

**РЕЦЕНЗИЯ**  
**на методическую разработку**  
**«Учимся играя»**  
**педагогов дополнительного образования**  
**МАОУ ДО МО город Краснодар «Межшкольный эстетический центр»**  
**Гаврилей Юлии Сергеевны, Тихолаз Елены Алексеевны**

Представленная на рецензирование методическая разработка «Учимся играя» состоит из пояснительной записки, набора учебных игр и списка используемой литературы.

Пояснительная записка содержит описание проблемы развития способности и готовности обучающихся использовать английский язык в реальном общении, представлена классификация учебных игр. В основной части работы игры, правила участия в них и небольшой глоссарий.

Для создания коммуникативной обстановки на занятиях немаловажную роль играет поддержка высокой активности каждого ребенка. В разработке предусмотрена смена видов деятельности, включая выполнение учебных задач по говорению, письму и чтению, раскрашивание, рисование.

Дидактические материалы направлены на повышение мотивации школьников к изучению английского языка на начальном этапе обучения. При составлении дидактических материалов составителем учтены возрастные особенности обучающихся. Материалы являются разноуровневыми по глубине и трудности содержания.

Актуальность данной методической разработки состоит в том, что с ее помощью можно закрепить и повторить пройденный на занятиях речевой и языковой материал. При выборе игр учитываются уровень развития детей, их мотивация и интересы.

Представленная на рецензирование методическая разработка «Учимся играя» соответствует требованиям, предъявляемым к учебно-методическим материалам подобного типа, и может быть рекомендован для использования в рамках организации занятий в МАОУ ДО «Межшкольный эстетический центр» МО г. Краснодар.

27.04.2023 г.

Заведующий кафедрой иностранных языков  
ГБОУ ИРО Краснодарского края

О.С. Науменко

Ст.преподаватель кафедры иностранных языков  
ГБОУ ИРО Краснодарского края

А.А. Костенко

Подписи  
Науменко О.С.,  
Костенко А.А.

заверяю

*спец. по координ.*



*Лагунова Н.Н.*

**Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного  
образования муниципального образования  
город Краснодар  
«Межшкольный эстетический центр»**

**Методическая разработка  
«Учимся играя»**

**Составители:  
педагоги дополнительного образования  
Гаврилей Юлия Сергеевна  
Тихолаз Елена Алексеевна**

**г. Краснодар  
2023**

## **От составителя**

Данная методическая разработка предназначена для педагогов английского языка, работающих с детьми в системе дополнительного образования.

Разработка содержит теоретический и практический материал, состоящий из сущности понятия викторины и целей, которые можно достигнуть при использовании викторин на занятиях английского языка и подборке заданий.. Задания представляют собой подробное описание инструкции по проведению викторин. Задания направлены на повышение мотивации обучающихся к изучению английского языка. При составлении заданий составителем учтены возрастные особенности обучающихся, их языковой уровень, мотивация и интересы.

Методическая разработка может быть использована для работы с детскими группами в детских учреждениях дополнительного образования.

## Оглавление

I. Пояснительная записка.....	4
II. Основная часть .....	5
III. Заключение.....	29
Список литературы.....	30

## Пояснительная записка

Невозможно представить детство без игры. Жаль, что многие игры предыдущих поколений забыты. Исчезли шутки, приговорки, считалочки. Дети меньше стали играть в подвижные игры, в дворовые игры. В каждом доме появился компьютер, который очень увлекает и отнимает много времени. Дети часто играют в одиночку. А как же общение? Теряется чувство команды, труднее становится поиск настоящих друзей. Уходит чувство взаимовыручки и чувство общей радости от победы. Ведь общие игры – это общение, много интересных идей, знакомство с окружающим миром.

В разных странах мира есть свои игры, некоторые отличаются от игр других народов, но есть игры, которые хорошо известны и популярны среди детей всего мира. Через игры можно ближе познакомиться с культурой страны изучаемого языка. В данной работе прикоснемся к миру детства, рассмотрим игры ребят разного возраста в разных странах.

### Цель:

Дать сравнительную характеристику игр ребят (Россия-Аншлия)

### Задачи:

1. Выяснить, что такое игра в жизни детей.
2. Изучить разные игры детей.
3. Определить значимость игр, в которые играют дети разных стран.

Если узнать, в какие игры играют ребята, то будет намного легче представить их образ жизни, их взаимоотношения, культуру и, конечно, эти знания помогут расширить лексический запас, получить навыки разговорной речи, погрузиться в реальные ситуации, составляя диалоги и монологи. Ребята могут найти общее с нашими играми, выучить понравившиеся английские игры и играть в них.

Приятная и оживленная атмосфера играет важную роль при изучении английского. Интересные и занимательные игры вносят разнообразие в процесс изучения английского языка. Обучающие игры на английском могут помочь освоить простые навыки, разнообразить занятия, разгадывая кроссворды и складывая слова из кубиков.

Изучая игры, в которые играют ребята и, которые помогают в изучении языка, можно выделить, в зависимости от поставленных целей, следующие разделы:

- Подвижные игры, связанные с лексическим, фонетическим или грамматическим материалом (Action games)
- Фонетические игры
- Орфографические игры
- Грамматические игры
- Игры, развивающие разговорный навык

Невозможно в рамках данной работы подробно рассказать о всем многообразии игр. Попробуем рассмотреть некоторые из них. Начнем с подвижных игр.



### **Что такое подвижная игра**

Мы растем, познаем мир, бегаем, прыгаем, скачем для того, чтобы наши мышцы укреплялись, мы росли сильными и здоровыми. Сидя на одном месте этого добиться нельзя. Поэтому, дети выбрали наиболее полезный способ – подвижные игры.

Подвижная игра – это активность детей с выполнением заданий и обязательными для всех правилами. П.Ф. Лесгафт сказал, что подвижная игра – это упражнение, благодаря которому дети готовятся к жизни. Играя, дети расширяют свои знания об окружающем мире, развивают ловкость, сноровку и смекалку. Играя, мы узнаем, что плохо, а что хорошо. Играя, мы учимся как надо и как не надо себя вести. Мы уважаем тех, кто играет честно, кто следует правилам и кто побеждает. Играя, мы всегда стремимся к успеху и к победе. В играх развивается фантазия и воображение. Очень часто мы меняем правила знакомых нам игр и сами придумываем новые игры. Существуют игры, традиции которых переходят от более старших детей к более младшим, живут в пределах одного или нескольких поколений детей. Приблизительно один раз в несколько лет появляется новое поколение детей, которые вводят игровые традиции. Подвижные игры не означают то, что бегая и прыгая, не надо думать. Когда мы стремимся к победе, мы обдумываем пути ее достижения. Мы просчитываем наперед все наши шаги, а значит, развиваем логику.

Подвижные игры оказывают большое влияние на развитие личности. В этих играх развивается воля, сообразительность, смелость, ловкость, наблюдательность, логическое мышление, это отличный способ активизировать творческие способности и пр. Совместные действия в играх сближают друзей, учат правильно общаться, доставляют нам радость от достижения успеха. В игре бывают не только победители, но и побежденные. Мы учимся как правильно вести себя в случае проигрыша (не обижаться, а собрать все силы, чтобы победить в следующий раз).

Игра в подвижные игры по правилам приучает нас с пользой проводить свободное время, отвлекает от совершения плохих поступков. Некоторые игры пришли к нам из детства наших родителей (прятки, жмурки, салки, латки, догонялки, классики, «Ручеек»). А это значит, что мы приобщаемся к истории и культуре наших предков. Но многие игры забыты. А о зарубежных подвижных играх мы даже не имеем представления. Поговорим немного об играх детей в России.

**Вышибалы.** Играющие делятся на «вышибаемых» и «вышибающих». Вышибающие встают с двух сторон, а вышибаемые располагаются между ними. Задача вышибающих: перебрасываясь мячом попасть им в вышибаемых игроков. Те, в свою очередь, должны пытаться увернуться.

Игрок, которого вышибли, отходит в сторонку. Но его могут «спасти» его товарищи, если им удастся поймать мяч. Если выбиты несколько человек, то игрок поймавший мяч, сам выбирает из них того, кому следует вернуться в игру. Когда в команде «вышибаемых» остается один игрок, то он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. В случае удачи вся его команда возвращается в игру, в противном случае команды меняются местами.

**Резиночки.** Используется обычная резинка, связанная за концы в кольцо. Резинка натягивается между ногами двух играющих, третий выполняет прыжки. Играют, как правило, вдвоем или вчетвером. Если меньше, то используют любые подручные средства (пенек, забор, столб), натягивая резиночку между ними. Бывает 6 высот-уровней сложности: по щиколотку, по колено, по бедра, до талии, до груди, до шеи. Цель игры, как и при прыжках через скакалку выполнить определенную комбинацию прыжков. Игрок, безошибочно выполнивший комбинацию на одной высоте, переходит к другой. В случае ошибки он меняется местами со «столбом»

Прыгают, пока не ошибутся. Игра начинается с самых простых прыжков и постепенно усложняется. Каждая комбинация прыжков отрабатывается на всех высотах. Каждая фигура в комбинации носила свое название: «карандаш», «березка», «тяпы» и т.д.

**Классики.** Очень древняя игра в настоящее время хорошо известная во всем мире. Английское название игры – Hopscotch. На асфальте мелом рисуется табличка в два столбца с последовательно расположенными в них числами, например, от одного до 10. Сверху к таблице пририсовывается полукруг, внутри которого написано «огонь». При попадании на это поле игрок «сгорает», то есть его попытка считается неудачной.

Для игры необходим так же биток – может подойти легкая пустая изнутри шайба для детского хоккея или баночка из-под крема.

Смысл игры пропрыгать всю таблицу определенным образом без ошибок.

**Прятки.** Водящий, выбранный по жребию или по согласованию, становится в условленном месте с закрытыми глазами, прислонившись к дереву или другому предмету (на кону), и считает до 20-40 (по уговору) или произносит считалку. В этот момент остальные участники прячутся в разных местах.

**Догонялки.** Игры в пятнашки происходят либо в просторной комнате, либо на воздухе, где дети собираются в каком угодно количестве. Необходимо поймать одного из игроков

**Салки.** Один или несколько водящих ловят других игроков и, если поймают, меняются с ними ролями.

В ходе исследования оказалось, что большинство ребят играет в прятки и догонялки. Также девочки любят играть в «классики», а мальчишки - в «выбивалы» («вышибалы»). Конечно, здесь не рассматривались самые популярные игры, такие как футбол, волейбол и пионербол.

## Английские подвижные игры

Какие именно игры пользуются особой популярностью у детей Англии?

В Британии, по сравнению с другими странами, дети меньше занимаются спортом и бывают на воздухе, едят больше фаст-фуда (хот-доги, чизбургеры и пр.), чаще играют в компьютерные игры и смотрят телевизор.

Британское Детское общество подтверждает, что дети стали играть куда меньше. Но в школах на уроках физкультуры и на переменах ребята с удовольствием проводят время, играя в подвижные игры.

Как и в России, игры английских школьников так же передаются им от родителей, других детей, печатных источников. Мы расскажем о некоторых, наиболее любимых для англичан играх.

**Stickball** Игроку подкидывают мяч, он его должен отбить битой.

**Thekingofthehill** \_Играют так же как в «Царь горы».

**RedRover** \_Похожа на русскую игру «Цепи, цепи кованые».

**Hopscotch** \_Английский вариант классиков.

**Бульдоз.** Это разновидность догонялок. Напоминает регби. Надо добежать от одного края площадки до другого. Отличие от других игр, что надо догнать убегающего и повиснуть у него на руке, а не дотронуться.

**Английские салки** играют так же как и в России.

*Английская народная игра.*

Широкую площадку делят на три полосы, средняя из которых - ад. В аду, взявшись за руки, стоят двое водящих. Они черти. Остальные игроки (также парами) располагаются на двух крайних полях и через ад стараются перебежать из одного поля в другое. Черти стараются их поймать, и, если это удастся, схваченные также становятся чертями, то есть водящими. Последняя, не попавшая в ад пара выигрывает. Если его вышибут, он становится в круг, а тот, который вышиб в середину.

**Телохранители.** Это как бы предыдущая игра наоборот. Выбирают одного дьявола, и остальные игроки его преследуют. Если кто-то настигнет его и схватит, тогда он становится дьяволом. Однако у дьявола имеются три телохранителя, они стараются защитить дьявола и осалить игрока, преследующего черта, и тогда тот обязан бежать за телохранителем.

**Привидение.** На земле очерчивают дом, в нем стоит игрок — привидение. Этот игрок сам решает, когда отправляться в путь и в каком направлении, остальные игроки на почтительном расстоянии тенью следуют за ним и кричат ему вслед насмешливые слова, дразнят его. Привидение вдруг поворачивается, и игроки в испуге бросаются врассыпную. Привидение должно бежать назад, в дом, и если на пути оно сможет схватить игрока, то этот игрок выходит из игры.

**Обезьяньи салки.** Обычные салки, но в них водящий по-обезьяньи подражает тому, кого он преследует. Если преследуемый неожиданно поскачет на одной ноге, или присядет на корточки, или пустится в пляс, водящий точно повторяет его движения. Это дает преимущества преследуемому, и он пользуется этим, чтобы не попасть в руки водящего. \_\_\_\_\_

**Петух на насесте.** Игроки проводят две параллельные линии и выстраиваются на них. Посередине между линиями на одной ноге стоит петух. Один из игроков стремится добраться до противоположной линии тоже на одной ноге. Если петух настигнет его в пути, то, обхватив друг друга, они стараются вывести один другого из равновесия. Если победит бегун, он может продолжать путь; если победит петух, то побежденный становится петухом, и теперь водят двое. Затем делает попытку новый игрок и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока на линии останется один игрок, который не стал петухом. Он считается победителем.

## **СЛОВАРИК АНГЛИЙСКИХ ИГР ДЛЯ ДЕТЕЙ**

**What'sthetimeMrWolf** – У медведя во бору/Смелые мышки

**Hopscotch** – Игра в классики

**Chinesewhispers** – Испорченный телефон

**Rock-paper-scissor** – Камень, ножницы, бумага

**Hide-and-seek** – Игра в прятки

**Charades** — Шарады

**Hangman** – Виселица

**Totag** – Салочки/Догонялки

**Duck, duck, goose – Утка, утка, гусь**

**Dodgeball – Вышибалы**



**badminton**

**basketball**

**bowling**

**developmentgame**

**dice**

**dart(s)**

**domino(es)**

**draughts**

**football**

**handball**

**hide-and-seek**

**hockey**

**cricket**

**lapta**

**lottery**

**lotto**

**meccano**

**play (up)on words, pun**

**puzzle**

**quiz**

**tablegame, boardgame**

**tennis**

**бадминтон**

**баскетбол**

**боулинг**

**развивающаяся игра**

**кости (игральные)**

**дартс**

**домино**

**шашки**

**футбол**

**гандбол**

**прятки**

**хоккей**

**крикет**

**лапта**

**лотерея**

**лото**

**конструктор(детская игрушка)**

**игра слов**

**головоломка**

**викторина**

**настольная игра**

**теннис**

**волейбол**

volley-ball

X's and O's, noughts and crosses, tick-tack-toe

snowballfight

крестики-нолики

снежки

### Thingsweuseingames

bishop

castle / rook, castle

chessboard

chessmen

counter

dart

diamonds

fish

gameconsole

(hockey) stick

King

Knight

puck

queen

racket

shuttlecock

skittles

слон

ладья(шахматная), делать рокировку (в шахматах)

шахматная доска

шахматные фигуры

шашка

дротик

бубны

фишка

игровая приставка

клюшка

король

конь

шайба

королева

ракетка

воланчик

кегли

Рассмотрев все эти игры можно увидеть, что некоторые игры очень похожи. Главное в этих играх физическое развитие, подвижность, развивается умение быть ловким. В процессе игры исчезает медлительность и робость.

В последние годы большое внимание уделяется строительству и оснащению детских площадок во дворах многоэтажных домов. Это, конечно, проявление настоящей заботы о подрастающем поколении. Сколько радости, удовольствия можно увидеть на лицах ребят! Развиваясь физически, вырабатывая у себя ловкость и подвижность, дети учатся общаться со сверстниками и ребятами постарше, воспитывается чувство взаимопомощи и взаимовыручки. Да и взрослые люди все чаще приходят на эти площадки и занимаются на тренажерах



slide



slide



roun



dabout



net



**Познакомить детей с названиями аттракционов**

**Spring rider (Spring horse, boat, etc)**

**Roundabout (Merry-go-round)**

**Swing**

**See-saw**

**Slide**

**Ladder**

**Качалка на пружинке (качалка-лошадка, качалка-лодка и тд)**

**Карусель**

**Качели**

**Качели для двоих**

**Горка**

**Лесенка**

<b>Ropeladder</b>	<b>Веревочная лестница</b>
<b>Climbingnet</b>	<b>Сетка</b>
<b>Climingframe</b>	<b>Лазилки</b>
<b>Spiralladder</b>	<b>Лесенка — спираль</b>
<b>Monkeybars</b>	<b>Рукоход</b>
<b>Sandpit (sandbox)</b>	<b>Песочница</b>
<b>Climbingwall</b>	<b>Скалодром</b>
<b>Archclimber</b>	<b>Арка</b>
<b>Горка-туннель</b>	<b>Tubeslide</b>

**Можно в общении с ребенком воспользоваться следующими вопросами и обязательно дождаться реакции с его стороны (хотя бы простыми словами –yes / no-).**

<p><b>Why don't you ride on a spring horse?</b></p> <p><b>Have a go on a swing</b>  <b>Can you climb up the climbing wall</b>  <b>Hold on to the grips tight</b></p> <p><b>Let me spin you on a roundabout very fast</b>  <b>Do you want to go down the slide one more time?</b>  <b>Go up the ladder carefully</b>  <b>Watch your step</b></p> <p><b>Hold on to the bars tight when you go down the ladder</b>  <b>I can help you on the monkey bars</b>  <b>Do you want to play on the arch climber?</b>  <b>Look, kids are playing with sand in the sandpit.</b>  <b>Would you like to join them?</b></p> <p><b>Do you fancy playing on the see saw today?</b></p> <p><b>Can you show me how you climb up the climbing net (rope ladder)?</b></p>	<p><b>Почему бы тебе не покататься на лошадке-пружинке?</b></p> <p><b>Прокатись на качелях</b></p> <p><b>Можешь забраться по скалодрому?</b></p> <p><b>Держись крепко за выступы</b></p> <p><b>Давай я тебя быстро раскручу на карусели</b></p> <p><b>Хочешь еще раз проехать с горки?</b></p> <p><b>Забирайся по лесенке осторожно</b></p> <p><b>Смотри внимательно</b></p> <p><b>Держись за перекладины крепко, когда спускаешься по лесенке</b></p> <p><b>Я могу тебе помочь пройти по рукоходу</b></p>
--	--

It's not that easy, I see

Go up the spiral ladder first, then slide down

Хочешь забраться на арку?

Смотри, дети играют в песочнице.

Хочешь к ним присоединиться?

Ты сегодня хочешь покататься на качелях для

двоих?

Можешь показать мне, как ты забираешься по

веревочной сетке (лестнице)?

Это нелегко, я вижу

Сначала заберись по лесенке-спирали, а потом

скатись вниз

Следующие игры и их описания могут помочь педагогу разнообразить занятия.



Игры, в которые играют дети

Примечание. Англичане скажут «На площадке» — **Intheplayground**, американцы — **Attheplayground**. Выбор за вами

**Ring a ring o' roses**

Данная игра наиболее популярна среди маленьких британцев, и играют в нее обычно в детском саду (*a kindergarden / a nurseryschool*). Дети водят хоровод (*todancein a circle*) и напевают незатейливые детские стишки (*nurseryrhymes*):

*Ring a ring o' roses,  
A pocket full of posies,  
Atishoo! Atishoo!  
We all fall down.*

### **Pin the Tail on the Donkey**

Еще одна очень забавная игра, смысл которой состоит в следующем: на стену или какую-то другую твердую поверхность вешают рисунок, на котором изображен ослик без хвоста. Играющим по очереди завязывают глаза и выдают хвостик из бумаги. Задача игрока – прикрепить его на правильное место. Как именно это выглядит, вы можете увидеть в следующем видео: Иногда вместо ослика на стену вешают рисунок, на котором изображен Пиноккио без носа. Задача играющих – прикрепить нос на место.

### **BritishBulldog**

Это игра-догонялка (*a tag-based game*). *Britishbulldog* – подвижная игра, и для нее нужно пространство, поэтому выбирается открытое место: поле (*a field*) или игровая площадка (*a playingfield*). Здесь нет ограничений по количеству играющих: чем больше, тем веселее. Суть игры такова: в зависимости от количества игроков (*players*) выбирается один или два «бульдога». Они становятся посередине игрового поля, в это время все остальные игроки находятся «в домике» (*home*), то есть слева или справа от «бульдогов» на некотором расстоянии. Задача тех, кто «в домике», – добежать до противоположной стороны и не быть схваченными «бульдогами». Если не получилось это сделать, игрок сам становится «бульдогом». Выигрывает тот, кому дольше всех удастся остаться непойманным. В разных регионах детали игры могут немного отличаться. Например, на видео, представленном ниже, цель «бульдогов» – выхватить у остальных участников платки.

### **BlindMan'sBuff**

Эта детская игра из Англии похожа на нашу подвижную игру «панас» («жмурки»). Один участник – ведущий, ему завязывают глаза, раскручивают его на месте и отпускают. Все остальные участники разбегаются в стороны, а задача ведущего – поймать их. При этом игроки хлопают в ладоши, чтобы ведущий понимал, в какую сторону ему нужно двигаться. Играют в эту игру как на открытых площадках, так и в помещении. В помещении даже веселее получается: нужно идти на разные ухищрения, чтобы не попасться в руки ведущего.

### **Skipping**

Кто в детстве не прыгал на скакалке? Оказывается, эта игра пользуется большой популярностью и в Великобритании: прыгают девочки с не меньшей охотой. Что интересно, при этом они напевают короткие стишки, чтобы помочь себе не сбиться с ритма. Делали ли вы что-то подобное в своем детстве?

Прыгать можно как одному человеку, так и в небольшой компании. По всему миру даже проводятся соревнования по этому виду хмм... спорта

## Conkers

Игра в каштаны любима как детьми, так и взрослыми. Перед тем как рассказать, как именно в нее играют, расскажу немного о подготовке, ведь без нее в этой игре не обойтись. Для начала вам понадобится каштан, отвертка и шнурок. При помощи отвертки в середине каштана необходимо проделать дырку. Делать это нужно осторожно, чтобы не пораниться. После того как дырка проделана, в нее надо продеть шнурок таким образом, чтобы он свисал с другого конца буквально на 5-6 сантиметров. После этого нужно сделать узелок. Вот и готов ваш инструмент!

Теперь правила самой игры. Ваша цель – уничтожить каштан противника. При помощи игры «камень, ножницы, бумага» (*paper, scissors, rock*) решают, кто будет наносить удар первым. Проигравший в игре «камень, ножницы, бумага» держит свой каштан на шнурке, а в это время оппонент ударяет по нему своим каштаном. Человек, наносящий удары первым, бьет до тех пор, пока не промахнется. Потом наступает черед второго игрока. Если во время игры шнурки запутались, то право ударить переходит к тому, кто первым выкрикнет *Snags*. Если каштан вашего противника упал на пол, вы можете выкрикнуть *Stamps*, и это даст вам право затоптать каштан и победить в игре.

## Hopscotch

А это наши старые добрые классики. На асфальте чертят мелом квадратики в определенной последовательности. Количество квадратиков может быть разное, но обычно не меньше восьми. Квадратики должны быть достаточно большими, чтобы в них с легкостью помещались обе ноги. Игроки бросают маленький предмет круглой формы (*a shooter*), обычно это камешек, на каждый квадратик по очереди. Далее игрок должен прыгать на каждый квадратик одной или двумя ногами, не наступая на его границы. Если это правило нарушить, ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, кто первым проскачет все квадратики и вернется назад, на исходную точку. Конечно, существуют различные вариации игры.

## InandOuttheDustyBluebells

Еще одна подвижная детская игра. Дети становятся в круг, берутся за руки и поднимают их высоко вверх. Один из игроков начинает бегать между держащимися за руки, и в это время все поют такую песню:

*In and out the dusty bluebells,  
In and out the dusty bluebells,  
In and out the dusty bluebells,  
Who will be my master?*

*Tippy-tippy tap-toe on my shoulder,  
Tippy-tippy tap-toe on my shoulder,  
Tippy-tippy tap-toe on my shoulder,  
You will be my master.*

На словах *tippy-tippy tap-toe on your shoulder* игрок становится за ближайшим из держащихся за руки, кладет ему руки на плечи и, легонько похлопывая по ним, допевает песню. Песню начинают петь заново, только между держащимися за руки теперь бегают уже двое игроков. Так продолжается, пока в «змеяке» не окажутся все игроки. Я бы сказала, что эта игра отдаленно напоминает наш «ручеек».

## **RedRover**

Эта игра – полный аналог наших «цепей кованых». Играют обычно на открытой площадке. Игроки становятся в две шеренги друг напротив друга, на расстоянии 5-7 метров, можно больше. В каждой шеренге игроки держатся за руки. Далее одна из команд произносит следующую фразу: *Redrover, redrover, we call (player's name) rightover*. Человек, имя которого назвали, должен выйти из своей шеренги и бежать на шеренгу противника. Цель – разбить одно из «звеньев» цепи другой команды. Если у игрока это получается сделать, он забирает одного из игроков разбитого «звена» в свою команду. Если не получается, он сам становится игроком другой команды. Есть разные вариации игры, одну из них можно посмотреть в видео.

## **London Bridge is Falling Down**

Эту строчку довольно часто можно услышать в песнях самых разных британских и американских исполнителей. А взята она из детского стишка и одноименной игры, в которую дети играют в детском саду.

Имитируя Лондонский мост, двое детей держатся за руки, подняв их высоко вверх. В это время взрослый поет следующий стишок:

*London Bridge is falling down,  
Falling down, falling down.  
London Bridge is falling down,  
My Fair Lady.*

В это время все остальные дети проходят под «мостом». Когда куплет заканчивается, дети опускают руки, тем самым «обрушивая» Лондонский мост. Если им удалось «обрушиться» и поймать кого-то, то этот ребенок заменяет одного из тех, кто был «мостом», и игра продолжается.

Игры на английском можно использовать ежедневно, в любое время, когда вы чувствуете, что малыш готов немного поучиться. Они подходят для изучения языка, так как помогают в увлекательной форме запоминать новые слова, тренировать память и расширять кругозор.



### **Игра «Мой день»**

*Как играть:*

- Составьте небольшой рассказ о своем дне, сопровождая фразы соответствующими жестами: «I wake up» (я встаю), «I brush my teeth» (я чищу зубы), «I comb my hair» (я расчесываю волосы).
- Отрабатывайте новую лексику с детьми в течение нескольких дней, затем попросите ребят «составить» свой рассказ о ежедневных делах.

### **Игра «Head, shoulders, knees and toes» (Голова, плечи, колени и пальцы ног)**

*Как играть:*

- Выучите песенку-разминку. Не переводите слова, просто пойте и показывайте части тела на себе.
- Дети будут подпевать, повторять движения и легко запомнят новые слова.

### **Игра «Быстрее/медленнее»**

*Как играть:*

- Называйте известные глаголы-действия и просите ребят показывать значения этих слов.
- Каждый раз уточняйте, нужно ли им выполнять действия быстро или медленно. Используйте команды «Quickly!» (быстрее) и «Slowly!» (медленнее).



В танце и с песнями дети легко усвоят необходимые слова и фразы

### **Для изучения английского алфавита**

Для первого знакомства с алфавитом хорошо подойдут старые знакомые – плакат с алфавитом и известная песенка. Затем можно подключать игру, — рассказывает эксперт.

### **Настольные игры для детей**

Можно учить английский и за столом, но тоже в увлекательной форме. Для этого стоит обзавестись парой наборов карточек с картинками на разные темы или готовыми играми.

### **Игра «Memory» (Match Up, «Парочки»)**

Вариантов и тем этой игры множество. Для дошкольников, которые еще не умеют читать, подойдут карточки без текста, на доступные темы

*Как играть:*

- Положите карты на стол рубашкой вверх.
- Делая ход, игрок открывает две карты.
- Если они совпали, он забирает их себе.
- Проговаривайте названия картинок по-английски, чтобы запомнить новые слова.

### **Игра «What'smissing?» («Что пропало?»)**

Это чуть более сложная игра.

- Разместите тематические карточки на столе.
- Укажите на каждую и назовите слово.
- Затем указывайте на карточки и попросите ребят повторить слова. Для малышей 2–4 лет можно начать с облегченного варианта — брать не карточки, а сами предметы, а их количество снизить до 3–4.



Потанцевать под ClassroomEnergizersvideo

На канале LearningStations (YouTube) собраны английские детские песни и энергичные танцы.

Эти танцевальные видео инструкции – не только возможность практиковать английский, но и отдохнуть от изучения грамматики.

Теперь рассмотрим некоторые игры, помогающие ребятам освоить и усвоить особенности фонетики, лексики и грамматики английского языка.

Через игры на уроках ребята незаметно для самих себя постепенно осваивают иностранный язык. Именно поэтому ненавязчивый характер игровых элементов часто используется в учебном процессе. Перед педагогом всегда стоит задача как привлечь детей к изучению английского языка, так и разнообразить академический час занятий, чтобы он прошёл не только с пользой, но и интересно.

**Саймон говорит (Simonsays).** Очень популярная игра в США среди младших учеников. Такие игры для детей на уроке английского языка настолько увлекательны, что ученики хотят провести за ними как можно больше времени, даже в ущерб основным занятиям. Как играть в «Simonsays»: Один человек принимает роль Саймона и становится лицом к участникам. Затем Саймон говорит предложение на английском и остальные выполняют задания. К примеру: Simon says put your hand on the left shoulder of your classmate. Чтобы подловить игроков иногда следует упускать

фразу «Simonsays». В этом случае тот, кто совершает действие, выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся. Чтобы усложнить задачу следует постепенно ускорять темп и давать более сложные задачи.

### **Правда или ложь (Truthorlie)**

Учащиеся пишут на листке три предложения о себе. Одно из них является правдой, остальные два – ложью. Студентам разрешается задавать вопросы касательно утверждений. И в итоге необходимо определить, что правда, а что ложь. Игра позволяет не только развить навыки грамматики, но также узнать больше об одноклассниках. Чем более сложные и личные утверждения вы будете писать, тем интереснее вам будет играть. К примеру, можно придумать

следующие утверждения: I likefriedfish. I was at the library with my friend yesterday. I'mgoingtomakeeatattoo.

### **Crossesandspots**

Для этой игры можно использовать карту, или просто разложить слова на карточках или картинках. Играя ,соблюдать принцип постепенности. Играющий накрывает место фишкой, если:

- Назвал слово по-английски;
- Перевел его на русский;
- Дал 3 формы глагола (если это тема PastInd.);
- Составил простое предложение, например “I likehorses.”;
- Далпредложениесрасширением: “I like to eat. for dinner.”, “There is a TVset in the corner of the room.”;
- Составил предложение в 3-м лице единственного числа, или в PresentCont.;
- Составил вопрос (общий, специальный);
- Составил отрицание;
- Составилусложненнопредложениес if, when, because, например “He is strong, because he does morning exercises every day.”

А вы знали, что. Угадай слово (HotSeat). HotSeat помогает развить навык Speaking и фонетику английского. Такие лексические игры на уроках английского языка пользуются огромной популярностью среди учеников. Как играть в HotSeat? Ученики делятся на две команды. Причем один садится лицом к классу и спиной к доске; На доске записывается группа слов для каждой команды; Затем ученики по одному садятся напротив студента на HotSeat и пытаются ему помочь отгадать слово на доске; Можно описывать слово и предлагать синонимы, но нельзя называть его или же рисовать на бумаге; На каждого студента отведено время. Выигрывает та команда, которая первой отгадала все слова на доске

### **Есть игры на отработку звуков.**

#### **Фонетические игры**

##### **«Слышу – не слышу»**

Учитель произносит слова, содержащие звуки [ð] или [θ], а дети в одном случае должны, например, хлопать в ладоши, а во втором поднимать руку вверх. В игре развивается фонематический слух.

##### **«Какое слово звучит?»**

Ученику выдаётся список из одного-двух десятков слов (или написанных на карточках). Преподаватель не торопясь читает слова в произвольной последовательности. Задача учеников – отметить в списке произнесённые слова или расставить карточки в порядке звучания слов.

#### **Соединение одинаковых звуков**

Раздать школьникам картинку (можно каждому – разные) и попросить их соединить картинки, начинающиеся с одного звука, и произнести названия изображённых на них предметов.

##### **«Угадай, кто пришёл»**

Ученик выходит к доске, где ему завязывают глаза. Его товарищи по очереди подходят к нему и здороваются, знакомятся, спрашивают, как дела или тренируют другие лексические темы. Водящему нужно узнать по голосу, кто с ним беседует.

### «Детские рисунки»

В зависимости от изучаемой темы учитель задаёт домашнее задание нарисовать что-либо (свою семью, комнату, книги, игрушки). На очередном уроке 3-4 рисунка нужно прикрепить к доске. Учитель будет описывать одну из картинок, а ученики должны понять, какую именно.

### «Colours»

Учитель называет цвет по-английски, например, black, а ученики должны найти этот цвет вокруг себя или на своей одежде, указать на него и произнести его название.

### «Claps»

Выбирается ведущий, который должен по-английски произнести произвольное число от одного до пяти, а остальные школьники должны столько же раз хлопнуть в ладоши. Тот, кто ошибётся, должен будет станцевать, попрыгать, или выполнить другой фант.



### Орфографические игры

#### «С одной буквы»

Учитель предлагает перечислить предметы, относящиеся к выбранной теме, начинающиеся с определённой буквы. Выигрывает тот ребёнок, который вспомнит больше слов.

#### «Буквы-карточки»

Учитель раздаёт ученикам по 3-4 картинки с нарисованными на них всем известными предметами. После этого он называет букву, а дети должны поднять карточки с соответствующими картинками. Игру можно усложнить – учитель молча поднимает картинки, а дети произносят слово и поднимают карточку с соответствующей буквой. Победителем является тот, кто раньше всех поднимет все карточки.

#### «Буквы рассыпались»

На листе бумаги нужно крупными буквами написать слово и разрезать его. После этого попросить детей собрать его. Тот, кто быстрее соберёт слово, тот и выиграет. Можно также использовать этот же принцип, разрезав предложение на слова. С его помощью ученики легче усваивают построение вопросов или отрицаний с различными временами.

### Лексические игры

#### «Вычеркни лишнее слово»

Учитель подготавливает карточки, содержащие по 4-6 слов, а задача ученика – найти лишнее слово, тематически не связанное с остальными. Например, в списке dog, sheep, cat, cow, wolf,

horse лишним будет «wolf» (волк), который не является домашним животным.

«Theoddiswolf»

### «Что пропало?»

Разложить перед учениками предметы, связанные одной темой. После этого дети должны закрыть глаза, а в это время один из предметов нужно убрать. «Close your eyes. Open your eyes. What is missing?» Потом можно поменяться с учеником ролями.

Грамматические игры с учениками

### «Напиши правильно мой глагол»



На карточках или на доске учитель пишет ряд предложений, например, по времени Present Continuous. Там, где должны находиться смысловые (в инфинитивной форме) и вспомогательные глаголы, оставляются пропуски.

Школьники эти пропуски должны заполнить.

Четырём из них нужно раздать карточки с «am, are, is, ing», они должны обходить остальных, проверяя

верность написания предложения. Например, в предложении «Ты не забыл меня напоить?» ученикам нужно подобрать верное слово и поставить его на своё место.



### Игры, чтобы вырастить эмоционально сильных детей

#### «Это моё место»

Данную игру можно эффективно использовать для построения предложений с применением разных времён. Каждому ученику достаётся по карточке с членом предложения (at home, do, in, I и т. д.). Затем учитель произносит на русском языке предложение, а обладатели карточек должны расставиться в правильном порядке.

Подвижные игры, связанные с лексическим, фонетическим или грамматическим материалом

#### «Слушаем команду»

В игре можно заниматься, например, отработкой предлогов. Для этого лучше использовать некий предмет, например, стул. Преподаватель озвучивает команду с предлогом, а ученик должен её выполнить: «under the chair», «on the chair» и т. п.

### «Будь внимателен»

Всем ученикам раздаются карточки с разными словами, после чего все рассаживаются в круг. Преподаватель произносит одно из этих слов, после чего обладатель карточки с этим словом должен подняться с места, и, описав круг, вернуться на него. Пропустившие свою очередь, выбывают из игры.

### «Eatable – uneatable»

Учитель кидает ученикам мяч, произнося английские названия съедобных или несъедобных предметов.

Если называется съедобный предмет, то дети должны стараться поймать мяч, в противном случае – отбросить его.

### «Lettersornumbers»

Написать на асфальте цветными мелками буквы и цифры. Затем учитель называет соответствующий знак, а ребёнок должен найти и встать на него.

### Или, например, игра в прятки (HideandSeek)

Эта игра, известная во всем мире, поможет детям выучить некоторые часто встречающиеся английские слова. Также с ее помощью можно будет отлично провести время на свежем воздухе и хорошенько повеселить маленьких учеников. Один из детей, который будет водить, закрывает глаза и начинает рассказывать по-английски считалку.

- На заметку
- В словах этой популярной считалки нет ничего особенного, тем не менее, она позволит повторить такие важные сочетания, как lookfor, whatevertheweather, а также числа от одного до пяти.

- Hide and seek we play together.
- Hide and seek, whatever the weather.
- One, two, three, four, five
- I'll look for you and find.

В это время все остальные дети убегают и прячутся.

После произнесения слов считалки ведущий пытается разыскать всех детей. А те, в свою очередь, стараются добежать до назначенного места и первыми произнести слова Tap, taponme.

### Игры на основе песенок

Если обычные подвижные игры в основном рассчитаны на детей, которые уже какое-то время изучают английский язык, то игры на основе песенок подойдут даже тем, кто только-только начал освоение языка. Все, что потребуется от детей, — просто повторять необходимые движения вслед за словами песенки. Запись песенок без труда можно найти в интернете.

#### HeadandShoulders.

Незамысловатые слова этой песни помогут хорошенько закрепить в памяти ребенка названия частей тела.

Убедившись, что дети хорошо выучили песню, учителя или родители могут поиграть с ними в игру уже без песенки – называть какую-то часть тела вслух, при этом дети должны касаться ее



руками. Или же наоборот, взрослый прикасается к какой-то части тела руками, а ребенок называет ее вслух, повторяя движение.

### **If you're happy and you know it, clap your hands.**

У этой забавной песенки есть огромное множество вариантов. Благодаря ей дети смогут хорошенько подвигаться: похлопать в ладоши, чуть-чуть потопать ногами и даже покричать и попрыгать. И все это делается с веселой улыбкой на лице, ведь happy на английском обозначает не что иное, как счастливый.

### **Лексические игры для изучения английского языка**

Учитель предлагает разные карточки по 4-6 слов. Учащийся должен найти одно лишнее, которое не завязано с другими по теме. Например, cow, dog, wolf, sheep, cat, horse — the odd word is wolf — не относится к теме «Домашние животные».

Перед детьми раскладываются предметы по определенной теме. Затем учащиеся закрывают глаза, один из предметов убирается. «Close your eyes. Open your eyes. What is missing?» (можно водящим назначать ребенка)

### **Грамматические игры (grammar games)**

Напиши «мой глагол» правильно

Преподаватель на доске или карточках пишет несколько предложений, например, по теме Present Continuous. В местах, где должны стоять вспомогательные и смысловые глаголы, ставятся пропуски (смысловый глагол в форме инфинитива). Учащиеся должны заполнить пропуски. Но, предварительно дав 4 детям карточки «is, am, are, ing», которые ходят и проверяют правильное написание предложений. Например: «Ты не забыл меня использовать?» Здесь дети должны не только подобрать нужное слово, но и поставить его на соответствующее место.

### **Прятки на картинке (предлоги места).**

Учитель предварительно подбирает картинку с изображением любого помещения. Один из учеников «прячется» в этой комнате, например, under the table. Записывает свое место на листочке и отдает учителю. Дети пытаются отгадать, где бы он спрятался. Тот кто угадывает, становится водящим.

### **Игры, на развитие навыка аудирования**

К доске выходит один ученик, ему завязываются глаза. Другие дети из класса по очереди к нему подходят и здороваются, спрашивают как дела, знакомятся или отрабатывают другие лексические темы. Водящий должен узнать, кто с ним разговаривает сейчас по голосу.

### **Игры на развитие навыка говорения**

Учитель начинает рассказ, говорит первое предложение. По цепочке дети продолжают. (Например: I get up at 7 o'clock. I take a shower. I have breakfast....

Усложнить игру можно так: каждый последующий ученик повторяет и все предыдущие предложения, а в итоге — последний должен рассказать целую историю.

Еще один вариант цепочки: каждое последующее предложение начинать с последнего слова предыдущего. Участники получают предложения, написанные на карточках, они читают его самостоятельно, осмысливают, никому не показывают. Учитель говорит первое, а остальные, согласно логической последовательности, должны вставить свое. В конце читается **весь рассказ правильно.**

### **Thisismynose**

Детям нравится исправлять ошибки других.

Показывая руку, учитель говорит: *"Oh, something is wrong with my foot!"* Ученик исправляет *"with your hand!"* Но учитель продолжает: *"I don't hear, something is wrong with my nose!"* (показывая на ухо, например).

Дети смеются и исправляют. Далее роль ведущего исполняет ученик, который обращается по очереди к одноклассникам. Если вызванный ученик исправляет правильно – он становится ведущим.

### **Игра Что пропало?**

Описание игры:

Для игры «Что пропало?» необходимо разложить на столе школьные принадлежности (или можно сделать рисунки и повесить на доску).

Дети становятся вокруг стола, запоминают предметы, затем отворачиваются, закрывают глаза. Ведущий убирает один из предметов и говорит «*What is missing?*» (Что пропало?). Ученики поворачиваются ищут недостающий предмет, первый кто увидел называет предмет на английском. (Например: *Pen is missing.*). Эту игру можно проводить на любую изучаемую тему (числительные, животные, цвета и др.)

### **Подвижная игра «Громко-тихо» (Loud and soft)**

- Кстати, данную игру (и некоторые из нижеприведенных) можно использовать в качестве физкультминутки на английском языке и в течение учебного года.
- Дети выполняют движения соответственно содержанию английского стихотворения «Loud and soft».
- Clap, clap, clap, clap,
- Clap your hands and twist them round.
- Tap, tap, tap, tap,
- Tap them gently on the ground.
- Stamp, stamp, stamp, stamp,
- Stamp your feet with all your might.
- Tap, tap, tap, tap,
- Tap your toes so soft and light.
- Rock, rock, rock, rock,
- Now it's time to go to bed.
- Hush, hush, hush, hush,
- Shut your eyes, you sleepyhead.

Ведущий выбирает самую старательную рыбку, которая становится ведущим.

А возможно, вас заинтересует использование диалогов на английском языке при организации сюжетно-ролевых игр с дошкольниками.

***Традиционная английская игра — «Саймон говорит» — «Simonsays». В ней определяется водящий и он говорит такой текст: «Саймон говорит сделай то-то». Все должны это сделать.***

Однако, если водящий даёт команду без вступительных слов «Саймон говорит», то те, кто это сделают, выбывают из игры. Последний оставшийся игрок становится водящим на следующий кон.

***Игры призваны развлечь ребенка и обучить, приобщая его к ситуациям взрослой жизни, привить навыки общения, адаптации к резко меняющимся условиям.***

Психологами давно подтверждено, что дети, независимо от своего возраста, устают гораздо больше от монотонности и однообразия при выполнении ряда одинаковых заданий, чем от самих этих заданий. Помочь внести такое необходимое разнообразие в урок английского помогут подвижные игры.

Не стоит считать, что для проведения таких игр нужен какой-то особенный спортивный инвентарь. Для некоторых из них понадобится любой яркий мяч, для проведения других будет достаточно простого мелка.

Огромное количество игр можно найти на сайтах (списки даны в заключительной части данной работы).

## **Distant Thoughts**

***Один из игроков читает по губам другого фразу, или поговорку, или приказ, сказанную на английском языке, и должен ее изобразить. Партнера выбирает себе каждый сам.***

## **MapReading**

Из двух команд по одному игроку по очереди подбегают к карте и, находя название на карте, заполняют заранее розданные графы: страны, города, реки, моря, горы... Карта на английском языке. В это время играет музыка (недолго). Как только музыка смолкает, игра останавливается. Аналогично можно давать неличные формы глаголов.

Большинство подвижных игр на английском языке основаны на методе TPR (TotalPhysicalResponse method) – метод полного физического реагирования.

Метод TPR – это запоминание новых слов или фраз при помощи жестов или выполнения команд преподавателя. Например, при слове spoon (ложка) – дети едят воображаемой ложкой, а при слове smile (улыбка) – улыбаются.

Данный метод очень популярен в обучении детей по ряду причин:

На протяжении всего дошкольного возраста преобладает произвольная память – ребенок легче запоминает ту информацию, которую не имеет намерения запомнить. Детям должно быть весело и интересно – именно это и обеспечивают подвижные игры.

У дошкольников и младших школьников наиболее развито наглядно-образное мышление – информация запоминается значительно легче, если она подкреплена жестами. Детям этого возраста на любых занятиях необходима частая смена деятельности. Проведение физкультминуток с использованием подвижных игр позволит взбодриться, не отходя от темы урока.

С помощью TPR можно облегчить запоминание практически любой песни или истории из учебника. Ведь с жестами это делать куда веселее и легче!

Ведущий называет одну часть тела, одновременно касаясь другой. Например, произносит Nose (нос), а указывает на ухо. Задача игроков – касаться именно той части тела, которую он называет. Аналогично можно изучать действия – игроки должны выполнять озвученные команды, а не совершенное действие (ведущий сказал Sitdown – сесть – а сам прыгнул, игроки в данном случае должны сесть).

Сочетание слов с движениями облегчает понимание и запоминание (TotalPhysicalResponse). Кроме того это и физическое развитие — координация, реакция, выносливость.

**Командные игры также способствуют развитию навыка общения (социализация).**

КОЛЕЧКО, КОЛЕЧКО, ВЫЙДИ НА КРЫЛЕЧКО —

BUTTON, BUTTON, WHO'S GOT THE BUTTON

Очень популярная в нашем детстве игра «Колечко, колечко, выйди на крылечко» по-английски называется “Button, Button, Who’s Got the Button?”

В этой игре маленький предмет (пуговица, колечко) передается из рук в руки, причем тот, кто передает, может оставить колечко у любого другого игрока, в то время как остальные не знают, у кого оно оказалось. Ведущий приговаривает на русском: «Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю». По-английски можно сказать так: “I have got the button, and gonna give it to somebody”.

Для этой игры нужно, по крайней мере, четыре человека, чтобы было интересно. Когда колечко передано и ведущий закончил круг, он говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко».

По-английски эта фраза звучит: “Button, Button, Who’s Got the Button?” И тот, у кого кольцо, должен подбежать к водящему. А другие игроки должны ему помешать.

Если обладатель колечка добежал до водящего, то он признается новым водящим.

Chinese Whispers (Russian Gossip)

Участники собираются в круг. Ведущий быстрым шепотом говорит на ушко первому игроку фразу на английском языке, которую тот должен передать соседу. В конце сравниваются финальная и начальная фразы.

Cross Questions and Crooked Answers

Игроки сидят по кругу; один из участников шепчет вопрос соседу, и тот на него тихо отвечает, затем сосед задает тот же вопрос третьему игроку и тот отвечает. В конце игры сравниваются ответы на один и тот же вопрос. Можно подобрать разные вопросы по теме.

**Можно предложить ребёнку и компьютерные игры.**

### **Компьютерные игры для изучения английского языка**

Мини-игры в которых нужно выполнять задания, непосредственно направленные на запоминание слов, составление фраз и т. д. Подходят для начинающих, направлены на усвоение элементарных знаний и формирование простых навыков: разучивание алфавита, запоминание слов, построение простых фраз

Учебные программы, сайты с элементами геймификации

Есть программы или онлайн-сервисы для изучения языка, в которые добавлены игровые элементы, чтобы сделать учебный процесс более приятным и эффективным. Подходят для разных уровней: от «нулевого» до примерно intermediate или чуть выше.

Компьютерные игры на английском языке помогают закреплять в памяти уже знакомые слова и конструкции, узнать новые, развивать навыки понимания текста и устной речи, улучшать общее понимание английского языка. И все это в увлекательной форме.

В интернете без труда можно найти десятки бесплатных игр для изучения английского. В основном, это различные словарные игры, где нужно угадывать слова, запоминать их, собирать из букв.

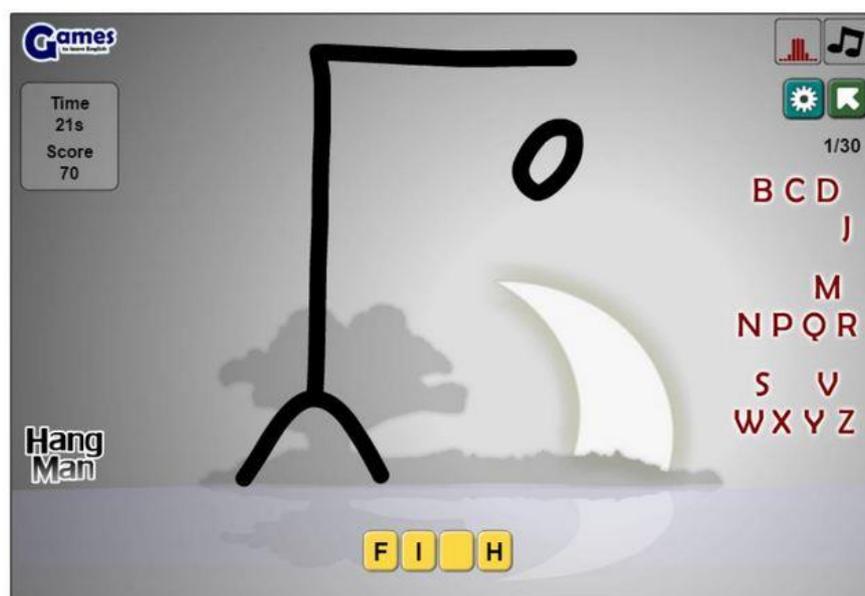
### **Плюсы и минусы компьютерных игр.**

#### **Достоинства:**

- Большой выбор бесплатных игр.
- Помогают заниматься в нескучной форме.

#### **Недостатки:**

- Быстро надоедают.
- Часто встречаются однотипные.



**Виселица и голова уже есть!**

Правила просты: угадайте слово буква за буквой, как в «Поле чудес». С каждой ошибкой появляется элемент висельницы и человечка. Если не угадаете — человечку не поздоровится.

[learnenglishkids.britishcouncil.org/en/games](http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/games) — в этой рубрике сайта LearnEnglishKids, предназначенного для родителей и учителей, вы найдете десятки бесплатных игр.

[gamestolearnenglish.com](http://gamestolearnenglish.com) — большой сборник игр, в отличие от предыдущего сайта на этом некоторые игры можно скачать в виде отдельной программки.

### Учебные программы с элементами геймификации

Другой способ учить английский язык, играя, — это обучающие программы с элементами геймификации. Саму программу нельзя назвать игрой, но учебный процесс построен с элементами игры: персонажами, зарабатыванием очков, жизнью, накоплением опыта и т. д. Яркий пример — [Lingualeo](http://Lingualeo).

В Лингвалео за каждое выполненное задание дают очки опыта, которые помогают видеть прогресс в изучении.

**Некоторые игры на английском не менее полезны для изучения языка, чем фильмы.**



**LifeisStrange** — история обычной девушки, умеющей путешествовать во времени. Юная героиня игры Макс Колфилд обучается искусству фотографии в престижном учебном заведении в маленьком американском городке. У девушки есть проблемы со сверстниками, но жизнь в общем идет тихо и скучно до того момента, когда Макс неожиданно становится свидетелем убийства прямо в стенах школы. Испытав шок, девушка погружается в странное состояние и видит как время буквально отматывается назад, благодаря чему ей удается предотвратить преступление. Выясняется, что спасенная жертва — Хлоя Прайс, подруга детства, с которой Макс не виделась несколько лет.

**Подбирать игры необходимо в соответствии с возрастом ученика. Для школьников подойдут следующие программы:**

**Английский от А до Z: миссия шпион.**

- **WhizWords.**



- **Игра в слова.**
- **Конкатенация.**
- **Английский для детей.**
- **Волшебные уроки: Алиса в Стране Чудес.**
- **Веселый английский для детей.**
- **TrolleyDash.**

**Есть ещё онлайн-раскраски, ребусы, головоломки, домино, лото, кроссворды.**

**Игры являются одним из мощных средств, с помощью которых можно успешнее овладеть английским языком.**

### **Заключение**

Из предложенного материала можно прийти к заключению, что значение игр неоспоримо. Игры важны в жизни детей, они направлены на развитие внимания ребенка, физическое развитие, развитие внимания, для закрепления нужной лексики в удобной и ненавязчивой форме, закрепление грамматических конструкций и т.д. В работе представлены игры, в которые дети играют на улице. Дана сравнительная характеристика игр в Англии и в России, в которые играют дети обеих стран, есть игры с небольшими различиями, а есть игры, которые русские дети не знают совсем. Через игры ребята знакомятся с историей и культурой, традициями и обычаями разных народов. Компьютерные игры тоже не остались без внимания.

### Список литературы:

1. Уличные подвижные игры - [http:// www.streetplay.com](http://www.streetplay.com)
2. Умные игры – портал развивающих игр для детей и материалы для педагогов и родителей - <http://www.intelgame.ru/>
3. Подвижные игры – правила подвижных игр с сайта - <http://rules.net.ru/>
4. Streetgames – уличные игры. Сайт для детей и их родителей - [http:// www.streetgames.co.uk/](http://www.streetgames.co.uk/)
5. Streetgame- статья из Википедии с описанием игр и правил.
6. Party-games - групповые игры для взрослых и детей - <http://party-games.zaural.ru/party-games.htm>
7. Gameskids – игры для детей - <http://gameskidsplay.net/games.zaural.ru/party-games.htm>

### Источники:

Источник: <http://www.LovelyLanguage.ru/for-kids/active-games>.

Источник: <http://kids.dnschool.ru/index.php/2012/05/podvizhnye-igry-na-urokakh-anglijskogo-yazyka/>

Источник: <https://rastivmeste.ru/podvizhnye-igry-na-anglijskom-jazyke-dlia-detej/>

Источник: <https://rastivmeste.ru/podvizhnye-igry-na-anglijskom-jazyke-dlia-detej/>

Источник: <https://kakzdorovo.center/blog/english/podvizhnye-igry-dlya-detey-na-anglijskom-yazyke>

Источник: <https://lingvakids.ru/podvizhnye-igry-na-anglijskom-action-games/>

Источник: <https://eng.1sept.ru/article.php?ID=200404802>

10 лучших игр для детей, изучающих английский язык, сайт

Источник: <https://infourok.ru/igri-na-urokah-angliyskogo-yazyka-v-nachalnoy-shkole-855324.html>

**РЕЦЕНЗИЯ**  
**на методическую разработку**  
**«Викторина-одна из форм организации внеурочной деятельности**  
**по иностранному языку»**  
**педагога дополнительного образования**  
**МАУ ДО «Межшкольный эстетический центр»**  
**МО г. Краснодар**  
**Тихолаз Е.А.**

Представленная на рецензирование методическая разработка «Викторина-одна из форм организации внеурочной деятельности по иностранному языку» состоит из пояснительной записки, рекомендаций по организации и проведению викторин, списка используемой литературы, представлены, разработанные автором викторины.

В пояснительной записке подчеркивается роль организации такого вида деятельности при обучении английскому языку.

Использование викторин при обучении английскому языку, способствует поддержанию и повышению мотивации к обучению. С помощью викторин учащиеся не только повторяют, закрепляют пройденный материал по какой-либо теме, совершенствуют свои языковые навыки, развивают речевые умения, но и учатся взаимодействовать друг с другом, получают возможность самовыражения и самоутверждения, опыт межличностного общения.

Предложенные автором викторины направлены на повышение мотивации школьников к изучению английского языка на начальном этапе обучения. При составлении заданий составителем учтены возрастные особенности обучающихся, их языковой уровень, мотивация и интересы.

Представленная на рецензирование методическая разработка «Викторина-одна из форм организации внеурочной деятельности по иностранному языку» соответствует требованиям, предъявляемым к учебно-методическим материалам подобного типа, и может быть рекомендована для использования в рамках организации занятий в МАУ ДО «Межшкольный эстетический центр» МО г.Краснодар.

Заведующий кафедрой иностранных языков  
ГБОУ ИРО Краснодарского края



О.С. Науменко

Ст.преподаватель кафедры иностранных языков  
ГБОУ ИРО Краснодарского края



А.А. Костенко

15.05.2023 г.

Подписи  
Науменко О.С.,  
Костенко А.А.

заверяю

*спеч. по кадрам*



*Науменко О.С.*

**Муниципальное автономное образовательное учреждение  
дополнительного образования муниципального образования  
город Краснодар  
«Межшкольный эстетический центр»**

**Методическая разработка по теме:**

**«Викторина – одна из форм организации внеурочной  
деятельности по иностранному языку»**

**Составитель:**

**Тихолаз Елена Алексеевна  
педагог дополнительного образования  
МАОУ ДО МЭЦ**

**г. Краснодар  
2023**

## **От составителя**

Данная методическая разработка предназначена для педагогов английского языка, работающих с детьми в системе дополнительного образования.

Разработка содержит теоретический и практический материал, состоящий из описания проблемы развития способности и готовности обучающихся использовать английский язык в реальном общении, а также представлена классификация игр. Дидактические материалы, включающие в себя ряд игр с подробной инструкцией, являются разноуровневыми по глубине и трудности содержания и составлены в соответствии с возрастными особенностями обучающихся.

Методическая разработка может быть использована для работы с детскими группами в детских учреждениях дополнительного образования.

## Оглавление

I. Пояснительная записка.....	4
II. Основная часть .....	5
III. Заключение.....	21
Список литературы.....	22

## Пояснительная записка

Основными целями внеклассной работы по иностранному языку являются:

- развивать интерес учащихся к изучению иностранного языка
- расширять знания, умения и навыки в овладении иноязычной коммуникативной деятельностью;
- способствовать всестороннему развитию личности.

Внеклассная работа по иностранному языку должна развивать и расширять интерес учащихся к иностранному языку. В процессе работы следует проявлять благожелательность, дружелюбие по отношению к участникам, оказывать моральную поддержку, поддерживать и поощрять проявление самостоятельности, инициативы, творческого подхода.

Внеклассная работа проводится с использованием уже сформированных речевых умений и навыков, способствует их дальнейшему развитию. Происходит активизация изученного материала, повышается готовность учащихся участвовать во внеурочной деятельности и показать знания и умения, полученные на занятиях. Одной из главных задач, стоящих перед педагогом, является вовлечение учащихся во внеклассную деятельность для поддержания интереса к предмету. Этот ведущий принцип организации внеклассной работы определяет ее форму и содержание, которые должны постоянно поддерживать, углублять и развивать интерес к иностранному языку.

К таким формам и видам внеклассной работы относятся конкурсы и олимпиады, КВНы, праздники, разнообразные викторины. Ребятам нравится то, что во время проведения каждого из этих мероприятий они могут проявить инициативность, творчество, любознательность, стремление знать и уметь больше других. Всё это способствует лучшему запоминанию и практическому применению того лексического и грамматического материала, который используется в данных мероприятиях. Материал для заданий подбирается дифференцированно. Решается проблема организации общения. Коллективные формы работы независимо от возраста их участников влияют на формирование личности и определяют развитие самого коллектива. Благодаря увлекательной, интересной и захватывающей форме мероприятий дети испытывают удовлетворение от взаимодействия с объектом, и это становится основанием для принятия объекта личностью ребенка. У учащихся формируется устойчивый интерес к изучению иностранного языка. Внеклассная работа помогает учащимся совершенствовать уровень их практических навыков говорения, расширяет их кругозор, развивает их творческие способности. У учащихся появляются дисциплинированность и ответственность, любознательность по отношению к учебным занятиям, повышается работоспособность на уроках иностранного языка.

Одной из наиболее эффективных форм внеурочной работы считается викторина. Структура викторины зависит от возраста учеников,

уровня их языковой подготовки, отношений в ученическом коллективе, наличия дидактического материала, конкретных условий проведения викторины, а главное, от выдумки, творческого подхода учителя и учащихся.

Тематику викторины, ее цель намечает и планирует педагог. Тема викторины, ее цель и задачи доводятся до сведения учащихся, обсуждаются, о пределяется срок проведения викторины.

Вначале проводится подготовительный этап, на котором учащиеся делятся на команды, придумывают название команды, девиз, рисуют эмблему, выбирают капитана. В период подготовки формируется жюри, определяются система оценок и их критерии. В младших и средних классах желательно включить в состав жюри старшеклассников. Жюри проверяет правильность выполнения заданий, оглашает правильные варианты, сообщает результаты и награждает победителей. Очень важно, чтобы жюри отметило положительные и отрицательные стороны в ответах, в работе команд в целом, но каждую команду рекомендуется выделить за какое-либо качество, например: за оригинальность ответов, за хорошую подготовку, дружную работу.

Далее дается подборка викторин и других игровых моментов на разных уровнях изучения английского языка.

### **Викторина «Funny English» (для учащихся 3 классов).**

**Цель:** обобщить знания и умения обучающихся по пройденному лексическому материалу.

#### ***Задачи:***

#### ***образовательные***

- Повторение и закрепление лексики по пройденным темам
- Отработка порядковых числительных от 1 до 100

#### ***развивающие***

- Развитие навыка говорения
- Развитие внимания, логического мышления, языковой догадки
- Развитие навыка групповой работы

#### ***воспитательные***

- Воспитание уважительного отношения друг к другу, культуры общения
- Повышение мотивации к изучению иностранного языка

**Оснащение урока:** мультимедийный проектор, презентация, доска, предметные картинки, карточки со словами, цветные карандаши.

**Правила викторины:** За каждое правильно выполненное задание команда получает определенное количество баллов. Выигрывает команда, заработавшая наибольшее количество баллов.

Teacher: Good afternoon, children and our guests! I'm very glad to see you here.

Now we shall organize a competition called "Funny English".

Four teams will take part in a game of the most quick-witted and the cleverest.

It's time to introduce yourselves.

Who is the captain of the 1<sup>st</sup> team?

P1: I'm the captain of the team. The name of our team is "Stars".

Teacher: Who is the captain of the 2<sup>nd</sup> team?

P2: I'm the captain of the team. The name of our team is "Friends".  
(Состав команд, их названия определяются заранее).

Teacher: Today all of you have a good chance to improve your English during the game. I have invited a competent jury to count the points.  
The members of our jury are your teachers.  
Now I'm going to teach you how to play this game.

The game has 6 contests, they are:

1. The Seasons.
2. Months
3. Mathematicians.
4. Painters
5. The experts of English Language
6. The Blitz tournament

**Правила викторины:** За каждое правильно выполненное задание команда получает определенное количество баллов. Выигрывает команда, заработавшая наибольшее количество баллов.

1. **Конкурс «Времена года».**

(Командам нужно правильно угадать загадку и назвать время года.)

Лечу впервые самолетом,  
А за окошком осень – autumn.

Капель звенит: динь-динь, динь-динь.  
Пришла весна – иначе spring.

Уже зима! Одень-ка свитер!  
Зима – иначе будет winter.

Лучший сезон, знаете сами, -  
Конечно, лето – это summer.

This is the season  
When fruit is sweet,  
This is the season,  
When school-friends meet. (Autumn)

This is the season  
When children ski  
And grandfather Frost  
Brings the New Year Tree. (Winter)

This is the season  
When snowdrops bloom  
When nobody likes  
To stay in the room.  
This is the season  
When birds make their nests,  
This is the season  
We all like best. (Spring)

This is the season  
When nights are short  
And children have plenty  
Of fun and sport.  
Boating, swimming  
All the day,  
With a merry song  
On a sunny day. (Summer)

## **КОНКУРСЫ**

### **1. Конкурс «Месяцы»**

(Каждая команда получает набор карточек с названиями месяцев: January, February, March, April, May, June, July, August, September, October, November, December и затем распределяет их по временам года при этом называя каждый месяц. Кто быстрее выполнит задание – победитель.)

### **1. Конкурс «Математиков».**

(Каждая команда получает набор цифр от 1 до 10 и 0 . Ведущий называет цифры на английском языке: 5, 8, 10, 12, 19, 11, 16, 20, 35, 61, 78, 42, 57, 30, 83, 50, 96, 24, 100, 17. Чья команда быстрее и правильнее покажет карточку с цифрой та и будет победителем в этом конкурсе.)

### **1. Конкурс «Художников».**

(Команды должны нарисовать картинку и раскрасить ее нужным цветом. Побеждает та команда, которая правильно нарисует картинку.)

Задание для 1 команды:

1. A black hat
2. A greentree
3. A yellowball

Задание для 2 команды:

1. A redapple
2. A brownbag
3. Bluejeans

### 1. *Конкурс «Знатоков английских слов».*

(Каждая команда по очереди читает строчку и продолжает ее, назвав слово.)

Grandmother, grandfather, mother, f...

Baseball, football, basketball, t...

September, October, November, D...

Thursday, Friday, Saturday, S...

Cheese, ice-cream, butter, m...

Bag, pencil-box, pen, b...

(Командам необходимо распределить слова по столбикам таблицы в соответствии с темой: **Family, Animals, Food, School**. Чья команда быстрее выполняет задание, та и будет победителем.)

Слова для 1 команды: student, bag, workbook, pencil, mother, grandfather, brother, daughter, sandwich, butter, orange, nut, fox, monkey, frog, elephant)

Слова для 2 команды: teacher, pen, rubber, book, father, grandmother, sister, son, juice, bread, tea, cheese, dog, pig, cockerel, bear)

### 1. *Конкурс «Блиц - турнир»*

(Каждой команде предлагается ответить на 15 вопросов. Команда, ответившая на большее количество вопросов, является победителем.)

Вопросы для 1 команды:

1. День недели, который начинается на букву M. (Monday)
2. Мы живём в ... (flat, house).
3. Цвет, который начинается на букву G. (Green)
4. Кто умеет летать? (Bird)
5. Ученики ходят каждое утро в ... (school).
6. Мой папа едет на ... (car).
7. Пять и три будет ... (eight).

8. Лучший друг человека. (Dog)
9. Я рисую им. (Pencil)
- 10.. Хитрая и рыжая.(Fox)
- 11.Я пою ...(Song)
- 12.Мама, папа, я - вместе дружная ...(family).
- 13.Живёт в воде. (Fish)
- 14.Нет ног, но бежит. (Ball)
- 15.Я нарисовал ...(picture).

Вопросы для 2 команды:

1. День недели, который начинается на букву W. (Wednesday)
2. Цвет, который начинается на букву B. (Blue)
3. Кто учит детей в школе? (Teacher)
4. Висит на дерево красное и вкусное ... .(apple).
5. По утрам я люблю пить ... .(tea, coffee).
6. По утрам я спешу поздороваться и говорю я всем ... (Goodmorning)
7. Я читаю ... (book)
8. Зуб в английском будет tooth, ну а зубы ...(teeth).
9. Важно голову задрав, свысока глядит ... (giraffe).
- 10.Животное с длинным носом. (Elephant)
- 11.Ты да я. (We)
- 12.Пять да пять будет ...(ten)
- 13.Прозвенел звонок и бежим мы на ... (class, lesson).
- 14.Кукла, мяч, машинка – вместе это... (toys).
- 15.Где мы можем найти грибы? (Forest)

***Заключительный этап. Подведение итогов игры.***

Было бы здорово, если ребята тоже придумают интересные задания.

Подбирать вопросы можно по разным темам, но так, чтобы учащимся было интересно и у них появлялось желание продолжать эту работу.

**В 6 классе можно провести викторину “Do you know Great Britain?”**

1. How many parts are there in Great Britain?
2. What river is the capital situated on?
3. Who is the head of the country?
4. What is the home of the Queen?
5. What is the double-decker?
6. What is Big Ben?
7. What is the symbol of England?
8. Where did the detective Sherlock Holmes live?
9. What is the most famous lake in Scotland?
10. Why is the city Bath called so?
11. Who is the most famous woman-writer of detective stories?
12. What books of English writers do you know?
13. What is the oldest part of London?

14. What is the symbol of Scotland?
15. What is the symbol of Wales?
16. What is the Scottish national costume?
17. What is the national instrument of Scots?
18. When do British people celebrate Christmas?
19. Who wrote about Winnie the Pooh?
20. Who is the writer of "Mary Poppins"?
21. Who is the author of books about Harry Potter?
22. Can you guess:
  - 1) He was English. He was born in 1564. He was a writer and actor.(W.Shakespeare)
  - 2) He was born in London. Then he lived in the USA. He was a film actor (Ch.Chaplin)
  - 3) He conquered Great Britain. He was a king. He built the Tower of London (William the Conqueror)
23. Put these holidays in the correct order: a)New Year's Day, b)April Fool's Day,) c)Christmas

В качестве занимательных заданий можно использовать следующие моменты:

1. **Alphabet:** Разбить класс на две команды. Каждая команда должна назвать слова на каждую букву алфавита:

- A** – apple, ape
- B** – bread, bear, book, bed, bag
- C** - cat, coat, car,
- D** – duck, door,
- E** – egg, elephant
- F** – flag, fox
- G** – game, goose
- H** – house, hat
- I** – ice, icon
- J** – jacket, jeans
- K** – kettle, kiss, kid
- L** – lamp, lemonade
- M** – milk, mouse
- N** – nose, neck
- O** – orange, opera
- P** – pub, place, plate, parade
- Q** – quarter, quarrel
- R** – rose, robot, rice
- S** – sweater, sofa
- T** – tea, table
- U** – umbrella, uncle

**V** - video, vase  
**W** - window, wind  
**X** - xylophone, Xerox  
**Y** - yogurt, yacht  
**Z** - zoo, zero

2. **Rhyme-time:** найти рифмующееся слово.

**Cat** - fat  
**Plate** - gate  
**Car** - far  
**Floor** - door  
**Book** - look - took  
**Lamp** - camp  
**House** - mouse  
**Our** - flower  
**Pen** - hen - men  
**Bag** - tag - flag  
**Light** - night  
**Day** - pay  
**Tree** - three  
**Chalk** - walk  
**Name** - game  
**Letter** - matter  
**Feet** - treat  
**Foot** - boot  
**Face** - lace  
**Spoon** - moon  
**Fork** - dock  
**Box** - fox  
**Sand** - hand  
**Stick** - pick  
**Street** - meet  
**Fish** - dish

3. **Places:** отгадать зашифрованные места.

R \_ \_ \_ \_ \_ y (railway)  
M \_ \_ \_ h (marsh)  
S \_ \_ \_ \_ \_ n (station)  
S \_ \_ \_ \_ l (school)  
H \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ r (hairdresser)  
B \_ \_ \_ \_ e (bridge)  
N \_ \_ \_ \_ \_ \_ t (newsagent)  
T \_ \_ \_ \_ l (tunnel)

4. Придумать как можно больше новых слов, используя буквы данного слова:  
COOPERATION  
PREPARATION  
DEMONSTRATION  
PRESENTATION

4. **Hot potato:** Игра, которую можно использовать между различными видами деятельности. Ученики становятся в круг. Мягкая игрушка передается по кругу так, как будто это горячая картошка или стакан воды, лягушка или маленький ребенок. Очень весело.

5.

6. **Categories:** Класс делится на две команды. Выбирается какая-то тема. Например, город. Члены команд должны по очереди называть слова по теме. Та команда, которая не может назвать слово, передает право отвечать соперникам и соответственно не получает очко. Вторая команда при правильном ответе зарабатывает дополнительное очко. Выигрывает та команда, которая получила больше очков.

Office	post-office
School	bridge
Station	bus stop
Underground	hospital
Tunnel	restaurant
Shop	police station
Stadium	club и т.д.

7. **Tongue twisters:** Кто лучше и быстрее повторит скороговорку. Скороговорки лучше заранее напечатать или написать на доске.

1. If you, Sandy, have two candies  
Give one candy to Andy, Sandy
2. A cup of coffee from a copper coffee pot
3. A little pot is soon hot
4. Bobby brings bright bells
5. Seven Santas sing silly songs
6. Santa's sack sags slightly
7. Chilly children cheerfully chant

8. **Complete the word:** Ученики должны придумать слова, которые начинаются или заканчиваются следующими буквами:

Bl \_\_\_\_\_

Bl \_\_\_\_\_

Cr \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ an

\_\_\_\_\_ at

\_\_\_\_\_ it

\_\_\_\_\_ip  
Str \_\_\_\_\_  
Str \_\_\_\_\_  
Str \_\_\_\_\_  
Str \_\_\_\_\_  
Str \_\_\_\_\_

### 9. Charades:

1. My first is the indefinite article,  
My second is the synonym of “wide”,  
My whole means “in a foreign country”. (abroad)
2. My first is a preposition,  
My second is a synonym of “receive”,  
My whole is the antonym of “remember”. (forget)
3. My first is what we do after we get up,  
My second is the suffix of Participle I,  
My third is the letter which comes after “s”,  
My fourth is a preposition,  
My whole is a capital of a state. (Wash – ing – t – on)
4. My first is the two letters which begin the English Alphabet,  
My second is the Past Tense of the verb “to send”,  
My whole is the antonym of “present”. (ab – sent)
5. My first is two letters giving sound [ a:],  
My second is the first person singular possessive pronoun,  
My whole is that which make a country strong. (ar – my)
6. My first is what we say when we agree,  
My second is the first syllable of the word “terribly”,  
My third is the antonym of “night”,  
My whole is the day before today. (yes – ter – day)

### 10. Riddles:

1. It runs but has no legs. (*time*)
2. It's black when it's clean. (*a board*)
3. It has teeth but it can't bite. (*a comb*)
4. Children don't like to drink especially when it's warm. (*milk*)
5. It is white. It is cold  
We can skate on it. What is it (*ice*)
6. What man cannot live inside the house? (*a snowman*)
7. A little old woman with twelve children  
Some short, some long, some cold, some hot  
What is she? (*a year*)
8. What goes up when the rain comes down? (*an umbrella*)
9. He is not a tailor but carries needles with him. (*a hedgehog*)

С большим интересом и желанием учащиеся любят участвовать в таком внеурочном мероприятии как **КВН**.

В состязании КВН могут участвовать школьники как с одинаковой, так и с различной языковой подготовкой. Темы для КВН связаны с темами учебника. После изучения определённых тем, таких как «**Лондон**», «**Великобритания**», «**Москва**», можно провести КВН “**Do you know Britain?**” “**Do you know Moscow?**”. Это позволяет систематизировать полученные знания, ещё раз активизировать их в речи, а также создаёт непринуждённую атмосферу общения на английском языке. Подготовка к КВН такая же ,как и подготовка викторин.

### **Конкурс№1. “Greetings”**

Команды представляют название, эмблему и приветствуют соперников.

### **Конкурс№2. Блиц-вопрос “Do you remember?”**

Каждой команде задаётся по 10 вопросов, на которые участники команд должны быстро дать ответы.

Вопросы первой команде:

1. How many parts of the country are situated on the island of Great Britain?
2. Where is Scotland situated?
3. What river is the capital situated on?
4. What people live in Wales?
5. What is the highest mountain in the country?
6. Who is officially the head of the country?
7. What is the name of the Upper House in the British Parliament?
8. What is the main shipbuilding centre in Scotland?
9. What language does the ending- ham come from?
10. What invaders sailed to Britain from Denmark and Norway?

### **Конкурс №3. “The Place-Names of Britain”.**

Участникам команд даются карточки с фрагментами старинной рукописи из которых нужно составить названия английских городов. Это задание проводится на время. Самое большое количество городов 19.

Вот фрагменты, написанные на карточках.

### **Конкурс № 4. “Captains’ competition”.**

Каждому капитану по очереди задаются вопросы. Учитывается не только правильный ответ, но и объяснения и дополнения по вопросу.

### **Конкурс№5. “The best story”.**

Командам предлагается по данным словам и фразам составить рассказ.

### **Конкурс №6. “А почему в Англии?”**

Команды задают друг другу по 3 вопроса, которые начинаются со словами «А почему в Англии?» и стараются дать на них остроумные ответы.

### **Конкурс № 7. “Sing a song”.**

КВН завершается музыкальным конкурсом, на котором команды представляют подготовленные заранее песни на английском языке.

### **Викторина по английскому языку для среднего школьного возраста**

#### **1.Приветствие.**

Good morning, pupils! It's a lovely day! I'm very glad to see you!

Let's start our lesson!

Ребята, сегодня мы с вами немножко поиграем. Для этого мы поделились на 2 команды. Вам будут представлены различного рода задания, за выполнение которых вы получите баллы.

Представляю вам членов нашего сегодняшнего жюри, которые будут оценивать ваши баллы и в конце урока подведут итог и объявят команду-победителя.

#### **2. Игра «Снежный ком»**

Слушаем внимательно задание. Первый участник называет свое имя «My name is...». Второй участник повторяет имя первого и говорит свое «Her/His name is .... And my name is ...». Третий участник говорит «Their names are.... And my name is...» И так далее. Команды выполняют задание по очереди. Выигрывает команда, которая справится с заданием без ошибок.

#### **3. «Teachers»**

Переходим к следующему заданию. Сейчас вы на некоторое время превратитесь в учителей английского языка. Вам нужно будет проверить диктант и найти и исправить ошибки.

Dear Jane!

Thank you four your letter. I am so glad what you wrote to I! Everyone is phine with me. I am prepare for entrance examz to the university. I would love to invite you to came and watch me next weak. Please let me know if this is convenient four you. I hope to sea you soon.

Your Jack.

Ключ:

Dear Jane!

Thank you for your letter. I am so glad that you wrote to me! Everything is fine with me. I am preparing for entrance exams to the university. I would like to invite you to come and see me next week. Please let me know if this is convenient for you. I hope to see you soon.

Your Jack.

#### **4. «Mistakes»**

Командам дается задание – убрать одно лишнее слово в каждой строчке. И нужно объяснить, почему это слово лишнее.

1. peach, pear, chicken, apple, banana
2. tail, cat, mouse, dog, rabbit
3. bird, airplane, kite, helicopter, bus
4. red, sun, green, purple, brown
5. cold, warm, dry, sky, cloudy

### 5. «Riddles»

Clean, but not water,

White, but not snow,

Sweet, but not ice-cream,

What is it? (sugar)

What is found over your head but under your hat? (your hair)

There was a green house. Inside the green house there was a white house. Inside the white house there was a red house. Inside the red house there were lots of babies. What is it? (watermelon)

I am purple, yellow, red, and green

The King cannot reach me and neither can the Queen.

I show my colours after the rain

And only when the sun comes out again (a rainbow)

Look at my face and you see somebody

Look at my back and you see nobody. (a mirror)

### 6. «Poems»

Придумайте рифму к каждому слову. Например, take – cake, mother – another...

Pie - ... (sky)

Phone - ... (bone)

Book - ... (cook, took)

Bad - ... (dad, sad, mad)

Cat - ... (fat)

### 7. «Translators»

Для каждой русской иди в первой колонке соответствует английское значение во второй колонке.

Без труда не вытащишь и рыбки из пруда.	A bird in the hand is worth two in the bush
Друг познается в беде .	A good Jack makes a good Jill.
У хорошего мужа и жена хороша.	A cat in gloves catches no mice.
Двум смертям не бывать, а одной не миновать.	A friend in need is a friend indeed.
Лучше синица в руках, чем журавль в небе.	A man can do no more than he can.

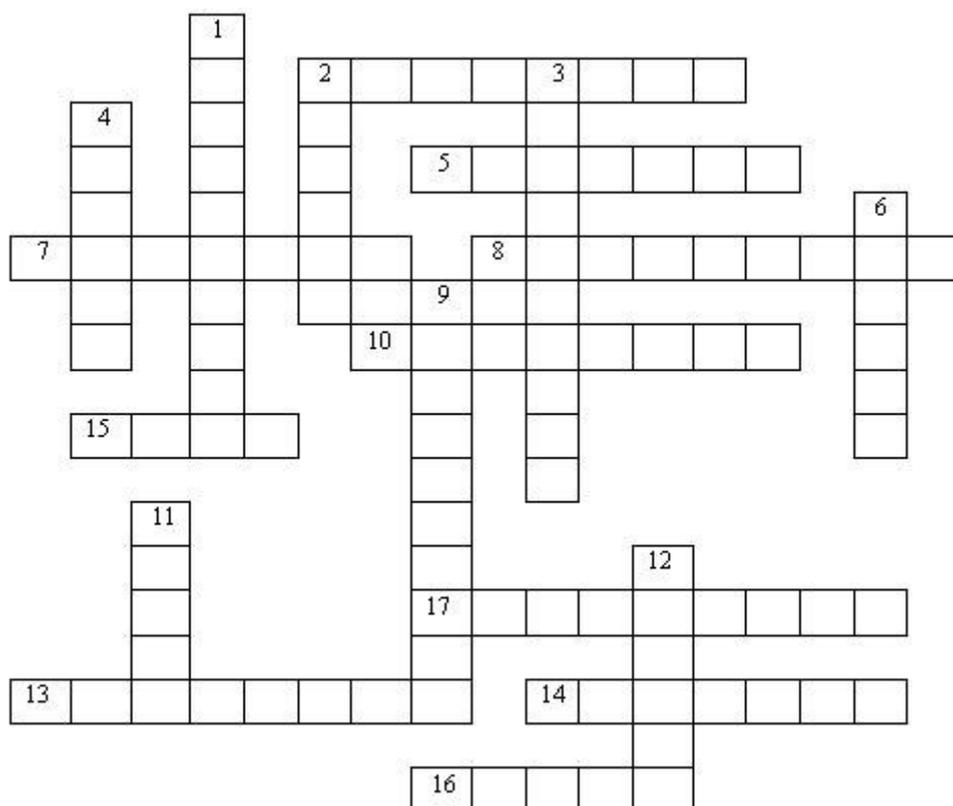
Выше головы не прыгнешь.

A man can die but once.

Ключ:

Без труда не вытащишь и рыбки из пруда.	A cat in gloves catches no mice.
Друг познается в беде .	A friend in need is a friend indeed.
У хорошего мужа и жена хороша.	A good Jack makes a good Jill.
Двум смертям не бывать, а одной не миновать.	A man can die but once.
Лучше синица в руках, чем журавль в небе.	A bird in the hand is worth two in the bush
Выше головы не прыгнешь.	A man can do no more than he can.

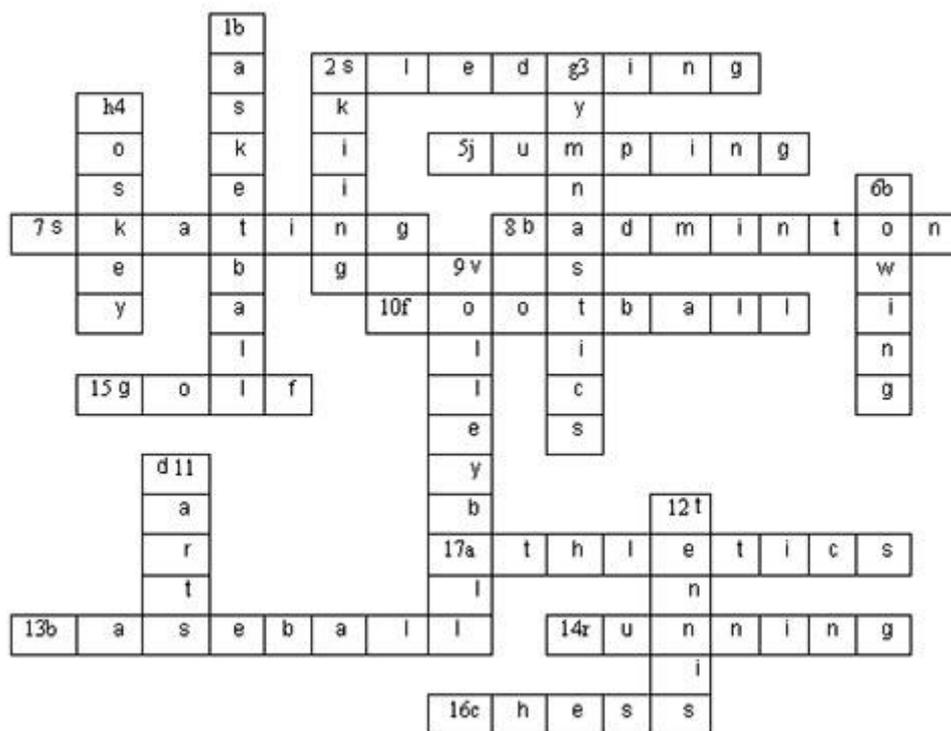
## 8. Crossword "Sports"



*Horizontal:* 2. Катание на санках. 5. Прыжки. 7. Бывает фигурное. 8. Игра с ракетками и воланчиком. 10. Спортивная игра с мячом. 13. Бейсбол. 14. Бег. 15. Гольф. 16. Шахматы. 17. Легкая атлетика.

*Vertical:* 1. Игра с двумя корзинами и мячом. 2. Катание на лыжах. 3. Гимнастика. 4. Зимняя игра с шайбой. 6. Вид борьбы на ринге. 9. Вид спортивной игры с сеткой, через которую кидают мяч. 11. Игра с мишенью и дротиками. 12. Игра с ракетками и мячиком.

Ключ:



**С большим интересом и желанием учащиеся любят участвовать в таком внеурочном мероприятии как КВН.**

В состязании КВН могут участвовать школьники как с одинаковой, так и с различной языковой подготовкой. Темы для КВН связаны с темами учебника. После изучения определённых тем, таких как «Лондон», «Великобритания», «Москва», можно провести КВН “Do you know Britain?” “Do you know Moscow?”. Это позволяет систематизировать полученные знания, ещё раз активизировать их в речи, а также создаёт непринуждённую атмосферу общения на английском языке. Подготовка к КВН такая же ,как и подготовка викторин.

Конкурс№1. “Greetings”

Команды представляют название, эмблему и приветствуют соперников.

Конкурс№2. Блиц-вопрос “Do you remember?”

Каждой команде задаются вопросы, на которые участники команд должны быстро дать ответы.

Вопросы:

1. How many parts of the country are situated on the island of Great Britain?
2. Where is Scotland situated?
- 3.What river is the capital situated on?
4. What people live in Wales?

5. What is the highest mountain in the country?
6. Who is officially the head of the country?
7. What is the name of the Upper House in the British Parliament?
8. What is the main shipbuilding centre in Scotland?
9. What language does the ending- ham come from?
10. What invaders sailed to Britain from Denmark and Norway?

Конкурс №3. “The Place-Names of Britain”.

Участникам команд даются карточки с фрагментами старинной рукописи, из которых нужно составить названия английских городов. Это задание проводится на время. Самое большое количество городов 19.

Конкурс № 4. “Captains’ competition”.

Каждому капитану по очереди задаются вопросы. Учитывается не только правильный ответ, но и объяснения и дополнения по вопросу.

Конкурс №5. “The best story”.

Командам предлагается по данным словам и фразам составить рассказ.

Конкурс №6. “А почему в Англии?”

Команды задают друг другу по 3 вопроса, которые начинаются со словами «А почему в Англии?» и стараются дать на них остроумные ответы.

Конкурс № 7. “Sing a song”.

КВН завершается музыкальным конкурсом, на котором команды представляют подготовленные заранее песни на английском языке.

### **Квест-игра по английскому языку**

#### **Ход игры**

Квест-игра по английскому языку для 5-6 классов включает в себя несколько заданий, выполнив которые, команда получает определённое количество баллов. Согласно маршруту, команда проходит все станции поочередно. Чья команда наберёт больше баллов, выигрывает.

**Оборудование:** маршрутный лист, карточки с заданиями, листы формата А4 для выполнения заданий, задания для каждой станции.

Станция 1. “Words” Учащимся предлагается одно длинное слово, из букв которого им нужно составить как можно больше маленьких слов. На выполнение задания отводится 5 минут. За каждое верно составленное слово команда получает 1 балл.

Например, environment protection

Станция 2. “Seasons”

Учащимся предлагаются названия времён года и месяца. Необходимо соотнести время года и соответствующие ему месяца.

Winter: December, January, February. Spring: March, April, May. Summer: June, July, August. Autumn: September, October, November.

За каждую верно составленную комбинацию «сезон/месяца» команда получает 1 балл.

На выполнение задания отводится 5 минут.

### Станция 3. "Countries"

Детям по отдельным карточкам предлагается соотнести название страны и столицу. За каждую верную подобранную пару команда получает 1 балл. На выполнение задания отводится 5 минут.

Canada/Ottawa

Russia/Moscow

The UK/London

The USA/Washington

Ireland/Dublin

Australia/Canberra

New Zealand/Wellington

France/Paris

Italy/Rome

Japan/Tokio

China/Beijing

Greece/Athens

### Станция 4. "Text"

Команды получают задание заполнить пропуски в тексте о животных Индии. За каждый правильно заполненный пропуск в тексте команда получает 1 балл. На выполнение задания отводится 10 минут Animals of India

The Bengal tiger is the ... animal of India. It is red or orange with black, grey or brown ... It ... in tall grass and ... big animals like deer. It is a really beautiful animal.

The Indian ... is a black, brown, white or yellow snake. It is a very ... snake.

Indian elephants are very big and ... (2-3 metres), but they have small ears. Usually a big female is the head of the family of elephants. Indian people use elephants to carry ... things with their trunks.

The Indian rhino is a funny animal! It only has one horn (African rhinos have two). It usually lives ... and likes to sit in ... or mud. There are only about 2.500 Indian rhinos today.

*National, stripes, hides, hunts, cobra, dangerous, tall, heavy, alone, water.*

### Станция 5. "Riddles"

Учащимся загадывают загадки (11 штук), их задача дать ответ на английском языке. За каждую верно отгаданную рифмовку команда получает 1 балл. На выполнение задания отводится 8 минут

Станция 1 – максимальное количество баллов не ограничено.

- Станция 2 – максимальное количество баллов 4.
- Станция 3 – максимальное количество баллов 12.
- Станция 4 – максимальное количество баллов 10.
- Станция 5 – максимальное количество баллов 11.

Итого за все верно пройденные станции можно получить 37 баллов (+баллы на Станции 1).

Продолжительность квеста максимум 33 мин, +5 мин в начале при делении на команды и объяснение правил, +5 мин на подсчёт баллов и выявление победителя. Итого: 43 мин.

**Заключение:** использование викторин при обучении английскому языку способствует поддержанию и повышению мотивации к обучению. С помощью викторин учащиеся не только повторяют, закрепляют пройденный материал по какой-либо теме, совершенствуют свои знания, умения и навыки, но и учатся взаимодействовать друг с другом, получают возможность самовыражения и самоутверждения, а так же опыт межличностного общения.

### Список литературы:

- 1.«Иностранные языки в школе» № 4, 2001г. автор: Комаров А.С., статья «Викторина на занятиях английским языком».
- 2.Отдельная благодарность за предоставленный материал учителям учебных заведений:  
учитель английского языка Чевлянова Ольга Чимидовна  
учитель английского языка Тогулева Наталья Ивановна МБОУ «Кармалинская средняя общеобразовательная школа» Нижнекамского района РТ  
учитель английского языка Иванова Наталия Евгеньевна,
- 3.Занько, С. Т. Игра и учение. / С. Т. Занько, Ю. С. Тюников, С. М. Тюникова. – М.: « Логос», 1992, ч. 1. – 125 с.
- 4.Игры – обучение, тренинг, досуг... / Под ред. В. В. Петрусинского. – В 4-х книгах. – М.: Новая школа, 1994. – 168 с.
- 5.Калимулина, О. В. Ролевые игры в обучении диалогической речи / О. В. Калимулина // Иностранный язык в школе. – 2003. - №3. – С. 17-20.
- 6.Колесникова, О. А. Ролевые игры в обучении иностранному языку / О. А. Колесникова // Иностранный язык в школе. – 1989. - №4. – 14 с.
- 7.Коптелова, И. Е. Игры со словами / И. Е. Коптелова // Иностранный язык в школе. – 2003. - №1 – С. 54-55.
- 8.Красильникова, В. С. Игра и игровые приемы школьников иностранному языку / В. С. Красильникова // Иностранный язык в школе. – 1975. - №5 – С. 167-170.
- 9.Попович, Г. В. Вид творчества на уроке иностранного языка – ролевые игры / Г. В. Попович // Материалы научно-методической конференции. Актуальные проблемы преподавания иностранных языков. Ижевск, 2000. – 98 с.
- 10.Родкин, К. А. Игровые упражнения / К. А. Родкин // ИЯШ. – 1965. - №5. – 44 с.
- 11.Семенова, Т. В., Семенова, М. В. Ролевые игры в обучении иностранным языкам / Т. В. Семенова, М. В. Семенова // ИЯШ. – 2005. - №1. – С. 16-18.
- 12.Степанова, Е. Л. Игра как средство развития интереса к изучаемому языку / Е. Л. Степанова // ИЯШ. – 2004. - №2. – С. 66-68.
13. Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М. Ф. Стронин – М.: Просвещение, 1984. – 112 с.

# СВИДЕТЕЛЬСТВО

о размещении авторского материала на сайте infourok.ru

**НАСТОЯЩИМ ПОДТВЕРЖДАЕТСЯ, ЧТО**

**Тихолаз Елена Алексеевна**

Педагог дополнительного образования

МАОУ ДО МО г. Краснодар «Межшкольный эстетический центр»

опубликовал(а) на сайте infourok.ru методическую разработку,  
которая успешно прошла проверку и получила высокую  
оценку от эксперта «Инфоурок»:

Статья "Викторина – одна из форм организации  
внеурочной деятельности"

**Web-адрес публикации:**

<https://infourok.ru/statya-viktorina-odna-iz-form-organizacii-vneurochnoj-deyatelnosti-6774446.html>

Данное свидетельство выдается бесплатно и только при достижении высоких результатов согласно «Манифесту о качестве «Инфоурок». Проверить подлинность документа, а также посмотреть список достижений и результатов, за которые выдан данный документ, можно по ссылке: [infourok.ru/standart](https://infourok.ru/standart)



**И. В. Жаборовский**  
Руководитель  
«Учебного центра «Инфоурок»

ДОКУМЕНТ ВЫДАН В СООТВЕТСТВИИ С  
«МАНИФЕСТОМ О КАЧЕСТВЕ «ИНФОУРОК»  
[INFOUROK.RU/STANDART](https://infourok.ru/standart)



Свидетельство о регистрации  
в Национальном центре ISSN  
(присвоен Международный  
стандартный номер сериального  
издания:  
№ 2587-8018 от 17.05.2017)

# СВИДЕТЕЛЬСТВО

о размещении авторского материала на сайте infourok.ru

**НАСТОЯЩИМ ПОДТВЕРЖДАЕТСЯ, ЧТО**

**Тихолаз Елена Алексеевна**

Педагог дополнительного образования

МАОУ ДО МО г. Краснодар «Межшкольный эстетический центр»

опубликовал(а) на сайте infourok.ru методическую разработку,  
которая успешно прошла проверку и получила высокую  
оценку от эксперта «Инфоурок»:

Статья "Использование словарей в процессе изучения  
иностранного языка"

**Web-адрес публикации:**

<https://infourok.ru/statya-ispolzovanie-slovarej-v-processe-izucheniya-inostrannogo-yazyka-6774447.html>

Данное свидетельство выдается бесплатно и только при достижении высоких результатов согласно «Манифесту о качестве «Инфоурок». Проверить подлинность документа, а также посмотреть список достижений и результатов, за которые выдан данный документ, можно по ссылке: [infourok.ru/standart](https://infourok.ru/standart)



**И. В. Жаборовский**  
Руководитель  
«Учебного центра «Инфоурок»

ДОКУМЕНТ ВЫДАН В СООТВЕТСТВИИ С  
«МАНИФЕСТОМ О КАЧЕСТВЕ «ИНФОУРОК»  
[INFOUROK.RU/STANDART](https://infourok.ru/standart)



Свидетельство о регистрации  
в Национальном центре ISSN  
(присвоен Международный  
стандартный номер сериального  
издания:  
№ 2587-8018 от 17.05.2017)

# СВИДЕТЕЛЬСТВО

о размещении авторского материала на сайте infourok.ru

**НАСТОЯЩИМ ПОДТВЕРЖДАЕТСЯ, ЧТО**

**Тихолаз Елена Алексеевна**

Педагог дополнительного образования

МАОУ ДО МО г. Краснодар «Межшкольный эстетический центр»

опубликовал(а) на сайте infourok.ru методическую разработку,  
которая успешно прошла проверку и получила высокую  
оценку от эксперта «Инфоурок»:

Статья "Основные формы, аспекты и теории  
коммуникации"

**Web-адрес публикации:**

<https://infourok.ru/statya-osnovnye-formy-aspekty-i-teorii-kommunikacii-6774449.html>

Данное свидетельство выдается бесплатно и только при достижении высоких результатов согласно «Манифесту о качестве «Инфоурок». Проверить подлинность документа, а также посмотреть список достижений и результатов, за которые выдан данный документ, можно по ссылке: [infourok.ru/standart](https://infourok.ru/standart)



**И. В. Жаборовский**  
Руководитель  
«Учебного центра «Инфоурок»

ДОКУМЕНТ ВЫДАН В СООТВЕТСТВИИ С  
«МАНИФЕСТОМ О КАЧЕСТВЕ «ИНФОУРОК»  
[INFOUROK.RU/STANDART](https://infourok.ru/standart)



Свидетельство о регистрации  
в Национальном центре ISSN  
(присвоен Международный  
стандартный номер сериального  
издания:  
№ 2587-8018 от 17.05.2017)

# СВИДЕТЕЛЬСТВО

о размещении авторского материала на сайте infourok.ru

**НАСТОЯЩИМ ПОДТВЕРЖДАЕТСЯ, ЧТО**

**Тихолаз Елена Алексеевна**

Педагог дополнительного образования

МАОУ ДО МО г. Краснодар «Межшкольный эстетический центр»

опубликовал(а) на сайте infourok.ru методическую разработку, которая успешно прошла проверку и получила высокую оценку от эксперта «Инфоурок»:

Статья "Правильное произношение при изучении английского языка - основная составляющая коммуникативной компетенции"

## Web-адрес публикации:

<https://infourok.ru/statya-pravilnoe-proiznoshenie-pri-izuchenii-anglijskogo-yazyka-osnovnaya-sostavlyayushaya-kommunikativnoj-kompetencii-6774442.html>

Данное свидетельство выдается бесплатно и только при достижении высоких результатов согласно «Манифесту о качестве «Инфоурок». Проверить подлинность документа, а также посмотреть список достижений и результатов, за которые выдан данный документ, можно по ссылке: [infourok.ru/standart](https://infourok.ru/standart)



**И. В. Жаборовский**

Руководитель

«Учебного центра «Инфоурок»

ДОКУМЕНТ ВЫДАН В СООТВЕТСТВИИ С  
«МАНИФЕСТОМ О КАЧЕСТВЕ «ИНФОУРОК»  
[INFOUROK.RU/STANDART](https://infourok.ru/standart)



Свидетельство о регистрации  
в Национальном центре ISSN  
(присвоен Международный  
стандартный номер сериального  
издания:  
№ 2587-8018 от 17.05.2017)

# СВИДЕТЕЛЬСТВО

о размещении авторского материала на сайте infourok.ru

**НАСТОЯЩИМ ПОДТВЕРЖДАЕТСЯ, ЧТО**

**Тихолаз Елена Алексеевна**

Педагог дополнительного образования

МАОУ ДО МО г. Краснодар «Межшкольный эстетический центр»

опубликовал(а) на сайте infourok.ru методическую разработку,  
которая успешно прошла проверку и получила высокую  
оценку от эксперта «Инфоурок»:

Статья "Эссе в английском языке"

**Web-адрес публикации:**

<https://infourok.ru/statya-esse-v-anglijskom-yazyke-6774451.html>

Данное свидетельство выдается бесплатно и только при достижении высоких результатов согласно «Манифесту о качестве «Инфоурок». Проверить подлинность документа, а также посмотреть список достижений и результатов, за которые выдан данный документ, можно по ссылке: [infourok.ru/standart](https://infourok.ru/standart)



**И. В. Жаборовский**

Руководитель

«Учебного центра «Инфоурок»

ДОКУМЕНТ ВЫДАН В СООТВЕТСТВИИ С  
«МАНИФЕСТОМ О КАЧЕСТВЕ «ИНФОУРОК»  
INFOUROK.RU/STANDART



Свидетельство о регистрации  
в Национальном центре ISSN  
(присвоен Международный  
стандартный номер сериального  
издания:  
№ 2587-8018 от 17.05.2017)

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ  
КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

Государственное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного профессионального образования  
«Институт развития образования» Краснодарского края

# УДОСТОВЕРЕНИЕ

О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

231200589449



Регистрационный номер № 8744/20

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что  
Тихолаз Елена Алексеевна

с « 22 » июня 2020 г. по « 02 » июля 2020 г.

прошел(а) повышение квалификации в  
ГБОУ «Институт развития образования» Краснодарского края  
по теме: «Современные модели дополнительного образования и  
организация отдыха детей в каникулярный период»

в объеме 72 часа

За время обучения сдал(а) зачеты и экзамены по основным дисциплинам программы:

Наименование	Объем	Оценка
Нормативно-правовое обеспечение системы образования Российской Федерации	24 часа	Зачтено
Цифровые технологии как условие модернизации образовательного процесса учреждений дополнительного образования	20 часов	Зачтено
Современные педагогические технологии и приемы организации отдыха обучающихся в период летней оздоровительной кампании	28 часов	Зачтено

Прошел(а) стажировку в (на) \_\_\_\_\_  
Итоговая работа на тему: \_\_\_\_\_

Город Краснодар  
И.о. Ректора Т.А.Гайдук  
М.П. Секретарь Ю.Е.Самиляк  
Дата выдачи 2 июля 2020 г.