**Понятие и функции игр**

Выдающийся педагог-новатор А.С. Макаренко считал, что игра обеспечивает высокую эффективность любой деятельности и вместе с тем способствует гармоничному развитию личности, так как «хорошая игра» обязательно содержит в себе усилие (физическое, эмоциональное, интеллектуальное или духовное), доставляет радость (радость творчества, радость победы или радость эстетическую) и, кроме того, налагает ответственность на ее участников.

***Игра*** — разновидность общественной практики, действенное воспроизведение жизненных явлений вне реальной практической установки. Она всегда выступает в двух временных измерениях: в настоящем и будущем, даря сиюминутную радость, а также она служит удовлетворением назревших актуальных потребностей личности. В ней моделируются жизненные ситуации, закрепляются свойства, качества, состояния, умения, способности, необходимые личности для выполнения социальных, профессиональных и творческих функций.

Игры помогают сделать урок более интересным и увлекательным. Игровая деятельность на уроке иностранного языка не только организует процесс общения на этом языке, но и максимально приближает его к естественной коммуникации. Игра развивает умственную и волевую активность. Являясь сложным и одновременно увлекательным занятием, она требует концентрации внимания, тренирует память, развивает речь.

Об обучающих возможностях использования игрового метода известно давно. Многие ученые занимающиеся методикой обучения иностранным языкам, справедливо обращали внимание на эффективность использования игрового метода. Это объясняется тем, что в игре проявляется особенно полно и порой неожиданно способности любого человека, а ребёнка в особенности.

**Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции:**

*1)Обучающая функция* заключается в развитии памяти, внимания, восприятии информации, развитии общеучебных умений и навыков, а также она способствует развитию навыков владения иностранным языком.

*2)Воспитательная функция* заключается в воспитании такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; также развивается чувство взаимопомощи и взаимоподдержки. Учащимся вводятся фразы-клише речевого этикета для импровизации речевого обращения друг к другу на иностранном языке, что помогает воспитанию такого качества, как вежливость.

*3)Развлекательная функция* состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение, а порой и в сказочный мир.

*4)Коммуникативная функция* заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединении коллектива учащихся, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке.

*5)Релаксационная функция* — снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку.

*6)Психологическая функция*состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, а также перестройки психики для усвоения больших объемов информации.

*7)Мотивационно-побудитедьная*мотивирует и стимулирует учебно-воспитательную деятельность: оказывает положительное воздействие на личность обучаемого, расширяет его кругозор, развивает мышление, творческую активность и т. д. [4,с.17].

*Игры- это активный способ достичь многих образовательных целей.*

Например:

- закрепить только что пройденный материал;

- игра- весьма удачное решение повторить пройденное;

- игра- превосходный способ подстегнуть учеников, заставить их активно работать на уроке, когда приходиться заниматься менее приятными вещами;

- игра- это прием смены деятельности после трудного устного упражнения или другого утомительного занятия;

- игра- это идеальная возможность расслабиться;

- игры помогают снять скованность, особенно если исключить из них элемент соревнования или свести его к минимуму. Застенчивый или слабый ученик почувствует себя более уверенно и будет участвовать в игре активнее, если цель игра – просто повеселиться, а не считать очки и выигрывать. Хотя элемент соревнования часто добавляет оживление и повышает активность, именно он создает большое психологическое давление на учеников, они боятся не справиться с заданием, что выводит из игры застенчивых и отстающих;

- быстрая, спонтанна игра повышает внимание, оживляет, улучшает восприятие;

- игра позволяет учителю исправлять ошибки учеников быстро, по ходу дела, не давая им глубоко укорениться в памяти;

- игры помогают запоминать глубоко и надолго. Учащиеся обычно запоминают то, что им было приятно делать;

- игры делают процесс обучения, порой трудный и утомительный, веселым, а это усиливает мотивацию к учению;

- ученики очень активны во время игры, потому что никто не хочет, чтобы из-за него приятное времяпровождение быстро закончилось, следовательно, игры заставляют их бороться. [3,с.3-4]

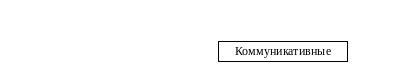
**Классификация игр по Стронину М.Ф.**

М.Ф Стронин, автор ряда книг, посвящённых обучающим играм, которые используются в обучении иностранным языкам, игры с использованием иностранного языка подразделяет на 7 видов. Все они способствуют формированию речевых навыков

*Игры с использованием иностранного языка**(по М.Ф.Стронину*)

схема 1.1





Фонетические

**Лексические игры**

Заучивание лексического материала – важнейший аспект в изучении иностранного языка в школе. Объем вводимой лексики постепенно увеличивается, и усвоение новых слов нередко становиться скучным, а потому слова трудно запоминаются ученикам. Методисты обучение лексике неразрывно связывают с использованием наглядности. Данный принцип является весьма важным в игровом обучении.

Цели лексических игр:

- познакомить учащихся с новыми словами и их сочетаниями;

- тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;

- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;

- развивать речевую реакцию

При обучении лексике целесообразно использовать игры на карточках, загадки, кроссворды, чайнворды, игры типа «Найди слово», «Найди пословицу». Очень распространены игры типа «Аукцион» или «Дуэль».

1. Alphabetical Order. ( A word puzzle.)

Если расположить буквы любого слова в алфавитном порядке, оно покажется вам довольно странным. Можно таким образом организовать игру, например:

1. A B L E T (You eat at it.)

2. A C H I R (You sit on it.)

3. E F I R (You make it when you in camp and you cold.)

4. A L M P (You switch it on when it is dark.)

ANSWERS: 1. table; 2.chair; 3.fire; 4.lamp.

2) «Пять слов».

Ход игры: пока обучаемый из одной команды считает до пяти, представитель второй команды должен назвать пять слов по данной теме. Участник, не справившийся с заданием, выбывает из игры.

3) «Цвета»

Ход игры: ставится задача назвать предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т.д. одного цвета.

4) «Больше слов»

Ход игры: образуются две команды. Каждая команда должна назвать как можно больше слов на заданную ей букву. Выигрывает команда, назвавшая большее количество слов.

5) «Угадай название».

Ход игры: каждый обучаемый получает тематический рисунок. Он должен рассмотреть его и рассказать, что на нем изображено. Тот, кто первым угадает название рисунка, получает следующий и выполняет то же задание. Выигрывает тот, кто угадает больше названий.

**Грамматические игры**

Эффективным приемом работы в становлении грамматического навыка являются игры, которые одновременно способствуют развитию речевой деятельности. Мышление детей младшего школьного возраста конкретное и опирается на наглядные образы и представления. Для понимания скучных грамматических правил им нужен реальный предмет или его изображение- это помогает сделать процесс усвоения знаний более интересным и эмоционально окрашенным.

Грамматические игры преследуют следующие цели:

-научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;

-создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца;

-развить речевую активность и самостоятельность учащихся.

1) «Бинго».

Цель: Закрепление усвоения неправильных глаголов.

Ход игры: Рисуем квадрат и делим его на девять частей. Предлагается список изученных глаголов. Учащиеся выбирают любые девять и заполняют ячейки таблицы глаголами II(III) формы. Учитель называет глаголы в Iформе, учащиеся находят в своей карточке, соответствующую, IIформу данного глагола и вычеркивают. Выигрывает тот, кто первым вычеркнет все глаголы. Выигравший называет все глаголы со своей карточки в Iи IIформе.

2) Hide – and – Seek in the Picture.

Цель: тренировка употребления предлогов места.

Необходима большая картинка с изображением комнаты. Водящий (один из учеников) “прячется” где-нибудь на картинке, пишет на бумаге, куда он спрятался и отдаёт её учителю. Дети, задавая водящему общие вопросы, “ищут” его на картинке.

Are you under the bed?

Are you behind the door?

Are you on the chair?

Are you in the box?

3) HAVE YOU …

Цель: тренировать учащихся в употреблении общих вопросов с глаголом to have. На столе учителя разложены игрушки. Ученикам предлагается посмотреть на них и запомнить.предварительно можно повторить с учащимися все названия по-английски. Затем ученики отворачиваются, а ведущий берёт со стола какую-либо игрушку и прячет её за спиной. Остальные игрушки закрываются газетой. Ученики задают вопросы ведущему : Have you a cat? Have you a dog? и т. д. и так до тех пор, пока кто-либо из учеников не отгадает спрятанную игрушку. Он и занимает место ведущего.

4) Комнатный бой.

Это грамматическая игра на отработку структуры. В игре – два человека.

Каждый из участников рисует план своей комнаты(они не должны видеть рисунков друг друга), а также пустой квадрат, представляющий собой план комнаты партнера, который будет заполняться «мебелью» в ходе игры.При этом заранее оговариваются названия и количество предметов в комнатах. Затем они по очереди задают друг другу вопросы, пытаясь выяснить расположение мебели в комнате партнера.

Например: Is there a table in the middle of the room? Is there a TV-set in the left corner?

Если ответ утвердительный, то спрашивающий делает соответствующие рисунки в пустом квадрате и задает следующий вопрос.

Если ответ отрицательный, он теряет право задавать вопросы и отвечает на вопросы партнера. Выигрывает тот, кто первым отгадал расположение мебели в комнате партнера и заполнил пустой квадрат.

**Фонетические игры**

Фонетические игры преследуют следующие цели:

- формирование навыков фонематического слуха;

- произношения связного высказывания или текста

- установления адекватных звукобуквенных соответствий

Но формирование этих навыков невозможно без знания алфавита. В формировании фонетического навыка, совершенствовании фонематического слуха используется игра «Назови слово», т.е. учитель во время игры бросает учащимся по очереди мяч, называя звук. Участники игры возвращают мяч, называя слово этим звуком. [6,с.71-73]

Среди фонетических игр можно выделить игры- загадки, игры-имитации, игры-соревнования, игры с предметами, игры на внимательность. При выработке произношения полезны следующие игры:

* 1. Назови слово ( игра с предметом)

Ведущий бросает участникам игры по очереди мяч, называя звук, участники возвращают мяч, называя слово, в котором этот звук слышится. Например: fat, map, cap.

* 1. Скороговорка ( игра-имитация)

Учащиеся пытаются произнести за учителем скороговорку, фразу, стишок на определенный звук. Например:

A black cat sat on a mat and ate a fat rat.

* 1. A Nice Telephone ( «Необычный телефон»-игра соревнование)

На доске рисуется большой телефон. На диске вместо цифр- буквы. Задача участников игры- набрать за определенное время как можно больше слов и произнести их.

* 1. Alphabet Dash (Буква – слова)

Класс делиться на 2 команды. Каждому игроку дается карточка с номером. Учитель называет номер и букву, а ученик, имеющий карточку с таким номером, должен за 20 секунд называть как можно больше слов, начинающихся на эту букву. Его команда получает очко за каждое правильное слово ( можно играть с ограничениями: нельзя называть глаголя и имена собственные и т.д)

* 1. «Выбери слово» (развитие фонематического слуха).

Необходимо выбрать среди картинок, изображающих различные предметы, те, в названиях которых содержится данный звук.

Пример: Учитель произносит звук [ æ. ] и ребята выбирают картинку с изображением яблока. Эту игру можно проводить как соревнование. Можно сузить задание, предложив назвать или найти слова, в которых искомый звук находится в начале, в конце или в середине.

6) «Игра в рифмы» (развитие фонематического слуха).

Ученикам необходимо назвать рифмы к словам, предложенным учителем.

Пример:bear - hear; гаt – cat; box - fox.

**Орфографические игры**

Цель данных игр — упражнение в написании иноязычных слов. Часть игр рассчитана на тренировку памяти учащихся, другие основаны на некоторых закономерностях в правописании слов. Большинство игр можно использовать при проверке домашнего задания.

На уроках иностранного языка эффективен потенциал таких игр,как «Silent Dictation» и «Memory Dictation».

«Немой диктант» может проводиться двумя способами:

- Учитель показывает картинки, слова, обозначающие их названия известны детям. С каждой картинкой дети знакомятся течение 10-15секунд. Затем учащиеся записывают слова в тетради.

- Детям демонстрируются крупно написанные слова на карточках. В течение 5-10 секунд ученики должны запомнить слова. Затем карточки убирают, а дети записывают эти слова по памяти.

Оба вида диктантов хороши тем, что они снимают напряжение у ребёнка, превращая диктант в увлекательную игру, создавая тем самым «ситуацию успеха», ведь даже слабые ученики могут иметь неплохую зрительную память, а значит, хорошо справиться с диктантом. [4,с.112].

1) «Дежурная буква».

Цель: Формирование навыка осознания места буквы в слове.

Ход игры: Обучаемым раздаются карточки, и предлагается написать как можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном месте. Время выполнения задания регламентируется (3-5 минут).

2) «Вставь букву».

Цель: Проверка усвоения орфографии в пределах изученного лексического материала.

Ход игры: Образуются две команды. Доска разделена на две части. Для каждой команды записаны слова, в каждом из которых пропущена буква. Представители команд поочередно выходят к доске, вставляют пропущенную букву и читают слово.

Пример:с...t, a...d, a...m, p…n, r...d, c...r, r...n (cat, and, arm, pen, red, car, run).

З) «Картинка».

Цель: Проверка усвоения орфографии изученного лексического материала.

Ход игры:Каждый участник получает по картинке с изображением предметов, животных и т.п. Представители команд выходят к доске, которая разделена на две части и записывают слова, соответствующие предметам, изображенным на картинке. После того как обучаемый написал слово, он должен его прочитать и показать свою картинку.

4) «Кто больше?».

Цель: Проверка усвоения орфографии изученного лексического материала.

Ход игры: Образуются две команды. Каждая команда должна записать как можно больше слов по темам: название спортивной игры; животные; цвета и т.п.

5) «Деление слова».

Цель: Развитие орфографического навыка.

Ход игры: Из букв данного слова нужно составить все возможные слова Игрокам дается определенное время (3-5 минут). Затем результаты сверяются. Побеждает тот, у кого оказалось больше слов, не встречающихся у других игроков.

Пример: ELEPHANT

pen hen plan plate pet pan hat plane.

6) Таблицы, кроссворды, ребусы.

Самый простой вид заданий - таблица букв, в которой нужно обвести (выделить) слова.

Пример:

М D Н Е N hen goose

O О O S Е goat

W G О А Т cat

С А Т E J dog

**Аудитивные игры**

Хорошо известно, что речь является одним из важнейших средств общения. Механизмы говорения и аудирования между собой тесно связаны, иногда вообще совпадают. Поэтому обучать аудированию невозможно без говорения, а говорению без аудирования. Обучение аудированию должно предусматривать:

- формирование механизмов речевого слуха, памяти, вероятностного прогнозирования;

- прослушивание учащимися аутентичной иностранной речи в определенном темпе;

- изучение разговорных клише и обиходных словосочетаний;

- широкое использование визуальных и других опор при аудировании.

Обучение аудированию в играх приносит наибольший эффект, так как игра активизирует мыслительную деятельность, позволяет сделать учебный процесс более привлекательным и интересным, и трудности, возникающие при обучении , преодолеваются с наибольшим успехом и легкостью.

Самыми простыми играми на начальном этапе обучения аудированию являются игры типа «Повтори» или «Эхо». Например:

-I have caught a cold.

- May I give you some fruit pie?

- Please pass me the bread, Auntie.

- When were you born?

Побеждает тот, кто не сделает ни одной ошибки. Дополнительным заданием в этой игре может быть такое: определить, какая из фраз вопросительная, какая повествовательная.

1) Веселые художники

Ученик, закрыв глаза, рисует животное. Ведущий называет основные части тела:

Draw a head, please.

Draw a body, please.

Draw a tail, please.

Если рисунок получился, команда получает пять баллов.

1. Хлопаем в ладоши

Члены обеих команд становятся в круг. Ведущий – в центре круга. Он называет вперемежку домашних и диких животных. Когда дети слышат название дикого животного, они хлопают один раз, когда слышат название домашнего животного, то хлопают два раза. Тот, кто ошибся, выбывает из игры. Победительницей считается та команда, в которой останется больше игроков.

1. Составь фоторобот

Класс делится на три команды, каждая из которых представляет отделение милиции. Выбираются 3 ведущих. Они обращаются в отделение милиции с просьбой отыскать пропавшего друга или родственника. Ведущий описывает их внешность, а дети делают соответствующие рисунки. Если рисунок соответствует описанию, считается, что пропавший найден.

Ведущий: I can`t find my sister. She is ten. She is a schoolgirl. She is not tall/ Her hair is dark. Нек eyes are blue. She has а red coat and a white hat on.

4) Игры-загадки

Учитель: У меня есть хорошие друзья. Это особенные друзья. Они пришли к нам из сказок. Вы их тоже знаете, а вот сможете ли угадать, о ком я рассказываю?

- I have a friend. Не is a small boy. Не can read, write and count, but not well. He can run and jump and play. He cannot draw and he cannot swim. /Незнайка/.

- I have a friend. Не is a big fat boy. He cannot read and write, but he can run, sing, dance and play. He can fly! /Карлсон/

- I have a friend. He is not a boy. He is not a girl. He is green. He can swim. He cannot jump and he cannot fly. /Крокодил Гена/.

**Коммуникативные игры**

Данные игры способствуют осуществлению следующих задач:

- научить учащихся выражать мысли в их логической последовательности;

- обучать учащихся речевой реакции в процессе коммуникации;

- развивать компенсаторные умения ( умение при дефиците языковых средств выходить из трудного положения за счет использования синонима,перифраза и т.д.).

1. The main character

Водящий объявляет, кто является героем или героиней рассказа. Учащиеся стараются отгадать, кто он, задавая общие вопросы. Например, водящий объявляет:

«I am the main character in the story».

Играющие задают вопросы:

«Are you a boy? »

« Do you live in England? » и т.д.

Рекомендуется заранее определить количество вопросов ( например, 20). Если, задав 20 вопросов, учащиеся не отгадали имя какого героя задумал водящий, то последний считается победителем. Если же кто-либо из ребят отгадал имя персонажа, то он занимает место водящего.

2) Поиски мистера Икс. Тема: адрес, числительные, род деятельности, национальность. Правила: каждому участнику игры раздаются карточки, на которых написаны слова:

Name:

Address:

Telephone number:

Occupation:

Marital Status:

Nationality:

В каждой карточке заполнен лишь один из пунктов, например, адрес, фамилия или имя.

Задача- заполнить всю информацию на карточке. Для этого каждый участник задает по одному вопросу каждому из остальных учащихся, получает на них ответы и вписывает отсутствующую информацию. Таким образом, у каждого из участников известен лишь один пункт о мистере икс. Соответственно каждый может дать лишь один ответ на вопрос собеседника. В результате карточка каждого учащегося будет выглядеть следующим образом:

Name: John Fisher

Address: 15 Park Road, Exeter

Telephone number: 6453210

Occupation: Bus driver

Marital Status: Married

Nationality: Australian

3) Игра для работы в парах.

Правила: работа проводится в парах, каждому из двух обучающихся раздаются картинки с изображением кухни (картинка А и картинка В). Цель: выяснить у кого на картинке изображено большее количество различных предметов. Для того, чтобы это выяснить участники А и В должны задать друг другу вопросы:

How many teapots, pans, knives, spoons, cups, sausers,….., are there in the kitchen?

Каждый ведет подсчет и затем оба участника А и В выясняют у кого сколько предметов и какие именно оказались на кухне.

Примерами коммуникативных игр могут являться такие игры как «Ориентирование в городе», «В магазине», «Хобби и увлечения», «Приглашение в театр, кино, на прогулку» и т.д.

**Особенности и значение игр на уроке в начальной школе**

Многие учителя отмечают большие потенциальные возможности игры в качестве средства обучения английскому языку. Игра является действенным инструментом учителя, который активизирует все познавательные процессы учащихся: развиваются внимание, память, мышление, творческие способности, что позволяет сделать учебный процесс увлекательным и интересным. Это мощный стимул к овладению языком.

Игровые приемы значительно облегчают учебный процесс и помогают легче усвоить тему урока, развивают навыки всех видов речевой деятельности. Выполняя правила игры, учащиеся овладевают элементарными учебным действиями.

Игра способствует выполнению нескольких задач урока:

- возможность многократного повторения языкового материала;

-тренировка учащихся в выборе нужного речевого компонента.

Специфика игры, как точно подметил М.Н. Скаткин, заключается в том, что «учебные задачи выступают перед ребенком не в явном виде, а маскируются. Играя, ребенок не ставит учебной задачи, но в результате игры он чему-то учится».

Особенностью игрового метода является то, что в игре все равны. Она посильна практически каждому ученику, даже тому, который не имеет достаточно прочных знаний в языке. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре, ведь находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем знания в предмете. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это делает возможность ученику преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, снижает боязнь ошибок, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения, ученик может уже говорить наравне со всеми.

Напряжение мысли, процесс преодоления трудностей и достижение игровой цели доставляет ученикам большое удовлетворение. Предвкушая радость игры, ребята с удовольствием ожидают урока иностранного языка. Почувствовав интерес к изучению этого предмета, обучающийся как бы по инерции продолжает с увлечением заниматься им на последующих уроках и без игры. Однако если не поддерживать время от времени это влечение, то, как показывает опыт, интерес к языку постепенно снова начинает гаснуть.

Если же проявляется чрезмерный интерес к самому ходу игры, последняя грозит превратиться в самоцель, в игру-развлечение. Учителю нельзя чрезмерно увлекаться игровыми технологиями. Необходимо чередовать их с самыми разнообразными формами работы и приемами.

Игра служит средством повышения эффективности урока лишь тогда, когда она педагогически и методически целенаправленна. Необходимо постепенно вводить все новые и новые типы и виды игр, видоизменять и усложнять их содержание

Энергичный темп игры приучает обучающихся быстро мыслить, упражняет готовность их языковой памяти, способствует развитию темпа речи.

Играя на уроках иностранного языка, ученики практикуются в речевой деятельности, которая благодаря этому автоматизируется в определенных и постоянно расширяющихся пределах.

**Методика проведения игры**

Место игры на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока. Важно, чтобы работа приносила положительные эмоции и пользу, а, кроме того, служила действенным стимулом в ситуации, когда интерес и мотивация детей к изучению иностранного языка начинает ослабевать. Каждая игра непременно состоит из нескольких этапов:

- подготовительный (выбор темы, уточнение целей игры);

- проведение игры (учитель исполняет роль активного наблюдателя);

- контроль игры (оценивание учащихся с учетом допущенных ошибок).

Все игры подразделяются на два вида : групповые (cooperative games) и конкурсные (competitive games).

В процессе обучения иностранному языку игры нужно вводить с первых уроков. Например,при обучении счету можно использовать различные «считалки», т.е. дети не просто выучивают их наизусть,а используют для распределения ролей в последующей подвижной игре,применяемой, например, в качестве физкультминутки.

Игры лучше всего использовать в середине или конце урока, с тем, чтобы снять напряжение. Важно, чтобы работа с играми приносила положительные эмоции и пользу, и, кроме того, служила действенным стимулом в ситуации, когда интерес или мотивация детей к изучению иностранного языка начинает ослабевать.

При работе с детьми дошкольного или младшего школьного возраста можно использовать игрушки, как при ведении нового лексического материала и его закреплении, так и при тренировке некоторых грамматических структур.

Все функции игр реализуются лишь при правильном подборе и организации игр учителем. Все игры должны проводиться методически грамотно. Для этого необходимо:

1. Одну и ту же игру повторить несколько раз ( путём подстановки новых лексических единиц).

2. Новую игру начинать учителю (роль ведущего, а затем эту роль передать хорошо подготовленному ученику.

3. Придать игре характер соревнование, для того чтобы получить от игры наибольший эффект.

4. Снабдить играющих различными красочными аксессуарами, предметами, пособиями.

5. Использовать особый вокабуляр, который поможет учителю проводить игру на иностранном языке.

6. Исключительно большое значение в играх обучающего характера имеет исправление ошибок. Желательно, чтобы и оно проводилось в игровой форме «разыгрывания фантов», «записывания очков» и т.п.

7. Не торопите ребенка в выполнении задач.

8. Хвалите за успехи, а в случае неудачи подбадривайте ребенка.

Обобщая вышесказанное, можно сделать вывод, что игра на уроке английского языка позволяет преодолеть монотонный характер урока, когда требуется многократное повторение речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному учебному общению, с присущими ему признаками: эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия.

Особенностью игры на уроке английского языка является то, что она может занимать разное количество времени на уроке, захватывать весь урок или объединять несколько занятий. Игра - это активный способ достичь многих образовательных целей и задач. Игры являются движущей силой для повышения мотивации учащихся при изучении английского языка. Игра - превосходный способ подстегнуть учеников, заставить их активно работать на уроке, это также идеальный способ расслабиться, как говорится, с пользой для дела. Игра помогает снять скованность, особенно если отсутствует элемент соревнования, оценки, подведения итогов. Игра помогает надолго запоминать необходимые сведения и исправлять ошибки учеников, не позволяя им закрепиться в речи, усиливает мотивацию школьников.