**Применение активных игр на уроках английского языка**

 Существует несколько способов разнообразить монотонный урок и при этом продолжить изучение материала. Например, можно показывать детям в классе отрывки из мультфильмов и фильмов с качественным произношением и субтитрами, презентации о путешествиях или хобби. Но не стоит забывать и об игровом моменте на уроках английского языка. Введение игр в класс - хороший способ переключить внимание. Они разрядят напряженную рабочую атмосферу, подойдут для детей любого возраста и помогут закрепить пройденный материал. Правила игр можно менять в зависимости от темы урока и уровня знаний учеников.

«Data»

Суть в том, что один из учеников пишет на листе бумаги или произносит вслух пять фактов о себе. Один из фактов - ложь. В это время другие игроки должны угадать, какой из фактов правдивый, а какой ложный.

Пример:

I like to walk in the rain.

1. I hate playing football.
2. I like to read books.
3. I hate listening to music.
4. I like to start something new and interesting, but I rarely finish what I started.

Другие игроки спрашивают: “I don't think you like walking in the rain. Am I right?" Ведущий должен ответить: “Yes, you're right. The fact that I like to walk in the rain is a lie.

«Edible/Inedible»

Игра проводится в быстром темпе. Участники выстраиваются в ряд. Ведущий по очереди бросает им мяч, называя слово. Если предмет можно съесть, участник ловит мяч. Если предмет несъедобный, мяч отбивается. Тот, кто ответил правильно, делает один шаг вперед, тот, кто отреагировал неправильно, остается на месте.

«Sounds»

Для игры вам понадобится несколько стульев, расставленных по кругу. Учитель объявляет главную букву, например «F». Дети начинают ходить вокруг стульев, пока учитель медленно произносит какие-либо слова на английском языке: «sun, house, bird...». Как только он произносит слово на букву «F»: «flower or factory», дети должны опередить других участников и сесть на стулья. Последний севший игрок выбывает из игры.

«Run or Freeze»

Ведущий говорит: «Run!». После этой фразы игроки начинают бежать, пока не услышат: «Freeze!». В этот момент все останавливаются и принимают позу какого-либо животного. Задача ведущего - методом «вопросов» угадать, позу какого животного показывает тот или иной участник.

Пример:

Ведущий спрашивает: «Are you a cat?». Дети отвечают: "Yes, i am / No, i am not."

«Ball»

В эту игру могут играть 2 или более игроков. Первый ученик называет любую букву и бросает мяч другому игроку. Пока мяч летит, второй должен назвать слово, начинающееся на эту букву, и придумать предложение.

Пример:

Первый игрок называет букву «W», второй отвечает «What» - «What a lovely day it is». Бросает мяч обратно, произнося букву «T», на что первый отвечает «Tell» - "Tell me your name".

«What colour»

Дети собираются в определенном месте и выбирают лидера. Ведущий должен указать на любой предмет, который он видит, и спросить: "What color is it?" Игрок, который первым правильно ответит на вопрос, становится следующим ведущим. Побеждает тот, кто угадал больше всего цветов.

Пример:

Ведущий спрашивает: "What color is it?" и показывает на траву, ученики отвечают: «Green!».

«Simon speaks!»

Ведущий игры говорит: "Simon speaks!", после чего произносит команду, которую должны выполнить ученики. Одновременно он сам показывает это действие. Дети должны выполнять эти команды только в том случае, если перед ними стоит фраза Simon speaks!" Можно усложнить игру тем что, когда будет называться определенная команда, ведущий будет выполнять противоположное действие.

Пример:

Ведущий говорит: “Simon says: stand up!”, а вместо этой команды садится. Дети должны заметить подвох и выполнить то, что было сказано в команде.

«Tell, show, draw»

Для этой игры требуется игральная кость. Один из участников бросает кубик и, в зависимости от выпавшего числа, должен рассказать, показать или нарисовать слово другим игрокам. Значение символов на кубике: 1-2 - рассказать, 3-4 - показать, 5-6 - нарисовать. За каждое угаданное слово ведущий получает одно очко. Игра ведется до десяти очков.

«Palette of the artist»

Игроки хаотично перемещаются по комнате, когда учитель говорит: «Touch the...» и называет цвет, в этот момент дети должны дотронуться до любого предмета в классе или элемента одежды соседа такого же цвета. Свою одежду трогать нельзя. Тот, кто последним дотронется до предмета нужного цвета, выбывает из игры.

«Crocodile»

Для игры необходимо подготовить карточки с существительными и прилагательными на английском языке. Один из игроков вытягивает слово, смотрит на него так, чтобы остальные его не видели. С помощью различных жестов, движений и мимики он должен объяснить слово, написанное на карточке. Ведущий не может говорить или отвечать на вопросы. Вы можете показывать по одному слову за раз или дать каждому игроку 5 минут - время, за которое нужно показать как можно больше слов. За каждое угаданное слово ведущий получает одно очко. Побеждает тот, кто набирает больше всего очков.

«Stickers»

Одному из участников приклеивают на лоб стикер с именем известного персонажа (героя мультфильма, актера, политического или исторического деятеля), которое он должен отгадать. Как только все остальные игроки увидят слово на стикере, можно начинать игру. Ведущий задает вопросы о своем персонаже.

Например:

"I'm alive? I'm a musician? I'm fictional?"  и другие наводящие вопросы. Все остальные студенты могут отвечать на его вопросы только фразами: Yes", "No", "Maybe".

«Duel»

Два участника стоят спиной друг к другу. В руках у каждого из них по карте с изображением. Идет обратный отсчет до пяти. Каждую секунду они делают один шаг вперед. На пятом шаге они поворачиваются друг к другу, и побеждает тот, кто первым назовет то, что изображено на карточке соперника.

«Race of proposals»

Необходимо подготовить несколько предложений, используя разные цвета для каждого из них. Примерно 3-5 штук для каждой команды. Каждое предложение нужно разрезать и разложить в отдельные пакеты, рассортировав по цветам. Учитель делит класс на команды по 2-4 человека.

«Hot Ball»

Участники игры садятся в круг. Ведущий бросает мяч одному из учеников и называет фрукт. Ученик в ответ должен назвать другой фрукт и бросить мяч следующему игроку. И так по цепочке. Названия фруктов повторять нельзя. Если ребенок не может вспомнить фрукт или роняет мяч, он выбывает из игры. После каждого выбывшего игрока можно менять тему, например: животные, профессии, страны.

«Guess»

Приготовьте поднос со случайными предметами: книгами, карандашами, игрушками, цветами или всем, что есть под рукой. Завяжите ребенку глаза и попросите его потрогать, пощупать и громко произнести название предмета на английском языке. За правильное слово он получает одно игровое очко. Игрок получает дополнительное очко, если правильно произносит слово. Побеждает тот, кто набирает больше всего очков.

«Art Appraiser»

Посадите детей в пары, но не позволяйте им смотреть друг на друга. Дайте одному ученику картинку или изображение. Второй ребенок должен воссоздать картину, пока его партнер описывает ее, не раскрывая, что это такое. За каждое угаданное слово пара получает одно очко. В конце игры побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

«Dash»

Нарисуйте прямую линию мелом или липкой лентой. Обозначьте одну сторону линии как «true», а другую - как «false». Участники игры в это время стоят на этой линии. Задайте любой вопрос. Если ученики считают его истинным, они переходят на «true» сторону, если ложным - «false». Ведется подсчет, те, кто ответил правильно, получают одно очко, за каждую ошибку отнимается очко.

«Hurry, don't rush»

Разделите класс на две команды. Выберите десять или более словарных слов и напишите каждое слово на двух листах бумаги. У вас будет два набора словарных слов. Каждая команда получает набор слов и маркер/мелок. Разделите доску на две части, по одной для каждой команды. Когда вы произносите слово из списка, один ученик из каждой команды выбегает к доске и пишет предложение с этим словом. Побеждает та команда, которая напишет наибольшее количество правильных и осмысленных предложений с выбранными словами.

 Активные игры в классе проводятся в середине или в конце урока в течение 15-20 минут. Этого времени достаточно, чтобы дети отдохнули и в то же время не потеряли концентрацию. Такие занятия способствуют развитию мыслительного процесса, реакции и помогут активизировать часть уже приобретенного словарного запаса.