



**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ**  
**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ**  
**ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА МОСКВЫ**  
**«КОЛЛЕДЖ СВЯЗИ №54»**  
**ИМЕНИ П.М. ВОСТРУХИНА**

## **Коллективные игры на уроках английского языка в старших классах и техникумах.**

Климова Ирина Владимировна - преподаватель английского языка первой  
категории.

2018 год

## **Содержание методической разработки.**

1. Значение игр и игровых приемов обучения в условиях современного коммуникативного подхода к обучению иностранным языкам.
2. В каких целях следует использовать игры на уроках иностранного языка.
3. Функции игровой деятельности в процессе обучения иностранному языку.

- 3.1 Обучающая функция
- 3.2 Воспитательная функция,
- 3.3 Развлекательная функция
- 3.4 Коммуникативная функция
- 3.5 Релаксационная функция
- 3.6 Психологическая функция
- 3.7 Развивающая функция

4. Роль коллективных игр в обучении иностранному языку.

5. Из опыта работы.

Раздел I. Алфавит и орфография. (Секреты и тайны. Анкета. Где мой двойник? Виселица. Обезьянка. Телефон. Попади в слово.)

Раздел II. Активные игры. (Тест на слова. Сколько слов. Угадай предмет.)

Раздел III. Устная речь (Разыскивается. Кто есть кто? Испорченный телефон. Афиша. Кораблекрушение.

Раздел IV. Творческие игры. ( Наизусть. Ни 'да' ни 'нет', не говорить. Открытие вкуса). Носорог в театре.

6. Заключение.

## **1. Значение игр и игровых приемов обучения в условиях современного коммуникативного подхода к обучению иностранным языкам.**

Игры и игровые приемы обучения приобрели особое значение в условиях современного коммуникативного подхода к обучению иностранным языкам и занимают в настоящее время прочное место в практике преподавания иностранных языков на разных уровнях. Игра- это прекрасный способ погрузиться в язык; она стимулирует воображение и способствует развитию спонтанной речи. Благодаря игре можно воспользоваться знаниями, спрятанными так глубоко в недрах памяти, что они кажутся забытыми. Играя в одиночку, испытываешь настоящую радость, отыскав правильное решение.

## **2. В каких целях следует использовать игры на уроках иностранного языка.**

Основных целей шесть:

- формирование определенных навыков,
- развитие определенных речевых умений,
- обучение умению общаться,
- развитие необходимых способностей и психических функций,
- познание (в сфере становления собственно языка),
- запоминание речевого материала.

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 и превращает абстрактную и поэтому неинтересную для них деятельность на уроке в конкретную и интересную. Игра позволяет преподавателю организовать деятельность учащихся, сделать ее более активной, заинтересовать их в изучении предмета и в поиске дополнительных средств для получения информации - то есть создать мотивацию, которой так часто не хватает нашим ученикам. Игра дает возможность робким и неуверенным в себе учащимся говорить, преодолевая все комплексы и нерешительность. Игра способствует развитию таких качеств как самостоятельность и инициативность.

## **3. Функции игровой деятельности в процессе обучения иностранному языку.**

В современной методике преподавания иностранного языка, игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции: обучающую, воспитательную, развлекательную, коммуникативную, релаксационную, психологическую, развивающую.

1) Обучающая функция заключается в развитии памяти, внимания, восприятии информации, развитии общеучебных умений и навыков, а также она способствует развитию навыков владения иностранным языком. Это означает, что игра как особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил, а также умения принять решение (как поступить, что сказать, как выиграть и т.д.). Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность учащихся, т.е. игра таит в себе богатые обучающие возможности.

2) Воспитательная функция заключается в воспитании такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; также развивается чувство взаимопомощи и взаимоподдержки. Именно в ролевых играх воспитываются дисциплина, взаимопомощь, активная готовность

включаться в разные виды деятельности, самостоятельное, умение отстаивать свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определенных условиях.

3) Развлекательная функция состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение, а порой и в сказочный мир.

4) Коммуникативная функция заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединении коллектива учащихся, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке.

5) Релаксационная функция – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку.

6) Психологическая функция состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, а также перестройки психики для усвоения больших объемов информации. Здесь же стоит отметить, что осуществляется психологический тренинг и психокоррекция различных проявлений личности, осуществляемых в игровых моделях, которые могут быть приближены к жизненным ситуациям (в этом случае речь может идти о ролевой игре).

7) Развивающая функция направлена на гармоническое развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности.

#### **4. Роль коллективных игр в обучении иностранному языку.**

Коллективные игры учат добиваться успеха, делают речь более свободной.

Для проведения большей части представленных ниже игр не требуется никакого специального оборудования. Игрокам потребуются бумага и карандаши, классная доска. Использование данных игр - это огромный шаг на пути к творчеству и коммуникативности. Организация данных игр потребует от их участников умения совместно искать решения и работать в команде единомышленников. Чтобы поддержать соревновательный дух в классе учитель может каждый месяц объявлять индивидуальные и командные результаты а в конце года провести большую финальную игру.

#### **5. Из опыта работы.**

В данной части статьи преподаватели английского языка найдут подробные инструкции, которые позволят наилучшим образом подготовить проведение игр.

### **РАЗДЕЛ I. АЛФАВИТ И ОРФОГРАФИЯ.**

#### **Секреты и тайны.**

Цель игры-тренировка общих вопросов. Знакомство с группой.

## Ход игры.

Один из участников пишет 15 вещей о себе и о своей жизни: слова, даты и цифры. Участники группы затем задают ей-ему общие вопросы.

Цель игры- заставить говорить как можно больше участников и помочь им общаться между собой.

Например.

SWANSEA

6 YEARS

160

PIANO

KAREN

VOLLEYBALL

24

IRELAND

FRENCH

FEBRUARY, 28TH

CATS

46

BEACH

THCAIKOBSKY

CATVCHY

- Do you live in Swansea?
- Is your best friend's name Karen?
- Do you play volleyball?
- Is your neighbor's name Cathy?
- Were you born in February o, the 28<sup>th</sup>?
- Have you lived in Ireland?

### Вариант игры

Участники могут играть в парах, писать свой список слов и задавать друг другу вопросы.

### **Анкета.**

Цель игры – тренировка слов, используемых в представлении людей, составлении описания внешности и характера людей, знакомство с группой.

### **Ход игры.**

Участникам следует индивидуально заполнить анкету и написать имя на другой стороне. Далее смешиваем анкеты. Один из игроков берет одну анкету из пачки. Он /она должны прочитать сведения вслух, составляя полные предложения. Остальные участники должны слушать и угадывать, кого описывают.

Эта игра особенно интересна на первых уроках иностранного языка. Студенты немедленно погружаются в активную ситуацию и говорят без напряжения что позволяет учителю незаметно проверять их навыки.

Пример анкеты.

How old are you?	
Where were you born?	
Where do you live?	
Where would you like to live?	
Who is your favorite painter?	
Who is your favorite composer?	
What is your favorite animal?	
What is your favorite color?	
What is your favorite animal?	
What is your favorite dish?	
What is your main character defect?	
What are you defining characteristics?	
Who would you have liked to be?	
What do you hate above all?	
In what history period would you have liked to live?	
What color is your hair?	
What color are your eyes?	
How tall are you?	

### **Где мой двойник?**

Цель игры - составление предложений из данной информации. Знакомство с группой.

## Ход игры.

На листке бумаги, которые он/она прикрепляет к своей одежде участник пишет свой месяц рождения, любимый цвет, любимый английский художник, любимый вид спорта, цвет глаз, размер обуви.

Затем каждый участник должен найти человека, у которого как можно больше общего с ним. Пара, которая имеет самое большое количество общих элементов, встает перед группой и объясняет, что у них общего, используя полные предложения.

(Например: We both like blue, we both were born in December).

## Виселица.

Цель игры- тренировка английского алфавита и спеллинга. Повторение старых слов и изучение новых слов.

### Ход игры.

Образуйте две команды. Один игрок должен написать первую букву слова выбранного его командой и написать дефис (Заменяя остальные буквы черточками). Вторая команда должна угадать слово предлагая буквы. Угадывающей группе можно допустить 8 ошибок. Когда буква угадана, ее нужно вписать в нужное место в слове. Если буквы в слове нет, команда получает наказание. За каждую ошибку на доске рисуем части виселицы и части тела человека. Если игроки не угадывают слово их «Вешают» и игра заканчивается. Если они угадали слово они меняются местами, и они загадывают слово.

Для того чтобы разнообразить игру сначала перечислите гласные а потом согласные.

В зависимости от уровня предлагаемые слова можно определять по частям речи. Для продвинутого уровня играем со всеми категориями слов. Игроков могут попросить выбрать слова из одного лексического поля. ( Например, «Профессии», «Животные»...)

В эту игру можно также играть, используя полные предложения и идиомы.

## Обезьянка.

Цель игры- тренировка английского алфавита и спеллинга. Повторение старого словаря и изучение нового словаря.

### Ход игры.

Первый игрок команды, состоящей из двух или трех игроков должен выбрать слово и держать его в секрете, сказав оставшимся только первую букву слова. Следующий игрок или команда должны постараться угадать секретное слово, используя первую букву как подсказку и угадать вторую букву. Следующий игрок должен угадать слово по двум данным буквам. Он должен затем сказать третью букву слова, которое приходит на ум.

Игра прекращается, когда к слову нельзя добавить буквы или слово не может быть больше или игрок не может придумать слово, начинающееся с данной буквы.

Игрок, который таким образом останавливает игру-это *half-monkey* ,и он имеет право попросить предыдущего игрока, какое слово они задумали. Если игрок сказал букву, не подумав о каком-то конкретном слове или если слово не существует имя *half-monkey* должно перейти к этому игроку.

*Half-monkey* начинает игру в следующем раунде. И когда тот же самый игрок или команда проиграла две игры подряд они monkey и игра заканчивается.

### Например

Игрок 1: P

Игрок 2:E

Игрок 3:R

Игрок 4:F

Игрок 5:E

Игрок 1:C

Игрок 2:T

Игрок 3:I

Игрок 4:??? What word are you thinking of, player 3?

Игрок 3:Perfection!

Игрок 4:lost and is a *half-monkey*. He/she then starts a new game by saying the first letter of a new word.

В качестве варианта вы можете определить грамматическую категорию (например, только существительные или наречия или тему (Кулинария, транспорт ,цвета) Также можно разрешить Сопряженные слова (например imperfection).

## **Телефон.**

Цель игры- тренировка алфавита и английских имен и фамилий. Развитие навыков аудирования. Повторение чисел.

### **Ход игры.**

Группу делят на две команды. Игрокам раздается фотокопия страницы из телефонной книги. Игроки говорят по буквам имя и фамилию человека из списка. Первый игрок, который нашел соответствующий телефонный номер, должен поднять руку и сказать номер телефона этого человека. Если ответ правильный, команде игроков присваивается одно очко. Если телефон не соответствует имени или в номере телефона была допущена ошибка, его команда теряет одно очко. В качестве одного из вариантов вместо спеллинга чьего-то имени и фамилии ведущий может читать номер телефона а игроки находят имя ,которое соответствует номеру телефона. Или ведущий может прочесть несколько телефонных номеров за один раз а игроки индивидуально записывают цифры, которые позже проверяются.

### **Пример**

WOOTTON STEVEN-07961 445 359

ALMONTE SUSAN-07850 385 089

JOHN THOMAS-01635 235 608

SMITH MAGGIE-0181 302 56 85

RAGLAND KARLA-01788 512 536

GOSS ANDREW-01846 206 600



## Попади в слово.

Цель игры- тренировка общего словаря. Повторение и практика английского алфавита и спелинга.

### Ход игры.

Группа делится на две команды. Каждая команда должна выбрать приблизительно 10 слов, которую другая команда должна будет угадать.

Первая буква каждого слова написана перед тем, как игра начинается, а остальные буквы заменяются черточками (одна черточка заменяет одну букву). Угадывая слово, каждая команда должна сначала предложить слово с требуемым количеством букв и проспелинговать его. Слово должно быть написано перед всеми игроками. Если это неправильное слово, команда, которая думает о слове, должна обвести буквы, которые появляются в том же самом месте, как в правильном слове, так и в слове, выбранном противоположной командой. Если буквы есть в выбранном слове, но не в правильном месте, их нужно подчеркнуть. У каждой команды максимум шесть попыток чтобы угадать слово. Если слово неправильно проспелинговано, команда теряет попытку и имеет только пять попыток чтобы угадать слово.

### Например

Команда 1: V \_ \_ \_ \_ \_ Команда 2: VICTORY?  
Команда 1: V I \_ \_ \_ \_ Команда 2: VENTURE?  
Команда 1: V I \_ \_ \_ E Команда 2: VINTAGE?  
Команда 1: V I \_ \_ A G E Команда 2: VILLAGE?  
Команда 1: Correct

Чтобы облегчить игру вы можете определить лексическое или грамматическое поле выбранных слов.

## РАЗДЕЛ II АКТИВНЫЕ ИГРЫ.

### Тест на слова.

Цель игры- Тренировка слов. Работа в команде.

### Ход игры.

Команды состоят из 3,4, 5 игроков. Командам раздаются таблицы с названиями колонок.

Letter	City	country	Name	Plant	Noun	Famous People	Adjective	Verb	Animal

Один участник, выбранный ведущим, должен про себя произносить алфавит, пока ведущий не скажет « Стоп». Букву, на которую он остановился, вписывается в первую колонку. Цель игры-

заполнить таблицу как можно быстрее. Команды заканчивают, когда кто-то подумает что игра должна остановиться и говорит «Стоп». За каждое правильное слово команде присуждается один балл.

Letter	City	country	Name	Plant	Noun	Famous People	Adjective	Verb	Animal
L	Limerick	Lebanon	Laura	Lettuce	Lamp	Longman	Long	Lend	Lian
C	Cork	China	Chuck	Cherry	Collar	Clinton	Candid	Cut	Cat
S	Swansea	Sweden	Sam	Sequoia	Stick	Socrates	Safe	Serve	Sardine
P	Perth	Poland	Patrick	Pinetree	Pot	Presley	Precious	Pick	Peacock
O	Orlando	Oman	Oscar	Orange	Oven	O'Connors	Oval	Open	Oyster
K	Killarney	Kosovo	Kaith	Kiwi	Kiosk	Kennedy	Khaki	Kneel	Koala

Игру можно усложнить, если вы даете инструкции написать слова, относящиеся к англо-говорящему миру. Для продвинутого уровня вы можете ограничить число букв для каждого слова.

### Сколько слов.

Цель игры - тренировка словаря.

### Ход игры.

Группа делится на две команды и должна найти в определенный период времени как можно больше слов. Используя буквы, содержащиеся в словах ENTERTAINMENT /TELEVISION. Каждая буква может быть использована только один раз. Когда время заканчивается, вы спрашиваете, кто составил больше слов. Список слов должен быть проверен.

### Например

ENTERTAINMENT entire, entreat, era, emit, emigrate, empire, ear, earn, eat, mime, mire, mite, merit, meat, mint, mate, matter, matt, man, men, marine, team, teen, tea, tin, tar, ten, meet, tame, taint, main, tear, tenet, tint, time, timer, tire, tenner, tie, in, on, treat, train, trim, tree, tram, enter, entertain, trite, term

TELEVISION note, vet, net, ten, tele, not, noise, vile, set, let, tile, tie, tee, tin, lie, sit, sent line, veto, vote, tense, lit, site, sit, line, veto, vote, tense, lit, site, sleet, slit, sloe, slot, snivel, snot, so, sil, seven, see, seen, seem, silent, silo, silt, solve, nose, one, on, in, is, sin, son, toe, oven, listen, live, lot, love, sole, nee, nest, Neel, nit, tin, vein, veil, visit, volt, lens, lesion, list, lest, lens, tonsil, tone

Другие слова, которые можно использовать в этой игре Publication, comfortable, underground, sometimes, discipline

Для усложнения игры вы можете выбрать только наречия, глаголы, прилагательные, одно лексическое поле, например *фрукты*, или слова, начинающиеся с одной буквы.

## Угадай предмет.

Цель игры- тренировка общих вопросов. Развитие воображения и креативности. Практика устной речи.

### Ход игры.

После того, как команды сформированы, члены каждой команды должны собраться и секретно выбрать различные необычные объекты. Они должны выбрать представителя, который будет отвечать *да* или *нет* на вопросы, заданные противоположной командой. Команда, задающая вопросы, должна постараться угадать задуманное слово. В каждом из вопросов название неизвестного объекта нужно заменить на слово *thingy*. Каждой команде разрешается задать 15 вопросов.

Например

Can the thingy break?

Can you hold the thingy in your hand?

Is the thingy heavy?

Does the thingy have a round shape?

Can you use the thingy every day?

Can you find a multicoloured thingy?

Is the thingy made of paper?

Do you have the thingy in your bag?

Do you have many thingies in your bag?

Is the thingy a pen?

## РАЗДЕЛ III УСТНАЯ РЕЧЬ

### Разыскивается

Цель игры –совершенствование навыков общения. Тренировка словаря для описания внешности и характера.

### Ход игры.

Попросите игроков написать слова ниже.

HEIGHT

SHOE SIZE

NOSE SHAPE

HAIR STYLE

TRICKS

FAVOIUURITE EXPRESSIONS

FAVOURITE CLOTHES

VOICE

QUALITIES

DEFECTS

Затем каждый игрок должен секретно выбрать другого члена группы и описать этого человека согласно выше указанным качествам. Имя человека написано на задней части листка. Перемешайте листы и выберите наугад.

Прочитайте информацию вслух полными предложениями. Студенты должны постараться угадать каждый раз, кого описывают, помня что имя одного человека может появиться на нескольких листах, потому что одного человека выбирали несколько раз.

Например.

The person is 5 feet tall; his shoe size is 7; his nose is straight; his hair is brown; he often wins and touches his hair; he often says 'actually' when telling a story about his life; he likes trousers; his voice is hoarse; he is generous and has a very sweet tooth. Who is it?

Игра особенно подходит начинающим. Особенно если студенты хорошо знают лексику на эту тему. Не рекомендуется играть в нее в начале курса, так как она требует, чтобы игроки знали друг друга хорошо.

## **Кто есть кто?**

Цель игры – тренировка образования вопросов, составления предложений. Совершенствование устной речи. Знакомство с группой.

### **Ход игры.**

Выберете 4,5,6 студентов. Отделите их от группы, где их не услышат. Каждый должен выбрать хобби и держать его в секрете от остальных. Ведущий игры должен быть единственным человеком, который знает, какие хобби выбраны.

Когда 4 человека вернулись они должны сесть впереди группы и молчать. Четыре хобби выбранные объявлены, но игроки, которым они подходят, молчат.

Цель игры угадать, кому какое хобби подходит. Группа, состоящая из двух команд, задает вопросы 4 игрокам, чтобы угадать хобби. Команды по очереди задают вопросы.

Как только команда думает, что они угадали подходящие пары, они должны объявить о своих догадках. Если они правильны, команде дается два очка. Если неправильны, одно очко забирается, и игра продолжается. В случае, если команда дает несколько правильных ответов, не говорите им какие ответы неправильные, но уберите одно очко и продолжайте игру.

Например

*Hobbies: guitar, dancing, skating, chess...*

Team 1; Question to player 1: "How many castles are there on the chess mat?" Player 1 answers 6(It is clear that it is actually not a chess player: if he were, he would surely know that there are in fact four castles).

Team 2: Question to player 1 (2, 3.4) : How many strings are there on the guitar? Name a famous guitar player.

Эта игра особенно интересна для больших групп, члены которой не знают друг друга.

### **Испорченный телефон.**

Цель игры- развитие умения понимать и передавать и передавать . Совершенствование навыков общения.

#### **Ход игры.**

Все члены группы принимают участие в этой игре. Игра должна проходить быстро. Первый игрок должен сказать в ухо соседу довольно таки длинное предложение, которое он должен передать следующему человеку. Тот передает предложение следующему человеку и так до тех пор, пока информация не передана всем участникам группы. Последний рассказывает всю информацию громко всей группе. Будет ли предложение соответствовать первоначальному?

Например

At night all the cats are grey.

Minnie Winnie miny мое.

My grandmother was riding her bike last week but fell off.

The library is open every day from 2 to 6 except on Tuesday.

On Mondays I play tennis, on Wednesdays I play the piano and on Sundays I go to church.

Yesterday I had a cup of coffee and a muffin for breakfast, a jacket potato with beans for lunch and a chicken curry for dinner.

Игру можно усложнить, если попросить игроков написать послание от третьего лица в косвенной речи. Например, He asked me if the weather would be fair tomorrow.

### **Афиша.**

Цель игры- тренировать вопросы, начинающие с ‘Do you... / Are you...?’.

#### **Ход игры.**

Прикрепите записку на спину каждого участника. На каждом листке должно быть слово, которое участник не знает. Это может быть название предмета, вещи, животного, страны, человека, фрукта, овоща, цветка, вида спорта, знаменитого памятника, профессии, цвета, и т.д.

Участники должны задавать друг другу общие вопросы, чтобы выяснить какое слово написано на листке. Все участники должны говорить по-английски во время игры. Установите ограничения по времени. Те кто угадали слово , получают один балл.

Например слово-Pisa Tower

Вопросы- Am I tall? Am I a living being? Can I be eaten? Am I a thing? Can I be visited? Am I a famous monument?

### **Кораблекрушение.**

Цель игры—тренировка устной речи по теме «Защита мнения и предложение компромисса. Выражение гипотез и предложений». “ If + present (past) tense... (then)+ future tense (conditional present)... (If we buy matches then we will light a fire. If you took a pen, you could write to me. If we met on a desert island, we would build a hut in the trees). “Let us suppose that; assuming that, supposing that (Supposing that we take a sea chart, of what use would it be to us?)...

### Ход игры.

Давайте представим следующую ситуацию: вы на лодке, в то время как бушует шторм. Вы находитесь очень далеко от любого побережья. Вдруг вы осознаете, что в лодке - отверстие. Скоро она будет тонуть. Вам нужно быстро прыгнуть в спасательную лодку, но вы можете взять с собой только восемь предметов. Который Вы решите взять? Какой из этих предметов самый важный для вас? Почему? Для начала каждый игрок должен написать предметы, затем в маленьких группах должны решить вместе, какие пять предметов взять.

### Список предметов.

A box of matches, a compass, a 30-meter rope, a fishing rod, a radio receiver, a spoon, a bible, a pen, a hair brush, 10-litre drinking water, 3 distress rockets, a torch, the Russian flag, a sea chart, a blanket, binoculars, toilet paper, a mirror, a swimming suit

В качестве варианта вы можете представить другой список, соответствующий различным ситуациям для этой игры. Чтобы вы взяли, если бы вы оказались на поезде в течение длительного времени, в тюрьме, в зарубежной стране, в больнице, в подводной лодке, в джунглях, на необитаемом острове...

### Наизусть.

Цель игры- знакомство с поэзией в приятной игровой атмосфере. Быстрое запоминание коротких утверждений. Чтение стихов.

### Ход игры.

Группа делится на две команды. Один и тот же текст дается обеим командам. Каждый игрок должен заучить две строки наизусть за определенный промежуток времени. Когда время истекло, все игроки команды 1 должны зачитать текст наизусть, произнося линии один за другим. В то же самое время команда 2 должна проверить насколько это правильно. Одно очко снимается с команды, которая читает, за все виды ошибок- произношение, словарь, грамматика. Затем команда 2 должна зачитать текст, в то время как команда 1 проверяет. Каждая команда вначале имеет 20 очков или больше в зависимости от трудности текста.

Для этой игры подходит любой текст - поэма, прозаический текст или басня.

## РАЗДЕЛ IV ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ.

### Ни ‘да’ ни ‘нет’ не говорить.

Цель игры- тренировка и освоение выражений утверждения и отрицания. Тренировка устной практики. Развитие воображения и креативности. Постановка вопросов.

### Ход игры.

Две или больше команд, состоящие из 5-6 игроков. Первый игрок одной из команд должен представить себя, члены противоположных команд должны задавать общие вопросы, на которые обычно отвечают *да* или *нет*. Цель этой игры- стараться найти другие средства ответов на вопросы.

Игра должна продолжаться 30 минут в быстром темпе, так как у игроков нет много времени на раздумье. Ответ не должен превышать 30 секунд или одной минуты. Если игрок еще не сказал ни да ни нет после выбранного периода времени, он (она) выигрывает один балл. Если игрок говорит запрещенные слова или если он не отвечает быстро одно очко у команды забирается и игрок, который задал вопрос, выигрывает один балл для своей команды.

Баллы также могут зарабатываться индивидуально. Выигрывает команда или игрок с наибольшим количеством баллов.

### Например

-Do you have a cat?  
-Absolutely!  
-But no rabbit, do you?  
-Not yet...  
-Do you like your cat?  
-I love her!  
-Is she black?  
- Not entirely...

-Have you ever visited London?  
-Of course!  
-Did you like the city?  
-You bet I did!  
-Did you see Westminster Abbey?  
-I did not have the time?

### Носорог в театре.

Цель игры- тренировка диалогической речи и словаря. Развитие навыков воображения.

### Ход игры.

Ведущий игры должен подготовить несколько конвертов с разными темами. Для каждой темы должно быть два конверта, и в каждой из них листок бумаги с 10 словами - в каждом конверте – разные слова, но на одну тему. Два игрока должны выбрать тему и выбрать два конверта на выбранную тему. Каждый должен громко зачитать группе список слов, которые он выбрал. Цель игры - уметь использовать все слова, написанные в логичном и последовательном порядке в беседе, которую два игрока должны представить вместе. Другие участники должны проследить, как игроки

следуют правилам. Чтобы сделать игру справедливой, слова в конвертах должны быть одинаковой трудности.

### Например

Тема-Кино

Список для игрока 1-film, screen, seat, queue, interesting, Cannes, dark, sleep, emotion, Nikita Michalkov

Список для игрока 2- actor, theatre, carpet, ticket, boring, Hollywood, quiet, cry, feeling, Emma Thomson

### Диалог

-I love watching interesting films on big screen sitting on a comfortable seat! Moreover, we did not stand in the queue.

-Sure and the theatre is superb with carpets everywhere. And the ticket is cheap! I have heard that Emma Thomson plays beautifully in this film. Although I usually prefer Hollywood actors...

- Do not forget Nikita Michalkov, I saw him at the Cannes festival.

- I have the feeling that this film will not be boring at all.

Выигрывает игрок 2, потому что только два слова из списка не были употреблены. -*quiet и cry*, в то время как игрок 1 не употребил 3 слова- *dark, sleep, emotion*.

### Вариант.

Для того чтобы усложнить игру можно добавлять неожиданные слова, которые трудно включить в данную тему – например- rhinoceros (о театре).

Также можно заменить слова на выражения.

## **Открытие вкуса.**

Цель игры- развитие критического и аналитического мышления. Совершенствование устной речи.

Описание и объяснение аутентичного документа. Конкретное использование словаря.

### **Ход игры.**

Идентичный кусочек шоколада раздается всем участникам, которые должны в первую очередь осмотреть и описать шоколад – но не есть его сразу. После описания кусочка шоколада и чувств, которые он вызывает, участники могут его съесть. Для начинающих вы можете написать список всех ингредиентов, содержащихся в шоколаде - молоко, сахар, какао, бобы кофе, кожура апельсина, нуга, миндальный орех, сушеные фрукты, фундук, миндаль, карамель.

Затем участникам можно дать другой кусочек шоколада и попросить описать разницу между двумя видами.

На более продвинутом уровне игра может закончиться поиском всех английских выражений, в которых могут быть найдены слова, относящиеся ко вкусу.

### Например

To have a fine palate- Иметь прекрасный вкус



To hold one's tongue- Держать язык за зубами  
To speak with a forked tongue- Говорить раздвоенным языком  
To swallow anything (To believe anything)  
An eye for an eye –a tooth for a tooth  
To have a word on the tip of one's tongue (to try to recall a word)  
To have a taste for something  
To be disgusted- Отвращение  
To have one's eyes bigger than one's belly) (or stomach)  
There is no accounting for tastes (saying) -О вкусах не спорят  
To bite into life with gusto- Вгрызаться в жизнь с удовольствием  
To talk or to mumble between one's teeth - Говорить или бормотать сквозь зубы

#### Вариант.

Участники могут быть также продавцами шоколада и стараться убедить людей, что их шоколад лучший. Для этого они должны выстроить аргументы используя различные речевые клише (but, nevertheless, yet, really, on the contrary, be certain that, everybody knows well that...).

Можно предложить, чтобы участники принесли другие виды пищи, которые можно попробовать и оценить (пирожные, сухие овощи, сыр, карамель, сладости).

#### **6. Заключение.**

Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока. Однако, все зависит от конкретных условий работы учителя. Следует только помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо соблюдать чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Большинство игр не связаны с какой-либо определенной темой, поэтому, естественно, в них содержится некоторый процент незнакомой учащимся лексики. Вводить ее рекомендуется в процессе объяснения условий игры. Место игр на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т.д. Так, скажем, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20-25 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться в течение 3-5 минут и служить своеобразным повторением уже пройденного материала, а также разрядкой на уроке. Успех использования игр зависит, прежде всего, от атмосферы необходимого речевого общения, которую учитель создает в классе. Игра способствует развитию познавательной активности учащихся при изучении иностранного языка. Она несет в себе немалое нравственное начало, ибо делает овладение иностранным языком радостным, творческим и коллективным

#### Использованная литература

- 1.М. Паон, К. Крет Давайте поиграем Издательство Каро Санкт- Петербург 2003
2. Интернет-ресурсы