

Міністерство освіти і науки України
Методичний кабінет відділу освіти
Великоомелянської сільської ради
Рівненського району рівненської області
Грушвицький ліцей

**ЦІКАВА ФОНЕТИКА, ОРФОГРАФІЯ, ЛЕКСИКА, ГРАМАТИКА
АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ДЛЯ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ**

2021

Автор-укладач: Ніжник А. В., вчитель англійської мови Грушвицького ліцею, Великоомелянської сільської ради, Рівненського району, Рівненської області.-Грушвиця, 2021.-с.55

Рецензент: Русило Л.В., заступник директора Грушвицького ліцею, Великоомелянської сільської ради, Рівненського району, Рівненської області, вчитель I категорії.

Про матеріал

У методичному збірнику подані дидактичні ігри з англійської мови, згруповані у відповідні розділи.

Мета збірника – розвивати інтерес школярів до вивчення іноземної мови, формувати знання та вміння учнів з лексики, граматики, фонетики на конкретному мовленнєво-ігровому матеріалі.

Матеріали можуть бути використані вчителями іноземної мови, студентами іноземних факультетів педагогічних вузів, усіх, хто цікавиться вивченням іноземної мови.

Схвалено на засіданні
методичної ради
Грушвицького ліцею
Протокол №3 від 11.02.2021р.

ЗМІСТ

ВСТУП	4
Наукові теорії та сучасні дослідження гри	10
Ігри на уроках англійської мови та їх класифікація	13
Фонетичні ігри	14
Лексичні ігри	16
Граматичні ігри	22
Ігри на засвоєння правил читання та розвиток навичок читання	26
Ігри для розвитку навичок аудіювання	28
Ігри для розвитку мовленнєвих навичок	31
Використання рухливих та інтерактивних ігор	33
Віршики для введення у мовне середовище	48
Список використаної літератури	54

ВСТУП

У наш час все більше розширюються зв'язки України із зарубіжними країнами й інтерес до вивчення англійської мови невпинно зростає. У методиці викладання англійської мови існують різні способи оптимізації навчальної діяльності, у тому числі й гра. Ігри періодично висвітлюються у методичній літературі, оскільки викликають інтерес викладачів іноземної мови своєю розважальністю, навчаючою дією, можливістю використання як засобу емоційної розрядки, мотивації навчальної діяльності, з метою тренування, для контролю знань і навичок учнів.

Актуальність цієї проблеми викликана цілим рядом чинників. По-перше, інтенсифікація навчального процесу ставить завдання пошуку засобів підтримки в учнів інтересу до матеріалу й активізації їх діяльності протягом усього заняття. Ефективним засобом вирішення цього завдання є навчальні ігри. По-друге, однією з найважливіших проблем викладання іноземної мови є навчання усного мовлення, що створює умови для розкриття комунікативної функції мови, яка дозволяє наблизити процес навчання до умов реального спілкування, що підвищує мотивацію до вивчення іноземної мови. Залучення дітей до спілкування може бути успішно здійснено у процесі ігрової діяльності.

Ігрова діяльність на уроці дуже важлива. Учні початкових класів люблять рухливі ігри, трохи старші захоплюються загадками, кросвордами, змаганнями. Проводячи урок з іграми обов'язком учителя є створити атмосферу дружби, довіри на уроці, не тільки ставити свої умови гри, але й приймати ідеї учнів. Під час гри всі мають рівний статус. Вона під силу навіть слабким учням. Слабкий у мовній

підготовці учень може стати першим у грі: винахідливість та кмітливість стають важливішими за знання предмета.

Здавна знання іноземних мов високо цінувалося в житті суспільства. Володіння кількома мовами розширює кругозір, підвищує ефективність інтелектуальної праці, збагачує духовний світ людини, поглиблює знання рідної мови. Мова людини — складова її діяльності. Користуючись мовою як засобом пізнання і спілкування, людина говорить, слухає, пише. Дійсно, сказати, що людина оволоділа мовою, можна лише тоді, коли вона успішно користується нею у спонтанному мовленні з іншими людьми. У наш час дедалі більше розширюються зв'язки України із зарубіжними країнами, та інтерес до вивчення англійської мови невпинно зростає. Одним із найефективніших засобів розвитку інтересу до уроку англійської мови поряд з іншими методами і прийомами, які використовуються на уроках у початкових класах, є дидактична гра.

Ще К. Д. Ушинський радив включати елементи цікавості та гри в серйозну навчальну працю учнів для того, щоб процес пізнання був продуктивнішим. За визначенням А. В. Конишева, дидактична гра використовується для розширення світогляду й пізнавальної діяльності учня, вона формує певні навички й уміння, необхідні для практичної діяльності. У процесі їх виконання у школярів розвиваються загально-навчальні навички та вміння. А це досягається у процесі реалізації дидактичною грою певних функцій. Аналіз відповідної наукової та методичної літератури показав, що дидактична гра є багатофункціональним засобом навчання.

За допомогою гри розвивається інтерес до вивчення іноземної мови та відбувається перше зіткнення з мовним світом іншої країни. За допомогою гри легше зосередити увагу учнів, залучити їх до активної роботи. Це пов'язано із психологічними особливостями дітей молодшого шкільного віку: слабким переключенням уваги, її нестійкістю,

недовільністю пам'яті та мислення. Як правило, збагачений ігровими моментами навчально-виховний процес активізує пізнавальні можливості учнів: гра захоплює, викликає бажання взяти дієву участь у ній і одночасно знімає психологічну напругу, що більшою чи меншою мірою супроводжує будь-яке навчальне навантаження.

У грі всі рівні. Вона під силу навіть слабким учням. Більше того, слабкий у мовній підготовці учень може стати першим у грі: винахідливість і кмітливість тут виявляються інколи більш важливими, ніж знання предмета.

Відчуття рівності, атмосфера захоплення та радості, відчуття здолання завдання — усе це дає можливість дітям подолати сором'язливість, яка заважає вільному вживанню в мовленні слів чужої мови та несприятливо позначається на результатах навчання. Непомітно засвоюється мовний матеріал, а разом із цим виникає відчуття задоволення. Гру також розглядають як ситуативно-варіативну вправу, де створюється можливість для багаторазового повторення мовного зразка в умовах, максимально наближених до реаль-ного мовного спілкування з властивими йому ознаками — емоційністю, спонтанністю, цілеспрямованістю мовного впливу. Ігри дозволяють учителеві створити ситуації, наближені до життя, у яких учні вимушені використовувати мову як єдиний засіб спілкування. Діти, які хочуть узяти участь у грі, аби виконати те, що вимагається, повинні розуміти, що говорять або пишуть інші, а також вони вимушені говорити або писати іноземною мовою, щоб висловити свою думку або надати інформацію. Саме ігрові прийоми значно полегшують засвоєння складних граматичних конструкцій, розширюють словниковий запас, допомагають створити наближені до життя ситуації та дають можливість дітям оволодіти необхідними комунікативними навичками й адаптуватися до реалій і потреб навколишнього середовища. Гра як шлях до пізнавальної активності учнів має важливе значення на уроках англійської мови в початковій школі. Гра сприяє

створенню сприятливого психологічного клімату на уроці та розвитку активності учнів.

Дидактичну гру можна використовувати на різних етапах уроку: введення в іншомовну атмосферу, вивчення нового матеріалу, закріплення, перевірки знань, умінь, навичок, для підбиття підсумків уроку. Найчастіше гра використовується на етапі закріплення, але є можливість залучати її до перевірки знань. Тоді гра дозволяє більш творчо підходити до оцінювання, а також залучати до роботи всіх учнів класу. Інколи гра може бути фоном для побудови всього уроку. Коли учні стомлені, їм доцільно запропонувати рухливу гру. Проте слід пам'ятати, що окремі ігри занадто збуджують емоції дітей, надовго відволікають їх від мети уроку.

Щоб ігрова діяльність на уроці проходила ефективно, давала бажані результати, необхідно нею керувати, забезпечивши виконання таких вимог:

1. Готовність учнів до участі у грі (кожен учень повинен засвоїти правила гри, чітко усвідомити її мету, кінцевий результат, послідовність дій, мати потрібний запас знань для участі у грі).
2. Забезпечення кожного учня необхідним дидактичним матеріалом.
3. Чітка постановка завдання гри. Пояснення гри зрозуміле, чітке.
4. Складну гру слів проводити поетапно, поки учні не засвоять окремих дій, а далі можна пропонувати всю гру і різні її варіанти.
5. Дії учнів слід контролювати, своєчасно виправляти, спрямовувати, оцінювати.
6. Не можна допускати приниження гідності дитини (образливі порівняння, оцінка за поразку у грі, глузування тощо).

Успіх гри в навчальному процесі забезпечується також

умінням учителя визначити ступінь її необхідності на певному етапі навчання та переконанням, що учні обов'язково досягнуть позитивних результатів. Гра, яка відповідає віковим інтересам дітей, викликає в них позитивний настрій і стимулює готовність до іншомовної діяльності як до засобу проведення гри.

Ігри важливо проводити систематично й цілеспрямовано на кожному уроці, починаючи з елементарних ігрових ситуацій, поступово ускладнюючи та урізноманітнюючи їх. Слід пам'ятати, що дидактична гра — не самоціль на уроці, а засіб навчання і виховання. Гру не можна плутати з розвагою, не слід розглядати її і як діяльність, яка приносить задоволення заради задоволення. На дидактичну гру варто дивитися як на вид перетворювальної творчої діяльності в тісному зв'язку з іншими видами навчальної роботи. У понятті «дидактична гра» підкреслюється її педагогічна спрямованість.

Навчальна функція полягає в розвитку пам'яті, уваги, загальноосвітніх умінь і навичок, а також вона сприяє розвитку навичок володіння іноземною мовою. Це означає, що гра — особливо організоване заняття, що вимагає напруги емоційних і розумових сил, а також уміння ухвалити рішення (як зробити, що сказати, як виграти тощо). Бажання розв'язати ці питання загострює розумову діяльність учнів, тобто гра приховує в собі багаті навчальні можливості.

Виховна функція полягає у вихованні такої якості, як уважне, гуманне ставлення до партнера по грі; також розвивається почуття взаємодопомоги та взаємопідтримки. Учень вводяться фрази-кліше мовного етикету для імпровізації мовного звернення один до одного іноземною мовою, що допомагає вихованню такої якості, як ввічливість. Розважальна функція полягає у створенні сприятливої атмосфери на уроці, перетворенні уроку на цікаву та незвичайну подію, захопливу пригоду, а часом і на казковий світ. Комунікативна функція полягає у створенні атмосфери

іншомовного спілкування, об'єднанні колективу учнів, встановленні нових емоційно-комунікативних відносин, що ґрунтуються на спілкуванні іноземною мовою.

Функції ігрової діяльності:

- розважальна;
- навчальна;
- психологічна;
- релаксаційна;
- розвиваюча;
- виховна;
- комунікативна.

Релаксаційна функція — зняття емоційної напруги, викликаного навантаженням на нервову систему під час інтенсивного навчання іноземної мови. Психологічна функція полягає у формуванні навичок підготовки свого фізіологічного стану для більш ефективної діяльності, а також у перебудові психіки для засвоєння більших обсягів інформації. Варто відзначити, що відбувається психологічний тренінг і психокорекція різних проявів особистості, здійснюваних у ігрових моделях, які можуть бути наближені до життєвих ситуацій (у цьому випадку мова може йти про рольову гру).

Розвиваюча функція спрямована на гармонійний розвиток особистісних якостей для активізації резервних можливостей особистості. Місце і роль ігрового методу в навчальному процесі, комбінація елементів гри й навчання багато в чому залежать від розуміння вчителем функцій і класифікацій різного роду ігор.

Отже, цінність дидактичних ігор на уроках англійської мови полягає в їхній здатності зацікавити, мотивувати дітей для подальшого вивчення іноземної мови, активізувати діяльність учнів на уроці.

НАУКОВІ ТЕОРІЇ ТА СУЧАСНІ ДОСЛІДЖЕННЯ ГРИ

Наукові спроби з'ясувати психологічні джерела, сутність, особливості, історичний розвиток гри приводили вчених до різних концептуальних висновків, що було зумовлене різними теоретичними засадами, методологічними принципами, фактами.

Одним з основоположників теорії гри був німецький філософ, психолог, автор відомих праць "Ігри тварин" та "Ігри людей" Карл Грос (1861-1946). На основі порівнянь особливостей ігрової діяльності дітей та інстинктивної діяльності дитинчат тварин він доводив, що гра має біологічну природу, є одним зі способів підготовки до майбутньої серйозної діяльності, головним змістом життя дитини. Однак К. Грос переоцінював інстинктивну природу гри, ототожнював гру дитини і тварини.

Проблеми ігрової діяльності цікавили німецького поета Фрідріха Шіллера (1756-1805). Він вважав гру основою будь-якого мистецтва, яке живиться енергією, що залишається у людини після задоволення життєво важливих потреб. Теорію "надлишку енергії" розвинув англійський філософ, педагог Герберт Спенсер (1820-1903), який стверджував, що сили молодого організму, не знаходячи приводу для "справжньої" діяльності, реалізуються в наслідуванні, втілюючись у різноманітних іграх. Для дитини гра є наслідуванням, як власної діяльності, так і діяльності дорослих, можливістю вивільнити, "вижити" інстинкти руйнування, розбійництва, тому потрібно надати їй змогу вичерпати цю "негативну енергію".

Американський психолог, засновник педології Грєвілл-Стенлі Холл (1846—1924), вважаючи розвиток психіки дитини своєрідним повторенням етапів розвитку людства незалежно від умов її життя і виховання, доводив, що гра дитини за формою і змістом дублює історію від первіснообщинного ладу до сучасного суспільства. Наприклад, ігри малюків з піском є повторенням печерного періоду життя людства, мисливські ігри — втіленням мисливських інстинктів та ін. Тому гра не підвладна педагогічним впливам і розвивається за своїми законами.

Психоаналітична теорія гри, яку обґрунтував австрійський психолог, психіатр Зіґмунд Фройд, а пізніше розвинули його співвітчизник Альфред Адлер (1870-1937) та німецько-американський психолог Карен Хорні (1885-1952), зосереджується на проблемах: несвідомого і напівсвідомого в ігровій діяльності; використання гри, як засобу вираження дитиною інстинктів, бажань, прагнень, які вона не може реалізувати безпосередньо в житті (З. Фройд); самоствердження її, реалізації обмежуваного дорослими прагнення до влади і могутності (А. Адлер), і відповідно — як засобу вдосконалення особистості дитини через переборювання негативних інстинктів і поривань. Для цього слід надавати дитині змогу самостійно виявити ці інстинкти і поступово пережити їх. Але вони не зникають зовсім, заявляючи про себе щоразу, коли “знімаються зовнішні обмежувачі”, які накладає виховання.

За твердженням голландського психолога, автора книги “Гра людини і тварини” Фредеріка-Якоба-Йоханнеса Бейтендейка (1887—1974), жива істота є дитиною не тому, що грається, а навпаки, грається тому, що вона дитина. Гру він розглядав як відображення особливостей дитячого віку, вияв певних потягів дитини (наприклад, потяг до звільнення від нав’язаних середовищем обмежень, до злиття зі світом, тенденція до повторення).

Більшість дослідників зосереджується на виявленні можливостей гри, як форми організації життя дітей, а також визначенні її місця у педагогічному процесі дитячого садка. Із цього погляду широкі можливості відкриваються в процесі становлення і розвитку ігрового колективу, в якому неминучими є реальні стосунки, що стимулює формування у дитини якостей, необхідних для її входження до ігрового колективу: встановлення зв'язків з дітьми, які граються, підпорядкування своїх дій ролям, контроль і виконання правил гри тощо.

ІГРИ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ТА ЇХ КЛАСИФІКАЦІЯ

Класифікація ігор за різними ознаками

- навчальні
- тренувальні
- узагальнюючі

- пізнавальні
- виховні
- розвиваючі

- репродуктивні
- продуктивні
- творчі

За досягненням практичної мети уроку ігри можна класифікувати таким чином:

- фонетичні
- лексичні

- граматичні
- ігри на розвиток навичок читання, аудіювання, усного мовлення, письма

- рухливі ігри
- Інтерактивні

ФОНЕТИЧНІ ІГРИ

Фонетичні ігри мають на меті засвоєння учнями знаків транскрипції, практикують їх у сприйманні звуків на слух. Під час таких ігор діти тренуються у вимові іншомовних слів, відбувається тренування слухової пам'яті.

Фонетична казка

Є країна, назва якої – Алфавітія. Керує цією країною цар Алфавіт. У цього царя аж 26 дітей: 6 синів і 20 дочок. Синів звуть А (ей), Е (і:), І (ай), У (уай), О (оу), У (ю:).

Усі сини мають право голосу. Вони можуть навіть посперечатися зі своїм батьком. А доньки мають тільки погоджуватися з батьком і братами. Все це набридло донькам, і вони вирішили взяти у полон своїх братів.

Коли А брали в полон, він закричав: е-е, коли Е брали в полон, він простогнав: е, близнюки І та У почали плакати і-і-і. О дуже здивувався і викрикнув о. І тільки маленький У не встиг налякатися, а просто промовив а. Ось так і з'явилися звуки голосних літер.

Гра « Хто має найкращій слух? »

Учитель: «Зараз я буду вимовляти українські й англійські звуки. Ваше завдання – підняти руку, коли почуєте англійський звук, а коли український – руку опустити».

Учні, що помилилися, вибувають з гри. Виграє та команда, в якій до кінця гри залишиться більше учасників.



Гра «Хто знає символи звуків найкраще?»

1. Учитель вимовляє англійські звуки, а учні показують відповідні їм знаки транскрипції.
2. Учитель показує знаки транскрипції, а учні називають відповідний їм голосний чи приголосний звук або слово, в якому є цей звук.

За кожен правильну відповідь учень одержує бал. Виграє той, хто набере більшу кількість балів.

Гра «Давайте працювати над інтонацією!»

Клас ділять на дві команди. На дошці написані речення. Представники обох команд повинні поставити наголос, стрілочками відмітити підвищення голосу або його пониження і правильно прочитати ці речення.



Гра «Хто має найкращу вимову?»

Учитель вимовляє декілька слів чи речень, кидаючи м'яч одному з учасників гри. Останній повинен відтворити слова або речення у тому самому порядку, повторюючи вимову та інтонацію вчителя. Кожен учень відповідає двічі. Виграє той, у кого краща англійська вимова.

Гра зі звуками

Учитель називає один звук і вказує на учня. Гравець повинен швидко промовити слово, що вже прозвучало з цим звуком. Той, хто помилився чи промовить слово, що вже прозвучало, вибуває з гри. Гра триває допоки залишиться один учасник.

ЛЕКСИЧНІ ІГРИ

Метою лексичних ігор є повторення назв предметів, повторення лексики з будь-якої теми, удосконалення орфографічних навичок, використання зображувальної наочності.

Computer presentation

Учитель пропонує учням комп'ютерну презентацію за поданою темою, як під час вивчення нових ЛО так і під час активізації або закріплення матеріалу.



Listen and draw (послухай та намалюй)

Учитель називає слова, а учні у своїх зошитах роблять малюнки. На своїх уроках у другому класі таким чином діти можуть вести словнички. Записувати слово іноземною мовою та малювали малюнки.

Listen and colour (Послухай та розфарбуй)

Вчитель називає слова, що даються у зошиті, але з описом його кольору. Учні шукають та розфарбовують.

Під час вивчення теми «Кольори» на основі даної технології, я зі своїми учнями створювали комікс. Певна частина малюнку була закодована числом і власне кольором. Називаючи номер та колір, учні розфарбовували, а в кінці вправи кожна група з'єднавши малюнки, створила власний комікс. (2 клас)

Look and label (з'єднай значення зі словом)

На дошці розташовуються слова та малюнки до них. Прочитавши слово, учень має прикріпити слово до малюнку.

Listen and choose the card (Послухай та вибери картку)

Вчитель читає вірш, пропускаючи слова. Діти на місце пропущеного слова піднімають картку: «Кольори»

Spring is.....(green)

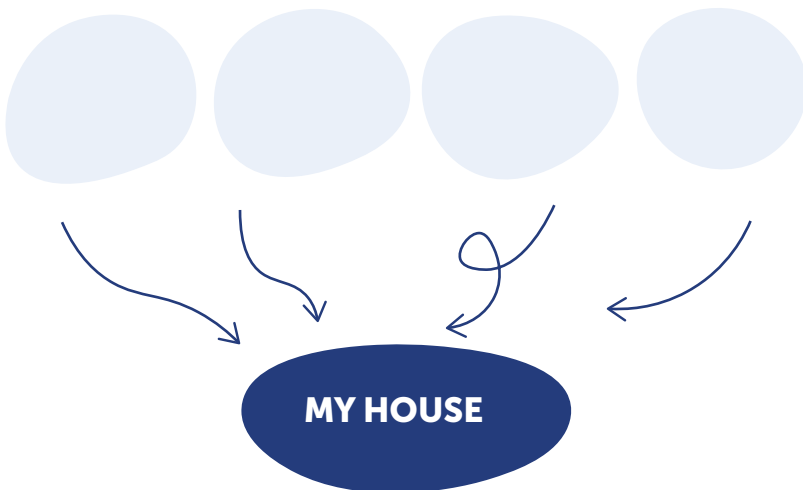
Summer is bright

Autumn is (yellow)

Winter is(white)

Associate and write.

Вивчаючи тематичні слова, учні асоціюють їх з різними поняттями, які належать до даної теми. Виконуючи таке завдання, вони можуть використовувати не лише щойно вивчені слова, а й засвоєні раніше. Учні зосереджують свою увагу на вже відомих лексичних одиницях і готові до сприйняття нових з даної теми.



Гра «Відгадай, що це»

Учитель готує картки з малюнками або словами: teacher, school, library, zoo, vacuum cleaner, refrigerator тощо. Кількість карток визначається кількістю вивчених учнями слів. Їх може бути значно більше, ніж учнів в класі.

Учні сідають навколо столу. Учитель кладе картки на стіл малюнком чи написом донизу. Перший учасник бере верхню картку, дивиться на неї, не показуючи іншим. Він має дати визначення особи, предмета чи місця, позначеного на картці.

**Наприклад: This is a place where we borrow books./
This is a thing we clean carpets with.**

Учень, який відгадає слово, забирає цю картку собі. Якщо слово назвали кілька учнів одночасно, один з них отримує картку, а решта – по фішці. Якщо визначення дано правильно, але ніхто з учнів не може назвати слово, картку забирає собі учень, який дав визначення. Виграє той, хто набере найбільше карток (фішок).

Гра «Четвертий зайвий»

Викресли «зайве» слово.

1. apple, ball, orange, cake.
2. bedroom, living-room, sofa, dining-room
3. swing, bed, roundabout, slide.
4. sofa, chair, table, balloon.
5. girl, one, four, three.
6. kite, bike, car, skateboard.
7. hall, bathroom, TV, kitchen
8. circle, square, roundabout, triangle
9. pencil, book, pen, nest
10. slide, door, wall, floor
11. slide, door, wall, floor

Гра «Що зникло?»

Впиши літеру, що зникла.

BLA_K

GRE_

WH_TE

_ELLOW

_ED

GRE_N

OR_NGE

BL_E



Гра «Лото»

Пропонується картка з 12 надрукованими словами. Кожна команда отримує коробку з гудзиками. На екрані з'являється зображення. Ті, у кого є таке слово, накривають його гудзиком. Перемагає той, хто заповнює або 4 квадрати по вертикалі, або 4 квадрати по діагоналі.

Гра «Хто може додати більше слів»

Ведучий називає слово-іменник, наприклад: man. Учень до якого він звернувся, повинен додати прикметник.

Наприклад:

A long-legged man

A young long-legged man

A good-looking young long-legged man

Гравець, який не зміг придумати слово або словосполучення, вибуває з гри.

Гра «Бінго»

Гру доцільно використовувати для повторення вивченої лексики. Учні у зошитах малюють бланк гри «Бінго»

Учитель на дошці записує 25 слів. Учні вибирають 16 слів і вписують у бланк в довільному порядку. Учитель читає слова зі списку, а учні викреслюють прочитані слова зі своїх бланків. Перемагає учень, який першим викреслить чотири слова по вертикалі, горизонталі чи діагоналі. Гра триває до трьох переможців. Серед них влаштовують наступний конкурс для визначення абсолютного переможця гри: учні читають та перекладають слова, а вчитель контролює правильність виконання завдання. Можна запропонувати учням скласти речення, дібрати синоніми до закреслених слів тощо.

Гра «Згадай слова»

Ця гра може бути командною, чи індивідуальною, залежно від кількості учнів у класі та рівня підготовки.

Учитель виділяє учням кілька хвилин, щоб проглянути список правильних та неправильних дієслів, прикметників, іменників тощо.

Учитель пише на дошці завдання. (things we do with our feet)

Через 1 хв. учні повинні написати усі дієслова, що пов'язані з темою. (walk, kick, dance, run, jump)

Учитель перевіряє списки. Кожне дієслово оцінюють 1 балом.

Далі учитель пише на дошці іншу тему. (things we do with our mouth). Гра триває. Перемагає той, хто набрав найбільшу кількість балів.

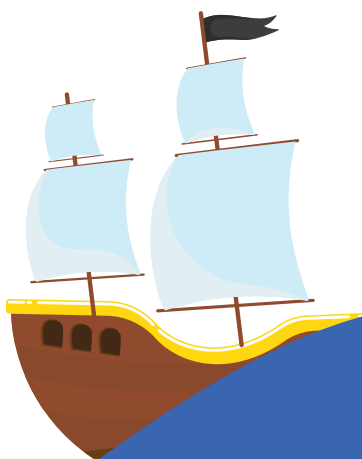
Морський бій

Учні об'єднують у команди по 4-5 учасників (кораблі). Учні називають свій корабель, обирають капітана та стрільця. Капітани стоять першими, далі шикуються їхня команда, останнім стоїть стрілець. Учитель визначає тему «поєдинку». Учні упродовж 1-2 хвилин пригадують слова, які стосуються цієї теми.

Учитель називає корабель, який розпочинає гру. Капітан і його команда «відстрілюють» (називають по черзі слова із заданої теми). Коли черга доходить до стрільця, він промовляє назву іншого корабля, команда якого починає «відстрілюватися». Слів повторювати не можна.

Якщо капітан зволікає з відповіддю (понад 2с), його команда не знає слів чи повторює слово, або називає корабель, що уже «відстрілявся», то корабель тоне, а його команда приєднується до команди іншого корабля.

У наступному турі гри вчитель міняє тему. На останньому етапі залишається 2 команди, які виборюють абсолютну перемогу.



ГРАМАТИЧНІ ІГРИ

Граматичні ігри вчать учнів складати речення, що починаються новими словами, вживати граматичні конструкції, тренують дітей у вживанні дієслівних форм, в утворенні питальних та заперечних речень.

Гра «Що з цим можна робити?»

Учитель пише на дошці назви предметів, наприклад: paper bag, a hammer, a mirror, a table, a pencil-box. Замість цього можна використати малюнки предметів. Учитель ставить класу запитання: What can you do with a paper bag?

Pupil 1: We can put things in it.

Pupil 2: We can light fire with it.

Pupil 3: We can blow in it and then make a bang.

Учневі, який останній придумав, що ще можна робити з цим предметом, записується бал. В такий спосіб говорять про інший предмет, пред'явлений учителем.

Гра «Луна»

Учитель промовляє правильні дієслова, а учні додають закінчення –ed, називають їх другу форму (минулий час). Якщо вчитель називає неправильне дієслово, учні повинні промовчати. Той, хто помилково додасть до неправильного дієслова закінчення – ed, вибуває. Перемагає той, хто залишився у грі.



Гра «Ворожіння»

Як відомо, людям подобається, коли їм пророкують їхню долю, навіть, якщо це виглядає абсурдно. Отже, ця гра обов'язково викличе зацікавленість учнів.

Учитель ділить клас на групи по 4-5 осіб. Кожен учень на окремих папірцях пише пророкування для інших гравців цієї групи, тобто їх буде три або чотири. Потім кожен учень по черзі отримує папірець, на якому написано пророкування щодо нього. Він читає його уголос і коментує, чи подобається воно йому, чи сподівається він на його здійснення, чи, навпаки, воно здається йому нездійсненним.

Закінчити цю роботу можна груповою бесідою, в якій учні розповідають вчителю про найцікавіші речі, які їм наворожили, висловлюють своє ставлення до них.

Гра на ступені порівняння прикметників

Учитель заздалегідь готує картки з іменами відомих людей: політиків, письменників, музикантів, спортсменів. Кожному учневі пропонують таку картку. Упродовж 6-7 хвилин школярі повинні скласти речення, називаючи спільні і відмінні риси між відомою людиною і собою. Обов'язковою умовою є використання в розповіді ступенів порівняння прикметників. Перемагає той, хто знайде найбільше спільних і відмінних рис.

Гра «Продовж речення»

Учитель пропонує тему. Один учень промовляє перше слово речення. Наступний – друге слово, яке продовжує речення. Гра триває, доки хтось не промовить слово, що граматично чи синтаксично недоречне. Клас обговорює помилку. Якщо повне речення утворене без помилок, наступний гравець каже «period» і починає нове речення новим словом. Гра триває у швидкому темпі. Гра також допомагає тренувати лексичний запас учнів.

Гра «Добери правильний присудок»

Перший учень каже слово чи словосполучення, що час коли відбувається дія. Наприклад: next year, a few days ago, recently, always, in two weeks... Другий учень продовжує речення, вживаючи потрібну форму дієслова. Далі він каже іншу фразу, пов'язану з часом. Наступний учень продовжує речення, але з іншим предметом і присудком. Гра триває.

Наприклад :

At the moment...

...I am sitting in the a classroom.

Last year...

... they went to Europe

Every day...

...she takes the bus to work.

У реченнях можуть повторюватись займенники, слова чи словосполучення, що означають час, коли відбувається дія.

Гра «Хто уважніший?»

Учитель заздалегідь готує дві картки: одну зі знаком «+», іншу зі знаком «-» . Учитель називає число і показує одну картку. Якщо це «плюс», то учень повинен назвати наступне число, якщо «мінус» попереднє.

Учитель об'єднує учнів у дві команди. На дошці англійською мовою у два стовпці написані числівники. Учитель промовляє їх українською мовою, а учні на дошці викреслюють названі числівники.

Гра «Знайди помилку»

Учитель об'єднує учнів у групи по 3-4 осіб у кожній. Учасникам гри він показує картку, на якій написано речення з граматичною помилкою. Упродовж 30 секунд потрібно знайти помилку.

Якщо ніхто з учасників першої команди не впорається з завданням, картку передають наступній групі учнів. Та команда, яка впоралася із завданням, залишає картку собі. Перемагає група, яка збере більше карток.



ІГРИ НА ЗАСВОЄННЯ ПРАВИЛ ЧИТАННЯ ТА РОЗВИТОК НАВИЧОК ЧИТАННЯ

Can You Read These Combinations of Letters?

Учитель заздалегідь готує картки з вивченими буквосполученнями(ee, ea, ar, or, ir, er, ur, ou, ow, ei(ey), ai(ay), sh,ch). Потім він вимовляє один звук і пропонує учням показати буквосполучення, яким графічно цей звук передають на письмі. Якщо учень помилиться, вчитель забирає у нього картку з неправильною відповіддю. Виграють учні, у яких залишиться більше карток.

Read flash cards

Учитель у швидкому темпі показує учням картки на відомі правила читання для того, щоб вони правильно прочитали їх. Той, хто помилиться, вибуває з гри. Картки, що були неправильно прочитані, відкладають убік, а потім знову їх читають уголос.



Put the Words or Word-Combination in Sentence

Клас ділиться на дві команди. Вчитель записує на дошці речення, виписані з будь-якого тексту підручника, що передають його загальний зміст. Але в реченнях пропущені ключові слова чи словосполучення. Учні уважно читають про себе всі речення, виписані на дошці. Потім за сигналом вчителя гравці обох команд відкривають підручник на вказаній сторінці і починають читати текст, шукаючи у ньому необхідне слово або словосполучення до кожного речення. Учень, котрий перший знайшов слово, підходить до дошки і вписує його у відповідну клітинку. Якщо він не помилився, його команда одержує бал. Виграє та команда, яка набере найбільшу кількість балів.



ІГРИ ДЛЯ РОЗВИТКУ НАВИЧОК АУДІЮВАННЯ

Who Understand the Text Best?

Учитель роздає учням картки, на яких написані речення, які відповідають змістові тексту, або не відповідають йому. Завдання учнів – після прослуховування тексту відмітити плюсами ті речення, що відповідають змістові. Перемагають перші три учні, які швидше виконують завдання.

Listen to the Text and Try to Remember as Many Words as You Can

Учитель читає невеликий уривок, в якому всі слова добре знайомі учнями. Вони отримують завдання – назвати якомога більшу кількість слів з прочитаного уривка.

Which Team Is the Best?

Клас ділять на дві команди. Вчитель викликає по чергово учнів з обох коман і дає різні розпорядження, наприклад: "Walk round the table", "Go to the blackboard". За кожне правильно виконане завдання команда одержує бал.



Spoken Messages

Клас ділиться на три команди. Вчитель заздалегідь записує на трьох аркушах паперу по одному реченню, в якому є будь-яке розпорядження. Учитель передає ці записки трьом учням. Учні читають вказівки і передають їх своєму сусідові, а той далі. Гравці, які сидять за останніми партами, повинні виконати завдання. Виграє команда, яка швидко та правильно виконає завдання.

Listen and Find Pictures

Клас ділиться на дві команди. Учасники гри уважно слухають текст. На столі вчителя розкладені малюнки, деякі з них не відповідають змістові тексту. Представник однієї команди, якого викликали до дошки, повинен розставити малюнки в правильній послідовності відповідно до змісту тексту. Потім учні слухають інший текст, учитель викликає наступного учня.

Numbers, Line Up!

Кожен учень класу отримує картку з числівником від 1 до 0. Вчитель називає номер, наприклад: 570. Учні, які мають цифри 5,7,0, виходять уперед і показують число. Надалі числа можна ускладнювати.

Do it!

На столі вчителя розкладені різні предмети. До дошки викликають двох учнів. Вчитель дає їм розпорядження, які стосуються предметів, які знаходяться на столі. Наприклад: Візьми синю ручку! Поклади червону ручку в пенал! Дай мені книгу!

Blind Man

Усі учні, взявшись за руки, утворюють коло. Одному з учнів зав'язують очі і він стає у центр кола. Він повільно лічить від 1 до 10, а учні в цей час рухаються по колу. Після того, як ведучий скаже «10», всі зупиняються. Ведучий із зав'язаними очима підходить до будь-кого з учнів і запитує його англійською мовою різні питання, крім "What is your name?". По голосу він має здогадатися, з ким розмовляє, і назвати його ім'я.

Gossip

Учні сідають або стають у ряд. Гравця, що знаходиться скраю, обирають ведучим. Він шепоче на вухо своєму сусідові яке-небудь речення. Другий учень шепоче його наступному і т.д. Потім кожен гравець, починаючи з останнього у ряду, називає це речення вголос.

Running dictation

Клас ділиться на команди. На дошці кріпиться листок із реченнями або словами. Один учень кожної команди швидко іде до дошки, запам'ятовує речення, повертається до команди та диктує це речення. (Бігати не дозволяється!). Потім інший учень в черзі і так далі. Перша команда, яка збрала всі речення і записала їх правильно виграє.

Let's colour the balloons

Учням пропонують розфарбувати повітряні кульки за вказівками вчителя. Потім потрібно правильно назвати колір кожної кульки. Виграє той, хто правильно назве всі кольори.

Наприклад:

Number 1. It is red.

Number 2. It is blue. і т.д.

Simon Says

Вчитель віддає команди. Якщо перед командою вчитель каже «Simon Says», то учні виконують команду. Якщо команда віддана без слів "Simon Says", учні повинні залишатися нерухомо на місці.

ІГРИ ДЛЯ РОЗВИТКУ МОВЛЕННЄВИХ НАВИЧОК

Greeting

Учні стають у коло. Вчитель починає гру: вітається до одного з учнів: "Hello, Max!", водночас кидаючи йому м'яча. Учень повинен спіймати м'яча і відповісти на привітання. Якщо учень втратить м'яч, вчитель каже йому: "Goodbye!". Учень відповідає вчителю: "Goodbye!" і повертається спиною до кола. Цей учень залишається поза грою доти, доки інший учень не впустить м'яч. Тоді другий учень вибуває з гри, а перший повертається. Таким чином, тільки один учень не бере участі в грі.

Hot potato

Учні сідають у коло. Вчитель тримає м'яч і вимовляє фразу: "Hello! I am+ name". Тоді м'яч передається учнями один одному по колу до тих пір, доки вчитель не скаже: "Stop!". Той учень, у котрого опиниться м'яч, повинен встати і назвати себе, кажучи: "Hello! I am + name". Гра триває до тих пір, поки усі учні не назвуть себе.

Greeting chain

Діти стають у коло. Вчитель тримає м'яча, вітається, називає своє ім'я, запитує учня поряд його ім'я і передає йому м'яча. Учень вітається, називає своє ім'я і запитує наступного учня його ім'я. Так м'яч передається по колу доти, поки не дійде до вчителя знову. Ланцюжок- вітання починає і закінчує вчитель.

What can you see?

Підготувати картку з невеликим отвором посередині. Накрити цією карткою картинку із зображенням вивченої раніше лексичної одиниці. Вчитель пересуває отвір по картинці, надаючи учням можливість відповісти на запитання: "What is it?", "What colour is the...?", "Where is the...?".

Ask your friend

Попросіть товариша зробити те, про що я прошу вас. Наприклад: Give me the book. P1 (звертаючись до товариша) : Give me the book, please.

Ask me

На столі у вчителя багато іграшок або інших предметів по темі, яка вивчається. Вчитель говорить, що учні повинні попросити їх англійською мовою. Наприклад: P1: Give me a ball. T: Here you are. P1: Thank you.

Good Morning, Michael

Один із учнів класу виходить до столу вчителя і стає спиною до класу. Вчитель показує на одного з учнів за партою, який говорить: « Good Morning, Michael». Учень, який стоїть біля столу, повинен здогадатися по голосу, з ким він говорить, і відповісти: "Good Morning, Nick". Залежно від рівня підготовки учнів можна тренувати наступні мовленнєві навички та зразки: Good afternoon! Good night! How are you? Good bye! і т.д.



ВИКОРИСТАННЯ РУХЛИВИХ ТА ІНТЕРАКТИВНИХ ІГОР

Використовуючи розвивальні ігри та інтерактивні вправи на різних етапах уроку – навчальний процес відбувається в умовах постійної активності, взаємодії всіх учнів. При цьому відбувається співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове, парне).

Пантоміма

Пантоміма – є одним з найефективніших видів рухливих ігор. Під час таких ігор учні імітують зміст слів, паралельно максимально сприймаючи його, осмислюючи і запам'ятовуючи. Цю форму гри можна насичувати різноманітними історіями, використовуючи образи таких персонажів, як Humpty - Dumpty, Вінні Пух та ін.. Ми можемо запрошувати цих героїв у гості, а вони в свою чергу можуть забути слово і показують його, а діти мають відгадати.

Гра «Make up words» («Складіть слова»)

Вказується тема, до якої потрібно скласти слова із розкиданих букв.

Family

fthaer
stseri
bhtroer
omthre

School

pnceil
lruer
plpui
lsseno

Seasons

iwtenr
sgpinr
smurme
tumnau

Гра «Find the words» («Знайдіть слова»)

Дітям потрібно знайти слова з теми.

e	s	c	a	r	f	l	h	e	c
s	k	i	r	t					
c	o	a	t	k	p	s	t	e	t
a	t	r	i	t	u	e	s	r	o

Гра «Find end» («Знайди кінець»)

Потрібно з'єднати частини та утворити слово.

Вказується тема.

Vegetables		Professions	
cab	ber	tea	mer
cucum	to	doc	ress
car	toes	act	tor
toma	bage	dri	cher
pota	rot	far	ver

Гра « Circle» (« Коло»)

Діти стають у коло. Один учень називає слово і передає м'яч іншому, наступний – підбирає слово з буквою на яку закінчується попереднє слово і передає м'яч по колу.

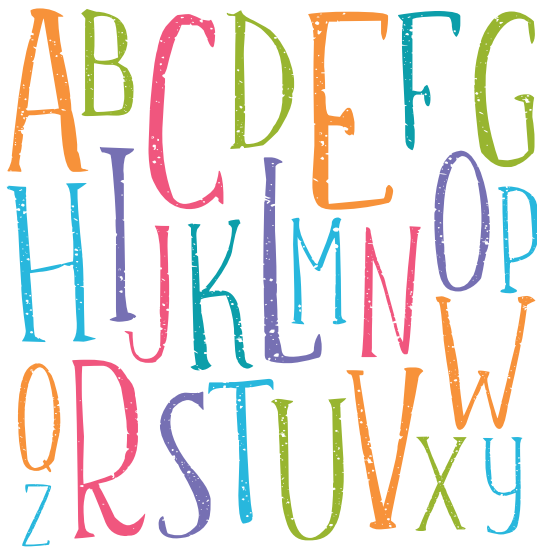
book – kid – doll – lamp – plum – map ...

frog – grass - spot – ten – nut – town ...

lamp – pig – girl – lip – plan – net – tiger ...

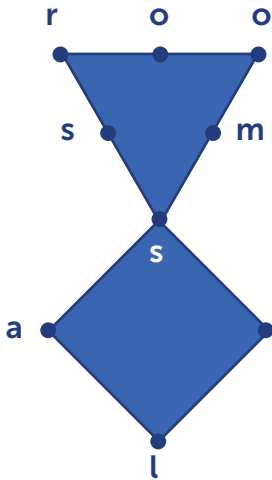
animal – leg – goat – telegram – model ...

duck – kid – doll – lizard – desk – key ...



Гра «Magical figure» («Чарівні фігури»)

Дітям потрібно розглянути картку, на якій накреслена фігура з буквами і прочитати слова. Перемагає той, хто знайде найбільше слів.



classroom (класна кімната)

class (клас)

room (кімната)

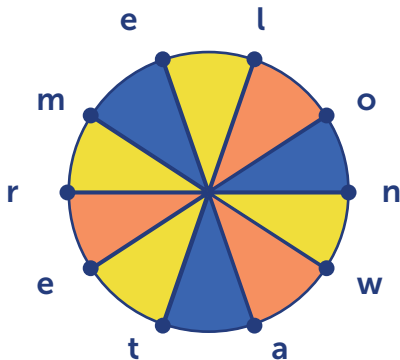
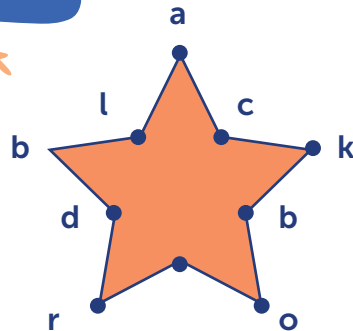


blackboard (класна дошка)

black (чорний)

boa (пітон)

board (дошка)



water-melon (кавун)

water (вода)

melon (диня)

Гра «Correct his mistake» («Виправте його помилку»)

На картках Незнайко написав слова з помилками. Потрібно відшукати і виправити його помилки.

Fruit	Food	Numbers
aple	cheeze	tree
aprikot	sausige	fave
plam	suger	sevn
chery	bred	sikc
lemen	batter	foor

Гра «Form another words» («Утвори інші слова»)

Із літер поданого слова побудувати інші. Переможе той, у кого вийде найбільше слів.

Apricot (cat, rat, pot, top, ...)

Snowball (snow, ball, wall, son, owl, ...)

Snowflake (lake, now, snake, foal, flow, ...)

Butterfly (but, butter, fly, bell, ...)

Strawberry (berry, straw, best, tray, rat, ...)

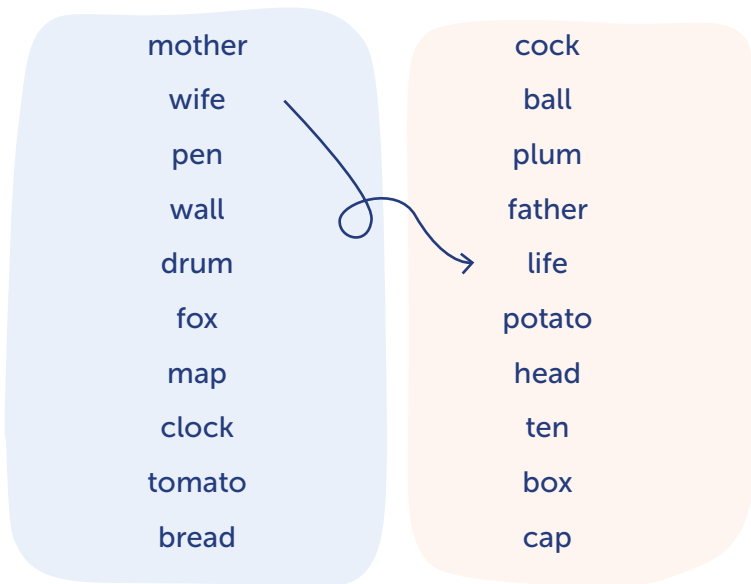
Textbook (text, book, box, boot, ...)

Гра « Translator» («Перекладач»)

Діти стають у коло. Учитель кидає м'яч дитині, говорить слово англійською мовою. Учень повторює слово англійською, перекладає на українську мову і повертає м'яч учителю.

Гра « Find rhymes» («Підбери рими»)

До поданих слів потрібно підібрати рими.



Гра «The more the better» («Чим більше, тим краще»)

Учитель показує дітям предметні малюнки або слова написані на картках. Потім учні повинні назвати ті слова, які запам'ятали. Хто правильно називає слово, той одержує картку або малюнок. У кого найбільше карток, той і переможе.

Гра «Show me...» («Покажи мені...»)

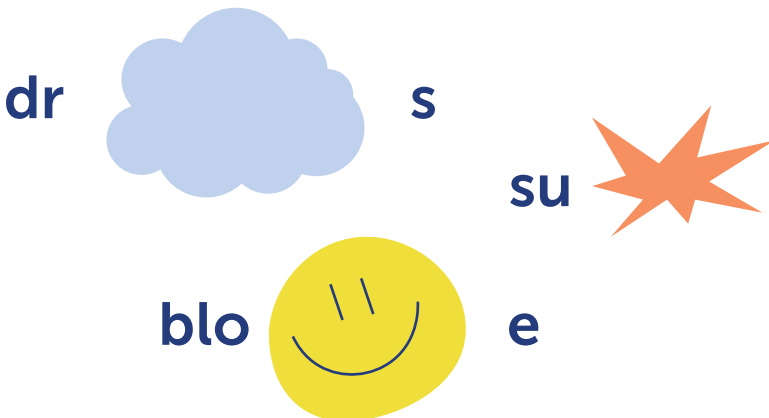
Діти розподіляються на дві команди. Капітани команд тримають палички - указки. За командою вчителя : «**Show me a cup!**» («Покажи мені чашку!») – перші гравці кожної команди підбігають до дошки, відшукують названий предмет (картинку або слово) показують на нього указкою, вимовляють назву англійською “cup” («чашка»), біжать назад до своєї команди й передають указку наступному гравцеві. Наступні гравці знаходять той самий предмет і називають його. Перемагає та команда, усі гравці якої першими відшукали чашку на картинках і повернулися назад. Ускладнити гру можна, запропонувавши кожному гравцеві нове слово.

Гра «Clouds» («Хмарки»)

На дошку прикріпляються хмарки з написаними словами. В словах пропущені букви. Крапельки-букви упали на землю. Дітям потрібно повернути крапельки-букви на місце.

Гра «Hide-and-seek» («Схованки»)

Діти розглядають картку на якій написано слово з частково закритими (схованими за листочком, квіткою) буквами. Учням потрібно назвати це слово. Виграє той, хто більше відгадає слів. Можна вказати тему («Clothes»).



Гра «Construct a sentence» («Побудуй речення»)

Діти одержують картки із словами. Потрібно скласти речення. Перемагає той, хто правильно складе речення.

swims well. He very
He swims very well .

Він плаває дуже добре.

Вправа «An associative bush» («Асоціативний кущ»)

На початку роботи вчитель визначає одним словом тему, над якою буде проводитися робота. А учні згадують все, що виникає в пам'яті стосовно цього слова. Вчитель фіксує відповіді у вигляді своєрідного «куща», який поступово «розростається». Даний метод універсальний, бо може використовуватися під час вивчення будь-якої теми на всіх етапах уроку.



Вправа «Separate words» («Роз'єднай слова»)

Записати речення або слова усі разом. Дітям потрібно роз'єднати слова і прочитати речення.

MyfamilylivesinUkraine .

My family lives in Ukraine .

(Моя сім'я живе в Україні .)

Вправа «Complete the sentence» («Закінчи речення»)

Дітям потрібно продовжити речення.

I'm eating... (apple, sweets, cheese, bread)

I'm drinking... (tea, water, milk, juice)

My mother is... (teacher, doctor, actress)

My father is... (builder, driver, farmer)



Вправа «The carrousel» («Карусель»)

Потрібно вибрати тему, яку можна розділити на підтеми. Написати кожну підтему на окремому аркуші. Об'єднати дітей у пари (або групи) роздати кожній групі таблиці. Обрати у кожній групі секретаря і роздати їм кольорові маркери. Вказати час, за який потрібно виконати завдання. Кожна група записує слова, передає свої таблиці по колу іншій групі і завершує діяльність роботою з таблицею, з якої почала. Проаналізувати таблиці і звернути увагу на те, що було вивчене іншими групами.

Winter

month

nature

weather

Spring

month

nature

weather

Summer

month

nature

weather

Autumn

month

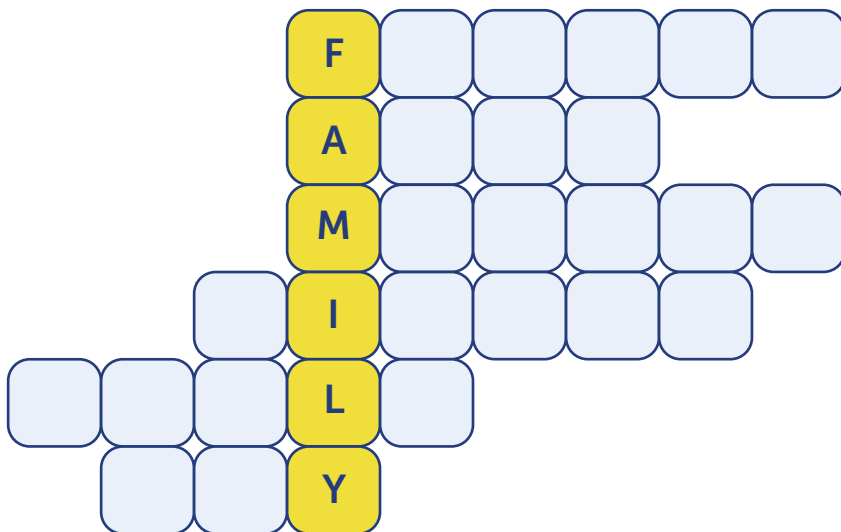
nature

weather

«Make up crossword» («Склади кросворд»)

Дітям дається тема (ключове слово) до якої (якого) треба скласти кросворд. ("Family")

Кросворди складені однією групою пропонуються розгадати іншій групі.



1. Сім'я
2. Тато
3. Тітка
4. Мати
5. Сестра
6. Дядько
7. Хлопчик



Гра «Yes! No!» («Так! Ні!»)

Діти стають у коло. Вчитель по черзі кидає м'яч кожному з них і говорить, наприклад:

- A dog can fly! (Собака може літати !)
- A cat can run! (Кіт може бігати !)
- A frog can jump! (Жаба може стрибати !)
- A horse can sing! (Кінь може співати !)
- A fish can swim! (Риба може плавати !)

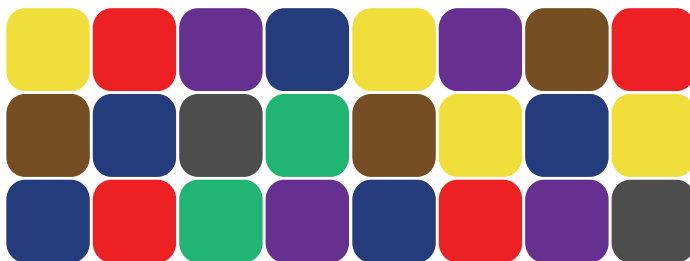
Діти ловлять м'яч тільки в тому випадку, коли учитель говорить правду. Якщо хтось зловив м'яч, коли учитель сказав неправду цей гравець одержує штрафний бал. Перемагає той, хто ні разу не збився.

Вправа «Multi colored figures» («Різнокольорові фігури»)

Діти розглядають картку, на якій намальовані різнокольорові фігури

(круги, квадрати, трикутники) Потрібно полічити: перший – зелений, другий -жовтий (first – green, second – yellow, third – blue, fourth - red, fifth –black, sixth – brown, seventh – violet, eight - blue, ninth – black, tenth – grey...і т.д.)

- How many red figures can you see in the picture ?
- I can see a . . . _ red figures on the picture.



Гра «Flowers-Trees» («Квіти-Дерева»)

«Write in the group» (Розподілити слова у відповідну групу.)
Діти одержують картки із словами. Потрібно розподілити слова в групи «Квіти» та «Дерева».

birch

poplar

pink

oak

tulip

lime

pine

rose

fir

aster

poppy

maple

acacia

violet

chestnut

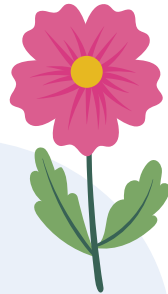
TREES



acacia,

... ,
... ,
... ,
... ,

FLOWERS



rose,

... ,
... ,
... ,
... ,

Вправа «Who lives there?» («Хто тут живе?»)

Вправа виконується в групах або парах. Кожна група одержує аркуш із завданням. Перемагає група, яка написала більше слів за певний проміжок часу.

**WHO LIVES
IN THE FOREST?**

In the forest



**WHO LIVES
IN THE WATER?**

In the water



**WHO LIVES
ON THE FARM?**

On the farm



**WHO LIVES
IN THE HOUSE?**

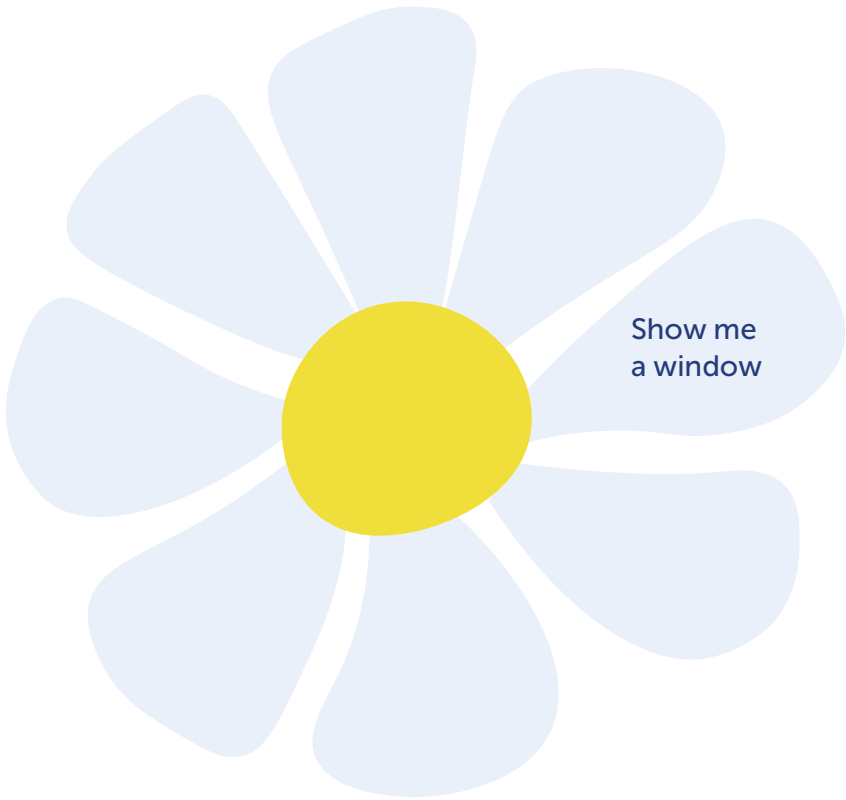
In the house



Гра «A samomile» («Ромашка»)

Із паперу робиться ромашка - пелюсток стільки, скільки буде дітей. На зворотному боці кожного пелюстка написані завдання. Діти підходять до ромашки, беруть один пелюсток, читають завдання і виконують його.

(Show me a window. Take a pen. Hop on one leg. Give me a pencil, please. Put the book on the shelf.)



ВІРШИКИ ДЛЯ ВВЕДЕННЯ У МОВНЕ СЕРЕДОВИЩЕ

бонус

Animals Friends

У мавпочки - a monkey
була сестричка - a fox - лисичка,
була подружка - a frog - жабенятко,
і були ще друзі: a rabbit - кролятко,
(і goat - козенятко,
я bear - ведмежатко
and a black cat - чорне кошеня.

Жили вони в лісі - in the wood,
і було їм там добре - very good.

А біля озера - near the lake
жила велика змія - a big snake.

І ось в один день - one day
she decided відвідати друзів.

First of all I shall visit мавпочку - a monkey,
then its сестричку - a fox лисичку.
In the afternoon подружку - a frog жабенятко,
In the evening її друзів:
a rabbit - кролятко, a goat - козенятко,
a bear - ведмежатко and a black cat - чорне
кошеня.

An English Cat

По Лондону йшов cat
Та придбав собі hat
Й повертаючись в house
Приспівував: „Mouse, mouse!”
В Англії навіть кіски
співають по-англійські.
Кіт cat, капелюх hat,
будинок house, мишка mouse.
Cat зустрів doll
З нею погрався в ball.
За це знайомий cook,
йому подарував book.
Кіт cat, капелюх hat,
будинок house, миша mouse,
лялька doll, м'яч ball,
повар cook, книга book.
Cat повернувся в house
Зіграв у футбол з mouse
Та почитав для мишки
Вірші з англійської книжки.
Кіт cat, капелюх hat,
будинок house, миша mouse,
лялька doll, м'яч ball,
повар cook, книга book.

Solomon Grundy

Solomon Grundy,
Born on Monday,
Christened on Tuesday,
Married on Wednesday,
Look ill on Thursday,
Worse on Friday,
Died on Saturday,
Buried on Sunday,
This is the end Of Solomon Grundy.

Vegetable and Fruit

Vegetable and fruit
For children are very good.
Eat vegetable and fruit
And they'll do you very good.
Those who eat much fruit
Are in a very good mood.
They are in a very good mood.
Those who eat much fruit.

Three Little Cats

Three little cats went out one day
Not for a walk and not to play.
They went to find some milk to drink
They found some where do you think?
By every door where they found
They drank the milk without a sound.

Calendar

Thirty days has September
April, June and November
All the rest have thirty-one
Excepting February alone
And that has twenty-eight days, dear,
And twenty-nine each leap- year.

At the Zoo

Yesterday I saw a lion at the Zoo.
Yesterday I saw a baby tiger too.
I saw, I saw, I saw a grey big kangaroo
I saw, I saw, I saw, I saw them at the Zoo.
And then, I walked through the Zoo,

Pussy Cat

Pussy Cat, Pussy Cat,
Where have you been?
I've been up to London
To look at the Queen.
Pussy Cat, Pussy Cat,
What did you there?
I frightened a little mouse
Under her chair.
Pussy Cat, Pussy Cat,
Can you catch a big fat rat?
If you catch a big fat rat,
You will have some milk for that.

The Monkeys & the Crocodile

Five little monkeys
Sitting in a tree;
Teasing Uncle Crocodile,
Merry as can be.
Dear Uncle Crocodile,
Come and take a bite!"
Five little monkeys
Jumping in the air;
Heads up, tails up,
Little do they care.
Jumping up, jumping down,
Jumping far and near:
"Poor Uncle Crocodile,
Aren't you hungry, dear?"



Список використаної літератури

1. Близнюк О. І. Ігри у навчанні іноземних мов. Посібник для вчителів / О. І. Близнюк, Л. С. Панова. – К.: Освіта, 1997. – 64 с.
2. Гис В. Й. Методика проведення гри як засобу активної пізнавальної діяльності / В. Й. Гис // Англійська мова та література. – №6. – 2010. – С. 7 – 9.
3. Голуб Л. І. Використання рольових ігор на уроках англійської мови / Л. І. Голуб // Педагогічний досвід у професійно-технічній освіті. – №2. – 2009. – С. 19 – 24.
4. Железняк Л. О. Ігрова діяльність як поліфункціональний прийом в методиці викладання іноземної мови [Електронний ресурс] / Л. О. Железняк. – Україна, Коледж Сумського національного аграрного університету: <http://www.pdaa.com.ua/np/pdf/67.pdf>.
5. Клікман В. П. Навчальні ігри на уроках англійської / В. П. Клікман // Англійська мова та література. – №27. – 2004. – С. 2 – 7.
6. Кочергіна Л. Місце і роль гри у системі навчання іноземної мови / Л. Кочергіна // Рідна школа. – №3. – 2005. – С. 48 – 50.
7. Несвіт А. М. Англійська мова: Підручник для 5 класу загальноосвітніх навчальних закладів / А. М. Несвіт. – К.: Генеза. – 2009. – 240 с.
8. Немов Р. С. Психологія / Р. С. Немов. – М.: Высшее образование, 2007. – 345 с.
9. Німчук Г. Б. Розважально-пізнавальні ігри на уроках англійської мови / Г. Б. Німчук // Англійська мова та література. – №28. – 2003. – С. 12 – 15.
10. Освітній портал «Класна оцінка». – [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://klasnaocinka.com.ua>

11. Освітній портал «Спільнота активних освітян». – [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://vseosvita.ua>
12. Освітній портал «Englishwithpleasure». – [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://teach-engl.blogspot.com>
13. Павлюк А.В. 200 ігор на уроці англійської мови. Тернопіль «Мандрівець», 2003.
14. Стом О.Ю., Рудь С.В. Навчальні ігри в початковій і середній школі. Харків Видавнича група «Основа», 2010.
15. Стом О. Ю. Навчальні ігри в початковій і середній школі / О. Ю. Стом, С. В. Рудь. – Харків: Основа, 2010. – 127 с.
16. Флод Л. С. Рольова гра у навчанні англійської мови / Л. С. Флод // Англійська мова та література. – №4. – 2010. – С. 2 – 4.