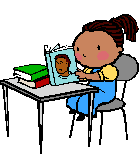
## Дидактические игры

### "Eat - Don't eat"

"Съедобное – несъедобное". Водящий бросает мяч одному из игроков, и если водящий называет съедобное – мячик надо поймать, если несъедобное – нет.

### "Snowball"

Игра проводится с карточками. Р1 называет первую карточку, Р2 - первую и вторую, Р3 - первую, вторую и третью.  
***Например:*** P1: Rabbit; P2: rabbit-rose; P3: rabbit-rose-road.

### "What is missing"

На ковре раскладываются карточки со словами, дети их называют. Учитель даёт команду: **"Close your eyes!"** и убирает 1-2 карточки. Затем даёт команду: **"Open your eyes!"** и задаёт вопрос: **"What is missing?"** Дети вспоминают пропавшие слова.

### "Pass the card"

Дети рассаживаются полукругом и передают друг другу карточку, называя её. Предварительно слово называет учитель. Для усложнения задания дети могут произносить : “I have a…”/ “I have a… and a…”.

### "What words do you know?"

Учитель называет звук/ букву и показывает детям сколько слов они должны вспомнить. Затем учитель задаёт вопрос: **"What words for this sound/ letter do you know?"**, а дети вспоминают и называют слова на заданный звук/ букву.   
(Игру можно проводить по командам).

### "Blocks"

Игра проводится с кубиками. На каждой стороне кубика слово на определённый звук. Дети, кидая кубик, называют выпадающие слова.   
(Можно играть по командам, используя два/три кубика.)

### "Words road"

На ковре раскладываются карточки друг за другом, с небольшими промежутками. Ребёнок идёт по "дорожке", называя все слова.

### "Story"

Используются все слова на определённый звук. Из них составляется рассказ. Когда в истории встречается слово на звук – его показывают детям на карточке, и они называют его хором.   
***Например:*** Жил-был **(Rabbit)**. И была у него чудесная **(rope)**. Наш **(Rabbit)** просто обожал скакать через свою **(rope)** по длинной **(road)**. А вдоль **(road)** росли необыкновенно красивые **(roses)**. Каждое утро, если не было **(rain)**, наш **(Rabbit)** собирал прекрасные **(roses)** и относил своим друзьям! Etc.

### \* \* \*

Дети усаживаются в круг и перед каждым из них кладётся карточка со словом (одежда/ еда). Один из детей становится водящим и под счёт "one, two,three" идёт по кругу. На последний счёт водящий останавливается и задаёт вопрос игроку, который находится ближе всего к нему: **"What are you wearing?"/ "What do you like?"** Играющий называет свою карточку: **"I am wearing my …."/"I like…."** И сам становится водящим.

### "Let’s change!"

Дети усаживаются в круг и перед каждым из них кладётся карточка со словом (одежда/ еда). Учитель предлагает детям назвать свои карточки: **"What are you wearing?"** и дети по кругу – по очереди отвечают на вопрос. Затем учитель называет игроков по парам и предлагает им поменяться местами: **"Lena and Dima, change your places! Sergey and Sveta, change your places!"** После этого учитель снова предлагает детям назвать свои карточки.

### "Find the house"

На ковре раскладываются карточки (5-6) со словами на 2-3 звука, а на доске размещают карточки с соответствующими звуками (домики). Дети, поднимая карточку со словом, называют его и кладут в соответствующий "домик", т.е. под карточку со звуком, на который это слово начинается.

### \* \* \*

На ковре раскладывают карточки обратной стороной вверх. Дети поднимают карточку и называют слово.

### "Colour letters"

На простыне рисуют звуки/ буквы разными цветами. Учитель даёт команду: "Find yellow", ребёнок встаёт на букву указанного цвета и называет её.  
(Для усложнения, кроме буквы ребёнок может называть слова, которые с неё начинаются).

### "Opposites"

Учитель называет слово, а дети отвечают противоположным по значению.  
(Можно играть по командам: одна команда называет слово, а другая подбирает противоположное по значению).  
***Например:***

|  |  |
| --- | --- |
| Big –small | Thick/ fat – thin |
| Brave – cowardly | Clean – dirty |
| Strong – weak | Wet – dry |
| Fast – slow | Hard – soft |
| Beautiful - ugly | High – low |
| Long – short | Low – loud |
| Young – old | Furry – bald |
| New – old | Happy – sad |
| Smooth – rough | Hungry – full |
| Good – bad |  |

### \* \* \*

Водящий называет букву и кидает мяч играющему. Тот должен назвать любое слово на эту букву.  
Возможен вариант, когда мяч передаётся по кругу из рук в руки и водящим становится каждый играющий.

### \* \* \*

Учитель произносит звук, а затем называет слова. Если в слове присутствует заданный звук – дети хлопают в ладоши, если они его не слышат – нет.   
Для усложнения задания называются слова на заданный звук, в которых звук находится либо в начале, либо в середине, либо в конце слова.  
***Например:*** "**T**"  
"**T**iger" – дети хлопают в ладоши.  
"An**t**elope" – дети топают ногами.  
"Ca**t**" – дети щёлкают язычком.

### "Is it true or not?"

Игру можно проводить с мячом. Водящий кидает мяч любому из игроков и называет словосочетание, задавая вопрос: **"Is it true or not?"** Игрок ловит мяч и отвечает: **"Yes, it’s true"**, либо **"No, it’s not true"**. Затем он становится водящим и кидает мяч следующему игроку.  
***Например:***

|  |  |
| --- | --- |
| Yellow lemon | Pink pig |
| Orange bear | Brown monkey |
| White snow | Red crocodile |
| Purple mouse | Green grapes |
| Gray elephant | Purple cucumber |
| Blue apple | Black sun |

### "What doesn't belong?"

Игра проводится с карточками. Учитель помещает на доску/ на пол группами карточки (по 3-4) со словами. Дети по очереди называют карточку, которая не подходит в ту или иную группу, а учитель её убирает. Затем каждая из групп называется одним обобщающим словом.   
(Для усложнения задания игру можно проводить без карточек – устно.)  
***Например:***  
Cow – horse – window – pig  
What doesn’t belong?  
The window is doesn’t belong!  
Cow – horse – pig are domestic animals.

### "It will be a …"

Игру можно проводить как с карточками, так и без них. В первом случае учитель помещает на доску карточку, а дети подбирают соответствующую пару.  
***Например:***

|  |  |
| --- | --- |
| Egg – chicken | Break – house |
| Boy – man | Fabric – dress |
| Girl – woman | Night – day |
| Seed – flower | Inchworm – butterfly |
| Flour - bread | Puppy – dog |
| Snow – snowman | Kitten – cat |
| Paper – book | Berries – jam |

### "Do you see?"

Игра проводится на доске либо на полу. Водящий (либо учитель) помещает на доску изображение предмета (например, по теме "мебель" - стол) и задаёт вопрос: **"Do you see a table?"** Остальные дети отвечают, глядя на доску: **"Yes, I do. (I see a table)"**. Водящий задаёт следующий вопрос, не помещая изображение предмета на доску:  
**"Do you see a chair?"** Дети опять отвечают хором: **"No, I don’t.(I don’t see a chair)"**. Водящий рядом с имеющимся изображением стола помещает изображение стула и задаёт вопросы:   
**"Do you see a table?"** Дети отвечают: **"Yes, I do.(I see a table)".**   
**"Do you see a chair?"** Дети отвечают: **"Yes, I do.(I see a chair)".** Далее водящий опять, не помещая изображение предмета на доску, задаёт вопрос: **"Do you see a sofa?"** Дети отвечают глядя на доску: **"No, I don’t. (I don’t see a sofa)"**.   
По этой схеме игра продолжается до тех пор, пока на доске не появятся изображения 5-6 предметов. Затем её можно начать заново, выбрав нового водящего. Игра может проводиться по любой лексической теме.

### "It smells like..." "

Игра проводится по командам. Необходимо заполнить пластмассовые коробочки из-под фотоплёнки следующими запахами (в коробочку можно вложить ватный тампон, пропитанный запахом):

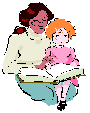
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Лук - onion | Кофе - coffee grounds | Мята - peppermint extract |
| Ваниль - vanilla extract | Духи - perfume | Ластик/ резинка - rubber |
| Уксус - vinegar | Банан - banana chunk | Перец - pepper |
| Корица - cinnamon | Лимон - lemon oil | Чеснок – garlic |

Участники команд по одному пытаются угадать запах. Выигрывает команда, назвавшая большее количество запахов.

### "Board race"

На доску прикрепить карточки в ряд. Детей разделить на две команды. Водящий называет одну из карточек, прикреплённых на доске. Первые два ребёнка из каждой команды подбегают к доске и дотрагиваются до карточки. Если карточка показана верно – команда получает очко. Etc.

### "What can you see?”"

Подготовить карточку с небольшим отверстием в середине. Накрыть этой карточкой картинку с словом и, водя отверстием по картинке, предоставить детям возможность ответить на вопрос: “What is it?”  


### "Chinese whispers"

Расположить на доске карточки. Детей поделить на две команды. Первые участники команд подходят к водящему, и тот шепотом произносит инструкцию: "Give me the doll, please/ Put the car on the table/ Etc." дети возвращаются к своим командам и шепотом передают инструкцию следующему в цепочке игроку. Когда инструкция доходит до последнего игрока команды, он должен как можно быстрее её выполнить. Если всё выполнено верно – команда получает очко.

### "Mine it"

Выбрать одного из детей водящим. Водящему показывается одна из карточек, которую он должен запомнить. Карточки поместить на доску. Остальные дети задают водящему вопрос: "Is it a…?" На что водящий отвечает: "No, it’s not a…" - если карточка не угадана и "Yes, it’s a…" – если карточка угадана верно!

### "Crouching game"

Поставить детей в две-три линии (в зависимости от количества детей, линий может быть и четыре-пять). Каждой команде даётся определённая карточка/ слово. Учитель произносит в хаотичном порядке слова, и если это слово одной из команд – эта команда должна присесть. Когда же слова не принадлежит ни одной из команд – они остаются стоять.

### "Repeat if true"

На доске расположить 5-6 карточек. Указывая на одну из карточек, учитель называет её и описывает 2-3 предложениями. Если учитель произносит всё правильно – дети повторяют, если нет - молчат (правильно – поднимают руки вверх/ хлопают в ладоши/ говорят: "Yes" Etc.).