

Хочу предложить несколько игр, направленных на отработку у детей правильного произношения звуков, слов, предложений. (Однако в процессе игры параллельно решаются и другие учебные задачи.)

1. "English Friends". С помощью этой игры отрабатывается произношение звуков: [h]; [p]; [t]; [k]. Готовится заранее набор цветных рисунков (вырезанных из бумаги или картона), на которых изображены, например, снежинка, лошадь, заяц, курица и т. п. (С обратной стороны рисунка приклеена петля из тесьмы или нитки.) В начале урока говорим детям:

"

Today
we
have
a
guest
from
England

". Потом показываем снежинку и объясняем, что снежинка не знает русского языка и говорит только по-английски. Рисунок с изображением снежинки нужно повесить на выступающую планку доски или на указку. Губы говорящего находятся на уровне сне

жинки. Нужно обратиться к снежинке со словами: «Здравствуй», «Добро пожаловать» и т. п. Рисунок висит неподвижно или чуть-чуть колыхается. Но когда приветствие произносится по-английски ("Hel
-
lo
!"), снежинка двигается назад и вперед под воздействием струи воздуха, которая формируется при правильном произнесении
з
вука.

Дети могут разговаривать со шляпой (hat), с лошадью (horse), с курицей (hen) и т. д. При этом они сначала пытаются поговорить с ней по-русски, например: «Лошадь, лошадь», а потом по-английски: "
Hor
-
se
,
horse
" и т. п. При этом нужно на
помнить: "
It
cannot
understand
Russian
.
It
understand
only
English
".

Особенно интересно ребятам разговари-вать с животными и зверюшками, чье обо-значе
ние по-английски начинается на букву

P

.
Струя воздуха заставляет их двигаться прыжками. Для общения были выбраны Пятачок (

Piglet

) и зайчик по прозвищу

Peter

.

Если ребенок правильно произносит английский звук [p], то Пятачок просто прыгает от радости, если же звук произнесен неправильно, Пятачок неподвижен.

В заключение можно предложить школьникам игру "Making Friends". После того как ученик произнес один из звуков ([

h

], [

p

], [

t

], [

k

]) в словах

horse

,

hat

,

pet

,

piglet

,

Peter

и т. д. и рисунок пра-

вильно «отреагировал», ребенок снимает

его. Набрав нужное количество рисунков, он получает оценку «12».

2. Игра "How do Animals Talk?" помогает выработке у детей правильной артикуляции при произнесении отдельных английских звуков. Предварительно нужно научить ребят имитировать звуки, издаваемые домашней птицей, различными животными. Нужно объяснить детям, что эти звуки по-разному передаются в английском и рус-

ском языках. Англичане передают их так:

"

Croak

" (лягушка), "

Bow

-

wow

" (собака), "

Cluck

-

cluck

" (курица),"

Quack

-

quack

" (ут-

ка), "

Cock

-

a

-

doodle

-

doo

" (петух) и т. д.

Кто-либо из ребят встает у доски спиной к товарищам, один из сидящих за партами учеников имитирует звуки, издаваемые птицей, животным, например: "

Cock

-

a

-

doodle

-

doo

". После этого школьник, стоящий у доски, повернувшись лицом к классу, старается угадать, кто это произнес. Он обращается к ребятам с вопросом: "

Are

you

a

cock

?" Услышав в ответ "

Yes

,

I

am

", во-

дящий садится на свое место, а к доске выходит тот ученик, который имитировал крик петуха. В процессе игры нужно следить за тем, чтобы дети правильно произносили звуки.

3. Как известно, изучение знаков транскрипции — важный момент в процессе обучения: от этого зависит, насколько успешно сможет учащийся заниматься языком самостоятельно. При этом используются хорошая и индивидуальная формы работы. Можно провести небольшие соревнования, в каждом из которых участвуют по два ученика. **Учитель** показывает знак транскрипции, учащиеся одновременно произносят этот звук. Работа ведется в быстром темпе.

Выигрывает тот, кто первым и правильно произнес большее количество (из числа предложенных) звуков. Игра не занимает много времени и может быть использована для закрепления изученного материала.

4. При изучении алфавита и его повторении полезной может стать игра "Butterfly". Нужно заранее приготовить вырезанные из бумаги или картона бабочки (желательно 24 рисунка) и буквы алфавита (разложенные на большом листе бумаги). Со словами

"

Fly

,

butterfly

,

fly

!" кто-либо из детей подбрасывает бабочку вверх, над листом бумаги. Вызванный ученик называет ту букву алфавита, на которую «села» бабочка.

5. При чтении текстов можно предлагает детям игру "Hedgehogs". Суть игры состоит в следующем: учитель произносит предложение на русском языке, учащиеся ищут в тексте эквивалентное предложение на английском языке. Тот ученик, который первым нашел нужное предложение, прочитывает его. Если при чтении он допустил ошибку, право прочитать предложение передается другому учащемуся, поднявшему руку вторым. Если же ученик справился с заданием, ему дают в награду вырезанного из бумаги (или картона) ежика. Набрав определенное количество ежиков, школьник получает оценку «12» и становится ведущим в игре.

6. При работе над темой "Seasons" можно использовать игры: "Butterflies", "Leaves", "Snowflakes" и "Showdrops".

□ **"Butterflies"**. По классной комнате развешиваются вырезанные из бумаги (картона) бабочки. Для получения хорошей отметки ученику предлагается «поймать» нужное количество бабочек. За правильно выполненное задание (произнести одно предложение на тему о лете) ребенок получает одну бабочку. Таким образом он составляет небольшое сообщение на данную тему. Если школьник допустил ошибки в предложении, бабочка улетает. Играя в другие аналогичные игры, названные выше, дети собирают снежинки зимой, подснежники весной, листья — осенью.

7.□□ Когда я планирую инсценировать с ребятами сказку «Turnip», то с помощью игры мы отрабатываем фонетически все реплики. Нужны две репки (игрушечные или нарисованные и вырезанные из бумаги) и небольшие призы. Репки лежат на задних партах, призы — на столе учителя (или на первых партах). Ученики образуют две (можно больше) команды. Цель команды — переместить репку с задней парты на парту, где находятся призы. Количество участников команды должно равняться количеству парт, которые отделяют репку от призов. Один из членов первой команды подходит к репке и говорит: "

What

a

big

turnip

!". Тя-

нет ее: "

One

,

two

,

three

", зовет товарища

по команде: "Vova

,

come

here

.

Help

me

,

please

". Если фразы произнесены правильно, он слышит в ответ: "

All

right

.

I

,

m

com

-

ing

". Ребята вместе тянут репку: "

One

,

two

,

three

". После этих слов (при усло-

вии, если они произнесены правильно) дети

имеют право перенести репку на следующую

парту. Игра продолжается. Приз получает

команда, в которой ни один участник не

выбыл из игры. Если же в обеих командах участники игры допускали ошибки, выигрывает команда, которая продвинулась ближе к призам.