**На раннем этапе обучения иностранному языку важнейшая из задач учителя** - сделать английский язык как предмет интересным и любимым. В начальных классах дети очень подвижны, внимание у них неустойчивое, поэтому заинтересовать младшего школьника задача не из легких. Здесь на помощь педагогу приходят игровые технологии. Игра, как известно, основной вид деятельности ребенка младшего школьного возраста. Игра служит «общим языком» между учителем и учеником, между учащимися в классе.  Игра облегчает учебный процесс для обеих сторон.  В игре более полно проявляются способности человека. Ребенок раскрывается с самых неожиданных сторон, ему интересно, а значит - понятно. А понимание - главное на уроке. Игры можно использовать на любом этапе уроке, на любом этапе изучения темы. Они универсальны и для начала урока, чтобы заинтересовать, и для закрепления, чтобы остаться в памяти, или просто, чтобы понять тему.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игровой деятельности к учебной. При этом игра ещё сохраняет свою ведущую роль. Исходя из этой особенности, игра должна стать основой для развития у учащихся навыков учебной деятельности. Игра формирует устойчивый интерес к дальнейшему изучению английского языка, а также уверенность в успешном овладении им. Но хочу отметить, что игра имеет не только мотивационные функции. Использование на уроках и во внеклассной работе игровых моментов способствует активизации познавательной и творческой деятельности учащихся, развивает память,  воспитывает инициативность. Игры развивают сообразительность и внимание, обогащают язык и закрепляют запас слов учащихся. Игра может заставить ученика вспомнить пройденное, пополнить свои знания.

Приведу примеры игр (обучающих и развивающих), предназначенных для работы с учениками младших классов. В игровой форме провожу и физкультминутку.

Так при изучении темы «глаголы движения» мы играем в игру **«*Повторяй за мной*».** Суть игры проста: необходимо показать и назвать глагол движения, однако по мере усвоения учащимися новой лексики игра усложняется и видоизменяется. На первом этапе движение называет и показывает учитель, ученики повторяют и движения и слова. Когда лексика освоена, учитель, а позже ведущий из учеников только показывает действия, учащиеся должны его повторить и назвать самостоятельно. И наконец, на обобщающем уроке в игру включается соревновательный момент: класс делится на 2 команды, от каждой из команд выбирается ведущий. Каждому из них достается «список» из 5-10 глаголов движения.  Не называя их ведущий показывает движение, команда соперников должна угадать, повторить и назвать нужный глагол. За каждый правильный ответ начисляется балл.

       Таким образом, в ходе игры происходит актуализация или закрепление лексики и проводится физкультминутка. С помощью этой же игры мы отрабатываем конструкцию «Let  s do smth». Элементы пантомимы используются и при изучении других лексических тем: спорт, одежда, внешность, части тела и др.

***Игра- The  Chain of Letters* (цепочка букв)**. Ею можно заменить физминутку или использовать в конце урока как элемент рефлексии. Её место- 2 класс- при изучении алфавита, но можно в 3-4 классе для актуализации знаний. Все участники игры  встают в круг или в междурядье и по очереди называют по одной букве алфавита. Тот, кто ошибается или слишком долго вспоминает нужную букву- выбывает, занимает своё место. Побеждает тот, кто не допустил ни одной ошибки. В этой игре буквы можно заменить цифрами и числами, названиями времен года, месяцев, дней недели.

Цель игры - отработка предлогов( in on) , вопроса Where was…? И ответов на него. Учитель раскладывает  на столе предметы, названия которых на английском языке известны учащимся: книгу, ручку вкладывает в книгу, а пенал прячет в стол. Дав ребятам 1 -2 минуты, чтобы запомнить, где находятся предметы, учитель снова раскладывает их на столе, а затем задаёт детям вопросы:

- Where was the pencil-box? - The pencil-box was in the table.

- Where was the book? - The book was on the table.

- Where was the pen? - The pen was in the book.

Затем учитель делает вид, что забыл, где находились предметы. Учащиеся напоминают ему. Объяснив игру учитель делит группу на 2 команды. Члены одной из команд берут несколько предметов и кладут их(ненадолго) в определённые места. Члены второй говорят, где находился тот или иной предмет. Как только кто-либо из ребят допустит ошибку, команды меняются ролями.

         В процессе следующей игры повторяется пройденная лексика. Учитель вывешивает на доске заранее подготовленную лексику, где, например яблоко - синее, собака - зелёная и т.п. Он просит учащихся внимательно посмотреть на картинку, назвать все предметы, цвет которых не соответствует действительному.

 Например: I see a blue apple. Apples are not blue. Apples are green, red and yellow. Затем учитель убирает картинку и просит ребят перечислить все предметы, которые на ней изображены.

P1: In the picture I see a tree.

P2: In the picture I see a house.

Можно усложнить игру, попросив учащихся назвать также цвет предмета, его размеры или форму.

**Игра на *закрепление Present Continuous Tense.***

Учитель вывешивает на доске картинки, отражающие распорядок дня школьника, и делает подписи, которые не соответствуют содержанию того, что изображено на ней.

1.I am washing. 2. I am dressing.  3. I am getting up.  4. I am doing my morning exercises. 5. I am going to school. 6. I am having breakfast. Учащимся предлагается подобрать к каждой картинке соответствующую подпись.

Лексические навыки отрабатываю через дефиницию (загадки). Ребятам дается задание на уроке или дома описать животное (дом, игрушку, фрукт, *сказочного героя), не называя его. Если задание домашнее, то на следующем* уроке проверка домашнего задания проходит в форме «конкурса загадок».

Применяю и обратный прием, когда дети загадывают слово (животное, сказочного героя и т.п.), а водящий или команда-соперник отгадывает его, задавая общие вопросы.Такие приемы позволяют не только закрепить изученную лексику по той или иной теме, но и отработать грамматические структуры утвердительного предложения, общего вопроса, краткого и полного ответа на него.

На уроках часто использую различные вариации игры **«*Правда/Ложь».*** Учитель называет, например, слово, относящееся к какой-либо теме, и иногда допускает ошибки. Ученики должны обнаружить ошибку.   Слабым ученикам раздаю конверты, в которые вложены картинка и несложный текст к ней, разрезанный на отдельные предложения. Предлагаю смотреть на картинку и составить связный текст. Можно прочитать или пересказать.

Для индивидуальных заданий использую наборы карточек из пособия Е.А.Барашковой «Грамматика английского языка. Игры на уроках». Это, не полный перечень игр, используемых на уроке в начальных классах: его можно пополнять до бесконечности. Главное помнить, что игра – лишь элемент урока, и она должна служить достижению дидактических целей урока. Поэтому необходимо точно знать какой именно навык, умения тренируются в данной игре, что ребёнок не умел делать до проведения игры и чему он научился в процессе игры