

Методическое пособие с играми на ковре  
для проведения занятий по английскому языку  
с детьми от 2-ух до 12 лет



Москва

2019г.

## 1. Fruit Salad.

**Оборудование и материалы:** любой обучающий ковер.

**Учебная цель:** физическая активность, совместная работа, следование инструкциям, развитие внимательности, отработка лексики по темам «Еда» или любой другой лексики, которую изучают в данный момент или хотят повторить.

**Цель игры:** Игрокам нужно успеть занять новое место после того, как ведущий назвал «фрукты», к которым относятся два игрока, что означает команду «обменяться местами». Задача ведущего в этот момент – занять место одного из этих игроков. Оставшийся без места игрок становится ведущим.

**Ход игры:** Для начала нужно выбрать одного ведущего из числа участников, а все остальные вытягивают по очереди карточку с изображением какого-либо фрукта. Все ребята встают в круг, так чтобы карточки с изображением лексики лежали на ковре перед ними. Ведущий встает в центр круга и начинает игру: он называет какие-то 2 фрукта, например, «a banana and an apple», а те игроки, у кого есть эти карточки, должны поменяться своими местами. Ведущий в этот момент тоже старается занять освободившееся место одного из игроков. Если успел, ведущим становится игрок, оставшийся без места, если не успел – продолжает быть ведущим. Можно усложнить задачу и называть сразу три фрукта, а если ведущий произносит «fruit salad», то все игроки сразу должны поменяться своими местами. Можно использовать вариант игры, когда у каждого игрока несколько карточек и им нужно быть особенно внимательными.

**Варианты игры:** Для более старших детей ведущий может называть не просто существительные, а целую фразу «I like apples and bananas», «I've got pears and plums», «I'd like grapes and pineapples». Если мы повторяем лексику на тему classroom, можно добавить фразу «There is a desk and a chair», если повторяем карточки с глаголами, можно добавить фразу «I can jump and climb». Если играем с очень большим количеством учеников, детей можно поделить на команды, где один фрукт это 2-3 игрока.

## 2. Sea — Ground

**Оборудование и материалы:** любой обучающий ковер.

**Учебная цель:** совместная работа, следование инструкциям, развитие внимательности, отработка распознавания лексики по темам «флора и фауна, транспорт, еда» и др.

**Цель игры:** Выполнить правильное действие, соответствующее категории названного ведущим предмета.

**Ход игры:** Преподаватель объясняет игрокам, что Море (Sea) — это ковер, а Земля (Ground) — пол вне ковра. По команде «Sea!» игроки запрыгивают в круг (на ковер), «Ground!» — выпрыгивают из него. Кто выпрыгнул из круга последним, тот становится ведущим. Игра отлично подойдет для изучения различных тем, например, съедобного или несъедобного, видов транспорта (воздушный-морской-наземный), флоры и фауны. Если ведущий называет морское животное — игроки запрыгивают в Море, если сухопутное — остаются на Земле (за ковром). Кто ошибся, тот выбывает из игры или становится ведущим.

**Варианты игры:** Для детей помладше можно играть по упрощенным правилам, где отсутствует конкурентный момент, что кто-то ошибся и выбывает из игры. Дети по очереди становятся ведущими, называют по несколько понятий, а другие - выполняют действия.

## 3. Letters | Numbers | Colours Hunt

**Оборудование и материалы:** любой обучающий ковер с алфавитом/цифрами/цветами.

**Учебная цель:** совместная работа, следование инструкциям, развитие внимательности, отработка лексики по темам «алфавит, цифры, цвета».

**Цель игры:** выполнить задание ведущего, найдя нужную букву/цвет/цифру.

**Ход игры:** Преподаватель в случайном порядке называет буквы алфавита (цифры, цвета). Как вариант, можно использовать в качестве указателя случайных букв/цифр /цветов вращающийся указатель со стрелкой, спиннер или бутылочку, и раскручивать их. Для букв игроки должны назвать слова, которые начинаются на искомую букву или найти предметы на эту букву в комнате. Можно ограничивать слова категориями: животные/растения/фрукты. Для повторения названий цветов игроки должны назвать или найти предметы соответствующего цвета, проговаривая их по-английски «a blue box», «a yellow pencil» и т.д. Для цифр игроки должны назвать или найти предметы с необходимым количеством чего-то (4 ножки у стола, 6 лапок у насекомого, 5 лет игроку и т.д.).

**Варианты игры:** Для детей постарше можно просить игроков называть целое предложение, например, «I see a blue box», «There is a white table», «This is a green pen».

## 4. True or false.

**Оборудование и материалы:** любой обучающий ковер, мячик.

**Учебная цель:** совместная работа, следование инструкциям, развитие внимательности, отработка лексики по теме цвета, животные, части тела, глаголы, предметы в доме/классе и грамматических конструкций «I see...», «There is a ...», «This is... / These are...», «I can...», «I've got...»

**Цель игры:** правильно (утвердительно или отрицательно) ответить на вопрос другого игрока.

**Ход игры:** Дети сидят на ковре по кругу. Первый игрок говорит словосочетание, бросает мяч другому игроку и спрашивает: «Is it true or false?». Если это правда, второй игрок ловит мяч и отвечает «Yes, it is true». Если нет – бросает его обратно со словами «No, it's false». Например: «I see a black dog» — true, «Rabbits can jump» - false, «There are white clouds in the sky» — true, «I've got two noses» — false».

**Варианты игры:** Игру можно усложнить для более старших ребят, задавая условия использовать определенные категории (цифры, профессии и пр.). Например, «a nurse works in the restaurant» - false. «There are two whiteboards in the classroom», «I have got 3 mothers» - false.

## 5. Race.

**Оборудование и материалы:** любой обучающий ковер, карточки с лексикой, которую изучаем или хотим повторить.

**Учебная цель:** совместная работа, развитие внимательности, изучение и отработка лексики по различным темам

**Цель игры:** Угадать карточку или предмет по описанию ведущего и набрать как можно больше правильных ответов.

**Ход игры:** На ковре необходимо разложить карточки с изображением различных предметов, соответствующих теме урока картинкой вниз. Игру можно проводить как индивидуально, так и командами. В этом случае по одному игроку от каждой команды по очереди забегают на ковер и берут карточку наугад. В зависимости от уровня владения языком можно называть или описывать предмет на картинке. Выигрывает тот или та команда, которая собрала больше всех правильных ответов.

## 6. What is missing?

**Оборудование и материалы:** любой обучающий ковер и карточки с лексикой, которую изучаем или хотим повторить.

**Учебная цель:** совместная работа, развитие внимательности и памяти, изучение и отработка лексики по различным темам.

**Цель игры:** Угадать (или даже найти), какой из предметов был тайно убран ведущим с ковра.

**Ход игры:** Игроки сидят в кругу по периметру ковра. Преподаватель раскладывает в центре перед игроками карточки с изображениями предметов, предметы, карточки чисел и т.п, что соответствуют теме урока. После этого игроки закрывают ладошками глаза или отворачиваются, а ведущий прячет одну из карточек. По команде дети открывают глаза и стараются первыми отгадать, что пропало на ковре. Свои версии они должны произнести на английском.

**Варианты игры:** Игру можно усложнять за счет увеличения количества карточек/предметов на ковре или просьбы потом ещё и найти спрятанное, ориентируясь на команды преподавателя «Горячо/Hot! – Холодно/Cold!»

## 7. Claps.

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер с цифрами (Hopscotch, Coloured Circles, Shapes и др.)

**Учебная цель:** совместная работа, творчество, следование инструкциям, отработка лексики по темам «счет, числа».

**Цель игры:** Решить задачку ведущего и хлопнуть в ладоши столько раз, сколько нужно в качестве ответа.

**Ход игры:** Преподаватель называет числа, а игроки перемещаются по ковра на поле соответствующей цифры и хлопают в ладоши нужное количество раз.

**Варианты игры:** В зависимости от уровня владения языком, можно не только называть числа в произвольном порядке, но и задавать вопросы или задачки: «How many boys/girls are playing this game?», «How many fingers do you have?», «Three plus one is...?» Кто ошибается, тот выполняет задание – прыжки на одной ноге, отжимание/приседание/танец, или изображает животное: moo like a cow, meow like a cat...

## 8. Colours/Shapes.

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер с цветными секторами или фигурами (Circus, Shapes, Watercolour и др)

**Учебная цель:** совместная работа, творчество, следование инструкциям, отработка лексики по темам «цвета, формы»

**Цель игры:** Найти в классе предмет указанного ведущим цвета и назвать/принести его

**Ход игры:** Все игроки сидят в кругу по периметру ковра. Ведущий говорит: «quickly touch/bring me something...» и указывает на какой-либо цвет на ковре. Игроки должны найти любой предмет названного цвета и прикоснуться к нему (или принести его) и назвать: «a white ceiling, a red shirt, a blue book».

**Варианты игры:** Точно так же отрабатываем названия геометрических фигур, ведущий просит детей «Can you find a circle/square/triangle...», а ребята показывают предмет и называют либо по-английски фигуру или сам предмет: «An oval mirror», «A rectangular picture».

### 9. Dance/Freeze.

**Оборудование и материалы:** любой обучающий ковер.

**Учебная цель:** совместная работа, следование инструкциям, отработка лексики по темам «Sport, Animals, Birds, Professions, Musical instruments и т.д», смена активностей, снятие напряжения после table-time.

**Цель игры:** Ведущему нужно заморозить всех игроков командой «Freeze!», задав им некую категорию (Sport, Animals, Birds, Professions, Musical instruments и т.д). А потом разморозить, отгадав, какую позу принял игрок. А игрокам, услышав команду «Freeze! Animals!», нужно замереть в позе, изображающей кого-то из названной категории (в данном случае в позе животного).

**Ход игры:** В процесс игры можно добавить музыку, если есть возможность её внезапно останавливать. Все игроки по команде и под музыку начинают бегать по периметру ковра. Как только музыка заканчивается, и они слышат команду «Freeze! Sport!», они должны замереть в позе какого-то спортсмена. А ведущий начинает ходить и размораживать игроков, пытаясь отгадать кто он, например: «Are you a swimmer?» Игрок отвечает: «Yes, I am / No, I'm not»

### 10. Edible – Inedible. Countable – uncountable.

**Оборудование и материалы:** любой обучающий ковер, мяч.

**Учебная цель:** совместная работа, внимательность, следование инструкциям, отработка лексики по темам «еда, фрукты, овощи, существительные» и др.

**Цель игры:** Игрокам нужно правильно выполнять задания ведущего или других игроков по выбранной теме (съедобное – несъедобное, исчисляемое - неисчисляемое).

**Ход игры:** Игроки сидят в кругу по периметру ковра. Ведущий (или первый игрок) бросает игроку мяч и называет съедобные и несъедобные предметы. Если он называет что-то съедобное, игрок должен поймать мяч, если несъедобное – отбросить (или поймать и ответить съедобное это или нет). Если ответ не верный, игрок или выбывает, или становится ведущим.

**Варианты игры:** Ведущий кидает мячик и называет существительные (исчисляемое или неисчисляемое), а игрок должен подставить к слову или артикль A/AN либо слово SOME. Например, «Peppers - SOME peppers», «Pasta – SOME pasta», «Onion – AN onion», «cucumber – A cucumber»

### 11. Simon says.

**Оборудование и материалы:** любой обучающий ковер.

**Учебная цель:** совместная работа, внимательность, следование инструкциям, отработка лексики по теме «глаголы, части тела, животные».

**Цель игры:** Игрокам нужно выполнить команду ведущего или преподавателя, если прозвучала ключевая фраза.

**Ход игры:** Участники стоят в кругу по периметру ковра. Их задача – выполнять только те команды, которые предваряет фраза «Simon says». Если ведущий говорит: «Simon says... stand up» (jump like a rabbit, run like a dog..., touch your nose, walk on your knees, touch your toes/eyes/ears..., clap your hands 1 time/2 times/3 times), участники должны выполнить команду. Если фраза «Simon says...» не прозвучала, команда не выполняется, и дети громко кричат фразу: «NO WAY!» Если участник выполняет команду, произнесенную без этих слов, он выбывает из игры или становится ведущим. Игра отлично подходит для небольшой разминки и подарит детям несколько минут веселья.

### 12. As many as you can.

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер с алфавитом и числами.

**Учебная цель:** совместная работа, внимательность, следование инструкциям, отработка лексики

**Цель игры:** Игрокам нужно придумать максимально возможное количество слов из заданного комплекта букв. Возможна игра на время и/или командная игра.

**Ход игры:** Ведущий или преподаватель указывает на ковре на букву алфавита, а игроки по очереди на цифру. В итоге получается примерно такой комплект: А – 3 шт, F – 2 шт, D – 8 шт, O – 6 шт, T – 1 шт, E – 5 шт, из которого нужно придумать как можно больше английских слов за 2 минуты. Побеждает тот, кто



придумал больше всего слов. Количество исходных букв – на усмотрение преподавателя. Ещё один вариант этой игры просто взять большое слово или словосочетание и попробовать из него составить как можно больше английских слов.

### 13. Opposites.

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер, мячик.

**Учебная цель:** совместная работа, внимательность, следование инструкциям, отработка лексики по темам «антонимы, числа, дни недели, степени сравнения прилагательных, неправильные глаголы».

**Цель игры:** Игрокам нужно назвать антонимы, или сравнительную/превосходную степень прилагательного, или вторую/третью форму глагола.

**Ход игры:** Игроки встают в круг по периметру ковра. Первый игрок, бросает мяч и называет слово. Тот, кто мяч поймал, должен назвать антоним, например, «men – women», «white – black», а затем назвать своё слово и бросить мяч кому-нибудь дальше. Игра отлично работает при закреплении прилагательных. А вообще варианты можно использовать самые разные – синонимы, числа (назвать следующее), дни недели (назвать следующий или предыдущий), степени сравнения прилагательных, глаголы, например, «smile – cry», «be quiet – be noisy».

**Варианты игры:** Игроки называют существительные, а тот, кто ловит мяч, должен назвать соответствующее ему прилагательное, или слово, начинающееся на последнюю букву предыдущего. Т.е. игра имеет массу вариантов для разного возраста и уровня знания языка.

### 14. Thumb up! Thumb down!

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер с алфавитом или цифрами в зависимости от темы урока.

**Учебная цель:** совместная работа, внимательность, следование инструкциям, отработка произношения алфавита или чисел

**Цель игры:** Игрокам нужно повторять буквы алфавита или числа в зависимости от указаний учителя в прямом или обратном порядке.

**Ход игры:** Простая игра, в которой игроки должны следовать жестам преподавателя: если большой палец поднят вверх, то произносятся буквы алфавита (или числа) в прямом порядке «A, B, C, D, E, F...», если палец направлен горизонтально, то произносятся одна и та же буква «F, F, F, F...», если палец вниз, то в обратном порядке «F, E, D, C, B, A». В ходе игры преподаватель старается менять направление пальца как можно более неожиданно. А алфавит на ковре является помощником игрокам.

**Варианты игры:** Дети отрабатывают беглый счет на английском языке на возрастание и на убывание.

### 15. Dancing numbers.

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер с цифрами или карточки с номерами, волчок со стрелкой-указателем.

**Учебная цель:** совместная работа, принятие решений, следование инструкциям, отработка лексики по темам «числа» и «глаголы».

**Цель игры:** Игрокам нужно выполнять движения, соответствующие числу, которое выпало на волчке после их хода.

**Ход игры:** Отличный вариант игры для снятия усталости и смены темпа занятия. Перед началом игры дети вместе с преподавателем назначают каждому из чисел (от 1 до 10 или до 20 в зависимости от возраста и особенностей рисунка ковра) какое-то забавное движение. После этого участники по очереди крутят волчок, смотрят, какое число выпало и выполняют соответствующие этому номеру движения. Игра получается забавной, т.к. дети старательно выполняют ими самими придуманные движения, к тому же хорошо тренируют память, поскольку движений может быть много.

### 16. Forbidden number.

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер с цифрами, мячик.

**Учебная цель:** совместная работа, принятие решений, следование инструкциям, отработка лексики по темам «числа».

**Цель игры:** Игрокам нужно бросать по кругу друг другу мяч, называя числа и совершить как можно меньше ошибок в ходе игры.

**Ход игры:** Игроки стоят по кругу по периметру ковра. Преподаватель или все вместе выбирают «запретное число» или числа, например, все, заканчивающиеся на два. Первый игрок бросает мяч соседнему игроку и называет число, например, 5. Второй игрок ловит мяч и кидает его третьему игроку, называя число 12.

Поскольку число 12 – «запретное», т.к. заканчивается на 2, третий игрок, прежде, чем кинуть мяч дальше,

должен выполнить какое-то действие (присесть, подпрыгнуть, хлопнуть в ладоши). Так игра идет по кругу, помогая детям весело отрабатывать числа и развивать память.

### 17. Traffic Lights.

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер с цветными пятнами или фигурами

**Учебная цель:** совместная работа, принятие решений, следование инструкциям, отработка лексики по темам «цвета», «одежда» и фразы «Who's wearing green? I am! I'm not!» «Who's got red? – I have! I haven't!»

**Цель игры:** Игрокам нужно как можно дольше продержаться в игре, ведущему – поймать игрока, у которого нет нужного цвета и стать самому обычным игроком. Роль ведущего может играть и преподаватель, и сами дети.

**Ход игры:** Все игроки распределяются по одной стороне ковра. На вторую половину им нужно будет попасть (перейти через дорогу), соблюдая условия ведущего. Ведущий встает в центр ковра, отворачивается от игроков и называет какой-либо цвет, называя по-английски просто цвет или используя фразу: «Who's wearing green?» «Who's got red?» После этого поворачивается лицом к игрокам и контролирует. Все, у кого есть названный цвет в одежде, спокойно переходят на вторую половину. Те, у кого такого цвета нет, пытаются перебежать, стараясь не попасться в лапы ведущего. Ведущий старается поймать нарушителей. После того, как все перешли, игра продолжается с новым цветом/заданием. Если ведущий поймал какого-то нарушителя, то тот или становится ведущим (если ведущий был игроком) или выбывает из игры (если ведущим был преподаватель). Точно так же можно играть, называя не цвета, а одежду. «Who's wearing socks?»

**Варианты игры:** Игру легко изменять под количество или возраст участников. Например, можно переходить всем, чьи буквы (когда участники стоят на буквах алфавита) есть в названном ведущим слове. Или переходить всем, кто смог придумать глагол/слово на названную ведущим букву, например, ведущий называет букву «F». А игроки перелетают «fly», переплывают «float», перескакивают «frisk» на другую сторону.

### 18. Find Your Match.

**Оборудование и материалы:** любая модель обучающего ковра, парные карточки (слово-изображение) или картинка-пазл по теме урока.

**Учебная цель:** совместная работа, решение проблем, уверенность в себе, принятие решений, изучение лексики по теме урока.

**Цель игры:** Если используются карточки, то каждому игроку нужно как можно быстрее найти свою пару. Если используется рисунок-пазл, то сначала нужно найти игрока с элементом пазла, который подходит к его собственному, а потом вместе с остальными собрать весь пазл в единый рисунок.

**Ход игры:** До начала игры нужно подготовить карточки «изображение предмета – название предмета» или картинку пазл с учетом темы урока, возраста детей и их количества в группе. Например, если в группе 6 человек, то нужен пазл из 6 частей. Раздаем в произвольном порядке карточки или элементы пазла игрокам и засекаем время. Засекать время важно не столько для результата, сколько для атмосферы соревнования. Для этого можно использовать большие бутафорские кнопки, песочные часы или смешной таймер на мобильном телефоне. А потом вместе описать картинку на английском языке.

### 19. Cakes or Cookies.

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер с алфавитом, карточки с изображением или названиями предметов по теме.

**Учебная цель:** совместная работа, принятие решений, следование инструкциям, отработка лексики по темам, которые изучаем на уроке, и утвердительных и отрицательных грамматических конструкций (общие вопросы-ответы).

**Цель игры:** Ответить правильно на вопросы преподавателя

**Ход игры:** Игра хорошо подходит для отработки простых вопросов/ответов. Все участники делятся на две команды, Cakes и Cookies. Cakes реагируют на гласные буквы алфавита, они будут реагировать на вопросы с положительным ответом (Yes), Cookies реагируют на согласные буквы алфавита, они будут реагировать на вопросы с отрицательным ответом (No). Реагировать можно по-разному, поднимать руки, хлопать в ладоши, произносить звуки и пр., например, преподаватель спрашивает: «Was Monday yesterday?» Группа Cakes должна поднять руки и сказать: «Yes, it was». Потом группы меняются зоной ответственности.

### 20. Fishing.

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер с однотонным центральным полем, например, Coloured Pencils или Coloured Circles, удочки с магнитами на конце веревок, карточки со скрепками по нужной теме.

**Учебная цель:** совместная работа, принятие решений, следование инструкциям, отработка лексики и узнавания букв и звуков.

**Цель игры:** «Наловить» как можно больше рыбок-карточек по нужной теме или поймать правильную карточку в ответ на заданный преподавателем вопрос. Чем больше правильных карточек поймано, тем выше результат.

**Ход игры:** Все участники получают удочки для рыбалки и рассаживаются по кругу на ковре. В центр круга преподаватель раскладывает карточки с изображениями или названиями предметов (зависит от возраста). На карточках предварительно необходимо зафиксировать скрепки, которые позволят вылавливать карточки с помощью магнитов на концах удочек. После этого преподаватель задаёт первый вопрос и начинается «рыбалка»! Кто правильную карточку вытащил, того и «рыбка». После этого следует второй вопрос, третий и т.д. Игра продолжается до окончания «рыбы» в пруду.

**Варианты игры:** Игроки вытаскивают «рыбку», называют предмет, изображенный на карточке, например, «Bear» и кладут карточку на поле на ковре с буквой Bb. Или можно ловить карточки с изображением строчной (lower-case) буквы и находить на ковре поле с такой же прописной (upper-case) буквой.

## 21. Touch and Run.

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер с цифрами, карточки предметов нужной тематики

**Цель игры:** совместная работа, принятие решений, следование инструкциям, отработка лексики по темам «...»

**Задача:** Найти первому и собрать как можно больше карточек с заданным преподавателем предметом

**Ход игры:** Веселая и шумная игра, которая хорошо подходит для маленьких детей, которые пока ещё мало говорят, но уже неплохо понимают. Преподаватель располагает карточки с картинками по всему классу. По команде дети должны найти карточку и показать учителю. Тот, кто взял правильную карточку первым и показал её учителю, оставляет карточку у себя. Стартовая позиция игроков соответствует имеющемуся у них количеству карточек. Т.е тот, у кого одна карточка находится на цифре 1, у кого две на 2 и т.д. Те игроки, у кого карточек нет, стартуют с базовой позиции, указанной преподавателем. Она может быть в центре ковра или чуть дальше от разложенных карточек.

## 22. Telephone.

**Оборудование и материалы:** любой обучающий ковер

**Цель игры:** общение, совместная работа, принятие решений, следование инструкциям, отработка лексики по темам «...»

**Задача:** Передать игроку справа слово/сообщение, услышанное от игрока слева.

**Ход игры:** Это хорошо известная игра, которая обязательно заставит детей повеселиться! Дети садятся в круг по периметру ковра так, чтобы при наклоне они могли сообщать на ухо друг другу услышанное слово. Преподаватель или первый игрок начинают игру и сообщают слово следующему. Услышавший слово передаёт его следующему игроку и т.д до тех пор, пока слово не пройдёт полный круг и его не получит первый игрок. Он и сообщает всем начальную и конечную версии слова/фразы. Игра получается весёлой, когда количество участников от 5 человек. Вы можете использовать это упражнение для изучения алфавита, посвящая каждый раунд одной букве, например: «Angry Anna Ate Apples», «Bold Bob bear/bring blueberry».

## 23. Hot Potato.

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер с алфавитом и цифрами, например, модели Sunny Day или Shapes

**Цель игры:** общение, совместная работа, принятие решений, отработка лексики по темам «...»

**Задача:** Бросать другим игрокам мяч, называя слова из заданной темы или на заданные буквы. Надолго задерживать мяч у себя нельзя – можно обжечься!

**Ход игры:** Мячик как горячая картошка, которую задерживать в руках надолго нельзя. Игроки бросают мяч по кругу или по выбору другим игрокам, называя слова из определённой темы или на какую-нибудь букву. Выбывает тот, кто не смог назвать слово и «съел горячую картошку»

## 24. Puzzles.

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер, удобнее модель с однотонным полем по центру, например, Coloured Circles или Coloured Pencils, фломастер, бумага, ножницы

**Цель игры:** общение, совместная работа, принятие решений, отработка лексики по темам «...»

**Задача:** Собрать быстрее, чем команда соперников самодельный пазл. Возможен вариант сборки просто на время.

**Ход игры:** В зависимости от количества команд, написать слова / фразы или нарисовать предметы на соответствующем количестве листов бумаги. Разрезать листы на кусочки произвольной формы и размера. Перемешать и раздать командам. По команде преподавателя игроки начинают сборку пазла на скорость.

## 25. Hopping bridge.

**Оборудование и материалы:** любой обучающий ковер с алфавитом большого размера, например, Sunny Day, Rainbow или Shapes. Для варианта 2 хорошо подойдёт модель Hopscotch.

**Цель игры:** общение, совместная работа, принятие решений, отработка лексики по темам «...»

**Задача:** Команде игроков нужно перебраться на другую сторону ковра (место обозначается преподавателем), используя минимальное количество ходов

**Ход игры:** Дети очень любят подвижные игры, вот ещё один из вариантов. Группу учеников делим на две команды. Команды встают по периметру ковра друг напротив друга. Их задача – переместиться или на место противников (пройдя половину периметра ковра или вернуться на своё место, пройдя весь ковер по периметру, в зависимости от количества игроков и количества отведённого времени). Вариант 1. Первый игрок команды, определив, в каком направлении будет двигаться (по часовой или против часовой стрелки), придумывает слово (фразу, предложение) на английском из темы урока, заданной учителем. Буква, на которую будет придумываться слово должна быть на расстоянии шага/прыжка игрока. Назвав слово, игрок шагает/прыгает на эту букву. Промаживаться нельзя, потеряв равновесие или недопрыгнув до нужной буквы, игрок выбывает из игры (падает с моста). Ход переходит ко второй команде, и первый игрок второй команды выбирает букву и делает свой ход. На буквы, занятые игроками другой команды ходить нельзя. На буквы, занятые игроками своей команды – по договорённости (зависит от возраста игроков). Выигрывает та команда, игроки которой первыми доберутся до места назначения. Потерянные члены команды считаются как минус 1 балл/ход к результату. Вариант 2. Похожую игру можно провести на модели ковра со скакалкой (Hopscotch). В этом случае игроков на команды не делят, а путешествие происходит индивидуально. Все игроки распределяются по периметру ковра на буквах. Первый участник, назвав слово (фразу/предложение) на свою букву, встает на первую клетку скакалки. В зависимости от количества игроков, ходит или следующий участник, или первый игрок до пересечения всего моста. Первая клетка скакалки имеет цифру 1, поэтому первый игрок вторым ходом должен придумать слово на букву, которая получается при совершении хода на 1 шаг с его начальной буквы. Третьим ходом первого игрока будет слово на букву +2 хода с его начальной буквы и переход на вторую клетку и т.д. Если в ходе игры придумать слово не получается, игрок пропускает свой ход.

## 26. Crocodile

**Оборудование и материалы:** любой обучающий ковер

**Цель игры:** общение, совместная работа, принятие решений, отработка предлогов, лексики по теме «...» и/или грамматических конструкций в Present Continuous.

**Задача:** Игрокам нужно угадать по действиям или описанию загаданного преподавателем животного, человека, предмет.

**Ход игры:** Поскольку игра подходит для разных возрастов и позволяет легко менять уровень сложности, возможны разные варианты проведения, например: Вариант 1, для малышей. Ведущий изображает предмет или животное, а игроки должны выбрать соответствующую карточку из предложенных. Можно играть на бумаге, начиная медленно рисовать предмет, а игроки должны как можно раньше отгадать задуманное. Вариант 2, детям постарше. Ведущий (преподаватель) показывает или описывает предмет, а игроки должны по этим подсказкам его угадать. Ведущими могут быть и сами игроки, так им будет даже интереснее. Вариант 3, для 10-11 лет. Преподаватель показывает, описывая действие и используя соответствующие формы глаголов и контекст, например: «He is skiing from the hill and then shoot from the gun. Who is it?». Или игроки должны в нужное время ответить: «you are jumping, you are dancing». Игру можно проводить и в формате соревнования команд, когда каждая команда объясняет своему игроку заданное слово. Баллы можно начислять за скорость ответа или за их количество в определенный промежуток времени.

## 27. How many words do you know?!

**Оборудование и материалы:** любой обучающий ковер с алфавитом и цифрами, кубик

**Цель игры:** общение, совместная работа, принятие решений, отработка лексики по теме «покупки...» и грамматических конструкций «I'd like... или I'm going... или Future simple...?»



**Задача:** Назвать как можно большее количество слов на выбранную букву и набрать как можно большее количество баллов в итоге.

**Ход игры:** Веселая игра-соревнование. Все участники по очереди бросают кубик и делают соответствующее количество ходов по алфавиту на ковре из начальной точки. На букву, на которую попал участник, им называется максимально возможное количество слов (можно вводить рубрики, например, только глаголы или прилагательные). За каждое слово начисляется балл. После того, как свой ход сделали все участники, первый игрок снова бросает кубик и делает ход. Игра продолжается до тех пор, пока не будет пройден весь алфавит. При попадании на буквы, на которые сложно придумать слово, допустимо делать 1 ход назад и попробовать с другой буквы.

## 28. Jump To It.

**Оборудование и материалы:** любой обучающий ковер с алфавитом, карточки предметов для одного из вариантов игры

**Цель игры:** общение, совместная работа, отработка моторных навыков и навыков узнавания букв/слов

**Задача:** Преподаватель называет букву или слово – игроки прыгают на квадрат с этой буквой / названием или картинкой.

**Ход игры:** Отличный вариант игры, в ходе которого дети обучаются, отработывая двигательные навыки и получая удовольствие. Все участники распределяются по периметру ковра, рядом с буквами алфавита. После того, как игрок услышал название своей буквы или слово на эту букву, он должен прыгнуть на неё двумя ногами. Игра может продолжаться до тех пор, пока не будут пройдены все буквы (можно делать шаг на одну букву алфавита после каждого хода) или пока не будут отработаны нужные буквы/слова. В этом случае дети должны то запрыгивать, то спрыгивать со своей буквы. При использовании варианта с карточками, они просто раскладываются рядом с нужными буквами.

## 29. Pronunciation Playtime.

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер с алфавитом

**Цель игры:** общение, отработка произношения, групповая работа

**Задача:** Каждый участник по итогам игры должен красиво и правильно произнести все буквы алфавита.

**Ход игры:** Иногда детям бывает сложно произносить некоторые буквы алфавита. Особенно если это делается за партами, когда всё внимание преподавателя и группы посвящено одному ему, а также накладывается смущение от собственного неумения. Эта игра позволяет раскрепостить учеников и дает возможность отработать произношение в непринужденной обстановке. Дети выстраиваются паровозиком друг за другом, начиная с какой-то буквы алфавита, например, Маша на «А», Вова на «В», Миша на «С». Маша начинает и произносит: «А is for . . .», после этого Вова произносит «В is for . . .», после этого Миша произносит «С is for . . .» После того, как все участники назвали свои буквы, нужно сделать шаг вперед и сменить букву. Вы можете по ходу игры давать вводные типа: произносить громко, тихо, быстро, медленно, загадочно, с выражением, грустно, весело и т.д. Задача состоит в том, чтобы каждый ребенок произносил звук к концу упражнения так, чтобы это было весело, познавательно и правильно.

## 30. Alphabet Shopping.

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер с алфавитом, звуковоспроизводящая аппаратура

**Цель игры:** общение, совместная работа, принятие решений, отработка лексики по теме «покупки...» и грамматических конструкций «I'd like... или I'm going... или Future simple...??»

**Задача:** Каждый игрок должен составить предложение о покупке какой-либо вещи, начинающейся с буквы, на которой он остановился. За правильный ответ начисляется один балл.

**Ход игры:** Дети стоят по периметру ковра. Преподаватель включает музыку, дети начинают двигаться по клеточкам с буквами алфавита, расположенным на ковре. Преподаватель останавливает музыку – дети останавливаются каждый на своей букве алфавита. После этого все по очереди должны составить предложение о планируемой покупке какой-либо вещи, начинающейся с этой буквы, например: «I'd like to buy a peach» для буквы «Р», или «I'm going to buy a banana» для буквы «В».

## 31. Feely Bag.

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер, непрозрачный мешок или сумка, различные предметы по темам пройденной лексики для тактильного опознавания

**Цель игры:** общение, совместная работа, принятие решений, отработка лексики по теме ... и грамматических конструкций «...??»

**Задача:** Каждому участнику нужно, засунув руку в мешок, на ощупь определить, какой предмет там находится, назвав его. Усложненный вариант: команде участников определить все предметы, находящиеся в мешке.

**Ход игры:** Дети сидят на ковре по кругу. В мешке у преподавателя находятся различные предметы, названия которых дети знают. Желательно положить в мешок разнородные по структуре, размерам и использованным материалам предметы. Преподаватель подходит с мешком к каждому из игроков и дает им возможность, засунув в мешок руку, на ощупь определить какой-нибудь предмет. Вариант 1. Название выбранного предмета игрок называет. Вариант 2. Название угаданного предмета ребенок не называет, а записывает/зарисовывает на бумажке, не произнося его вслух. Преподаватель переходит к следующему игроку. И так по кругу. Задача команды – отгадать все предметы, находящиеся в мешке. Результат игры: а) количество отгаданных предметов за один круг, т.е игроки должны стараться не выбирать уже отгаданные предметы или б) количество кругов игры, за которые будут отгаданы все предметы. При этом после каждого круга игроки открывают свои записи, определяют, что уже отгадано, убирают дубликаты и выбирают стратегию дальнейших ходов.

### 32. Conductor.

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер

**Цель игры:** общение, совместная работа, принятие решений, отработка лексики по теме ... и грамматических конструкций «...??»

**Задача:** Ведущему нужно определить, кто является «дирижером в оркестре» и меняет действия. Дирижеру нужно незаметно от ведущего менять действия оркестра. Механика игры похожа на игру № 38 Wink Wolf Murder

**Ход игры:** Все дети сидят на обучающем ковре кругом. Сначала выбирают игрока, который будет ведущим. После этого ведущий выходит из комнаты, а остальные в это время: а) выбирают Дирижера, б) договариваются, как и какие действия, которые нужно выполнять, Дирижер будет показывать игрокам и в) какое действие будет выполняться первым (например, хлопки по коленям). После того, как Дирижер выбран, входит ведущий и встает в центр круга. Как только ведущий встал в центр круга, оркестр начинает исполнять «музыку», хлопая по коленям. Дирижер незаметно показывает всем новое действие, и все игроки начинают его повторять. Задача ведущего понять, кто является Дирижером оркестра. Задача Дирижера – остаться незамеченным. Если Дирижер замечен, он становится ведущим. Для усложнения игры можно ограничивать количество попыток отгадать Дирижера. И держитесь! Игра шумная и веселая, никого не оставляет равнодушным!

### 33. Who Am I?

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер, пластиковые держатели для карточек на голову, карточки по теме урока

**Цель игры:** общение, совместная работа, принятие решений, отработка лексики по теме ... и грамматических конструкций «...??»

**Задача:** Отгадать, карточка с каким персонажем/предметом находится на голове игрока, путем задавания закрытых вопросов (с ответами Да - Нет) другим игрокам. Игра может проводиться по парам или в группе, что является более сложным вариантом.

**Ход игры:** Преподаватель в произвольном порядке крепит на головах игроков карточки с изображениями так, чтобы они не видели собственную карточку, что на ней нарисовано. Задача игроков, задавая вопросы понять, что изображено на их карточке, например: «Is it edible?» «No!» «Is it from wood/metal/glass?» «Yes, from wood!» «Is it tree?» «Yes. You're right!»

### 34. Wink Wolf Murder.

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер

**Цель игры:** общение, совместная работа, уверенность в себе, отработка лексики по теме лес, ягоды, природа и грамматических конструкций «...??»

**Задача:** Упрощенная версия игры «Мафия». Детектив (водящий) должен определить кто из игроков является Волком. Волк должен незаметно «съесть» как можно больше овец.

**Ход игры:** Все дети сидят на обучающем ковре кругом. Сначала выбирают игрока, который будет Детективом. После этого Детектив выходит из комнаты, а остальные в это время выбирают Волка. После появления Детектива, Волк начинает незаметно подмигивать овцам, как бы съесть их. А Овцы от этого должны падать или картинно откидываться назад. Детектив должен побыстрее догадаться, кто является

Волком и спасти отару, пока Волк не съел всех. Для того, чтобы создать более непринужденную атмосферу во время «работы» Волка, по ходу игры отрабатывают соответствующую лексику.

### 35. Around the World.

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер с картой мира (например World Explorer) или карточки с континентами/странами/городами, стрелки с названиями частей света (Север, Запад, Юг, Восток)

**Цель игры:** общение, совместная работа, сотрудничество, соблюдение инструкций, отработка лексики по теме география/части света.

**Задача:** Вариант 1. Разнести все карточки стран, собранные «на корабле» по частям света, указанным стрелками. Т.е расположить страны в тех частях света, где они фактически находятся. Вариант 2. Отгадать в какой из частей света находятся и принести на корабль карточки стран/городов.

**Ход игры:** Все дети сидят на ковре и «корабль с путешественниками плывет по морям». Так же на ковре лежат стрелки с указанием сторон света, например, прямо – на Север, налево – на Запад, направо – на Восток, назад – на Юг. Вариант 1. На корабле имеется стопка карточек со странами или городами, которые нужно правильно разнести по сторонам света. Игрок (морьяк) вытягивает первую карточку и называет её, например, «France». После этого команда решает куда нужно плыть, на Север, Запад, Юг или Восток, чтобы правильно разместить страну. Т.е где страна фактически находится относительно места проведения занятия. После принятия решения вытянувший карточку бежит к стене/окну, на которые указывает стрелка и кладет там карточку страны. Если решение было верное, игрок приносит команде приз (балл, монетку).

Правильность определяет учитель. Если решение было не верное, игрок приз не получает. После этого карточку достает второй игрок и команда так же решает, куда плыть, где находится эта страна или город. Так происходит до тех пор, пока все карточки не будут использованы. Вариант 2. Карточки стран/городов заранее разложены по сторонам света (у соответствующих стен). Преподаватель называет страну или город и команда решает, куда плыть, чтобы найти эту страну. После принятия решения один из игроков отправляется в выбранную сторону света и ищет там заданную страну/город. Если находит, приносит команде карточку страны и приз (балл, монетку), если не находит – команда остается без награды и задание получает второй игрок. Потом третий и так далее. Игру можно проводить на сбор максимального количества баллов или на скорость. Команд моряков может быть не одна, а две. В ходе игры участники могут озвучивать свои намерения, высказывать догадки, спорить. Игра подойдет для разных возрастов

### 36. Balloon Keepie Uppie.

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер, воздушные шары

**Цель игры:** совместная работа, сотрудничество, соблюдение инструкций, доверие, отработка лексики по теме части тела.

**Задача:** Всем игрокам (или командам, если игроки поделены на команды) продержат в воздухе воздушный шар, не давая ему упасть как можно дольше.

**Ход игры:** Дети сидят в кругу по периметру ковра. В зависимости от количества детей в группе, можно играть или одним шаром со всеми сразу или несколькими шарами в командах. Преподаватель называет часть тела, которой нужно подбрасывать шар в воздух, а игроки выполняют. Например, «beat your fingers», «beat your elbow», «beat your shoulder/knee, please». При рассадке обратите внимание, чтобы детям было достаточно места, и они не толкались и случайно не ударили друг друга. В ходе игры дети должны оставаться на своих местах. Когда вы увидите, что игра «пошла», можно усложнить её, добавив ещё шаров, сделав 2-3 шара на группу.

### 37. Bench Boat.

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер с алфавитом, цифрами или скакалкой

**Цель игры:** совместная работа, сотрудничество, решение проблем, соблюдение инструкций, доверие, отработка лексики по теме рисование или части тела.

**Задача:** Всем игрокам (команде корабля) выстроиться в линейку (строем) с учетом названных преподавателем критериев

**Ход игры:** Преподаватель (капитан) даёт задание всем игрокам выстроиться по росту. После того, как это задание выполнено, игрокам даётся новое задание – построиться в алфавитном порядке по именам (Аня, Борис, Вова, Григорий и т.д.). После выполнения – новое задание построиться по цветам футболки/рубашек (по цветам радуги: красный – оранжевый – желтый – зеленый – голубой – синий – фиолетовый – черный – белый). Критериев можно придумать много (по возрасту, номеру школы или квартиры, количеству братьев/сестёр и т.п). Можно усложнить игру, разделив участников на команды и даже добавив одного игрока с завязанными глазами. Это добавит упражнению духа соревновательности. В ходе игры дети могут

отрабатывать соответствующую лексику (названия цветов, превосходные степени прилагательных, числа и т.д.)

### 38. Portrait.

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер, бумага формата А4 или больше по количеству игроков, цветные фломастеры

**Цель игры:** творчество, мелкая моторика, совместная работа, сотрудничество, соблюдение инструкций, отработка лексики по теме рисование или части тела.

**Задача:** Нарисовать портрет каждого из игроков таким образом, чтобы на каждом из этапов происходил обмен портретами между игроками.

**Ход игры:** Игроки сидят по периметру ковра по кругу. Раздать всем игрокам по листу бумаги и карандашу или фломастеру. Можно также выдать всем по картонному планшету или твердой книге для размещения листа бумаги на них и удобства рисования. На первом шаге каждый из игроков в нижнем углу подписывает свой листок и по команде преподавателя передаёт его соседу по часовой стрелке. На втором этапе все рисуют контур головы соседа, от которого получен листок. Достаточно дать детям на это 30-40 секунд. После этого дети снова передают полученные листы по часовой стрелке. На втором этапе происходит рисование волос того игрока, чье имя указано внизу (это игрок, сидящий слева через одного). На третьем этапе рисуем глаза и снова передаем листы по часовой стрелке. На четвертом этапе рисуем нос и передаём листы. На пятом рот и т.д. Количество этапов можно устанавливать произвольно, учитывая количество детей в группе и скорость рисования, но так, чтобы портрет получился полностью. Когда все этапы будут пройдены, пусть дети обменяются листами и каждый получит свой. Уверены, смех в группе будет гарантирован! А обсуждение частей тела можно сделать по готовности портрета.

### 39. Whose Voice Is That?

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер, предпочтительно с животными, например, модель Animals, карточки животных, платок для завязывания глаз или мягкие очки для сна в самолете.

**Цель игры:** совместная работа, сотрудничество, уверенность в себе, креативность, отработка лексики по теме животные (или транспорт)

**Задача:** Стоя с завязанными глазами отгадать игрока, издавшего звук.

**Ход игры:** Дети стоят по периметру ковра в кругу. Водящий игрок с завязанными глазами стоит посередине. Один из игроков в кругу издает звук животного (парохода, автомобиля, в зависимости от темы), а игрок с завязанными глазами должен угадать, кто издал этот звук и назвать животное (вид транспорта). Если угадал, становишься в круг, а издавший звук становится водящим. Если не угадал, продолжаешь отгадывать.

### 40. Handwriting.

**Оборудование и материалы:** любой обучающий ковер

**Цель игры:** сотрудничество, уверенность в себе, принятие решений, отработка лексики для геометрических форм

**Задача:** Отгадать фигуру, нарисованную игроку на руке пальцем.

**Ход игры:** Вариант 1. Игроки делятся на пары. В паре каждый ребенок по очереди рисует фигуру на руке своего партнера с помощью пальца. Партнер должен закрыть глаза и угадать, какова форма. Отгадав – произнести и свериться. Вариант 2. Дети сидят по периметру ковра, игра идет по кругу. Первый рисует фигуру второму игроку, второй третьему и т.д. После того, как фигура нарисована, игрок её не называет, а молча рисует на руке следующему. Последний игрок, получивший рисунок, встает на эту фигуру на ковре или изображает её. Игра похожа на «Испорченный телефон» и детям будет забавно видеть, как изменился исходный рисунок

### 41. All Change. (see 53. Pass the movement?)

**Оборудование и материалы:** любой обучающий ковер

**Цель игры:** коллективная работа, сотрудничество, импровизация

**Задача:** Всем повторить действие, придуманное игроком.

**Ход игры:** Все дети стоят в кругу, преподаватель хлопает одного из игроков по плечу. Ребенок делает какое-то действие, например, хлопает в ладоши. Это действие должны повторить остальные. Затем учитель хлопает по плечу другого, и дети переходят к новому действию, которое придумал второй игрок. Потом третий и так далее. Все действия можно разнообразить звуками. Игра хорошо подходит при смене видов активностей, в качестве разминки или завершения занятия.

### 42. All Aboard.



**Оборудование и материалы:** обучающий ковер с алфавитом, цифрами и геометрическими фигурами, например, Shapes, Circus, Sunny Day

**Цель игры:** коллективная работа, общение, физкультурная пауза, отработка грамматических конструкций «...??»

**Задача:** Удержаться на фигуре определенной площади максимальному количеству игроков. Заступать за контуры нельзя, можно стоять на одной ноге и держаться за других игроков

**Ход игры:** В зависимости от количества детей в группе, их можно разделить на команды или оставить играть каждого за себя. Например, пятеро детей сидят на буквах P-E-A-C-H по периметру ковра. Преподаватель пишет на доске букву «P» и тот, кто сидел на этой букве встает. После того, как на доске появляется буква «E», второй игрок, сидевший на букве «E» подходит к первому и встает на тот же квадратик рядом с первым игроком. После того, как на доске написана третья буква, «A», третий игрок встает и подходит к первым двум и встает вместе с ними на квадратик буквы. Таким же образом поступают четвертый и пятый игроки. В итоге получается ситуация, когда все дети собрались на небольшой площади, стоя на одной ноге и держась друг за друга. Собираться можно не на первой букве, а на овале/круге, напоминающем формой персик, или на итоговой цифре, если используются математические вычисления или на определенном цвете, если называются предметы одного цвета, например «оранжевые» – апельсины, морковки, солнышки собираются на оранжевом секторе, а «зеленые» - огурчики, яблочки и фасолинки собираются на зеленом секторе. Получается командное соревнование – кого удержится больше, оранжевых или зеленых?! Преподавателю важно продумать: а) задания с учетом количества детей в группе (соответствующее количество букв в слове или количество фруктов разных цветов или логику математического вычисления) и б) выбрать место размещения команды (размер пятна/круга/фигуры) таким образом, чтобы детям физически там можно было разместиться, но сделать это было сложно.

#### 43. Snap.

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер с алфавитом, парные карточки по теме урока (синонимы-антонимы, прилагательные в разных степенях, животные – название и изображение отдельно и т.д.)

**Цель игры:** коллективная работа, общение, изучение лексики урока, отработка грамматических конструкций «...??»

**Задача:** Найти игрока с парной карточкой. В первом раунде общаясь, а во втором молча, используя жестикуляцию, мимику.

**Ход игры:** Преподаватель раздает детям по одной карточке. Они не знают, кому какая досталась, кроме его собственной. После этого они должны найти игрока с карточкой, которая является парной к их собственной. В ходе игры им придется общаться, спрашивать друг у друга о свойствах предмета. После того, как все нашли свою пару, а дети узнали, что есть на карточках, карточки снова перемешиваются и раздаются аналогичным образом. Теперь им нужно найти пару не разговаривая, используя только мимику и жесты.

#### 44. Talking Stick

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер, Talking Stick (отлично подойдет картонная втулка от ковра, если сохранилась)

**Цель игры:** развитие воображения, творчество, изучение лексики урока, отработка грамматических конструкций «...??»

**Задача:** Задача 1. Используя скотч, цветную бумагу, блестки, перья и клей, изготовить Talking Stick. Чем красивее, тем лучше. Задача 2. Вдохнуть в Talking Stick магические способности. Для этого подойдет произнесение хором какой-то песенки или стишка, например:

Come, come, come!  
Don't go away!  
Clap your hands  
And say "Hooraay!"  
Close your eyes!  
Touch your nose!  
Sit and jump!  
And take a rose!  
Look! Don't wait!  
I'm your friend.  
Touch me, touch me  
With your hands!

Задача 3. Используя Talking Stick провести игру. Только тот, у кого в руках Talking Stick может говорить, остальные дети должны молчать!

**Ход игры:** Преподаватель рассказывает детям, что сегодня магический урок, на котором они будут сначала изготавливать Talking Stick, а потом играть с её помощью. А если урок не первый и палочка уже готова, то сразу играть. Важно, что только обладатель Talking Stick может говорить. В зависимости от сценария, палочка может передаваться по кругу, по желанию игроков, по выбору кубика и т.д. А обладатель Talking Stick может рассказывать историю, произносить синонимы/антонимы, петь песенку, т.е. делать задания в зависимости от темы урока. Talking Stick – это отличный инструмент для упорядочивания выступлений, рассказов, который учит терпению и выдержке.

#### **45. Click, Clack, Moo Story Starter (??).**

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер, предпочтительнее модель Animals с животными или карточки с домашними животными, дополнительно можно использовать карточки с изображениями бытовых вещей (умывальник, посудомойка, печь, зубная щетка и т.п)

**Цель игры:** развитие воображения, изучение лексики, относящейся к животным, сельскому хозяйству, storytelling, отработка грамматических конструкций «I would like...??»

**Задача:** выбрав себе животное, которое живет на ферме, придумать историю, чем оно не очень довольное в своей жизни. И попросить у фермера решить этот вопрос

**Ход игры:** Преподаватель рассказывает детям предысторию: домашние животные живут на ферме фермера Пита. И они такие продвинутые, что у них есть свой компьютер и даже принтер! Поэтому они частенько надоедают доброму фермеру своими дурацкими просьбами, которые присылают ему по электронной почте или печатают на принтере, отвлекая от дел. И вот сегодня в роли капризных животных выступают ученики. Каждый из них должен придумать невероятную историю, чего не хватает его персонажу на ферме и почему? Может быть лошади не хватает зубной щетки, потому что слишком жесткое сено застревает в зубах?! А может быть кроликам не хватает примуса, на котором они могли бы варить морковь?! Можно заранее подготовить ламинированные карточки, где на одной стороне изображено животное, а на другой – напечатана просьба к фермеру, где ребенку останется только маркером дорисовать желаемый предмет и объяснить, зачем он ему. Игра позволит каждому малышу стать большим фантазером, а преподавателю услышать порой очень интересные доводы!

#### **46. Animal Movement Game (упрощенный вариант игры 49).**

**Оборудование и материалы:** обучающий ковер, предпочтительнее модель Animals с животными или карточки с домашними животными и овощами, кубик

**Цель игры:** развитие воображения, изучение лексики, относящейся к животным, сельскому хозяйству, отработка грамматической конструкции «I like / I don't like»

**Задача:** выбрав себе животное, игрок должен показать, как оно двигается, какие звуки издаёт, чем питается

**Ход игры:** В начале игры дети решают, кто каким животным будет. Можно путем вытягивания карточки с животным из коробки или броска кубика и совершения соответствующего числа ходов по фигурам на ковре. После этого преподаватель по очереди задаёт детям вопросы «Покажи, как двигается животное?», «Что оно кушает, что любит?», «Какие звуки издает?» и т.п.

#### **47. Circle Time Painting.**

**Оборудование и материалы:** любой обучающий ковер, предпочтительнее тот, где есть геометрические фигуры, лист ватмана, набор фломастеров

**Цель игры:** изучение лексики, относящейся к рисованию и геометрическим фигурам, развитие выдержки и терпения.

**Задача:** нарисовать фантастическое животное или фигуру, рисуя по очереди геометрические фигуры на листе ватмана

**Ход игры:** Игра может начинаться, например, с хода учителя, который поставит в центре ватмана крупную красную точку. Далее каждый игрок по кругу должен нарисовать на ватмане свою геометрическую фигуру. За один ход можно нарисовать только одну фигуру. Как только на листе начинают возникать какие-то узнаваемые контуры, детям сразу хочется добавить/дорисовать своё, но... нужно дождаться своей очереди! Пока дети рисуют, преподаватель может вводить в структуру урока новую лексику по рисованию или формам/фигурам. Игра отлично учит детей выдержке и терпению, а по окончании урока может получиться красивый плакат, с которым детям ну просто обязательно захочется сфотографироваться!

#### **48. Pass the Movement (Snowball, see 41. All Change)**

**Оборудование и материалы:** любой обучающий ковер

**Цель игры:** разминка, налаживание коммуникаций, возможна отработка глаголов мелкой моторики: pod, wave, shake, clap etc. Игра поможет почувствовать тем детям, которые немного отстают в английском чувство равенства и единения, поскольку все участники (и преуспевающие, и середнячки) будут делать похожие движения. И, возможно, выигрывать будут не только отличники. Игра отлично подходит для перемен и/или переключения видов активности.

**Задача:** В варианте 1 повторить все движения, сделанные игроками до твоего хода и добавить своё, в варианте 2 составить длинное предложение, повторить фразу, получившуюся до твоего хода и продолжить её, дополнив своим словом или словосочетанием

**Ход игры:** Дети сидят кругом по периметру ковра. Вариант 1. Преподаватель делает первое движение, например, хлопает в ладоши или поправляет причёску. Следующий игрок, сидящий справа, должен повторить это движение и добавить своё, например, махнуть рукой. Следующий игрок должен повторить уже два предшествующих движения и добавить своё, третье. Так игра идет по кругу до тех пор, пока кто-то не ошибётся. Совершая движения, можно проговаривать их названия на английском. В упрощенном варианте игрокам можно ограничиться повторением только предыдущего движения. Вариант 2. Первый игрок произносит любое слово, второй добавляет к нему второе и так далее. Составляем очень длинное предложение, добавляя слова или словосочетания, например: cat – black cat – black cat goes – black cat goes to the house – black cat goes to the house to drink – black cat goes to the house to drink milk...

#### 49. Bug in a Rug.

**Оборудование и материалы:** любой обучающий ковер, легкое покрывало или большое полотенце, повязка на глаза или мягкие очки для сна в самолете

**Цель игры:** разминка, налаживание коммуникаций, начало занятий, знакомство, отработка грамматической конструкции «... is absent?!»

**Задача:** водящий должен угадать, кто из участников группы отсутствует (спрятан под покрывалом)

**Ход игры:** Все игроки сидят на ковре по кругу. Выбираем одного водящего игрока, т.е. игрока, который на минуту выйдет из класса. После того, как водящий вышел из класса, просим всех игроков поменяться местами, а одного игрока накрываем покрывалом, прячем. После этого зовем ведущего – его задача, угадать, кого не хватает, кто спрятан под покрывалом? Угадал – становится игроком, а спрятанный игрок – ведущим.

#### 50. Building Community.

**Оборудование и материалы:** любой обучающий ковер.

**Цель игры:** знакомство, нахождение общего между учениками и учителем, налаживание коммуникаций, стирание границ, отработка грамматических конструкций «I have/Who has...». Игра подходит для первых занятий, когда в группе новые ученики.

**Задача:** сесть в круг, ответив утвердительно на один из заданных преподавателем вопросов

**Ход игры:** все дети стоят по периметру ковра. Преподаватель задает вопрос: «Who has a dog?» Те, кто отвечают положительно: «I have a dog / I have a big dog», садятся в круг. Преподаватель продолжает: «Who from you has a cat?» или «Whose father has a car?» или «Who live in a flat?» Те, кто отвечает положительно, также садятся в круг. Так продолжается до тех пор, пока все дети не окажутся сидящими на ковре в кругу. Преподавателю нужно строить вопросы так, чтобы самому сесть в круг вместе с детьми и не первым и не последним, контролируя количество сидящих и стоящих детей. Когда все дети будут сидеть, преподаватель может заключить, что есть вещи, которые нас объединяют и мы с вами сообщество: «We are a community of preschoolers with dogs and cats».

#### 51. Hello, How are You?

**Оборудование и материалы:** любой обучающий ковер.

**Цель игры:** разминка, налаживание коммуникаций, начало занятий

**Задача:** поприветствовать друг друга различными способами и задать один вопрос.

**Ход игры:** Вариант 1. Все игроки сидят по периметру ковра. Первый игрок встает, пересекает круг, чтобы поприветствовать, пожать руку и задать игроку напротив один вопрос, а затем возвращается на прежнее место: «Hallo, how are you? What is your favorite weather/season?». Теперь опрошенный игрок пересекает круг и делает то же самое, выбирая другого игрока. Игра продолжается до тех пор, пока все не поучаствуют в приветствии друг друга. Вариант 2. Игроки движутся по периметру ковра пока играет музыка.

Как только музыка останавливается, они должны приветствовать друг друга попарно: «Good morning! How do you do?» И после этого они задают друг другу по одному вопросу: «What colour is your T-shirt today?».

«What day is it today?» и получают по одному ответу. Этот вариант удобен для большего количества детей на занятии, т.к. общение происходит одновременно.

## 52. Feelings.

**Оборудование и материалы:** любой обучающий ковер, карточки с изображением чувств, эмоций.

**Цель игры:** изучить эмоции, относящуюся к этому разделу лексику и отработать грамматическую конструкцию «This/she/he is...»

**Задача:** Определить изображенную на карточке эмоцию и попробовать изобразить её для отгадывания другими детьми.

**Ход игры:** Игроки по очереди достают карточку (не показывая другим детям), пытаются понять, какая именно эмоция там изображена и демонстрируют её другим участникам. Те пытаются отгадать: «He is sad! She is happy!». В случае правильного ответа игрок подтверждает: « Yes, I'm happy» и ход переходит к следующему игроку. Как завершение урока можно предложить детям нарисовать их эмоции, чтобы закрепить результат.

## 53. Shapes

**Оборудование и материалы:** ковер «Shapes», «Circus» или любая модель с геометрическими фигурами, карточки с цветными рисунками предметов, животных, насекомых, имеющих сформированную (узнаваемую) геометрическую форму.

**Цель игры:** отработка названий геометрических фигур и конструкции «This/she/he is...»

**Задача:** В качестве ответа занять на ковре фигуру, соответствующую форме предмета из вопроса преподавателя и проговорить ответ.

**Ход игры:** Стоя по периметру ковра, дети по очереди вытягивают из коробки карточки с рисунками предметов (часы, коробка, книга, телефонная будка), животных (черепаха, слон), насекомых (божья коровка, червяк), растений (подсолнух, дерево/куст) и называя их форму встают на соответствующую фигуру на ковре. «This ladybird is... oval» и прыгают на овал. «This book is... rectangle» и прыгают на прямоугольник. «This pizza is... triangle» и прыгают на треугольник. Альтернативный, более сложный вариант: преподаватель просто называет предметы вслух, а дети определяют их форму и так же встают на соответствующую фигуру.

## 54. How old are you?

**Оборудование и материалы:** ковер «Zoo» или любая модель с цифрами

**Цель игры:** отработка цифр, названий животных и конструкции «She/he is...»

**Задача:** занять на ковре число, соответствующее, по мнению ребенка, возрасту животного из вопроса преподавателя

**Ход игры:** Дети стоят по периметру ковра и по очереди отвечают на вопросы преподавателя: «How old is... a lion?» - «It is... six!» - «How old is... a rabbit?» «It/rabbit is... four!» и встают на соответствующее число на ковре. Преподаватель для наглядности может демонстрировать этих животных на карточках.

## 55. What is your colour?

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра с цветными пятнами/сегментами, карточки с цветными животными

**Цель игры:** отработка названий цветов, животных (или любых других предметов: овощей, бытовых приборов и пр) и конструкции «She/he is...»

**Задача:** Разложить все, предложенные преподавателем рисунки (животных, цветов, предметов) по цветам

**Ход игры:** Преподаватель предлагает детям по очереди доставать из коробки животных/насекомых (лягушка, слон, лев, черепаха и др) и раскладывать их по цветам на ковре: «What colour is frog?» - «Frog is green!» Отвечает ребенок и кладет лягушку в зеленый сектор. «What colour is lion?» - «Lion is yellow!» и кладет льва в желтый сектор

## 56. What kind of...?

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра с цветными пятнами/сегментами, карточки с цветными овощами/животными/транспортом и пр, что можно категоризировать по какому-то признаку.

**Цель игры:** отработка навыков логического мышления, названий овощей/животных (или любых других предметов) и конструкции «It/she/he is...»

**Задача:** Разложить используемые предметы по категориям, называя цвет/название/условия

**Ход игры:** В зависимости от выбранной темы, преподаватель рассказывает детям, что:

1. Для растений. Все растения, которые растут под землей, кладем на черный цвет («в землю»), а растения, которые растут над землей, кладем на зеленый цвет («на грядку»)



2. Для механизмов. Все летающие механизмы (самолет, вертолет, шар, аэростат), которые перемещаются в воздухе, кладем на белый цвет («в небо»), механизмы, которые плавают (корабль, лодка, подводная лодка), кладем на голубой/синий цвет («в воду»), механизмы, которые ездят по земле, кладем на зеленый (или черный) цвет («на травку» или «на асфальт»).

После этого дети по очереди вытягивают карточки с изображениями предметов и кладут их на соответствующее поле, объясняя, почему: «This is boat. It is float». «This is aircraft. It is fly» «This is carrot. It grow in the ground». «This is tomato. It grow above ground»

### 57. Emotions

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра с цветными пятнами/сегментами, карточки с изображениями эмоций (радость, грусть, смех/веселье, злость)

**Цель игры:** одна из важных тем – помочь ребенку разобраться с собственными эмоциями, понять, как они выглядят со стороны, когда возникают, отработка конструкции «It/she/he is...»

**Задача:** Разложить предложенные преподавателем карточки с эмоциями на несколько категорий. В зависимости от возраста детей, предложить добавить варианты/причины возникновения таких эмоций

**Ход игры:** Вначале преподаватель рассказывает детям, что все радостные эмоции (радость, смех, приятное удивление) кладем на желтое/оранжевое поле, все грустные эмоции кладем на синее/зеленое поле (черный цвет лучше не использовать, чтобы не фиксировать в голове ребенка отрицательного отношения к негативным эмоциям, которые являются полноправными элементами чувств/переживаний ребенка), все нейтральные эмоции (задумчивость, озадаченность) кладем на белое поле. После этого дети по очереди вытягивают карточку с эмоцией из коробочки и кладут её на соответствующее поле, объясняя свой выбор. Можно разнообразить игру, дав задание показать детям эмоцию, н-р, «Я в шоке!», «Я счастлив!», «Мне страшно!», «Я зол!»

### 58. I like & I don't like!

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра, карточки с цветными овощами/животными/транспортом которые соответствуют обрабатываемой теме.

**Цель игры:** отработка названий овощей/животных (или любых других предметов) и конструкции «I like / I don't like»

**Задача:** Разложить все используемые предметы по категориям, в соответствии с отношением к ним, называя сам предмет/цвет и, возможно, причину (для более старших учеников)

**Ход игры:** Вначале преподаватель рассказывает детям, что те предметы, которые детям нравятся (мороженое, кино, велосипед) они кладут на зеленое поле: «I like ice-cream. Because...». А предметы, которые не нравятся (домашние задания, дневной сон, огурцы), они кладут на красное поле. Как вариант, можно добавить «нейтральное», белое поле и потом обсудить, почему туда попали какие-то предметы.

### 59. Our zoo

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра с геометрическими фигурами и большие карточки частей тела животного или человека.

**Цель игры:** развитие образного мышления, отработка названий частей тела и конструкции «This is...»

**Задача:** Выбрав одну из геометрических фигур на рисунке ковра, достроить её до какого-то фантастического животного или супермена, используя предложенные учителем карточки частей тела (руки, ноги, хвост, нос, уши, глаза и т.д).

**Ход игры:** По очереди (по кругу) дети вытаскивают карточку с какой-либо частью тела и прилаживают её к выбранной геометрической фигуре, проговаривая: «This is nose». Продолжается до тех пор, пока не будут использованы все элементы. Игра вызывает много смеха и большой энтузиазм у детей, позволяя во всю разгуляться их фантазии.

### 60. Upside down

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра и карточки, подходящие к изучаемой теме

**Цель игры:** развитие навыков узнавания, образного считывания при чтении текста кверху ногами. Полезное упражнение для закрепления выученных слов.

**Задача:** Прочитать текст, расположенный кверху ногами, понять смысл и соотнести его с рисунком на ковре.

**Ход игры:** Преподаватель выдает по очереди каждому или раскладывает заранее сразу перед всеми карточки со словами так, чтобы текст был расположен к детям кверху ногами. Это могут быть цифры, цвета, овощи, предметы быта и т.д. А дети, получая карточку или выбирая любую из заранее разложенных, должны соотнести её с рисунком ковра (six положить на цифру 6, four – на цифру четыре, green положить на

зеленый, a red – на красный). В том случае, если тема для закрепления овощи или что-то другое, можно выделить под слова цветовой категории (см игру 65) или использовать ответные карточки (окно – стена, кровля – дом)

#### 61. Bus

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра с цифрами

**Цель игры:** развитие навыков запоминания, отработка цифр.

**Задача:** Вставая на цифры на рисунке ковра, повторить номер автобуса, заданный учителем.

**Ход игры:** Учитель рассказывает детям, что сегодня они проводят урок в веселом автопарке, где все автобусы ездят по интересным маршрутам. Например, «Bus number 365 go to the Zoo» - дети в этот момент должны занять на ковре эти цифры, как будто они успели сесть на этот автобус. Номер автобуса дается такой, чтобы вовлечь или всех детей сразу или половину группы. А вторая половина группы может отправиться «Bus number 941 go to the Airport». В этом случае можно провести мини соревнования между группами кто быстрее садился на автобус. После того, как из парка разъедутся 5 - 10 автобусов, можно сменить тему, например, приехав в аэропорт, вспомнить лексику аэропорта, а потом ехать обратно, сменив номера автобусных маршрутов.

#### 62. Who eats what?

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра с буквами или животными, карточки животных, карточки с овощами

**Цель игры:** развитие логического мышления, отработка букв и названий.

**Задача:** У игры может быть несколько вариантов проведения в зависимости от рисунка ковра и задач урока. Необходимо соотнести букву, на которой в ходе игры остановился ребенок с животным или кормом для животного.

**Ход игры:** Дети ходят по периметру ковра, наступая на буквы алфавита. По команде учителя они останавливаются каждый на своей букве. Называют её.

Вариант 1. Каждый должен придумать на эту букву название животного, выбрав для него подходящий корм из коробки с карточками «Овощи». Например, остановившись на букве «M» можно придумать слово «Monkey» и выбрать для неё «Banana». Если животного на указанную букву придумать не получается, можно придумать название корма, а животное взять из коробки. Например, «Strawberry» для «Bird». Вариант 2. Можно дать задание детям работать попарно. Один придумывает на свою букву название животного, а второй – корма. Решать, кто что будет придумывать, можно позволить им самим. Это позволит им наладить коммуникации и отрабатывать навыки обсуждения и работы в группе.

#### 63. Who are you??

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра с буквами, карточки с рисунками профессий, кубик

**Цель игры:** отработка букв и названий профессий.

**Задача:** Вариант 1, простой. Пройти по периметру ковра, произнеся названия всех профессий, разложенных по кругу. Вариант 2, сложный. Пройти по периметру ковра быстрее всех, переходя по клеткам с названиями профессий.

**Ход игры:** На соответствующих буквах по периметру ковра разложить карточки с картинками профессий (a doctor, an artist, a driver, a policeman, a builder, a teacher).

Вариант 1. В простом варианте детям нужно просто пройти по кругу, вспоминая и называя (угадывая) профессии.

Вариант 2. В более сложном варианте играющим нужно использовать кубик и проходить выпавшее количество ходов. Если карточка на букве отсутствует (возможно умышленно ;) ) нужно придумать название профессии самому без подсказки

#### 64. Who is faster?

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра с буквами, цифрами, цветами, спиннер/волчок/вращающийся указатель, таймер или песочные часы

**Цель игры:** отработка быстрого произношения букв, цифр, цветов

**Задача:** За одну 30 секунд по таймеру или пока крутится спиннер произнести как можно больше букв, цифр, названий цветов, фигур и т.п

**Ход игры:** Преподаватель объясняет условие и запускает таймер/спиннер. Дети по очереди начинают произносить, например, буквы. Останавливаются по времени. Кто больше произнес – победитель. Игра хорошо снимает скованность при говорении, отлично подходит в качестве соревновательного элемента

урока. Усложнить задание можно добавив условие произносить алфавит (from Z to A) или цифры (from 20 to 1) наоборот. Рисунок ковра будет детям в помощь.

#### 65. Whose clothes?

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра, карточки с элементами мужской и женской одежды

**Цель игры:** отработка слов, относящихся к одежде и конструкции «This is... for...»

**Задача:** Правильно соотнести элементы одежды с мужчинами и женщинами

**Ход игры:** Участники по очереди выбирают из коробки карточку с одним из элементов одежды, называют её и говорят, кому бы он мог принадлежать, мужчине или женщине: «This skirt...». После этого кладут карточку на розовый сектор, если одежда женская или голубой, если мужская. На сектора так же можно положить фигурки мужчины и женщины для наглядности.

#### 66. What are we (usually) doing?

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра с буквами, карточки с глаголами ежедневных действий, карточки с рисунками комнат дома (спальня, кухня, ванная, кабинет, библиотека)

**Цель игры:** изучение и повторение новых слов (глаголов), отработка грамматической конструкции «This is... for...»

**Задача:** Правильно соотнести изучаемые глаголы с местами, где обычно происходят действия

**Ход игры:** На соответствующих буквах ковра разложены карточки с рисунками комнат. В центре лежит стопка глаголов (текст или рисунки в зависимости от уровня знаний учеников) лицом вниз. Дети по очереди берут карточку, называют глагол (только действие или придумывают целое предложение): «I **clean** my teeth in the **bathroom**» и относят карточку к соответствующей комнате (ванной). Следующий: «I **sleep/wake up** in the **bedroom**» и относит карточку в спальню, следующий: «My mother cook in the kitchen» и относит карточку на кухню.

#### 67. Geography-1.

**Оборудование и материалы:** модель ковра с картой материков, карточки с контурами континентов (или городами, или странами). Другой вариант модель ковра с солнечной системой и карточки с планетами солнечной системы. В зависимости от темы урока.

**Цель игры:** изучение и повторение новой лексики, география, отработка грамматической конструкции «There is /There are???...»

**Задача:** Правильно распределить на карте ковра карточки континентов, материков, городов или стран. В зависимости от уровня подготовки можно добавить стрелки сторон света, достопримечательности и т.п

**Ход игры:** Вариант 1, простой. Дети по очереди выбирают карточки с контурами континентов, называют континент и стараются правильно уложить его на карте ковра.

Вариант 2, сложный. Дети по очереди выбирают карточки с контурами континентов, потом стран, потом крупных городов/столиц, потом достопримечательностей и стараются правильно разложить их на карте ковра, сопровождая предложением типа: «This is... There are in the...»: «This is Mars, it is near Earth»

#### 68. Animals.

**Оборудование и материалы:** ковер с животными и/или буквами алфавита, карточки теньевыми контурами животных (в более легком варианте можно заменить просто на карточки с животными)

**Цель игры:** изучение и повторение лексики из раздела животные, отработка грамматической конструкции «???...»

**Задача:** Угадать, назвать и правильно разложить на ковре карточки с контурами животных.

**Ход игры:** Преподаватель по очереди выдает детям карточку с одним из животных. Дети должны угадать, что за животное скрывается за контуром, назвать его и положить его или на соответствующее животное на ковре или на соответствующую букву: Elephant на E, Rabbit на R

#### 69. Show me...

**Оборудование и материалы:** любой обучающий ковер

**Цель игры:** в зависимости от темы урока повторение или изучение букв, цифр, цветов, форм

**Задача:** правильно показать заданную преподавателем букву/цифру/цвет

**Ход игры:** Преподаватель по очереди задает детям задание показать на ковре букву/цифру/цвет/форму в зависимости от темы урока. Это простое, но в тоже время эффективное упражнение позволяет легко отработать нужную тему. Игру легко усложнить, добавляя прилагательное: «Show me red A, please» или «Show me all blue letters, please»

#### 70. Geography-2

**Оборудование и материалы:** модель ковра с картой материков, карточки с рисунками представителей разных народов/национальностей.

**Цель игры:** отработка лексики по теме география, отработка грамматической конструкции «Where is/are... from? She/he is from...», расширение кругозора

**Задача:** ответить на вопрос откуда представитель той или иной национальности, где они живут

**Ход игры:** Дети вытаскивают по очереди карточки с рисунками, изображающими людей различных национальностей. Рассмотрев, они должны выдвинуть идею, откуда эти люди, где они могут жить, почему они в шубе/на санках или почему у них кожа темная. А после этого разместить карточку в соответствующем регионе на карте.

#### 71. Mathematics

**Оборудование и материалы:** модель ковра с цифрами

**Цель игры:** отработка лексики по теме математика и грамматической конструкции «???...», развитие способностей умственного счета

**Задача:** решив заданный преподавателем пример, занять соответствующую цифру на ковре

**Ход игры:** Преподаватель, обращаясь к ребенку, задает пример: «Sasha, tell me, please, five minus three is...?» Саша должен прыгнуть на цифру 2 и назвать результат. В зависимости от уровня группы можно использовать как цифры от 1 до 10 так и до 20 и даже больше.

#### 72. Mathematics-2

**Оборудование и материалы:** модель ковра с цифрами

**Цель игры:** отработка лексики по теме математика и грамматической конструкции «???...», развитие способностей умственного счета.

**Задача:** решив заданный преподавателем пример, занять соответствующую цифру на ковре. Игра похожа на игру №80, но может быть упрощена за счет удаления вычислений и простого называния чисел преподавателем

**Ход игры:** Преподаватель называет числа, дети по очереди встают на соответствующие цифры на ковре. Для усложнения задачи, числа можно делать двузначными или даже трёхзначными. Это будет развивать у детей слуховую память.

#### 73. Eraser (matching search)

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра с алфавитом, карточки с изображениями предметов (животные, части тела, предметы быта, профессии и пр) и карточки со словами названиями этих же предметов. Оптимально по 13 шт, чтобы закрыть все буквы алфавита.

**Цель игры:** изучение лексики по заданной теме, отработка грамматической конструкции «???...», развитие зрительной памяти

**Задача:** Освободить все буквы алфавита «из плена», убрав с ковра найденные пары соответствий.

**Ход игры:** Перед началом игры преподаватель закрывает все буквы алфавита на ковре карточками. Все буквы «в плену». После этого задача детей находить пары соответствий и убирать их с букв алфавита. В простом варианте все изображения и их названия могут быть повернуты вверх и быть видимы всем. В сложном варианте все карточки должны лежать лицом вниз, и игра проводится по принципу игры «Найди пару». Т.е если поднятые игроком карточки не оказались парой, они возвращаются на место, а если оказались – убираются с букв на ковре. Буквы на ковре позволяют игрокам легче запоминать расположение карточек.

#### 74. Jingle Bell Pass

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра, платок или мягкие очки для сна в самолете для завязывания глаз, набор шуршащих/звнящих предметов (колокольчик, связка ключей, шуршащая бумага, металлическая цепочка).

**Цель игры:** решение проблем, сотрудничество, общение, совместная работа, лидерство, уверенность в себе, принятие решений

**Задача:** Ведущему необходимо отгадать какой предмет передают друг другу игроки и определить у кого в данный момент он находится.

**Ход игры:** Перед началом игры преподавателю нужно приготовить несколько шуршащих/звнящих предметов. Дети садятся в круг по периметру ковра. Один игрок – ведущий, он сидит с завязанными глазами в центре круга. Игроки начинают передавать какой-то звнящий предмет (колокольчик, ключи, что-то в металлическом ведерке, шуршащий комок пергамента) по кругу. Когда ведущий с завязанными глазами распознает звук, он дает команду «Стоп!», чтобы остальная часть группы остановилась, а затем



называет предмет и указывает на него. Если игрок не прав, игра продолжается, если отгадал – ведущим становится тот, кто держал предмет в руках. Как вариант, вместо шуршащих/звонящих предметов можно назначать игрока, который будет просто говорить не своим голосом.

### 75. Poor Kitty

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра, ободок с кошачьими ушками.

**Цель игры:** совместная работа, следование инструкциям, творчество, артистизм, изучение лексики по теме «...», отработка грамматической конструкции «???...»

**Задача:** Ведущий в роли котенка подходит к игрокам и пытается рассмешить. Задача игроков с серьезным лицом гладить котенка со словами «Poor kitty».

**Ход игры:** Все дети сидят в кругу по периметру ковра. Выбираем одного игрока, который будет котенком, он одевает ободок с ушками. Его задача подходить на четвереньках к другим игрокам и жалобно мяукать, изображая бедного котенка. Задача игрока, к которому подошел котенок гладить его по голове, утешать, не улыбаясь, с самым серьезным видом. Если игрок засмеется или улыбнется, он становится котенком.

### 76. Words

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра.

**Цель игры:** совместная работа, следование инструкциям, творчество, изучение/отработка лексики по теме «...»,

**Задача:** Придумать слово, связанное по смыслу со словом, сказанным предыдущим игроком.

**Ход игры:** Все рассаживаются на ковре по кругу. Игра начинается с какого-либо простого слова, например: «orange» которое произносит или первый игрок или преподаватель. Вся группа хлопает дважды в ладоши. Следующий игрок должен сказать слово, связанное с предыдущим по смыслу, например: «juice». Вся группа снова дважды хлопает в ладоши, и третий игрок произносит: «bottle». Т.е. выглядит это так: «orange – clap, clap – juice – clap, clap – bottle – ... » Игра идет по кругу. Может быть посвящена каким-то тематическим разделам, например, «школа, дом, профессии и инструмент» и т.д.

### 77. Chinese Mimes (like 24. Telephone)

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра.

**Цель игры:** совместная работа, следование инструкциям, творчество, моторика, изучение эмоций

**Задача:** Игра похожа на игру «Telephone», необходимо повторить полученное от предыдущего игрока только не слово, а его движение или выражение лица.

**Ход игры:** Игроки стоят на ковре по кругу, глядя лицом в затылок друг другу. Первый игрок хлопает второго по плечу и когда тот оборачивается, показывает ему некоторое движение или эмоцию. Второй игрок возвращается в исходную позицию, хлопает по плечу третьего игрока и показывает ему это движение/эмоцию. Так это движение/эмоция передаются по кругу. Первый игрок, получивший своё движение от последнего игрока, показывает всем оба варианта – начальный и конечный.

### 78. Remote Control

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра, картон, краски/фломастеры для изготовления большого пульта управления.

**Цель игры:** совместная работа, следование инструкциям, творчество, моторика

**Задача:** Выполнять движения, соответствующие командам на пульте управления.

**Ход игры:** Изготовьте заранее или, если позволяет время/структура урока, прямо вместе с детьми на уроке большой напольный «пульт дистанционного управления». Размеры его должны быть таковы, чтобы внутри пульта помещалось задуманное количество кнопок, а на каждую кнопку можно было встать ногами. Количество и вид кнопок – на ваше усмотрение. Можно сделать такие кнопки: «Stop, Go, Clap, Jump, Sit, Mute, Noise, Squat, Lay». В ходе игры преподаватель или ведущий из числа игроков встает на разные кнопки, а остальные выполняют соответствующие движения. Игра отлично подходит в качестве самостоятельного инструмента «успокоения» учеников, а также в качестве сопутствующего, когда вы кладете на кнопку, например, мяч или пufик, и продолжаете урок. Не забывайте периодически менять активные кнопки! Вместо изготовления целого пульта можно ограничиться изготовлением только кнопок с функциями и разложить их на ковре, например, в секторе с геометрическими фигурами (модели Shapes, Circus).

### 79. Body to Body

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра, можно использовать пульт Remote control из игры 88.

**Цель игры:** совместная работа, следование инструкциям, творчество, моторика

**Задача:** «Подключиться» друг к другу, выполняя движения по указаниям преподавателя или соответствующие командам на пульте управления.

**Ход игры:** Игроки стоят в кругу на ковре. Преподаватель показывает, как надо «подключиться» друг к другу или наглядно, или с помощью пульта управления. Игроки «подключаются» друг к другу, соединяясь между собой пальцами, локтями, стопами, лодыжками и т.д

### 80. Listening

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра.

**Цель игры:** совместная работа, следование инструкциям, творчество

**Задача:** Закрыв глаза прислушаться к окружающим звукам и определить, что это за звуки, откуда они, кто/что является их источником.

**Ход игры:** Преподаватель просит всех игроков закрыть глаза и 1-2 минуты слушать тишину. После этого каждый игрок высказывает свои наблюдения и идеи об услышанных звуках

### 81. Storm

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра.

**Цель игры:** совместная работа, следование инструкциям, творчество, моторика

**Задача:** Повторять за преподавателем движения, имитирующие природные явления.

**Ход игры:** Игроки стоят в кругу по периметру ковра. Преподаватель показывает первое движение – шевеление пальцами над головой – «идёт дождь». После того, как все хорошо повторили это движение, переходим к следующему – махаем руками – «дует ветер», потом топаем ногами – «идёт гром», потом поднимаем и опускаем руки через стороны вверх и вниз – светит солнышко. Игра подходит в качестве небольшой разминки или зарядки перед началом занятий.

### 82. Mirrors

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра.

**Цель игры:** совместная работа, следование инструкциям, творчество, моторика, эмоции

**Задача:** Повторять в качестве зеркала движения/эмоции второго участника.

**Ход игры:** Игроки стоят на ковре в две линии лицом друг к другу. Игроки одной линии являются зеркалами, игроки другой линии – смотрящимися в зеркало. Игроки-зеркала повторяют движения смотрящихся. Потом меняются ролями. Игра хорошо подходит в качестве разминки перед занятиями, посвященными эмоциям, частям тела.

### 83. What am I?

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра.

**Цель игры:** совместная работа, отработка лексики по теме «прилагательные»

**Задача:** Назвать позитивное прилагательное, которое характеризует игрока личность.

**Ход игры:** Преподаватель обходит сидящих в кругу на ковре игроков, а игроки называют позитивное прилагательное, которое характеризует их личность «kind, bold, smart...».

### 84. Who are We?

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра.

**Цель игры:** совместная работа, следование инструкциям, знакомство

**Задача:** Назвать имена всех игроков.

**Ход игры:** Все дети сидят в кругу на ковре. Первый игрок встает, называет свое имя и указывает на другого игрока. Второй игрок встает, повторяет имя первого игрока, называет своё имя и показывает на следующего. Это продолжается до тех пор, пока каждый игрок не укажет имя другого. При этом можно добавить опцию обмена местами между игроками. Игра хорошо подходит для знакомства, поэтому полезна на первых занятиях или при перемешивании групп учеников.

### 85. If I were...

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра.

**Цель игры:** совместная работа, следование инструкциям, творчество, артистизм, изучение лексики по теме «...», отработка грамматической конструкции «???...»

**Задача:** Преподаватель задает игрокам вопрос, кем бы они были, если бы были...? Игроки фантазируют и отвечают.

**Ход игры:** Обходя игроков, сидящих на ковре по кругу преподаватель спрашивает каждого: «Какого бы цвета краской ты бы был?» или «Каким бы ты был музыкальным инструментом?» А каждый игрок отвечает примерно так: «If I were a color, I would be orange, because it is the color of the sun». Или: «If I were an instrument, I would be guitar» и произносит звук, подражающий гитаре. После того, как все игроки опрошены, а тема была «музыкальные инструменты», можно даже сыграть небольшой концерт.

### 86. Cookie Jar

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра.

**Цель игры:** совместная работа, следование инструкциям, творчество, артистизм, изучение лексики по теме «...», отработка грамматической конструкции «???...»

**Задача:** Отгадать, кто украл печенье?

**Ход игры:** Игроки сидят в кругу по периметру ковра и держат руки за спиной в ожидании печенья.

Преподаватель передает кому-то из игроков за спиной печенье, пока те говорят «Who stole the cookie from the cookie jar?» И когда увидели кому: «Mike stole the cookie from the cookie jar!». Игрок, чье имя назвали, произносит: «Who me?». Остальные хором: «Yes, you!». Игрок, чье имя назвали: «Couldn't be!». Остальные хором: «Then who?». Игрок, чье имя назвали: «Anya stole the cookie from the cookie jar!». Так продолжается, пока все имена не будут названы.

## 87. Magic Shape

**Оборудование и материалы:** предпочтительна модель ковра с фигурами (Shapes, Circus и др), комплект вырезанных из бумаги частей тела животных (лапки, головы, ушки, хвостики) разных цветов и форм

**Цель игры:** совместная работа, следование инструкциям, творчество, изучение лексики по теме «фигуры...»

**Задача:** Выполнить, используя части тела из предложенного комплекта, из выбранной на ковре геометрической фигуры какое-то животное/насекомое, так, чтобы было похоже.

**Ход игры:** Игроки распределяются по расположенным на ковре геометрическим фигурам (круг, квадрат, треугольник и т.п). Если игроков больше, чем фигур на ковре, можно предложить им картонные формы, подготовленные заранее. Используя также предложенный преподавателем комплект частей тела животных/насекомых, им нужно «достроить» их фигуры до рыбок, божьих коровок, слоников и т.д. Достраивать фигуры можно не только до животных или насекомых, но и до самых разных предметов – домов, собачьих будок, солнышек, летающих тарелок и пр.). Всё зависит от того, какой комплект «поддержки» творчества вы предложите детям.

## 88. My Rules!

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра.

**Цель игры:** уверенность в себе, совместная работа, следование инструкциям, творчество, артистизм, изучение лексики по теме «...», отработка грамматической конструкции «???...»

**Задача:** Водящий должен отгадать некое правило, которое придумала группа в его отсутствие.

**Ход игры:** Игроки сидят на ковре по кругу. Выбираем одного водящего, который на минуту покидает класс.

В это время оставшиеся игроки придумывают секретное правило, которое они все будут использовать при ответах на вопросы водящего. После этого входит водящий игрок и начинает задавать вопросы игрокам и наблюдать. Вопросы могут быть посвящены определенной теме (семья, еда и т.д). Все отвечающие должны использовать секретное правило, которое они придумали, например: часто моргать во время ответа, скрестить руки перед ответом, почесать нос и т.д. А водящий должен отгадать это секретное правило. На ком секретное правило отгадали, становится водящим далее.

## 89. I am, You are, I have... (Line up! / Raise your sound / Stand Up When You Hear)

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра, карточки с буквами, картинками или словами по теме урока

**Цель игры:** совместная работа, следование инструкциям, творчество, изучение лексики по теме «...», отработка грамматической конструкции «???...»

**Задача:** В зависимости от возраста группы может быть несколько вариантов задачи. Задача 1, карточки с буквами. Игрокам выстроиться в таком порядке, чтобы из их карточек получилось произнесенное преподавателем слово. Если используются карточки со звуками, то задача – поднять карточку, когда в названном преподавателем слове есть такой звук. Задача 2, карточки с картинками. Каждому игроку правильно назвать свою карточку или карточку соседа. Например, преподаватель, показывая свою карточку с изображением кролика, произносит: «I am a rabbit». Игрок должен сказать: «I am a bear» или «She/he is a mouse, You are a cat». Как ещё один вариант, преподаватель читает текст/сказку, и когда игроки слышат слово, карточка которого у них есть, поднимают её и называют. Задача 3, карточки со словами. Игрокам выстроиться в линию так, чтобы получился правильный порядок слов в произнесенном преподавателем предложении. Преподаватель может делать умышленные ошибки.

**Ход игры:** Преподаватель раздает игрокам карточки. Карточек у одного игрока может быть одна, может быть несколько. И, в зависимости от варианта задачи, объясняет игрокам, что нужно сделать. Произносить название карточки своей или соседа, строить из букв слово или из слов предложение. Игра хорошо дополняет изучение или отработку лексики по конкретной теме.

## 90. Fun competitions

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра, карточки или бейджики с буквами алфавита и цифрами

**Цель игры:** совместная работа, внимательность, следование инструкциям, творчество, повторение алфавита и цифр, изучение базовых понятий о глаголе to be, личных местоимениях и времени Present simple.

**Задача:** Найти свою пару и первыми выполнить задание преподавателя

**Ход игры:** Игроки делятся на две команды: «Буквы» и «Цифры». Необходимо организовать разделение так, чтобы в командах получилось одинаковое количество игроков. После этого каждый игрок команды «Буквы» выбирает себе из подготовленной кучки карточек / бейджиков букву, а каждый игрок команды «Цифры» выбирает цифру. Преподавателю необходимо запомнить все выбранные игроками буквы и цифры, чтобы в дальнейшем строить из них различные комбинации. После этого для игроков звучит первое задание, например: найти свою пару и прыжками, держась за руки, переместиться от одной стены к другой. И после этого преподаватель называет пары игроков: А-2, К-7, В-4. Игроки должны быстро найти свою пару и выполнить задание. После того, как задание выполнено, следует второе, например: найти свою пару и станцевать. И преподаватель называет новые пары игроков. Если детей много, можно играть на выбывание и после каждого из этапов будет оставаться на одну пару игроков меньше.

## 91. Explain the word

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра

**Цель игры:** совместная работа, следование инструкциям, творчество, повторение лексики урока

**Задача:** Водящему отгадать задуманное преподавателем слово по объяснениям команды.

**Ход игры:** Выбирается один водящий игрок. Он поворачивается спиной ко всем остальным. В это время преподаватель загадывает команде слово (это может быть цвет/цифра на ковре, карточка с изображением предмета или небольшая игрушка из коробки – зависит от темы урока и возраста игроков). Задача команды – объяснить это слово водящему, не называя само слово и однокоренные слова. Если отгадал, команде начисляется один балл и водящим становится следующий член команды. Игру можно проводить и в варианте командного соревнования, загадывая слово двум командам сразу. Балл получает та команда, чей водящий первым отгадает слово.

## 92. Basketball / Snowball game

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра, листы бумаги А4, фломастеры или карандаши

**Цель игры:** совместная работа, следование инструкциям, творчество, повторение лексики урока

**Задача:** Отправить в тыл команды противника как можно больше бумажных самолетиков

**Ход игры:** Все участники делятся на две команды. Преподаватель выдает командам листки бумаги А4, разрезанные пополам (можно использовать черновики), фломастеры и называет тему. Задача игроков – написать, как можно больше слов на заданную тему за одну минуту. Одно слово – одна бумажка. Потом все бумажки сворачиваются в самолетики и запускаются в стан «противника» - в сторону другой команды. Кто запустил больше самолетиков, тот и победил. Чтобы не тратить время на сворачивание самолетов, можно просто превращать бумажки со словами в снежки и кидать в сторону противника. А можно кидать их в специально заготовленные корзины, да ещё и на меткость. По итогам считаются самолеты / снежки/мячи у каждой команды, проверяется правильность написания слов и подводятся итоги.

## 93. Confusion

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра

**Цель игры:** совместная работа, следование инструкциям, творчество, повторение лексики урока

**Задача:** Игрокам нужно касаться той части тела, название которой произносит преподаватель

**Ход игры:** Преподаватель, стараясь запутать игроков, называет одну часть тела, а одновременно касается другой. Например, произносит «an ear» (ухо), а касается «nose» носа. Игроки должны касаться именно той части тела, которую называет преподаватель, не взирая на его «подсказки». Похожим образом можно изучать, например, глаголы: игрокам нужно выполнять озвученные команды, а не совершенное действие (преподаватель сказал «Jump» (прыгнуть), а сам «sit down» (сел), прилагательные: игрокам нужно указать на названный преподавателем цвет на ковре, а не на указанный им и т.д.

## 94. Sort out

**Оборудование и материалы:** модель ковра с цветными секторами / фигурами, маленькие цветные игрушки по изученной лексике, емкость для игрушек

**Цель игры:** Правильно разложить по цветным секторам на ковре имеющиеся в емкости игрушки

**Задача:** Найти свою пару и первыми выполнить задание преподавателя

**Ход игры:** Преподаватель называет цвет и предмет, например: «Blue car», «Red bus», а игроки должны по очереди находить их в емкости, называть и класть на соответствующий по цвету сектор или фигуру.

### **95. Quiet Mouse, Still Mouse.**

**Оборудование и материалы:** любая модель ковра

**Цель игры:** переход от Circle time к другим активностям, успокаивающая игра

**Задача:** просидеть на ковре тише всех

**Ход игры:** Учитель объясняет, что ребенок, который сейчас будет сидеть тихо, как мышка (тише всех), будет первым выполнять какую-то следующую активность или будет первым в очереди на перемену. После того, как определен самый тихий и он вышел из круга, игра продолжается. Появляется вторая мышка, потом третья. Продолжайте, пока все дети на ковре не утомятся. Постарайтесь не оставлять последним одного ребенка, это может быть обидно, кроме того, в определенном возрасте дети порой не могут сидеть тихо в силу физиологических особенностей. Главное, что задача успокоиться выполнена!