Дидактические игры.

**"Eat - Don't eat"**

"Съедобное – несъедобное". Водящий бросает мяч одному из игроков, и если водящий называет съедобное – мячик надо поймать, если несъедобное – нет.

**"What is missing"**

На столе раскладываются карточки со словами, дети их называют. Учитель даёт команду: **"Close your eyes!"** и убирает 1-2 карточки. Затем даёт команду: **"Open your eyes!"** и задаёт вопрос: **"What is missing?"**Дети вспоминают пропавшие слова.

**"What words do you know?"**

Учитель называет звук/ букву и показывает детям сколько слов они должны вспомнить. Затем учитель задаёт вопрос: **"What words for this sound/ letter do you know?"**, а дети вспоминают и называют слова на заданный звук/ букву.
(Игру можно проводить по командам).

**"Story"**

Используются все слова на определённый звук. Из них составляется рассказ. Когда в истории встречается слово на звук – его показывают детям на карточке, и они называют его хором.
***Например:*** Жил-был **(Rabbit)**. И была у него чудесная **(rope)**. Наш**(Rabbit)** просто обожал скакать через свою **(rope)** по длинной **(road)**. А вдоль **(road)** росли необыкновенно красивые **(roses)**. Каждое утро, если не было **(rain)**, наш **(Rabbit)** собирал прекрасные **(roses)** и относил своим друзьям! Etc.

**"Opposites"**

Учитель называет слово, а дети в ответ называют слово, противоположное по значению. (Можно играть по командам: одна команда называет слово, а другая подбирает противоположное по значению).
***Например:***

|  |  |
| --- | --- |
| Big –small | Thick/ fat – thin |
| Brave – cowardly | Clean – dirty |
| Strong – weak | Wet – dry |
| Fast – slow | Hard – soft |
| Beautiful - ugly | High – low |
| Long – short | Low – loud |
| Young – old | Furry – bald |
| New – old | Happy – sad |
| Smooth – rough | Hungry – full |
| Good – bad |   |

\* \* \*

Водящий называет букву и кидает мяч играющему. Тот должен назвать любое слово на эту букву.
Возможен вариант, когда мяч передаётся по кругу из рук в руки и водящим становится каждый играющий.

\* \* \*

**"Is it true or not?"**

Игру можно проводить с мячом. Водящий кидает мяч любому из игроков и называет словосочетание, задавая вопрос: **"Is it true or not?"**Игрок ловит мяч и отвечает: **"Yes, it’s true"**, либо **"No, it’s not true"**. Затем он становится водящим и кидает мяч следующему игроку.
***Например:***

|  |  |
| --- | --- |
| Yellow lemon | Pink pig |
| Orange bear | Brown monkey |
| White snow | Red crocodile |
| Purple mouse | Green grapes |
| Gray elephant | Purple cucumber |
| Blue apple | Black sun |

**"Chinese whispers"**

Расположить на доске карточки. Детей поделить на две команды. Первые участники команд подходят к водящему, и тот шепотом произносит инструкцию: "Give me the doll, please/ Put the car on the table/ Etc." дети возвращаются к своим командам и шепотом передают инструкцию следующему в цепочке игроку. Когда инструкция доходит до последнего игрока команды, он должен как можно быстрее её выполнить. Если всё выполнено верно – команда получает очко.

**"Mine it"**

Выбрать одного из детей водящим. Водящему показывается одна из карточек, которую он должен запомнить. Карточки поместить на доску. Остальные дети задают водящему вопрос: "Is it a…?" На что водящий отвечает: "No, it’s not a…" - если карточка не угадана и "Yes, it’s a…" – если карточка угадана верно!

**"Crouching game"**

Поставить детей в две-три линии (в зависимости от количества детей, линий может быть и четыре-пять). Каждой команде даётся определённая карточка/ слово. Учитель произносит в хаотичном порядке слова, и если это слово одной из команд – эта команда должна присесть. Когда же слова не принадлежит ни одной из команд – они остаются стоять