

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Мещеряковская основная общеобразовательная школа
Буинского муниципального района Республики Татарстан»

РАССМОТРЕНО
на МО учителей гуманитарного
цикла
Протокол № 1 от 29.08.21
Руководитель МО
Замалтдинова Л.Ш. *ЗЛ*

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по УР
Ш Шарафутдинов Р.Р.
от «31» августа 2021 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ
«Мещеряковская ООШ»
Г.Р.Салахова
Г.Р.Салахова
Приказ №
от 31 августа 2021г

Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
«Занимательный английский»
1 класс

Составитель:

Сафина Рания Рустамовна

с. Мещеряково, 2021

Рабочая программа кружка «*Занимательный английский*» по английскому языку для *I класса* составлена на 1 учебный год.

Актуальность изучения английского языка продиктована потребностями современного мира. Иностранный язык сегодня становится в большей мере средством жизнеобеспечения общества. Поэтому иностранный язык стал обязательным компонентом обучения не только в средней, старшей школе и в начальной школе, но и в дошкольных учреждениях. Раннее обучение иностранному языку создает прекрасные возможности для того, чтобы вызвать интерес к языковому и культурному многообразию мира, уважение к языкам и культуре других народов, способствует развитию коммуникативно-речевого такта.

В связи с этим **актуальность** этой программы не вызывает сомнений. Программа кружка «Занимательный английский» направлена на воспитание интереса к овладению иностранным языком, формирование гармоничной личности, развитию психических процессов, а так же познавательных и языковых способностей; способствует развитию активной и пассивной речи, правильному звукопроизношению на осознанном уровне.

Кружок рассчитан на 33 занятий, при продолжительности занятий 25-30 мин с включением обязательных подвижных игр.

Цель работы кружка: научить детей навыкам свободного общения на уровне «начинающий» и навыков прикладного использования английского языка.

Задачи:

Образовательные:

- приобщить ребенка к самостоятельному решению коммуникативных задач на английском языке в рамках изученной тематики;
- формировать у ребенка речевую, языковую, социокультурную компетенцию;
- научить элементарной диалогической и монологической речи;
- изучить основы грамматики и практически отработать применения этих правил в устной разговорной речи;
- выработать у детей навыки правильного произношения английских звуков и правильного интонирования высказывания;

Развивающие:

- создать условия для полноценного и своевременного психологического развития ребенка;
- развивать мышление, память, воображение, волю;
- расширять кругозор детей;
- формировать мотивацию к познанию и творчеству;
- ознакомить с культурой, традициями и обычаями стран изучаемого языка;
- развивать фонематический слух.

Воспитывающие:

- воспитывать уважение к образу жизни людей страны изучаемого языка;
- воспитывать чувство толерантности.

I. Прогнозируемые результаты

За этот год обучения дети должны знать и практически владеть:

- формами единственного и множественного числа существительных, артиклями, формами личных местоимений, личными формами глагола to be, формами глаголов в 3 л. ед. числа в Present Simple, формами повелительного наклонения, предлогами, союзами,

количественными числительными от 1 до 10.

- различать на слух все звуки английского языка, владеть адекватным произношением и интонацией основных типов предложений. Школьники должны уметь:
- понимать инструкцию учителя по выполнению творческих заданий;
- воспринимать короткие неспециализованные высказывания на слух;
- поддержать диалог этикетного характера, а также поддержать диалог и общаться на бытовые темы (семья, покупки, животные, счет предметов и их цвет), уметь рассказать коротко о себе, поздравить с Новым годом, Рождеством.

Дети приобретают следующие социокультурные знания:

- названия страны/стран, язык которой/ых изучают;
- знание имен некоторых литературных героев детских произведений ;
- знание сюжета некоторых популярных авторских и народных сказок;
- умение воспроизводить небольшие простые изученные произведения детского фольклора (стихи, песни , игры) на английском языке.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы.

Для контроля знаний ребят и проверки результативности обучения предусмотрены следующие мероприятия:

- выставки творческих работ;
- соревнования;
- проведение праздников;
- проведение интеллектуальных игр;
- проведение открытых уроков для родителей;

II. Содержание программы кружка «Занимательный английский»

Фонетика:

Гласные звуки. Согласные звуки. Адекватное произношение и различение на слух всех звуков и различение на слух всех звуков и звукосочетаний в английском языке. Соблюдение норм произношения: долготы и краткости гласных, отсутствие оглушения звонких согласных. Ударение в слове. Интонационное оформление речи: интонация утвердительного предложения, разных типов вопросительных предложений. Интонация перечисления. Интонация восклицательных предложений.

Грамматика:

Имя существительное. Число имен существительных. Исчисляемые и неисчисляемые существительные. Имя прилагательное. Сочетание существительных и прилагательных. Артикль. Определенный и неопределенный артикль. Местоимения. Личные местоимения. Порядок слов в предложении. Глагол. Настоящее время Present Simple. Спряжение глаголов. Спряжение гл. To be в Present Simple. Спряжение гл. to have в Present Simple. Предложения с простым глагольным сказуемым (I like sugar), с глаголом-связкой (A cat is grey). С составным глагольным сказуемым (I like to play) . 3 лицо единственного числа глаголов в Present Simple. Повелительное наклонение. Имя числительное. Количественные числительные 1-10. Вопросительные слова: What, who, how many, how old, what colour.

Лексика:

Знакомство. Приветствие. Формы вежливости. Рассказ о себе. Имя. Семья. Любимые игрушки. В зоопарке. Любимое домашнее животное. Счет. Празднование Нового Года и Рождества. Цвета. Дом. Одежда. Школа. Магазин продуктов, овощей и фруктов. Любимая

еда. Общие сведения о стране изучаемого языка: литературные персонажи популярных детских книг. Реплики-клише как элементы речевого этикета, отражающие культуру англоговорящих стран. Интернациональные слова.

III. Календарно-тематическое планирование кружка «Занимательный английский» для 1-го класса

№	Тема	Кол-во	Календарная дата		Дата проведения
1	Введение в мир англ. языка. Знакомство с фразами «здравствуй», «до свидания», «Меня зовут».	1			
2	Тренировка речевого образца «Меня зовут», «Мне 7 лет».	1			
3	Моя семья. Введение слов и активизация в устной речи.	1			
4	Описание семьи по картине.	1			
5	Время суток. Приветствие с учётом времени суток.	1			
6	Утро, день, вечер. Пожелание доброго утра, дня, вечера.	1			
7	Моя любимая еда. Фрукты. Введение и активизация лексики.	1			
8	Овощи. Тренировка в употреблении лексики в устной речи.	1			
9	Режим дня. Развитие навыков устной речи.	1			
10	Цвета (красный, зеленый, черный, белый). Введение и активизация лексики.	1			
11	Цвета (оранжевый, желтый, голубой, синий). Тренировка речевого образца «Я люблю синий».	1			
12	Мои любимые занятия. Развитие навыков говорения.	1			

13	Виды спорта и спортивные игры. Тренировка речевого образца «Я умею бегать».	1		
14	Мои игрушки. Знакомство с названиями игрушек.	1		
15	Мои любимые игрушки. Описание игрушки (название, цвет).	1		
16	Количественные числительные от 1 до 10. Активизация в речи.	1		
17	Тренировка в аудировании и употреблении числительных.	1		
18	Школьные принадлежности. Формирование лексических навыков говорения.	1		
19	Школьные принадлежности. Тренировка речевого образца « У меня есть ручка».	1		
20	Введение лексики «Названия животных».	1		
21	Описание диких и домашних животных.	1		
22	Мой дом. Названия комнат. Введение новых слов.	1		
23	Мой дом. Описание своего дома.	1		
24	Времена года. Введение и актуализация лексики.	1		
25	Погода. (Тепло. Жарко. Холодно. Солнечно). Описание погоды в разное время года.	1		
26	Транспорт. Введение лексики: машина, автобус, поезд, самолет.	1		
27	Транспорт на улицах города. Описание (название, цвет).	1		
28	Мой город, Описание города,	1		

29	Улицы, дома города. Ролевая игра «Что это за город?».	1		
30	Составление ситуативных диалогов.	1		
31	Путешествие в волшебную страну. Повторение изученных тем.	1		
32	Рифмовки, стихи, песни, сказки. Формирование лексических навыков аудирования и говорения.	1		
33	Викторина. Давай поиграем.	1		

Приложение 1

Литература:

- 1.Начинаем изучать Английский язык.З.Н. Никитенко,-М.:Просвещение, 2011.
- 2.Английский для малышей. Под редакцией Н.А. Бонк, 1997;
- 3.Семьсот английских рифмовок. Сост. И.А.Захарченко, М., «ВЛАДОС»,1999;
- 4.Песни для детей на английском языке. М, Айрис-пресс, 2009;
- 5.Игры на уроках английского языка. Метод.пособие/ Ю.Я. Пучкова, М., ООО «Издательство АСТ», 2005.

Приложение:

Игры, способствующие формированию языковых навыков:

Снежный ком

Играют все поочередно. Первый играющий выбирается считалкой. Он говорит свое слово или фразу и встает первым в линейке. Следующий повторяет его слово/фразу и встает вторым в линейке и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы все слова/фразы. Ученик, не справившийся с заданием, выбывает из игры. Фишками награждаются все учащиеся, справившиеся с заданием.

Звуки и имя.

Игровое упражнение.

Дети сидят на своих местах, играют поочередно, внимательно слушая учителя, который проговаривает предложения-задания.

Учитель: Come here, who has sound ... in his name?

Ученик выходит к доске: I am Sveta.

Игра продолжается. Победитель не определяется.

Хлопушки.

Игровое упражнение.

Играют все дети одновременно. Они садятся в круг. Предварительно дважды хлопнув в ладоши и дважды по коленям, спрашивают: "What's your name?" Ответы: "My name is/I am ..." - дети делают индивидуально поочередно. Перед ответом следуют хлопки в ладоши и по коленям.

Знакомство на прогулке.

Играют все дети одновременно. Учитель дает команду "Walk" и включает запись любой английской песенки. Дети «гуляют» по классу. Учитель останавливает запись и говорит: "Stop". Учащиеся образуют пары и знакомятся друг с другом. Каждая пара проговаривает следующий диалог:

Hello! What's your name?

Hello! I'm ... What's your name?

I'm ...

Как тебя зовут?

Игровое упражнение.

Дети становятся в круг. Играют все одновременно. Учитель бросает мяч одному из учащихся и говорит: "What's your name?" Ученик ловит мяч и отвечает: "My name is/I am ..."

Бросает мяч другому ученику. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.

Угадай-ка!

Дети сидят на своих местах. Первый играющий, выбранный считалкой, показывает учащимся один из рисунков-портретов и спрашивает: "What's his/her name?" Угадывающие говорят: "Her/his name is ..." Угадавший сменяет водящего. Игра продолжается.

Передай другому.

Играют все одновременно. Дети образуют круг. Звучит музыка. Дети передают друг другу кубики: красный и зеленый. Учитель останавливает звучание музыки. Тот учащийся, у кого в руках оказался красный кубик, задает вопрос: "What's your name?" Тот, у кого зеленый, отвечает: "My name is/I am ..." Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.

Вежливый Том.

Дети сидят на своих местах. Учитель, используя куклу Тома, поочередно обращаясь к детям, задает вопрос: "What's your name, please?", предупредив, что отвечать следует только в том случае, если Том «произносит» волшебное слово "please". Игрок, допустивший ошибку, выбывает из игры.

Угадай по голосу.

Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. Водящий выбирается считалкой. Он выходит на середину класса и встает спиной к остальным. Учитель незаметно для водящего показывает на одного из учащихся. Этот ученик говорит Hello! Водящий по голосу угадывает своего товарища, задавая вопрос: "Are you ...?" Возможные ответы: "Yes, I'm ... No, I'm ...". Приветствовавший ученик сменяет водящего. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.

Маски-шоу

Игра состоит из двух этапов. На первом этапе детям раздаются шаблоны масок. При помощи цветных карандашей и фломастеров дети прорисовывают детали маски. На втором этапе они выходят на середину класса, держа маску перед лицом и говорят: "Good Morning. I'm ... I am seven. I am glad to see you!"

Спорт

Будь внимательным!

Дети стоят, построившись в линейку. Играют все одновременно. Учитель, чередуя, отдает команды, называя при этом поочередно глаголы-движения. Затем он запутывает детей, нарушая чередование команд по своему усмотрению. Детям следует внимательно следить за командами и четко их выполнять.

Я – учитель.

Играют все одновременно. Дети стоят, построившись в линейку. Выбирается ученик, который будет исполнять роль учителя. «Учитель» отдает команды, называя глагол - движения. Дети выполняют. Учащийся, допустивший ошибку, выбывает из игры.

Волшебное слово.

Играют все одновременно. Дети стоят, построившись в линейку. Они выполняют команды учителя только в том случае, если учитель произносит слово "please".

Заметь ошибку

Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. Каждому из них учитель показывает определенные действия и комментирует их. Например, говорит: I go.

И изображает ходьбу на месте. Иногда учитель ошибается, т.е. говорит: "I run", а изображает прыжки. При совпадении действия и комментария учащийся говорит: "Yes". При несовпадении: "No". В случае ошибки учащийся садится на скамью штрафников, и после игры ему предстоит выполнить какое – нибудь задание: спеть песенку на английском, рассказать стихотворение. Фишками награждаются все учащиеся, не допустившие ошибок.

Я умею.

Дети сидят на своих местах. Поочередно, выходя на середину класса, каждый участник игры говорит: I can go. I can jump. I can swim. И т.д. Задание заключается в том, чтобы произнести максимальное количество предложений. Предложения подсчитывается, результат записывается на классной доске. Победители награждаются фишками.

Мальчики – девочки!

Играют все дети одновременно. Они стоят, построившись в линейку. Учитель просит учащихся выполнить какое-либо действие, поочередно обращаясь к мальчикам и девочкам: "Boys, run, please! Girls, Jump, please!" Действие выполняют или только мальчики, или только девочки. Можно усложнить игру, сделав акцент и на слово please.

Секретный приказ

Играют все дети одновременно. Двоих водящих выбирают считалкой. Один другому шепчет на ушко: Run and jump. Приказание выполняется, ученик показывает движение. Все остальные задают вопросы, угадывая действия: "Can you run and jump?" Ученик, правильно угадавший действие, отдает «секретный приказ». Игра продолжается.

Веселый кубик

В игре используется кубик, на гранях которого картинки с действиями. Дети поочередно выходят к столу, бросают кубик и проговаривают предложение в соответствии с выпавшей картинкой.

Например: I can run.

I cannot jump.

А ты?

Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. Игру начинает учитель. Он говорит: "I like to run, and you?" При этом он передает ученику, к которому обращается «волшебную палочку». Тот в свою очередь говорит свою фразу и передает палочку своему товарищу. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.

Знакомые слова

Играют все дети одновременно. Они сидят на своих местах. Учитель произносит словарный ряд. Услышав слово по заданной теме, дети хлопают в ладоши. Учащийся, допустивший ошибочный хлопок, выбывает из игры. Все оставшиеся в игре объявляются победителями и получают фишки.

Разноцветный кубик

Дети садятся вокруг стола. Поочередно бросая разноцветный кубик, они называют цвет верхней грани. Каждый бросает кубик по 3 раза.

Разноцветная дорожка

Играют все дети одновременно. Считалкой выбирается водящий. Он получает набор разноцветных карточек в виде следов. Дети поочередно называют цвета. Водящий, выкладывая на пол след данного цвета, шаг за шагом продвигается вперед. В случае если водящий не ошибся в выборе цветного следа, он объявляется победителем и получает фишку. Выбирается новый водящий. Игра продолжается.

Покажи карточку.

Дети сидят на своих местах. У каждого набор цветных карточек. По команде учителя, называющего цвет, дети показывают карточку названного цвета. Ученик, допустивший ошибку, отдает карточку учителю – платит штраф. Победителями объявляются учащиеся, сохранившие все свои карточки, они получают фишку победителя.

Цветик – семицветик.

Игровое упражнение.

Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. На столе у учителя набор цветных карточек в виде лепестков цветка. Дети поочередно берут цветные карточки и прикрепляют на специальный кружок сердцевину цветка, формируя цветок. При этом они говорят: "I like green".

Счет

Поменяйтесь местами.

Дети становятся в круг. Играют все одновременно. У каждого в руках карточка с цифрой. Карточку следует держать двумя руками перед собой. Каждый из играющих называет свою цифру, подтверждая этим, что он ее запомнил. Учитель называет две цифры, например: "Two – five". Учащиеся, у которых в руках эти карточки, быстро меняются местами. В игре нет победителей.

Цифровой кубик.

Дети становятся в круг. Играют поочередно. Бросая кубик, называют цифру на верхней грани кубика.

Выбери цифру. Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. У каждого набор карточек с цифрами от 1 до 10. Учитель называет цифру, дети показывают нужную карточку. Ученик, допустивший ошибку, отдает карточку учителю – платит штраф. Игра продолжается до тех пор, пока учитель не назовет все 10 цифр. Победителями объявляются учащиеся, сохранившие все свои карточки, они получают фишку победителя.

Игра с мячом.

Играют все дети одновременно. Они становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, называя при этом любую цифру. Повторять цифры нельзя. Тот, кто не смог назвать цифру, выбывает из игры. Победители, оставшиеся в кругу, получают фишки.

Переводчики.

Играют все дети одновременно. Они становятся в круг. Учитель бросает мяч поочередно каждому и называет по-русски любое число из определенного числового ряда. Учащийся возвращает мяч учителю, называя при броске это число по-английски. Учащийся, не справившийся с заданием, выбывает из игры. Оставшиеся в кругу объявляются победителями и получают фишки.

Запомни игрушки.

Вариант 1

Дети играют поочередно. На столе учитель раскладывает картинки/игрушки животных. Первый играющий выходит к столу и внимательно рассматривает их в течение 45-60 секунд. Затем игрушки/картинки накрывают, а ученик перечисляет все, что запомнил. В случае правильного ответа награждается фишкой.

Вариант 2

Картинки выставляются в ряд на доске. В течение 45 – 60 сек. Дети запоминают ряд. Затем они закрывают глаза оп команде учителя. Учитель убирает или меняет местами ряд картинок. Задача детей восстановить нужный ряд, сказав, что изменилось.

Семья

Запомни слово

Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. У каждого на столе набор рисунков или фотографий членов их семей. Учитель называет слово, например “a mother”, учащиеся показывают рисунок или фотографию мамы. В случае ошибки учащийся отдает рисунок. Побеждает тот, кто сохранит все рисунки или фото.

Игру можно усложнить: после перечисления учителем всех слов, каждый учащийся рассказывает о своей семье: “I have got a mother, a father and a sister”.

Кто это?

Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. Первый играющий выбирается считалкой. Он выходит на середину класса и с помощью мимики и жестов изображает кого – либо из членов семьи. Например: «ведет машину» – папа, «читает газету» - дедушка, «играет в классики» – сестренка и т.д. Остальные учащиеся угадывают, кого в данный момент изображают, используя структуру “Are you a mother?” Угадавший сменяет первого играющего. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.

Слова – родственники.

Играют все одновременно. Они стоят, построившись в линейку. У них в руках две карточки: “happy face” и “unhappy face”. Учитель называет слова по теме «Семья». Услышав слово по теме, учащиеся поднимают карточку “happy face”, в противном случае – “unhappy face”. Играющий, совершивший ошибку, выбывает из игры. Вопрос о награждении фишкой учитель решает самостоятельно.

Закончи слово.

Играют все одновременно. Дети стоят полукругом. Учитель поочередно бросает мяч каждому учащемуся и начинает проговаривать слово по обозначенной теме. Ученик возвращает мяч учителю, называя слово полностью. Например:

Учитель (бросая мяч) Sister,

Ученик (возвращая мяч) Sister,

Играющий, совершивший ошибку, выбывает из игры. Вопрос о награждении фишкой учитель решает самостоятельно.

Животные

Покажи картинку.

Играют все дети одновременно. Они стоят, построившись в линейку. В руках у них карточки с изображением животных. Учитель поочередно называет животных. Учащийся, у которого в руках карточка с названным животным, делает шаг вперед, подняв ее над головой и повторяя за учителем название животного. Учащийся, не справившийся с заданием, выбывает из игры. Оставшиеся в кругу объявляются победителями и получают фишки.

Поменяйтесь местами.

Дети становятся в круг. Играют все одновременно. В руках у них карточки с изображением животных. Учитель называет двух животных. Дети, имеющие карточки с изображением этих животных, быстро меняются местами.

Поиграем с мячом.

Дети становятся в круг. Играют все одновременно. Они перебрасывают мяч друг другу, называя при этом животное. Тот, кто не смог назвать животное, выбывает из игры. Повторения запрещаются. Победителями объявляются все оставшиеся в кругу дети.

Дорожка.

Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. Учащийся, сказав: "I have got a ...", продвигается вперед. При этом на каждый свой шаг он называет слово, обозначающее животное. Повторения запрещены. Количество названных слов фиксируется. Победителем объявляется тот, кто назвал наибольшее количество животных.

Цирк.

Дети играют в парах. Партнеров выбирают по желанию или по жребию. Задача каждой пары – подготовить цирковое выступление дрессированного животного, вследствие чего дети поочередно исполняют роль дрессировщика и животного. На подготовку дается 2-3 минуты, после этого начинается «представление». Пары поочередно выходят на арену. Дрессировщик говорит: "I have an elephant. My elephant can run. My elephant can jump". Учащийся в роли слона выполняет называемые действия. Затем учащиеся меняются местами и «представление» продолжается.

Угадай-ка.

Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. Считалкой выбирается первый играющий. Он берет одну из карточек с изображением какого-либо животного (карточки разложены картинкой вниз). Не показывая картинку детям, учащийся составляет загадку. Например: "It is big. It is brown. It can go, run, and climb. It cannot fly." Отгадавший загадку берет следующую карточку и составляет новую загадку. Игра продолжается.

Кто ты?

Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. Выходя на середину классной комнаты, они изображают какое-либо животное с помощью характерных движений, мимики, жестов. Остальные угадывают, используя вопросы: "Are you a cat? Are you a bear?" И т.д. Отгадавший сменил товарища, игра продолжается.

Какая обезьянка?

Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. Учитель, поочередно обращаясь к каждому, называет животное. Учащийся быстро отвечает, называя прилагательные, характеризующие это животное.

Например:

Учитель: A monkey!

Ученик: Brown, funny, nice!

Кто это?

Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. Учитель называет несколько прилагательных, поочередно обращаясь к каждому учащемуся. Тот в свою очередь называет животное, для которого характерны названные признаки. Например:

Учитель: Big, grey!

Ученик: An elephant!

Я знаю три слова.

Дети сидят на своих местах. Учитель каждому ученику поочередно называет изученную тему. Учащийся в ответ говорит три слова:

Учитель: Animals!

Ученик: An elephant, a bear, a cat!

Хлопай – топай!

Дети стоят около своих парт. Играют все одновременно. Учитель называет словарный ряд. Услышав слово по заданной теме, учащиеся хлопают в ладоши один раз, услышав инородное слово, топают ногой один раз. Игра на внимание, победителей в игре нет.

Назови слово по теме.

Все дети одновременно садятся в круг. Каждому учащемуся учитель называет слово по любой из пройденных тем, а тот в свою очередь называет еще одно слово по этой теме.

Например:

Учитель: Five!

Ученик: Seven!

Учитель: Red!

Ученик: Blue!

Каждый раз, называя слово, ученик берет себе фишку. Выигрывает собравший больше всех фишек.

Эхо.

Играет вся учебная группа одновременно. Дети сидят полукругом. Учитель – с мячом в руках перед ними. Катая мяч от ученика к ученику, учитель называет английские слова или предложения по теме. Учащиеся повторяют услышанное, имитируя эхо, и перекатывают мяч учителю. В игре нет победителей.

Испорченный телефон.

Ведущий игрок шепчет сидящему с краю ученику на ухо слово/предложение на иностранном языке. Следующий игрок шепчет это слово/предложение своему соседу и т.д. Игру можно проводить на две или более команды. Выигрывает та команда, которая быстрее и без ошибок передаст названное слово/фразу последнему игроку.

Фокусники

Для проведения этой игры потребуются карточки с транскрипционными знаками. Учитель объявляет детям, что они могут быть фокусниками, т.е. заменив один звук в слове, превратить один предмет в другой. Например: [dog – frog], [foks – boks], [pig – stik] и т. п. Игра проводится по командам или индивидуально. В помощь можно использовать картинки.