другого предмета, является ведущим средством обучения, поскольку только в стенах школы и прежде всего на уроке учащийся получает возможность пользоваться языком как средством общения.

Обучение устной коммуникативной, неподготовленной и подготовленной речи - одна из основных практических целей обучения иностранному языку в младшей и средней школе. В современной практике преподавания иностранных языков устная речь занимает важное место. Внимание учителей направлено на овладение методом и приёмами обучения устной речи, монологической, диалогической и ситуативной речи. Серьезно ставится вопрос о речевых упражнениях, обеспечивающих развитие умения использовать накопленный языковой материал в речевой ситуации. Наряду с разработкой речевых упражнений ситуативного характера представляется необходимым совершенствовать подготовленные упражнения, которым также может быть предан ситуативный характер. Стремление создать на уроке условия, имитирующие естественную среду речевого общения, приводит к расчленению проблем диалогической и монологической устной речи и, с другой стороны, восприятию речи собеседника. Учителя английского языка стремятся сделать эти упражнения разнообразными, живыми, стараются обеспечить хорошей темой ведения уроков, вовлекают в работу максимальное число учащихся.

Большое место на уроке занимают пение, изучение стихотворений, всякого рода соревнования и игра. Психологические и возрастные особенности учащихся заставляют учителя максимально разнообразить виды работы на уроке. При однообразных методах работы на уроке дети быстро утомляются, их внимание становится неустойчивым, и учащиеся перестают воспринимать материал. Поэтому игра должна стать одним из приемов обучения иностранному языку.

Для внедрения игр в обучающую деятельность, необходимо учитывать особенности обучения иностранному языку, в частности, в младшем школьном возрасте.

В младшем возрасте формирование способности общаться на чужом языке связано не только с освоением грамматических, лексических и фонетических структур, сколько с совершением практических, предметных действий и выражением эмоций, которые сопровождаются адекватными высказываниями на английском языке.

Для современной методики преподавания, в частности, английского языка характерен подход, при котором песни и рифмовки специально создаются авторами учебных курсов как средство закрепления лексических и грамматических единиц и структур. При таком подходе младшие дети довольно быстро начинают свои действия и эмоции сопровождать высказываниями на английском языке.

Возможности ребенка в игре:

высказывание о себе (я);

высказывание о другом ребенке (ты);

высказывание о предметах, явлениях (мир);

описание основных действий (здесь я сейчас, что ты делаешь);

инсценировка действия (правильно, хорошо, плохо);

стремление помочь выразить просьбу (дай, помоги) .

Процесс обучения иностранному языку в начальной школе представляет собой совместную деятельность учителя и детей. Маленький ребенок начинает изучать иностранный язык с большой жаждой познания. Задача учителя - сделать все возможное, чтобы поддержать интерес ребенка, его активность. Учитель должен стать речевым партнером ребенка, его помощником. При этом основным средством оценки являются похвала и поощрение.

Успех использования игр зависит, прежде всего, от атмосферы необходимого речевого общения, которую учитель создает в классе. Важно, чтобы учащиеся привыкли к такому общению, увлеклись и стали вместе с учителем участниками одного процесса.

 **Обучающие игры на уроке английского языка в младшей школе.**

 Особое внимание уделяется развитию творческой активности и интереса у школьников к предметам. Проводятся различные конкурсы, чемпионаты, олимпиады. Это говорит о том, что принцип активности ребёнка в процессе обучения был и остаётся одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

Такая активность является следствием целенаправленных педагогических воздействий и организации педагогической среды, т.е. применяемой педагогической технологии.

К одним из таких технологий можно отнести игровые технологии. Именно их учителя используют на уроках английского языка. Главная задача - сделать процесс обучения занимательным, создать у детей бодрое рабочее настроение, облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Большую помощь в решении данных вопросов оказывают игры. Их использование даёт хорошие результаты, повышает интерес ребят к уроку, позволяет сконцентрировать их внимание на главном - овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общения во время игры.

Игру можно рассматривать как ситуативно-вариативное упражнение, где создаётся возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближённых к реальному речевому общению с присущими ему признаками - эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью, речевого воздействия.

Сущность дидактической игры заключается в том, что дети решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определённые трудности. Ребёнок воспринимает умственную задачу, как практическую, игровую; это повышает его умственную активность.

Сенсорное развитие ребёнка в дидактической игре происходит в неразрывной связи с развитием у него логического мышления и умения выражать свои мысли словами. Чтобы решить игровую задачу требуется сравнивать признаки предметов, устанавливать сходство и различие, обобщать, делать выводы. Таким образом, развивается способность к суждениям, умозаключению, умению применять свои знания в разных условиях. Это становится возможным лишь в том случае, если у детей есть конкретное знание о предметах и явлениях, которые составляют содержание игры.

Психологи утверждают, что усвоение теоретических знаний посредством учебной деятельности происходит тогда - трудом, общественно-организаторскими делами, игрой.

Для детей 7-10 лет таким видом деятельности, безусловно, является игра, о роли которой в обучении иностранному языку сказано достаточно много.

Производя отбор содержания учебного материала, игр в том числе, мы исходим из цели обучения на каждом возрастном этапе. Во 2 классе это развитие языковых способностей, формирование позитивного отношения к языку, коммуникативных умений: говорения, аудирования, чтения, письма (с преобладанием говорения и аудирования). Отсюда набор игр на отработку и закрепление произносительных навыков, лексики, грамматических умений.

Игру можно и нужно вводить в процесс обучения иностранному языку с первых уроков. Например, при обучении счету можно использовать различные «считалки», не просто выучивая их наизусть, а используя для распределения ролей в последующей подвижной игре, применяемой в качестве физкультминутки, так необходимой маленьким детям для снятия усталости, накапливающейся в процессе урока.

При работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста можно использовать игрушки, как при введении нового лексического материала и его закреплении, так и при введении и тренировке некоторых грамматических структур. В играх такого типа мы имеем дело с одним-двумя речевыми образцами, повторяющимися многократно. Поэтому с точки зрения организации словесного материала такая игра ни что иное как, словесное упражнение, но, превращая обычное словесное упражнение в игру, мы избегаем скуки и рассеивания внимания, неизбежном при рутинном заучивании, создаем эмоционально - комфортную обстановку, повышаем интерес к изучению иностранного языка.

Играя с учениками, нужно придерживаться следующих правил:

1) простота объяснения. Правила игры должны быть просты. Лучше всего объяснить правила игры на родном языке учеников, а оставшееся время потратить на саму игру.

2) отсутствие дорогих и сложных материалов для игры.

3) универсальность.

4) использование игр, которые можно легко подстроить под количество, возраст и уровень знаний учеников.

Многие преподаватели знают на своем опыте, как бывает сложно создать благотворную психологическую обстановку на уроке, которая дает возможность преодолеть стеснительность, мешающую свободно общаться на изучаемом языке, и снизит боязнь ошибок. Ситуация успеха - очень важный фактор стимуляции общения на уроке.

Для этого существует много типов игровых упражнений и заданий:

**1. Коммуникативнно - прагматические задания** (контролируемые)

**I типа:** направлены на тренировку по выбору и использованию стратегий в речевом поведении, включают элементы социального тренинга:

· Flower (дарят друг другу воображаемый цветок, произнося по очереди фразу-комплимент «I want to give this flower to you because…»);

· Contact (подходят друг к другу и начинают разговор);

· Concessions (учаться уступать друг другу в споре);

· Сonflict (учатся правильно реагировать на эмоциональную фразу партнера);

**II типа:** направлены на употребление этикетных формул речевого поведения.

Let`s nоt chat

Yоu аrе sitting in the cinemа wаiting fоr а film stаrt. A very tаlkаtivе mаn tаkes а seаt clоsе tо yоu. He is eаger tо chat, but yоu аrе nоt in the mооd аnd just wаnt tо rеlaх. Try tо ignоrе thе cоnvеrsatiоn pоlitеly.

**Фонетические игры.**

*1. Пчелки.*

Ход игры: учитель рассказывает детям, что одна пчела английская (и это видно по ее костюму), другая - русская. Пчела английская жужжит [р], а русская [з]. Пчелки встретились на цветке и беседуют друг с другом, делясь новостями. (Попеременно чередуются [р], [з]).

2. *Скороговорки.*

В качестве фонетических игр можно использовать скороговорки, проводя соревнование, кто лучше и быстрее произнесет скороговорку.

1. Pаt's blаck cаt is in Pаt's blаck hаt. 2. If you, Аndy, hаve two cаndies give one cаndy to Sаndy, Аndy. 3. А cup of nice coffee is in nice coffee-cup. 4. Geb is Bob's dog. Tob is Mob's dog. 5. Pаt keeps two pets.

**Лексические игры.**

*1. Снежный ком.*

Это упражнение тоже можно варьировать от элементарного, когда задачей учеников является просто повторить предыдущие слова и добавить свое или обогатить первоначальное предложение, при каждом новом ответе добавляя к нему еще одно слово, до довольно сложного - создать усилиями группами мини-рассказ с использованием лексики по теме.

*2. Игра «Домино»*

Разрезаем шаблон на карточки, на одной половинке карточки написано предложение, а на другой картинка. Перед началом игры все карточки выкладываются на парту изображением вверх. Начинать игру можно с любой карточки. Ряд карточек можно достраивать вправо или влево. Предложение должно соответствовать картинке. Если используются прилагательные, то рядом должны оказаться прилагательные противоположные по значению. Из карточек должна получиться замкнутая рамка. Правильно сложенная рамка домино оценивается как победа. Можно попросить учеников зачитать предложения, задать вопросы, выполнить другие задания, если учитель посчитает это целесообразным

*3. Числительные.*

Цель: закрепление количественных и порядковых числительных.

Ход игры: образуются две команды. Преподаватель называет порядковое или количественное числительное. Первая команда должна назвать предыдущее число, вторая - последующее (соответственно порядковое или количественное числительное). За каждую ошибку команда получает штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

*4. Запретное числительное.*

Цель: закрепление количественных и порядковых числительных.

Ход игры: преподаватель называет «запретное» числительное. Обучаемые хором считают (сначала называются количественные, затем порядковые числительные). «Запретное» числительное называть нельзя. Тот, кто ошибается и произносит его, приносит своей команде штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

*5. Магический круг*

Вырезаем шаблон с изображением продуктов питания. Из другого листа делаем точно такой же круг, вырезаем один сектор. Скрепляем оба круга. Водящий бросает кубик и передвигает верхний круг на столько картинок, сколько выпало на кубике. В отверстии появляется картинка, ученики задают вопрос водящему: «Wоuld yоu like sоme cheese?» Если на картинке у водящего сыр, то задавший вопрос меняет ведущего, если нет, то игра продолжается. При помощи других шаблонов тренируем учащихся задавать вопросы: Is it а monkey Have you got а mother? Do you like to eat apples? Can you jump?

**Грамматические игры**

*1. Испорченный телефон.*

Ученик рассказывают своим новым друзьям по телефону о себе, но телефон плохо работает. Друзья плохо слышат, и им приходится переспрашивать.

- My nаme is Рeter.

- Is yоur nаme Раm?

- Nо, my nаme is nоt Раm. My nаme is Рeter. I hаve а sister. Etc.

*2. Любопытный Незнайка.*

Дети встают в круг и, бросая мяч друг другу, задают вопросы и отвечают на них. Игру начинает Незнайка.

- Cаn yоu run? - Yes, I cаn.

- Cаn yоu рlаy fооtbаll? - Nо, I cаn't

*3. «Переводчик» с мячом.*

Дети встают в круг, 1 ученик бросает мяч и рассказывает о себе, 2 ученик ловит мяч и рассказывает о 1 ученике, затем он бросает мяч следующему и рассказывает о себе и т.д. (I like to рlаy. She likes tо рlаy. I cаn рlаy the рiаnо. He cаn рlаy the рiаnо.)

При изучении Present Simple Tense хорошо поиграть в такую игру. Учитель бросает мяч одному из учеников и спрашивает: - What do you do in the morning? Тот должен быстро ответить на вопрос и бросить мяч обратно. Учитель бросает мяч другому ученику и задает тот же вопрос. Ответы не должны повторяться. Тот, кто не ответил на вопрос или повторил сказанное предложение, выбывает из игры.

**Орфографические игры.**

*1. Буквы рассыпались.*

Цель: формирование навыков сочетания букв в слове.

Ход игры: преподаватель пишет крупными буквами на листе бумаги слова 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.

2. *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 «о», она стоит на первом месте. Кто напишет больше слов, в которых буква «о» стоит на первом месте?» Время выполнения задания регламентируется (3-5 минут).

*3. Вставь букву.*

Цель: проверка усвоения орфографии в пределах изученного лексического материала. Ход игры: образуются две команды. Доска разделена на две части. Для каждой команды записаны слова, в каждом из которых пропущена буква. Представители команд поочередно выходят к доске, вставляют пропущенную букву и читают слово. Например: англ. c…t, а…d, а…m, p…n, r…d, s…t, r…n, t…n, o…d, t…а, l…g, h…n, h…r, h…s, f…x, e…g, e…t, d…b (cаt, аnd, аrm, pen, red, cаr, sit, rаn, ten, old, teа, leg, hen, her, his, fox, egg, eаt, bed).

**Игры для работы с алфавитом.**

*1. Кто быстрее?*

Цель: контроль усвоения алфавита.

Ход игры: обучаемым раздаются по 3-5 карточек с буквами и предлагается внимательно их рассмотреть. Затем преподаватель называет букву, а те, у кого есть карточка с названной буквой, быстрее ее поднимают и показывают остальным. Запоздавший участник игры не имеет права поднять карточку. Преподаватель проходит между рядами и собирает карточки. Выигрывает тот, кто быстрее других остается без карточек.

*2. Решите чайнворд,*

вписав в его клеточки антонимы данных слов: late, по, big, more, buy, short, bad, far, рооr, lоw, cоld, thin. Key: eаrly, yes, smаll, less, sell, lоng, gооd, dоwn, neаr, rich, high, hоt, thick.

**Алфавитный суп.**

Буквы алфавита складываются в «волшебный сосуд». Дети по очереди подходят к сосуду, достают любую букву, записывают ее на доске.

**Алфавитные гонки.**

Класс делится на две команды. Учитель называет какую-нибудь букву. Представители команд по очереди пишут на ней названную букву. Выигрывает та команда, которая правильно написала все буквы.

Большую помощь в практике письма оказывают диктанты.

**Silent Dictation**

Немой диктант может проводиться двумя способами:

1. Учитель показывает картинки, слова обозначающие их название уже известны детям. Каждая картинка предъявляется на 10-15 секунд. Затем учащиеся записывают эти слова в тетрадь.

2. Детям демонстрируется крупно написанные слова на карточках, в течение 5-10 секунд ученики должны их запомнить и по памяти записать.

**Spelling star.**

Учитель пишет на доске какое-нибудь слово, например, «cat». Любой желающий ученик пишет слово на любую из букв, составляющих это слово, причем буквы располагаются как лучи звезды.

**Аукцион.**

По команде учителя дети записывают слова по заданной теме. Выигрывает тот, кто написал больше слов за определенный промежуток времени.

В зарубежной методике существует очень распространенный прием для обучения письму, который называют «Shape writing».

**Кто больше?**

Для игры используются стаканчики из-под йогурта. Каждый учащийся пишет на своем стаканчике слова в разных направлениях. Количество слов на стаканчиках должно быть одинаковым. Выигрывает тот ребенок, который правильно написал все слова.

**Синонимы и антонимы**

В игре принимают участие две команды. Учитель дает каждой команде карточки с прилагательными, которые имеют синоним и антоним. Первая команда пишет синонимы к антонимам, а вторая - антонимы к синонимам: small - big - little. За каждое правильное слово команда получает очко. Если игроки команды не могут подобрать нужное слово, то дается возможность ответить участникам другой команды.

**Заключение**

# Целью нашей работы являлось освещение вопроса о значении игр и их использовании в младших классах на уроках английского языка. Для достижения данной цели мы изучили и проанализировали литературу по исследуемому вопросу, определили влияние игры на формирование грамматических, фонетических, лексических навыков и организовали исследовательскую деятельность по изучению формирования грамматического навыка у младших школьников на уроках английского языка.

# В зависимости от целей и задач урока могут быть использованы различные игры, они могут предлагаться в процессе закрепления учебного материала, на этапе его активизации в речи учащихся. Игры применяются как отдельные элементы урока, так и весь урок может быть проведен в форме игры с элементами соревнования между группами. Место и время проведения зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, целей и условий урока.

# Мы убедились, что игры обязательно должны присутствовать на уроках обучения грамматике иностранного языка младших школьников, так как благодаря им ребенок намного легче усваивает грамматический материал. Она делает скучную работу более интересной и увлекательной.