120 игр для уроков английского

A1–A2: слова, грамматика, речь



Мирон Лавров

120 игр для уроков английского A1–A2: слова, грамматика, речь

https://litres.ru/74805578
SelfPub; 2026

Аннотация

В сборнике 120 игр для уроков A1–A2 с готовыми репликами, условиями ролей и материалами для карточек. Игру можно подобрать под задачу урока. Предусмотрены занятия в парах, небольших группах и один на один.

Содержание

Как выбрать игру и сразу начать 4
Выбор по учебной задаче 5
Полный пример: десять минут с «Бинго по определению» (игра 004) 7
Игра 001. Девять закрытых окошек 9
Игра 002. Четвёртый лишний — меняемся 11
Конец ознакомительного фрагмента. 12

120 игр для уроков английского A1–A2: слова, грамматика, речь

Как выбрать игру и сразу начать

Игра выбирается под задачу урока, а не по порядку номеров. A1 и A2 обозначают сложность **практики уже знакомого языка**, но не ступень обязательного курса: новые слова и формы сначала объясняют отдельно.

Уточните **целевую реплику или услышанный факт**. Проверьте, знаком ли ученикам нужный язык, сколько будет участников и сколько у вас есть времени, места и материалов. Обычно хватит доски, бумаги, карандаша и голоса. За пять минут сыграйте часть раундов; за десять–пятнадцать можно обменяться ролями, не добавляя новой грамматики.

Порядок — **выбрать → показать → сыграть → заметить**. Покажите один ход с английской репликой, затем предложите ученику сделать следующий ход. На неверную догадку можно ответить подсказкой или переспросом. Исправляйте прежде всего целевую форму; остальное обсуждайте позже. Итог — самостоятельная реплика либо точное действие на слух, а не только впечатление от игры.

Выбор по учебной задаче

Нужно от учеников — Узнавать, вспоминать и точно употреблять слова, а не просто повторять список · **Где искать —** 001–024 · **Когда подойдёт и как организовать —** Для уже изученных, но забываемых слов: рисунки под прикрытием, карточки, объяснение выбора. Пара или 1:1; в группе — отдельные столы.

Нужно от учеников — Различать английскую речь на слух и переносить услышанное в действие · **Где искать —** 025–040 · **Когда подойдёт и как организовать —** Если трудно услышать звук, число, место или время: голос и бумажная сетка, текст диктора закрыт. Пары или 1:1 со сменой ролей, где она заложена.

Нужно от учеников — Выбирать и произносить знакомую грамматическую форму с нужным смыслом · **Где искать —** 041–064 · **Когда подойдёт и как организовать —** Если правило известно, но форма путается в ответе: короткие ситуации, партнёр и бумажные подсказки. Можно 1:1.

Нужно от учеников — Задавать вопросы ради недостающей информации, а не ради ответа, который всем известен · **Где искать —** 065–088 · **Когда подойдёт и как организовать —** Для вопросов и уточнений: раздельные закрытые сведения на двух листках. Лучше пара; в 1:1 вторую роль бе-

рёт взрослый.

Нужно от учеников — Подбирать уместную реплику в повседневной ситуации · **Где искать —** 089–108 · **Когда подойдёт и как организовать —** Для просьб, ответов, отказов и исправлений: парные мини-сцены, часто без реквизита. В группе меняют роли; возможно 1:1.

Нужно от учеников — Соединять несколько знакомых навыков, восстанавливать сообщение и замечать собственную ошибку · **Где искать —** 109–120 · **Когда подойдёт и как организовать —** Когда навыки по отдельности есть, а вместе не работают: короткие заметки, сообщения и повторная попытка. Пары, малые группы или 1:1.

В большой группе организуйте параллельные пары; в тесной комнате можно указывать на карточки пальцем. Если ученику пока трудно объяснить ответ, предложите ему выбрать один из двух-трёх знакомых вариантов.

Полный пример: десять минут с «Бинго по определению» (игра 004)

Задача: четыре ученика A1 должны узнавать шесть знакомых предметов класса по короткому английскому описанию и назвать хотя бы один без подсказки. **Нужно:** доска и по листку с карандашом. Никаких картинок не требуется. Напишите **book, chair, door, pencil, clock, window**. Двое копируют поле A, двое — B:

Поле A		
book	chair	door
pencil	clock	window

Поле B		
window	book	clock
door	pencil	chair

0:00–2:00 — образец. *“Listen. Find the word. Mark one box.”* Скажите *“You use it to write”* и отметьте **pencil**. На *“What*

*is it?"*ответьте *"It's a pencil."*

2:00–6:30 — ходы.Не показывая текст, читайте по одной подсказке с паузой: *"You open it to go into a room."*(**door**); *"You sit on it."*(**chair**); *"It has hands, but it cannot clap. It tells the time."*(**clock**); *"You can read it."*(**book**); *"You look through it."*(**window**). Три отмеченных подряд слова дают *"Bingo!"*: ученик произносит линию вслух. На поле B это **door — pencil — chair**после образца и первых двух подсказок. Проверьте ответ; оставшиеся подсказки дочитайте всем.

6:30–9:00 — проверка.Двое объясняют выбранное слово: *"It's a chair. You sit on it."*Закройте банк и скажите *"You look through it."*Ученик должен назвать *"A window"*без опоры.

9:00–10:00 — исправление.При путанице нарисуйте дверь и окно: *"You go through a door"*/ *"You look through a window."*Повторите подсказку без рисунка. Если трудно дать определение, достаточно *"It's a window."*В 1:1 взрослый заполняет второе поле и отвечает вслух.

Игра 001. Девять закрытых окошек

Цель: A1; узнать и назвать предметы класса по постепенно открывающемуся изображению. Нужны знакомые **book, bag, chair, pencil, ruler, clock**. **Участники:** 2–6 или две небольшие команды; 1:1 — да. **Время:** 6–9 мин. **Материалы:** лист с рисунком, девять квадратиков бумаги для закрытия, карандаш.

Подготовка. Приготовьте шесть силуэтов на листочках: **book**— две раскрытые страницы; **bag**— прямоугольник с ручками; **chair**— сиденье со спинкой; **pencil**— стержень с остриём; **ruler**— полоска с делениями; **clock**— круг со стрелками. Накройте первый рисунок сеткой 3 × 3 из бумажных квадратиков. Порядок открывания клеток: угол, центр, противоположный угол, затем остальные. Не показывайте подписи к рисункам.

Образец: после открытия части сиденья ведущий предполагает: *"I think it's a chair."* Название нужно успеть произнести **до последнего квадратика**; рисунок потом подтверждает ответ.

Игра. Снимайте по одному квадратику. После открытия каждой клетки следующий игрок может сделать одну догадку: *"It's a clock."* Если угадали рано, откройте рисунок и смените лист. После восьмой клетки попросите последнюю догадку до открытия девятой. Для 1:1 ученик и преподаватель

по очереди готовят закрытый рисунок.

Финиш и проверка: после четырёх–шести рисунков на секунду покажите два открытых и вновь закройте. Ученик без написанных слов называет оба: *“A ruler and a bag.”* При ошибке ещё раз покажите нужный контур.

Игра 002. Четвёртый лишний — меняемся

Цель:A1; находить лишний продукт и называть категорию остальных. Уже знакомы **fruit, vegetables, drinks, desserts**и простое *“It's a…”*. **Участники:**лучше четверо; 1:1 — да, если у каждого две стопки. **Время:**8–12 мин. **Материалы:**16 карточек со словами.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.