Изучение английского языка начинается во 2 классе, учащиеся данного возраста характеризуются большой восприимчивостью к обучению, что позволяет им овладевать основами общения на новом для них языке с меньшими затратами времени и усилий. Как правило, изучения языка начинается с алфавита.

 Во время разучивания алфавита можно играть в разнообразные орфографические игры на знание алфавита, например:

*Найди пару ABC.*

Учитель должен иметь два набора карточек с буквами алфавита: заглавные и строчные. В начале учитель рассказывает о том, что карточки лежали на столе, вдруг подул сильный ветер и все буквы потерялись и просит помочь собрать. Каждый учащийся получает карточки с буквами (в зависимости от количества изученных букв). По команде учителя каждый должен найти себе пару. Для сильных учеников можно предложить задание в конце выстроится в алфавитном порядке.

*Морской бой*.

Учим цифры и буквы быстро и весело.

Рисуем таблицу 10х10. Сверху пишем буквы (A-J), слева, сверху вниз цифры (1-10). Даем ученикам таблицу. Объясняем им, что мы будем называть букву и цифру, а они должны найти букву сверху и цифру слева и заштриховать клеточку, которая будет на пересечении двух линий. Например, A7, B7, B8 и т.д. После выполнения нужно сравнить, что у кого получилось и назвать предмет, который они нарисовали. Можно давать диктовать ученикам. Удовольствия море, так и пытаются угадать, что же у них получится.

Для того, чтобы попрактиковать другие цифры и буквы, пишем цифры от 12 до 20 и буквы K-T.

*The comb .*

На доске для каждой команды пишется длинное слово. Представители команд по очереди подбегают к доске и пишут слова, начинающиеся с букв, составляющих первоначальное слово, по вертикали. Слова одной команды не должны повторяться. Выигрывает та команда, которая первой и правильно написала слова. Слова могут быть разных частей речи, главное, чтобы они были длиннее, чем слова соперников.

Использование орфографических игр дает очень хорошие результаты, позволяет освоить алфавит, знание которого необходимо для дальнейшего обучения чтению. Большинство игр можно использовать при проверке домашнего задания.

Так как фонетике отводится очень мало времени на уроках, техника чтения учащихся, как правило, отстает от нормы. Фонетические навыки нельзя недооценивать на уроках английского языка, так как неправильное произношение хотя бы одного звука в слове может потерять его смысл. Фонетические навыки можно отнести к числу наиболее «хрупких»; они больше других подвержены деавтоматизации.

*Вспомним звуки английского языка*. Поможет в этом нам обезьянка, наша Monkey, которая гримасничает и просит детей повторять за ней, что они охотно делают.

Фонетические игры целесообразно проводить в начале урока, их цель – постановка правильной артикуляции органов речи учащихся при произнесении отдельных английских звуков.

Детям сложно во время занятий сидеть на одном месте. Не отрываясь от процесса изучения английского языка, можно проводить физкультминутки или подвижные игры.

Суть игры: сначала учитель называет глагол движения и просит выполнить движения: «Каждое утро артисты делают зарядку под руководством Трикки. Мы с вами тоже к ним присоединимся». Позже ведущим становится один из учеников, который только показывает действия, учащиеся же должны его повторить и назвать самостоятельно. Таким образом, в ходе игры происходит актуализация или закрепление лексики и проводится физкультминутка.

На начальном этапе обучения, среди фонетических игр, также можно выделить игры-загадки, игры-имитации, игры-соревнования, игры-лото со звуками, игры с предметами, игры на внимательность.

В процессе фонетической отработки новых слов и модельных фраз используются разные игровые фонетические упражнения:

*Какой звук я задумала? (игра-загадка).* Учитель называет цепочку слов, в которых встречается один и тот же звук. Отгадавший первым получает право загадать свою загадку.

 *Назови слово (игра с предметом).* Учитель бросает мяч участникам игры по очереди, называя звук, ученики возвращают мяч, называя слово, в котором этот звук слышится. Например, fat, man, cat, hat, dad.

*Скороговорка (игра-имитация).* Учащиеся должны произнести за учителем скороговорку, фразу, стихотворение на определённый звук. Дети разбиваются на группы по несколько человек и отрабатывают чтение одной скороговорки хором или по ролям.

Например: Fred fed Ted bread, and Ted fed Fred bread. Фред кормил Теда хлебом, и Тед кормил Фреда хлебом.

Лексические игры. В лексических играх мы формируем речь учащихся. Слова хранятся в памяти тематическими группами, поэтому, когда мы формируем базовый словарь нам необходимо вводить новые лексические единицы. Можно выделить лексические темы: семья, внешность, домашние животные, еда, одежда, дом, школа, звери, цвет и другие. Чтобы слова и выражения запоминались прочно, их надо много раз повторять. При обучении лексике целесообразно использовать игры на карточках, картинках или кубиках.

 *Снежный ком или snowballs.* Правила игры просты: Учащимся предлагается определенная тематика, например «Одежда» первый игрок называет слово Dress следующий – называет слово первого, а затем свое: dress, T-shirt и т.д

Отработка лексических навыков происходит через загадки. Ученикам дается домашнее задание описать животное, дом, сказочного героя, не называя его. Проверка домашнего задания проходит в форме «конкурса загадок». Такие приемы позволяют не только закрепить изученную лексику по той или иной теме, но и отработать грамматические структуры утвердительного предложения, общего вопроса, краткого и полного ответа на него.

*Mystery box.*

Для этой игры понадобится одна небольшая коробочка. Кладем внутрь предметы (можно и маленькие карточки, но игрушки или предметы куда интереснее изучать на ощупь) и даем детям, по очереди вытягивать и называть, что им досталось. Можно класть по одному предмету, а можно и все сразу. Можно положить в коробку только предметы на ту тему, которую вы изучаете (например, фрукты), а можно и вперемешку на все пройденные темы (допустим, яблоко, носок, собачку, мяч, машинку, пластиковый цветочек, рыбку и карандаш) - так будет интереснее, потому что детям заранее будет сложнее догадаться, что внутри. Перед тем, как дать ребенку, коробку можно эффектно встряхивать, чтобы создать еще больше интриги.

Например:

Whose turn is it?

It's my turn!

Mystery box, mystery box, what's inside the mystery box?

It's a/an...

*Части тела*. Учитель называет части тела, а дети показывают их на себе или друг на друге.

*Ромашка*. Для этой игры мы делаем ромашку. На её лепестках, изображены предметы по лексическим темам, наиболее употребительные лексические единицы. Так же есть дополнительный набор карточек-лепестков, дублирующих изображения предметов основной «ромашки». Эти карточки раздаются учащимся. Например, по теме «Семья» - «The family» ученики получают карточки с изображением семьи: бабушка, дедушка, мама, папа и т.д. Разложив все карточки - лепестки на основной «ромашке», ученик называет каждый предмет по-английски.

 *Книжки*. «Книжки» по темам «Домашние животные», «Овощи», «Фрукты», «Цвета», «Квартира» и другие. Имеется дополнительный материал разрезных сюжетных карточек, дублирующих основные изображения каталога. Прикрепляя их с помощью магнитов, ученик называет английское слово.

 Грамматические игры. Использование таких игр на уроках - это надёжное средство формирования грамматических навыков.

В начальной школе очень сложно объяснить грамматику, так как дети порой не знают названия частей речи и членов предложения на русском, поэтому обучение грамматике английского языка также целесообразно проводить через игру.

*Сказка про короля и его сыновей*. Для объяснения спряжения глагола to be предлагается рассказывать учащимся сказку: “ У короля глагола TO BE было три сына, и звали их AM, ARE, IS. Король разрешал им помогать ему в управлении королевством.

Королевич AM был хвастуном и любил себя больше всех. Он дружил только с местоимением I – Я. Он очень любил рассказывать о себе всем жителям королевства .

I am nice.

I am strong.

I am a friend.

Второй королевич ARE был очень общительным, к нему в гости часто заходили друзья местоимения WE,YOU,THEY. Очень много времени он проводил со своими друзьями в играх, на охоте, и когда рассказывал своему отцу королю глаголу TO BE о своих друзьях, он всегда говорил:

We are friends.

They are beautiful.

Королевич очень гордился своими друзьями и дорожил дружбой с ними.

Третий королевич IS был неуверенным и капризным мальчиком. Он был самым молодым из королевичей. Он не любил рассказывать о себе, но любил рассказывать о своих друзьях – местоимениях НE, SHE, IT.

He is clever.

She is a pupil.

It is a dog.

Король TO BE очень любил и гордился своими детьми.

Такие же сказки используются для объяснения и других тем по грамматике: артикли, окончание –s у глаголов в 3 лице ед.ч. и т.п.

*Прятки “Hide-and-Seek”.* На листке бумаги дети рисуют одинаковые квадраты, которые являются их комнатами. Учитель может нарисовать на доске (для примера). Располагают в комнате предметы мебели. Обводят кружочком то место, где они спрятались. Повернувшись друг к другу, стараются выяснить, где спрятался одноклассник. С помощью вопроса: Are you under the table? Are you behind the bed? … игра продолжается до тех пор, пока не угадают. На следующем уроке можно закрепить полученные знания с помощью той же игры, но немного изменив условие игры. Выбирается водящий (It), которого просят выйти из класса. Учитель прячет какой-нибудь предмет. Возвращается водящий.

Teacher: Where is the pen?

It: The pen is under the bag.

P1: No, it is nоt.

It: The pen is in the table.

P2: No, it is not.

It: The pen is in your desk, Masha.

L: Yes, it is.

Ученики получают огромное удовольствие от игры. Усваивается с легкостью языковой материал. Игровые технологии часто очень просты по своей организации и не требуют специального оборудования.

*Игра-зарядка "Скажи партнеру что-нибудь хорошее".* Учащиеся двигаются по классу под музыку. Так только музыка прекращается, каждый должен сказать что-то приятное тому, к кому он сейчас стоит лицом.

*Составь предложения!* Учитель раздает всем обучающимся карточки с напечатанными глаголами. К доске выходит ученик с местоимением «he». Это местоимение будет подлежащим к составленным учащимися предложениям. В итоге ученик составляет предложения (утвердительное, отрицательное, общий вопрос, специальный вопрос), вызывая учеников с нужными карточками. Например: (+) He drinks. (–) He doesn't drink. (?) Does he drink? (Wh-q) What does he drink?

Игровые упражнения для обучения чтению – это упражнения, которые направлены на закрепление буквенно-звуковых связей, творческие задания на установление соответствия предлагаемых рисунков - содержанию текста. Взаимосвязь чтения с другими коммуникативными навыками и умениями может осуществляться посредством изобразительной деятельности.

*Дни недели.* Ученикам раздаются карточки с названиями дней недели. По сигналу учителя дети выстраиваются в определённом порядке (1. Monday 2. Tuesday 3. Wednesday и т. д.) и читают слово на своей карточке.

*Серия игр «Восстанови слово».* Группа делится на две команды. Одной из них даются карточки с первой половиной слова, другой – со второй. По сигналу учителя дети начинают искать свою пару. Сложив обе половинки, учащиеся зачитывают слово. win + ter ═ winter

 *Игра – введение новых слов*. Учитель раздает карточки со словами, которые он собирается ввести. Затем он читает текст, содержащий эти слова, и те, у кого они есть, должны вставать, когда их слышат.

Игры для обучения говорению. Человеческая речь – это деятельность, которая зависит от других её видов, которые стимулируют говорение. Обучая детей иноязычной речи, обязательно надо связать это с другими видами деятельности, например, с игрой. Игра помогает создавать реальные ситуации, которые необходимы для порождения речи. Игры для обучения говорению очень разнообразны. В основе их - пересказ, описание иллюстрации, составление и воспроизведение текста как по плану, так на основе ключевых слов, таблиц, чертежей, рисунков, схем и т. д.

 *Игра по теме «Внешность».* С помощью подстановочных таблиц постепенно появляются глаза, нос, рот, щёки, волосы, уши и т.д. В результате поэтапно собирается весь портрет.

*Игра - числа в моей жизни.* Учитель пишет на доске несколько чисел, а учащиеся должны догадаться, что они обозначают. Затем можно предложить сделать то же ученикам (дата рождения, номер телефона, номер дома, номер машины и т.д.).

*Игра – анкета*. Ученик пишет ряд предложений, содержащих информацию личного характера, а затем задает вопросы об этом же своему партнеру и записывает его данные, или просто составляет вопросы и задает их своему партнеру. Игра включает письменный компонент. Примерные вопросы и предложения: What is your name? How old are you? Where are you from ? Вопросы и предложения могут быть разнообразными. Итогом работы должен быть рассказ одного ученика о другом.

Игры для обучения аудированию.

Цели данных игр научить учащихся понимать смысл однократного высказывания, выделять главное в потоке информации; развивать слуховую память учащихся.

Самыми интересными являются следующие игры.

*Творческий диктант*. Учитель диктует отдельные предложения (слова, фразы, рассказ). А ученики рисуют то, что слышали. Затем делают подписи под рисунками слова, фразы, рассказ).

*Наблюдательный ли вы?* На демонстративной доске установлены картинки, одинаковые по содержанию, но отличающиеся лишь несколькими деталями. Но только одна из них точно иллюстрирует рассказ, который участники игры прослушивает в записи.

Так шаг за шагом, преодолевая страх перед новым и неизвестным, ученики продвигаются вперёд. А игра, которая нравится ученикам, и правила которой они хорошо знают, может использоваться вновь и вновь. Самое главное, чтобы она была естественным продолжением ситуации на занятии. Необходимо помнить, что цель игры – обучение иностранному языку.