**Good Morning, Michael!**

Один из детей (водящий) выходит к столу учителя и становится спиной к классу. Учи­тель жестом показывает на одного из сидя­щих учеников, который говорит: "Good morning, Michael!" Водящий пытается догадаться по голосу, кто с ним поздоровался, и отве­чает, например: "Good morning, Lena!" Если он не угадал, он продолжает игру в качестве водящего, а если угадал, то возвращается на свое место, после чего назначается новый водящий.

Приветствие Good morning в дальнейшем заменяется на Good afternoon, Good evening, Hello, Hi, Good night, Good-bye, Bye.

 **What's Your Name?**

Вариант I Учитель говорит: "My name is Nina Ivanovna. (Бросает мяч одному из учеников). What's your name?" Ученик ловит мяч и отвечает: "My name is Olya. (Бросает мяч другому ученику.) What's your name?" И т. д. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не ответят на поставленный вопрос. Последний ученик отвечает на вопрос и задает свой во­прос учителю. Учитель ловит мяч и говорит: "My name is Nina Ivanovna. Thank you."

Вариант II

Дети, взявшись за руки, образуют два кру­га: внешний и внутренний. Учитель становит­ся поблизости от внешнего круга и говорит: "Go!" Дети начинают двигаться каждый по своему кругу, причем один круг движется по часовой стрелке, а другой — против (учи­тель заранее объясняет детям, как они долж­ны двигаться). Через 10—20 секунд учитель говорит: "Stop" Дети останавливаются, и уче­ник из внешнего круга, оказавшийся рядом с учителем, обращается к стоящему напротив него ученику из внутреннего круга: "My name is Oleg. What's your name?" Ученик из внут­реннего круга называет свое имя, и дети снова начинают двигаться по кругу, до тех пор, пока не услышат команду "Stop". Учитель оста­навливает движение таким образом, чтобы все пары имели возможность обменяться во­просом и ответом.

**Who Knows the Parts of the Body Best?**

Вариант **I**

Класс делится на две команды. Ученики — представители от каждой команды по очереди выполняют приказания учителя: "Touch your head. Show your shoulders. Count on your fingers." И т. д. Если ученик правильно выполнил задание, команда получает очко, если ошибся, команда теряет очко. Выигры­вает команда, набравшая большее количество очков. В заключение учитель говорит: "Team A knows the parts of the body best."

Вариант II
Учитель (или ученик, ведущий игру) пока­зывает и называет какую-нибудь часть тела, например: "This is my head. This is my hand. This is my leg." И т. д. Иногда он «ошибает­ся», например, показывая на свою руку, говорит:

"This is my chin." Представитель команды, к которому он обращается, должен быстро показать на подбородок или не только показать, но и сказать: "This is your chin."

**What Am I Putting On?**

Дети становятся в круг. Учитель (или уче­ник, ведущий игру) находится в центре круга и показывает жестами, что он надевает какой-либо предмет одежды. Обращаясь к одному из учеников, он спрашивает: "What am I put­ting on, Slava?" Ученик отвечает, например: "You're putting on shoes." Если он угадал, он остается в круге, если нет, он покидает круг. Выигрывает ученик, оставшийся один на один с ведущим.

**Basket of Fruit**

Один из учеников выбирается водящим. Он тихонько говорит по-английски каждому из играющих название какого-либо фрукта. За­тем все ученики садятся на стулья, а во­дящий выкрикивает по-английски два каких-либо названия (из тех, которые распреде­лены между учениками). Ученики, получив­шие названия этих фруктов, меняются ме­стами, а водящий пытается занять одно из освободившихся мест. Если он успел сделать это, ученик, оставшийся без места, стано­вится водящим.

Изредка водящий говорит: "Basket of fruit", после чего все ученики должны поменяться местами и водящий занимает освободив­шееся место. Оставшийся без места ученик становится водящим, и игра продолжается.

**Baskets of Fruit (Vegetables)**

Два ученика выбираются водящими. Они выходят из класса, а дети распределяют между собой названия различных фруктов (овощей). После этого водящие возвращают­ся в класс. Первый из них говорит: "I want an apple for my basket." Если в классе есть ученик, получивший это название, он «попадает в корзину» первого водящего, т. е. выходит и становится рядом с ним. Игру продолжает второй водящий: "I want a pear for my basket." И т. д. Выигры­вает тот водящий, в корзине которого ока­залось больше фруктов (овощей).

Если в игре принимают участие много детей, можно использовать названия как фруктов, так и овощей, а также названия других продуктов питания.

**What Is There in the Bag?**

Учитель (или ученик, ведущий игру) гото­вит набор предметов (или картинки, изобра­жающие предметы), которые могут находить­ся в портфеле. Затем он обращается к клас­су с вопросом: "What is there in the bag?" Ученики по очереди отвечают: "There is a pen in the bag. There is a book in the bag." И т. д. Если отвечающий угадал предмет, ведущий вынимает его (или картинку) и под­тверждает: "Yes, there is a pen in the bag." , И т. д. Если же играющий не угадал пред­мет, ведущий отвечает: "No, there isn't a pen in the bag." За каждый угаданный пред­мет ученик получает очко. Игра продол­жается до тех пор, пока не будут названы все предметы, находящиеся в портфеле. Выигрывает ученик, набравший большее ко­личество очков.

**What Is Missing?**

Учитель размещает на своем столе различ­ные предметы (школьные принадлежности или игрушки), названия которых знают учащиеся. Ученики проходят мимо стола друг за другом и стараются запомнить все, что они видят. Затем учитель закрывает стол га­зетой и спрашивает: "What is missing?" Дети, вернувшись на свои места, называют пред­меты, которые они видели на столе: "А реп, a pencil, a book" и т. д. Побеждает тот ученик, который запомнил и назвал наиболь­шее количество предметов.

**Animal Hunt**

Один из детей выбирается охотником; остальные ученики выступают в роли раз­личных животных: учитель тихонько говорит\* каждому из них по-английски название ка­кого-либо животного. Одно и то же название может быть дано нескольким ученикам, т. е. будет несколько лисиц, зайцев, волков и т. п.

В двух противоположных углах зала отме­чены мелом (или как-то по-другому) загоны. Животные собираются в одном загоне, охот­ник стоит недалеко от него. Он выкрикивает по-английски название какого-либо животно­го, например лисицу. Ученики, получившие это название, должны перебежать из одного загона в другой. Задача охотника — поймать одного из них. Пойманный ученик становит­ся охотником, и игра продолжается.

**Are You...?**

Один из учеников (ведущий) изображает какое-либо животное, например кролика. Он совершает разные действия, характерные для этого животного, например подпрыгивает. Другие ученики стараются угадать, какое животное он изображает. Например: "Are you a frog?"—"No, I'm not." И т. д. Угадавший становится ведущим.

 **Is It...? Does It...?**

Один из играющих выбирается ведущим. Он задумывает слово — название живот­ного. Ученики по очереди задают веду­щему общие вопросы, на которые он должен давать краткие ответы. Например: "Is it little?"—"No, it isn't."—"Does it live in the forest?"—"Yes, it does."—"Is it a bear?"— "No, it isn't." И т. д. Угадавший становит­ся ведущим.

**A Birthday Party**

Учитель выбирает водящую (или водяще­го) и говорит: "Nina is eight today. Children, let us have a birthday party. Get your presents ready." Ученики берут игрушки, изо­бражающие животных, и другие предметы, названия которых они знают, и по очереди поздравляют Нину:

Nick: Good morning, Nina! I wish you many happy returns of the day. Here's my present for you.

Nina: Hello, Nick! What a nice present! Thank you (very much).

После того как все ребята поздравили Нину, она говорит: "I like all my presents. I like the doll, the fox, the car... Thank you very, very much!"

**What Colour Is This?**

**В** а р и а н т **I**

Класс делится на две команды. Учитель поднимает одну из игрушек и поочередно спрашивает представителя от каждой коман­ды: "What colour is this?" Ученик отвечает: "It's brown." И т. д. Если ученик правильно назвал'1 цвет, его команда получает очко, если ошибся, команда теряет очко.

Вариант II

Дети берут в руки игрушки и образуют два круга: внешний и внутренний. Игра прово­дится так же, как игра "What's Your Name?" (вариант II), только каждый ученик показы­вает своему партнеру игрушку и спрашивает: "What colour is this?" Партнер отвечает: "It's blue." И т. д.

**I've Got a Grey Mouse**

Дети становятся в круг. Учитель (или ученик, ведущий игру) находится в центре круга, и показывает какую-нибудь игрушку, говоря: "I've got a grey mouse." Ученик, к которому он обращается, должен с ним согласиться: "Yes, you've got a grey mouse." Иногда ведущий «ошибается» и называет не тот цвет игрушки, например: "I've got a green fox." Согласившийся с ним ученик выбы­вает из игры.

**The Chain of Words**

Учитель бросает мяч одному из учеников и говорит: "One." Ученик ловит мяч и, бросая его другому ученику, говорит: "Two." И т. д. Когда ученики доходят до последней цифры, которую они знают, счет начинается снача­ла. Допустивший ошибку «платит фант».

Вместо числительных можно использовать названия времен года, месяцев, дней недели.

**Count the Stairs**

Учитель рисует на доске или показывает картинку, на которой нарисованы десять (или более) ступенек лестницы. Дети должны по очереди как Можно быстрее «под­няться по ступенькам», т. е. в темпе посчитать от 1 до 10, а затем как можно быстрее «спуститься вниз», считая от 10 до 1. Побеждает

тот, кто «поднимется и спустит­ся» быстрее всех (учитель следит за этим по своим часам и ведет соответствующие записи на доске).

**Live Numbers**

Дети садятся в кружок, у каждого в руках табличка с цифрой (им следует сесть так, чтобы цифры оказались вразбивку). Выби­рается водящий, он садится в середину круга. Участники игры представляются водя­щему: "I'm number one. I'm number two." И т. д. Водящий выслушивает каждого, затем называет два числа. Дети с этими цифрами на табличках должны встать и поменяться друг с другом местами. Водящий старается занять одно из освободившихся мест. Тот, кто остался без места, становится водящим.

**One Fox, Two Foxes...**

На столе учителя много игрушек разных видов. Каждый вид представлен несколь­кими экземплярами. Дети по очереди под­ходят к столу и быстро их считают: "One fox, two foxes" и т. д. Нельзя считать уже подсчитанные игрушки.

**Midnight**

Для игры выбирается водящий. В одном углу зала мелом (или как-то по-другому) помечено место водящего — его дом, в дру­гом углу — место играющих — их дом. Дети покидают свой дом и приближаются к дому водящего. Они спрашивают его: "What time is it?" Водящий называет лю­бое время, например: "It's five o`clock." Дети находятся в безопасности, если названо любое время, кроме полночи. Но когда во­дящий говорит: "It's midnight", дети должны бежать домой, а водящий гонится за ними, стараясь

поймать как можно больше ребят. Те ученики, которых он поймал, идут в дом водящего и помогают ему ловить остальных играющих. Ученик, которого поймали послед­ним, становится водящим.

**The Dog Is on the Desk**

Учитель берет игрушку, ставит ее на стол (под стол, в коробку и т. п.) и говорит: "The dog is on the desk." Ученик, к которому он обращается, должен с ним согласиться: "Yes, the dog is on the desk." Иногда учитель «ошибается» и неправильно называет местонахождение предмета. Например, по­ставив игрушечную собачку на стол, он гово­рит: "The dog is near the door." Согла­сившийся с ним ученик выбывает из игры.

**Where Is...?**

Учитель (или ученик, ведущий игру) пря­чет какой-либо предмет (или игрушку) и спрашивает, например: "Where is the rubber?" Дети отгадывают, где находится спрятанный предмет:

P1: The rubber is under the book.

T: No, it isn't.

P2: The rubber is in the bag. И т. д.

Ученик, угадавший, где находится предмет, становится ведущим.

**John and Mary**

Дети, взявшись за руки, образуют круг. Выбираются двое водящих: мальчик и де­вочка (в процессе игры их называют, на­пример, John и Магу). Они становятся в центр круга. Мальчику завязывают глаза, и он должен постараться поймать девочку. Время от времени мальчик выкрикивает: "Mary, where are you?" Девочка, бегая внутри круга, отвечает: "John, here I

am." Ее голос помогает мальчику определить место, где она находится. Если мальчик поймает девочку, он становится в круг, на его место вы­бирается другой водящий, девочке завязы­вают глаза, и она должна поймать нового водящего.

**Theatre**

Две команды учеников становятся лицом друг к другу. Каждая команда выбирает одного актера. Актеры из разных команд поочередно выходят вперед и выполняют какие-либо действия, а члены их команд комментируют эти действия. Например, ак­тер показывает, как он умывается, а пер­вый член его команды говорит: "Не is washing his face." Выигрывает команда, члены кото­рой правильно комментировали действия своего актера.

Члены команд могут комментировать дей­ствия своего актера или актера из команды противника.

**Try to Guess**

Водящий становится спиной к классу. Один из учеников выполняет какое-либо действие, а водящий отгадывает, задавая классу во­прос, например: "Is he dressing?" Класс хором отвечает: "No, he isn't." И т. д. Если водящий, задав три вопроса, не отгадает вы­полняемое действие, класс хором сообщает, что делает ученик, после чего водящий ме­няется.

**The ABC**

Учитель бросает мяч одному из учеников и говорит: "А." Ученик ловит мяч и, бросая его другому ученику, говорит: "В." Таким образом, играющие называют все буквы анг­лийского алфавита. Допустивший ошибку «платит фант».

**Who Knows the ABC Best?**

Учитель предлагает одному из играющих назвать любую букву английского алфавита. Сидящий рядом ученик должен быстро ска­зать, какая буква следует за названной в алфавитном порядке. Затем учитель обра­щается к другому ученику с той же прось­бой, а его сосед по парте называет сле­дующую букву и т. д. Игра проводится в быстром темпе. Ученик, не сумевший быстро и правильно назвать букву, выбы­вает из игры. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

**Do You Know the First Letter of These Words?**

Класс делится на две команды. Члены обеих команд получают по картинке (на картинках изображены известные детям предметы). Учитель показывает и называет букву, а ученик, имеющий картинку с пред­метом, название которого начинается с этой буквы, быстро встает, повторяет букву, пока­зывает свою картинку и произносит слово по-английски. За правильное выполнение за­дания он получает очко. Выигрывает коман­да, члены которой набрали большее количество очков.

**Alphabet Train**

Дети становятся друг за другом и на­чинают работать локтями, изображая паро­воз, везущий вагоны с грузом. Учитель называет букву: "А." Ученик, стоящий пер­вым, говорит, например: "My train is carrying apples", т. е. употребляет в предложении сло­во, начинающееся с буквы а. Далее учитель говорит: "В." Второй ученик повторяет на­чало предложения и называет

слово на букву b, например: "My train is carrying bread." И т. д. Ученик, который не смог назвать слово, выбывает из игры.

Учитель может называть буквы в алфавит­ном порядке (пропуская буквы q, z, x) или в произвольном порядке.

**Wolf and Lambs**

Выбирается водящий («волк»). Остальные участники игры — «ягнята». «Волк» пока­зывает карточки, на каждой из которых написано какое-либо слово, известное детям. «Ягненок», к которому он обращается, дол­жен назвать слово по буквам. Если «ягне­нок» ошибся, «волк» забирает его (уче­ник выбывает из игры). Выигрывают те, которых «волк» не смог забрать.

**Sending a Telegramme**

Класс делится на две команды. Учитель пишет на доске по 2-3 коротких предложения для каждой команды и пригла­шает всех участников игры «послать теле­грамму», т. е. сказать по буквам слова, составляющие эти предложения. Сначала члены первой команды произносят по буквам все слова первого предложения (один уче­ник произносит одно слово), затем члены второй команды работают так же со своим предложением, после чего снова наступает очередь первой команды. Если ученик ошиб­ся, его команда теряет очко.

**Guess the Word**

Учитель (или ученик, ведущий игру) заду­мывает какое-либо слово и рисует на доске столько квадратиков, сколько букв в этом сло­ве. Все участники игры по очереди задают вопросы о буквах, составляющих это слово, например: "Is there a T in it? Is there an I in it?" И т. д. Если буква угадана •верно, ведущий вписывает ее в соответ­ствующий квадратик. Если после трех-четырех вопросов ни одна буква не угадана, ведущий «открывает» первую букву слова, т. е. вписывает ее в квадратик. Затем (после трех-четырех вопросов) может быть «открыта» и вторая буква. Угадавший слово становится ведущим.

**Stop!**

Ведущий пишет на доске буквы в алфа­витном порядке до тех пор, пока учитель не скомандует: "Stop!" Ведущий останавли­вается, например, на букве d. Участники игры по очереди подбегают к доске и пишут слова, начинающиеся с этой буквы. Тот, кто напишет последнее слово, становится веду­щим.

**Be Quick!**

На доске написаны слова с пропущен­ными буквами. Заполняя пропуски, ученики пишут слова на специально розданных ли­сточках. Выполнивший задание подходит к учителю, показывает свой листочек и не­громко читает написанные слова. Победи­телем становится тот, кто достаточно быстро и правильно написал и прочитал слова.