МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Тверской области

Управление образования администрации Кимрского МО

МОУ «Средняя школа №13»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **РАССМОТРЕНО** Руководитель ШМО | **СОГЛАСОВАНО**Заместитель директора школы по УР МОУ “СШ №13” | **УТВЕРЖДЕНО**Директор МОУ “СШ №13” |
| Бенидзе Н.Р.Протокол №1от «28» августа 2023 г | Гусева С.В.от «30» августа 2023 г. | Кузнецова С.Б.Приказ№ 186-одот «31» августа 2023 г. |

**Рабочая программа**

по кружку **«Занимательный английский»**в 1 классах

учителя английского языка БенидзеНиноРевазовны

Кимрский муниципальный округ

 2023

Введение

Рабочая программа кружка ***«Занимательный английский»поанглийскому языку для 1 класса***составлена на 1 учебный год.

**Актуальность** изучения английского языка продиктована потребностями современного мира. Иностранный язык сегодня становится в большей мере средством жизнеобеспечения общества. Поэтому иностранный язык стал обязательным компонентом обучения не только в средней, старшей школе и в начальной школе, но и в дошкольных учреждениях. Раннее обучение иностранному языку создает прекрасные возможности для того, чтобы вызвать интерес к языковому и культурному многообразию мира, уважение к языкам и культуре других народов, способствует развитию коммуникативно-речевого такта.

В связи с этим **актуальность** этой программы не вызывает сомнений. Программа кружка «Занимательный английский» направлена на воспитание интереса к овладению иностранным языком, формирование гармоничной личности, развитию психических процессов, а так же познавательных и языковых способностей; способствует развитию активной и пассивной речи, правильному звукопроизношению на осознанном уровне.

*Кружок рассчитан на 33* занятий, при *продолжительности занятий 25-30 мин* с включением обязательных подвижных игр.

**Цель работы кружка:** научить детей навыкам свободного общения на уровне «начинающий» и навыков прикладного использования английского языка.

***Задачи:***
***Образовательные:***

* приобщить ребенка к самостоятельному решению коммуникативных задач на английском языке в рамках изученной тематики;
* формировать у ребенка речевую, языковую, социокультурную компетенцию;
* научить элементарной диалогической и монологической речи;
* изучить основы грамматики и практически отработать применения этих правил в устной разговорной речи;
* выработать у детей навыки правильного произношения английских звуков и правильного интонирования высказывания;

***Развивающие:***

* создать условия для полноценного и своевременного психологического развития ребенка;
* развивать мышление, память, воображение, волю;
* расширять кругозор детей;
* формировать мотивацию к познанию и творчеству;
* ознакомить с культурой, традициями и обычаями стран изучаемого языка;
* развивать фонематический слух.

***Воспитывающие:***

* воспитывать уважение к образу жизни людей страны изучаемого языка;
* воспитывать чувство толерантности.

**I. Прогнозируемые результаты**
За этот год обучения дети должны знать и практически владеть:
- формами единственного и множественного числа существительных, артиклями, формами личных местоимений, личными формами глагола tobe, формами глаголов в 3 л . ед. числа в PresentSimple, формами повелительного наклонения, предлогами, союзами, количественными числительными от 1 до 10.
- различать на слух все звуки английского языка, владеть адекватным произношением и интонацией основных типов предложений.Школьники должны уметь:
- понимать инструкцию учителя по выполнению творческих заданий;
- воспринимать короткие неспециализованные высказывания на слух;
- поддержать диалог этикетного характера, а также поддержать диалог и общаться на бытовые темы (семья, покупки, животные, счет предметов и их цвет), уметь рассказать коротко о себе, поздравить с Новым годом, Рождеством.

Дети приобретают следующие социокультурные знания:
- названия страны/стран, язык которой/ых изучают;
- знание имен некоторых литературных героев детских произведений ;
- знание сюжета некоторых популярных авторских и народных сказок;
- умение воспроизводить небольшие простые изученные произведения детского фольклора (стихи, песни , игры) на английском языке.

**Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы.**

Для контроля знаний ребят и проверки результативности обучения предусмотрены следующие мероприятия:

* выставки творческих работ;
* соревнования;
* проведение праздников;
* проведение интеллектуальных игр;
* проведение открытых уроков для родителей;

**II. Содержание программы кружка «Занимательный английский»**

***Фонетика:***
Гласные звуки. Согласные звуки. Адекватное произношение и различение на слух всех звуков и различение на слух всех звуков и звукосочетаний в английском языке. Соблюдение норм произношения: долготы и краткости гласных, отсутствие оглушения звонких согласных. Ударение в слове. Интонационное оформление речи: интонация утвердительного предложения, разных типов вопросительных предложений. Интонация перечисления. Интонация восклицательных предложений.

***Грамматика:***
Имя существительное. Число имен существительных. Исчисляемые и неисчисляемые существительные. Имя прилагательное. Сочетание существительных и прилагательных. Артикль. Определенный и неопределенный артикль. Местоимения. Личные местоимения. Порядок слов в предложении. Глагол. Настоящее время PresentSimple. Спряжение глаголов. Спряжение гл. Tobe в PresentSimple. Спряжение гл. tohave в PresentSimple. Предложения с простым глагольным сказуемым (I likesugar), с глаголом-связкой (A catisgrey). C составным глагольным сказуемым (I liketoplay) . 3 лицо единственного числа глаголов в PresentSimple. Повелительное наклонение. Имя числительное. Количественные числительные 1-10. Вопросительные слова: What, who, howmany, howold, whatcolour.

***Лексика:***
Знакомство. Приветствие. Формы вежливости. Рассказ о себе. Имя. Семья. Любимые игрушки. В зоопарке. Любимое домашнее животное. Счет. Празднование Нового Года и Рождества. Цвета. Дом. Одежда. Школа. Магазин продуктов, овощей и фруктов. Любимая еда. Общие сведения о стране изучаемого языка: литературные персонажи популярных детских книг. Реплики-клише как элементы речевого этикета, отражающие культуру англоговорящих стран. Интернациональные слова.

**III. Календарно-тематическое планирование кружка «Занимательный английский» для 1-го класса**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Тема | Кол-во | Календарная дата | Дата проведения |
| 1 | Введение в мир англ. языка. Знакомство с фразами «здравствуй», «до свидания», «Меня зовут». | 1 | **1А**4.09. | **1Б**7.09 |  |
| 2 | Тренировка речевого образца «Меня зовут», «Мне 7 лет». | 1 | 11.09. | 14.09 |  |
| 3 | Моя семья. Введение слов и активизация в устной речи. | 1 | 18.09. | 21.09 |  |
| 4 | Описание семьи по картине. | 1 | 25.09 | 28.09 |  |
| 5 | Время суток. Приветствие с учётом времени суток. | 1 | 2.10 | 5.10 |  |
| 6 | Утро, день, вечер. Пожелание доброго утра, дня, вечера. | 1 | 9.10 | 12.10 |  |
| 7 | Моя любимая еда. Фрукты. Введение и активизация лексики. | 1 | 16.10 | 19.10 |  |
| 8 | Овощи. Тренировка в употреблении лексики в устной речи. | 1 | 23.10 | 26.10 |  |
| 9 | Режим дня. Развитие навыков устной речи. | 1 | 30.10 | 9.11 |  |
| 10 | Цвета (красный, зеленый, черный, белый). Введение и активизация лексики. | 1 | 13.11 | 16.11 |  |
| 11 | Цвета (оранжевый, желтый, голубой, синий). Тренировка речевого образца «Я люблю синий». | 1 | 20.11 | 23.11 |  |
| 12 | Мои любимые занятия. Развитие навыков говорения. | 1 | 27.11 | 30.11 |  |
| 13 | Виды спорта и спортивные игры. Тренировка речевого образца «Я умею бегать». | 1 | 4.12. | 7.12 |  |
| 14 | Мои игрушки. Знакомство с названиями игрушек. | 1 | 11.12 | 14.12 |  |
| 15 | Мои любимые игрушки. Описание игрушки (название, цвет). | 1 | 18.12 | 21.12 |  |
| 16 | Количественные числительные от 1до10. Активизация в речи. | 1 | 25.12 | 11.01 |  |
| 17 | Тренировка в аудировании и употреблении числительных. | 1 | 15.01 | 18.01 |  |
| 18 | Школьные принадлежности. Формирование лексических навыков говорения. | 1 | 22.01 | 25.01 |  |
| 19 | Школьные принадлежности. Тренировка речевого образца « У меня есть ручка». | 1 | 29.01 | 1.02 |  |
| 20 | Введение лексики «Названия животных». | 1 | 5.02 | 8.02 |  |
| 21 | Описание диких и домашних животных. | 1 | 19.02 | 22.02 |  |
| 22 | Мой дом. Названия комнат. Введение новых слов. | 1 | 26.02 | 1.03 |  |
| 23 | Мой дом. Описание своего дома. | 1 | 5.03 | 15.03 |  |
| 24 | Времена года. Введение и актуализация лексики. | 1 | 12.03 | 22.03 |  |
| 25 | Погода. (Тепло. Жарко. Холодно. Солнечно). Описание погоды в разное время года. | 1 | 19.03 | 5.04 |  |
| 26 | Транспорт. Введение лексики: машина, автобус, поезд, самолет. | 1 | 2.04 | 12.04 |  |
| 27 | Транспорт на улицах города. Описание (название, цвет). | 1 | 9.04 | 19.04 |  |
| 28 | Мой город. Описание города. | 1 | 16.04 | 26.04 |  |
| 29 | Улицы, дома города.Ролевая игра «Что это за город?». | 1 | 23.04 | 3.05 |  |
| 30 | Составление ситуативных диалогов. | 1 | 30.04 | 10.05 |  |
| 31 | Путешествие в волшебную страну**.** Повторение изученных тем. | 1 | 7.05 | 17.05 |  |
| 32 | Рифмовки, стихи, песни, сказки. Формирование лексических навыков  аудирования и говорения. | 1 | 14.05 | 24.05 |  |
| 33 | Викторина. Давай поиграем. | 1 | 21.05 | 31.05 |  |

**Приложение1**

**Литература:**

1.Начинаем изучать Английский язык.З.Н. Никитенко,-М.:Просвещение, 2011.

2.Английский для малышей. Под редакцией Н.А. Бонк, 1997;

3.Семьсот английских рифмовок. Сост. И.А.Захарченко, М., «ВЛАДОС»,1999;

4.Песни для детей на английском языке. М, Айрис-пресс, 2009;

5.Игры на уроках английского языка. Метод.пособие/ Ю.Я. Пучкова, М., ООО «Издательство АСТ», 2005.

**Приложение:**

**Игры, способствующие формированию языковых навыков:**

**Снежный ком**

Играют все поочередно. Первый играющий выбирается считалкой. Он говорит свое слово или фразу и встает первым в линейке. Следующий повторяет его слово/фразу и встает вторым в линейке и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы все слова/фразы. Ученик, не справившийся с заданием, выбывает из игры. Фишками награждаются все учащиеся, справившиеся с заданием.

**Звуки и имя.**

Игровое упражнение.

Дети сидят на своих местах, играют поочередно, внимательно слушая учителя, который проговаривает предложения-задания.

Учитель: Come here, who has sound … in his name?

Ученик выходит к доске: I amSveta.

Игра продолжается. Победитель не определяется.

**Хлопушки.**

Игровое упражнение.

Играют все дети одновременно. Они садятся в круг. Предварительно дважды хлопнув  в ладоши и дважды по коленям, спрашивают: “What`syourname?” Ответы: “Mynameis/I am …” - дети делают индивидуально поочередно. Перед ответом следуют хлопки в ладоши и по коленям.

**Знакомство на прогулке.**

Играют все дети одновременно. Учитель дают команду “Walk” и включает запись любой английской песенки. Дети «гуляют» по классу. Учитель останавливает запись и говорит: “Stop”. Учащиеся образуют пары и знакомятся друг с другом. Каждая пара проговаривает следующий диалог:

Hello! What`s your name?

Hello! I`m … What`s your name?

I`m …

**Как тебя зовут?**

Игровое упражнение.

Дети становятся в круг. Играют все одновременно. Учитель бросает мяч одному из учащихся и говорит: “What`syourname?”  Ученик ловит мяч и отвечает: “Mynameis/I am …”

Бросает мяч другому ученику. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.

**Угадай-ка!**

Дети сидят на своих местах. Первый играющий, выбранный считалкой, показывает учащимся один из рисунков-портретов и спрашивает: “What`shis/hername?” Угадывающие говорят: “Her/hisnameis …” Угадавший сменяет водящего. Игра продолжается.

**Передай другому.**

Играют все одновременно. Дети образуют круг. Звучит музыка. Дети передают друг другу кубики: красный и зеленый. Учитель останавливает звучание музыки. Тот учащийся, у кого в руках оказался красный кубик, задает вопрос: “What`syourname?” Тот, у кого зеленый, отвечает: “Mynameis/I am …” Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.

**Вежливый Том.**

Дети сидят на своих местах. Учитель, используя куклу Тома, поочередно обращаясь к детям, задает вопрос: ‘What`syourname, please?” , предупредив, что отвечать следует только в том случае, если Том «произносит» волшебное слово “please”. Игрок, допустивший ошибку, выбывает из игры.

**Угадай по голосу.**

Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. Водящий выбирается считалкой. Он выходит на середину класса и встает спиной к остальным. Учитель незаметно для водящего показывает на одного из учащихся. Этот ученик говорит Hello!  Водящий по голосу угадывает своего товарища, задавая вопрос: “Areyou …?” Возможные ответы: “Yes, I`m … No, I`m …” Приветствовавший ученик сменяет водящего.  Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.

**Маски-шоу**

Игра состоит из двух этапов. На первом этапе детям раздаются шаблоны масок. При помощи цветных карандашей и фломастеров дети прорисовывают детали маски. На втором этапе они выходят на середину класса, держа маску перед лицом и говорят: “GoodMorning. I`m … I am seven. Iamgladtoseeyou!”

**Спорт**

Будь внимательным!

Дети стоят, построившись в линейку. Играют все одновременно. Учитель, чередуя, отдает команды, называя при этом поочередно  глаголы-движения.  Затем он запутывает детей, нарушая чередование команд по своему усмотрению. Детям следует внимательно следить за командами и четко их выполнять.

**Я – учитель.**

Играют все одновременно. Дети стоят, построившись в линейку. Выбирается ученик, который будет исполнять роль учителя. «Учитель» отдает команды, называя глагол - движения. Дети выполняют. Учащийся, допустивший ошибку, выбывает из игры.

**Волшебное слово.**

Играют все одновременно. Дети стоят, построившись в линейку. Они выполняют команды учителя только в том случае, если учитель произносит слово “please”.

**Заметь ошибку**

Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. Каждому из них учитель показывает определенные действия и комментирует их. Например, говорит: I go.

И изображает ходьбу на месте. Иногда учитель ошибается, т.е. говорит: “I run” , а изображает прыжки. При совпадении действия и комментария учащийся говорит: “Yes”. При несовпадении: “No”. В случае ошибки учащийся садится на скамью штрафников, и после игры ему предстоит выполнить какое – нибудь задание: спеть песенку на английском, рассказать стихотворение. Фишками награждаются все учащиеся, не допустившие ошибок.

**Я умею.**

Дети сидят на своих местах. Поочередно, выходя на середину класса, каждый участник игры говорит: I cango. I canjump. I canswim. И т.д. Задание заключается в том, чтобы произнести максимальное количество предложений. Предложения подсчитывается, результат записывается на классной доске. Победители награждаются фишками.

**Мальчики – девочки!**

Играют все дети одновременно. Они стоят, построившись в линейку. Учитель просит учащихся выполнить какое-либо действие, поочередно обращаясь к мальчикам и девочкам: “Boys, run, please! Girls, Jump, please!” Действие выполняют или только мальчики, или только девочки.  Можно усложнить игру, сделав акцент и на слово please.

**Секретный приказ**

Играют все дети одновременно. Двоих водящих выбирают считалкой. Один другому шепчет на ушко: Runandjump. Приказание выполняется, ученик показывает движение. Все остальные задают вопросы, угадывая действия: “Canyourunandjump?” Ученик, правильно угадавший действие, отдает «секретный приказ». Игра продолжается.

**Веселый кубик**

В игре используется кубик, на гранях которого картинки с действиями. Дети поочередно выходят к столу, бросают кубик и проговаривают предложение в соответствии с выпавшей картинкой.

Например:I can run.

I cannot jump.

А ты?

Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. Игру начинает учитель. Он говорит: “I liketorun,  andyou?” При этом он передает ученику, к которому обращается «волшебную палочку». Тот в свою очередь говорит свою фразу и передает палочку своему товарищу. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.

**Знакомые слова**

Играют все дети одновременно. Они сидят на своих местах. Учитель произносит словарный ряд. Услышав слово по заданной теме, дети хлопают в ладоши. Учащийся, допустивший ошибочный хлопок, выбывает из игры. Все оставшиеся в игре объявляются победителями и получают фишки.

**Разноцветный кубик**

Дети садятся вокруг стола. Поочередно бросая разноцветный кубик, они называют цвет верхней грани. Каждый бросает кубик по 3 раза.

**Разноцветная дорожка**

Играют все дети одновременно. Считалкой выбирается водящий. Он получает набор разноцветных карточек в виде следов. Дети поочередно называют цвета. Водящий, выкладывая на пол след данного цвета, шаг за шагом продвигается вперед. В случае если водящий не ошибся  в выборе цветного следа, он объявляется победителем и получает фишку.  Выбирается новый водящий. Игра продолжается.

**Покажи карточку.**

Дети сидят на своих местах. У каждого набор цветных карточек. По команде учителя, называющего цвет, дети показывают карточку названного цвета. Ученик, допустивший ошибку, отдает карточку учителю – платит штраф. Победителями  объявляются учащиеся, сохранившие все свои карточки, они получают фишку победителя.

**Цветик – семицветик.**

Игровое упражнение.

Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. На столе у учителя набор цветных карточек в виде лепестков цветка. Дети поочередно берут цветные карточки и прикрепляют на специальный кружок сердцевину цветка, формируя цветок. При этом они говорят: “I likegreen”.

**Счет**

Поменяйтесь местами.

Дети становятся в круг. Играют все одновременно. У каждого в руках карточка с цифрой. Карточку следует держать двумя руками перед собой. Каждый из играющих называет свою цифру, подтверждая этим, что он ее запомнил.  Учитель называет две цифры, например: ”Two – five”. Учащиеся, у которых в руках эти карточки, быстро меняются местами. В игре нет победителей.

**Цифровой кубик.**

Дети становятся в круг. Играют поочередно. Бросая кубик, называют цифру на верхней грани кубика.

Выбери цифру. Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. У каждого набор карточек с цифрами от 1 до 10. Учитель называет цифру, дети показывают нужную карточку. Ученик, допустивший ошибку, отдает карточку учителю – платит штраф. Игра продолжается до тех пор, пока учитель не назовет все 10 цифр. Победителями  объявляются учащиеся, сохранившие все свои карточки, они получают фишку победителя.

**Игра с мячом.**

Играют все дети одновременно. Они становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, называя при этом любую цифру. Повторять цифры нельзя. Тот, кто не смог назвать цифру, выбывает из игры. Победители, оставшиеся в кругу, получают фишки.

**Переводчики.**

Играют все дети одновременно. Они становятся в круг. Учитель бросает мяч поочередно каждому и называет по-русски любое число из определенного числового ряда. Учащийся возвращает мяч учителю, называя при броске это число по-английски. Учащийся, не справившийся с заданием, выбывает из игры. Оставшиеся в кругу объявляются победителями и получают фишки.

**Запомни игрушки.**

Вариант 1

Дети играют поочередно. На столе учитель раскладывает  картинки/игрушки животных. Первый играющий выходит к столу и внимательно рассматривает их в течение 45-60 секунд. Затем игрушки/картинки накрывают, а ученик перечисляет все, что запомнил. В случае правильного ответа награждается фишкой.

Вариант 2

Картинки выставляются в ряд на доске. В течение 45 – 60 сек. Дети запоминают ряд. Затем они закрываю глаза оп команде учителя. Учитель убирает или меняет местами ряд картинок. Задача детей восстановить нужный ряд, сказав, что изменилось.

**Семья**

Запомни слово

Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. У каждого на столе набор рисунков или фотографий членов их семей. Учитель называет слово, например “a mother” , учащиеся показывают рисунок или фотографию мамы. В случае ошибки учащийся отдает рисунок. Побеждает тот, кто сохранит все рисунки или фото.

Игру можно усложнить: после перечисления учителем всех слов, каждый учащийся рассказывает о своей семье: “I havegot a mother, a fatherand a sister”.

**Кто это?**

Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. Первый играющий выбирается считалкой. Он выходит на середину класса и с помощью мимики и жестов изображает кого – либо из членов семьи. Например: «ведет машину» – папа, «читает газету» - дедушка, «играет в классики» – сестренка и т.д. Остальные учащиеся угадывают, кого в данный момент изображают, используя структуру “Areyou a mother?”  Угадавший сменяет первого играющего.  Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.

**Слова – родственники.**

Играют все одновременно. Они стоят, построившись в линейку. У них в руках две карточки: “happyface” и “unhappyface”. Учитель называет слова по теме «Семья». Услышав слово по теме, учащиеся поднимают карточку “happyface”, в противном случае – “unhappyface”. Играющий, совершивший ошибку, выбывает из игры. Вопрос о награждении фишкой учитель решает самостоятельно.

**Закончи слово.**

Играют все одновременно. Дети стоят полукругом. Учитель поочередно  бросает мяч каждому учащемуся и начинает проговаривать слово по обозначенной теме. Ученик возвращает мяч учителю, называя слово полностью. Например:

Учитель (бросая мяч)  Sis…

Ученик (возвращая мяч)  Sister.

Играющий, совершивший ошибку, выбывает из игры. Вопрос о награждении фишкой учитель решает самостоятельно.

**Животные**

**Покажи картинку.**

Играют все дети одновременно. Они стоят, построившись в линеечку. В руках у них карточки с изображением животных. Учитель поочередно называет животных. Учащийся, у которого в руках карточка с названным животным, делает шаг вперед, подняв ее над головой и повторяя за учителем название животного. Учащийся, не справившийся с заданием, выбывает из игры. Оставшиеся в кругу объявляются победителями и получают фишки.

**Поменяйтесь местами.**

Дети становятся в круг. Играют все одновременно. В руках у них карточки с изображением животных. Учитель называет двух животных. Дети, имеющие карточки с изображением этих животных, быстро меняются местами.

**Поиграем с мячом.**

Дети становятся в круг. Играют все одновременно. Они перебрасывают мяч друг другу, называя при этом животное. Тот, кто не смог назвать животное, выбывает из игры. Повторения запрещаются. Победителями объявляются все оставшиеся в кругу дети.

**Дорожка.**

Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. Учащийся, сказав: “I havegot a …”, продвигается вперед, при этом на каждый свой шаг он называет слово, обозначающее животное. Повторения запрещены. Количество названных слов фиксируется. Победителем объявляется тот, кто назвал наибольшее количество животных.

**Цирк.**

Дети играют в парах. Партнеров выбирают по желанию или по жребию. Задача каждой пары – подготовить цирковое выступление дрессированного животного, вследствие чего дети поочередно исполняют роль дрессировщика и животного. На подготовку дается 2-3 минуты, после этого начинается «представление». Пары поочередно выходят на арену. Дрессировщикговорит: “I have an elephant. My elephant can run. Myelephantcanjump”. Учащийся в роли слона выполняет называемые действия. Затем учащиеся меняются местами и «представление» продолжается.

**Угадай-ка.**

Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. Считалкой выбирается первый играющий. Он берет одну из карточек с изображением какого-либо животного (карточки разложены картинкой вниз). Не показывая картинку детям, учащийся составляет загадку. Например: “Itisbig. It is brown. It can go, run, and climb. It cannot fly.” Отгадавший загадку берет следующую карточку и составляет новую загадку. Игра продолжается.

**Кто ты?**

Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. Выходя на середину классной комнаты, они изображают какое-либо животное с помощью характерных движений, мимики, жестов. Остальные угадывают, используя вопросы: “Areyou a cat? Areyou a bear?” И т.д. Отгадавший сменяет товарища, игра продолжается.

**Какая обезьянка?**

Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. Учитель, поочередно обращаясь к каждому, называет животное. Учащийся быстро отзывается, называя прилагательные, характеризующие это животное.

Например:

Учитель: Amonkey!

Ученик: Brown, funny, nice!

**Кто это?**

Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. Учитель называет несколько прилагательных, поочередно обращаясь к каждому учащемуся. Тот в свою очередь называет животное, для которого характерны названые признаки. Например:

Учитель: Big, grey!

Ученик: Anelephant!

**Я знаю три слова.**

Дети сидят на своих местах. Учитель каждому ученику поочередно называет изученную тему. Учащийся в ответ говорит три слова:

Учитель: Animals!

Ученик: Anelephant, abear, acat!

**Хлопай – топай!**

Дети стоят около своих парт. Играют все одновременно. Учитель называет словарный ряд. Услышав слово по заданной теме, учащиеся хлопают в ладоши один раз, услышав инородное слово, топают ногой один раз. Игра на внимание, победителей в игре нет.

**Назови слово по теме.**

Все дети одновременно садятся в круг. Каждому учащемуся учитель называет слово по любой из пройденных тем, а тот в свою очередь называет еще одно слово по этой теме.

Например:

Учитель: Five!

Ученик: Seven!

Учитель: Red!

Ученик: Blue!

Каждый раз, называя слово, ученик берет себе фишку. Выигрывает собравший больше всех фишек.

**Эхо.**

Играет вся учебная группа одновременно. Дети сидят полукругом. Учитель – с мячом в руках перед ними. Катая мяч от ученика к ученику, учитель называет английские слова или предложения по теме. Учащиеся повторяют услышанное, имитируя эхо, и перекатывают мяч учителю. В игре нет победителей.

**Испорченный телефон**.

Ведущий игрок шепчет сидящему с краю ученику на ухо слово/предложение на иностранном языке. Следующий игрок шепчет это слово/предложение своему соседу и т.д. Игру можно проводить на две или более команды. Выигрывает та команда, которая быстрее и без ошибок передаст названное слово/фразу последнему игроку.

**Фокусники**

Для проведения этой игры потребуются карточки с транскрипционными знаками. Учитель объявляет детям, что они могут быть фокусниками, т.е. заменив один звук в слове, превратить один предмет в другой. Например: [dog – frog], [foks – boks], [pig – stik] и т. п. Игра проводится по командам или индивидуально. В помощь можно использовать картинки.