

Цели и задачи:

- создавать положительную мотивацию к изучению английского языка и радостное настроение на уроке;
- повторить и закрепить изученный материал;
- научить детей видеть результаты коллективной деятельности.

Такие конкурсы можно проводить как в конце четверти или учебного года, так и в конце любой изученной темы. Младшим школьникам очень нравятся такие уроки, они с удовольствием участвуют в них.

В начале урока весь класс делится на две группы (6-7 человек). Ученики сами придумывают название команды (Том и Джерри, Малыш и Карлсон, Белоснежка и семь Гномов и т.д.) На доске пишутся названия команд в два столбика и в течение всего конкурса вносятся баллы за каждое задание.

Урок начинается с приветствия и песни:

“Good morning, good morning, good morning to you
Good morning, good morning, I’m glad to see you.”

1. Фонетическая гимнастика: рифмовка:

One, one, one - please, dogs, run!
Two, two, two -cats, run, too!
Three, three, three –tigers, run to me!
Four, four, four – monkeys, touch the door!
Five, five, five – please, birds, fly!

2. Песенный конкурс. Дети исполняют песню либо по своему выбору, либо предложенную учителем.
3. Поэтический конкурс. Ученики читают стихотворения, выученные в течение года.

Например:

Fly, little bird, fly, I love my cat,
Fly into the blue sky! It’s warm and fat.
One, two, three, My cat is grey,
You are free. It lakes to play.

4. «Составь диалог». Два представителя из каждой команды составляют диалог на заданную тему, например, «Знакомство»:

Pupil 1: “Hello!”
Pupil 2: “Hi! What is your name?”
Pupil 1: “My name is Sasha. And what is your name?”
Pupil 2: “Nice to meet you, Sasha. My name is Sveta”
Pupil 1: “Nice to meet you , Sveta. How are you?”
Pupil 2 :“I’m fine thank you. And you?”
Pupil 1: “I’m ok, thanks. Good bye, Sasha!”
Pupil 2: “See you late, Sveta!”

5. Буквенный конкурс.

1) «Встань в алфавитном порядке». По пять человек из каждой команды выходят к доске и получают по одной букве (одна команда получает заглавные буквы: A, B, C, D, E; а другая маленькие буквы: a, b, c, d, e.) По команде: one, two, three! дети становятся в алфавит- ном порядке. Побеждает команда, ставшая первая.

2) «Найди пару». На доске два столбика заглавных букв в алфавитном порядке (10 букв), а

внизу маленькие буквы, но в другом порядке. Обе команды выстраиваются в колонну напротив доски и по команде учителя: "begin!" по одному ученику из каждой команды подбегают к доске, берут маленькую букву и располагают рядом с большой. Побеждает команда, расставившая буквы правильно и быстро.

3) «Назови и покажи букву». Ученик подходит к алфавиту и показывает, названную учителем букву, а затем называет, показанную учителем букву. (10 букв)

6. Конкурс на повторение глаголов.

1) Игра "Sit!" Дети, двигаясь вокруг стульев, выполняют команды учителя: go, run, jump, fly, swim, count, sing, dance, write, read draw, etc. При команде: "sit!", дети должны сесть на стулья. Ученик, оставшийся без стула, выходит из игры. Выигрывает та команда, участник которой остается последним.

2) Дети выполняют команды, только если учитель предваряет их словом: "please". Например, не просто: "Run!", а "Run, please!" Выигрывает более внимательная команда.

7. Конкурс на знание цифр (1-12). Вся команда показывает цифру, названную учителем.

По одному ученику из каждой команды выходят к доске и показывают, названную учителем цифру, или называют по-английски, произнесенную преподавателем по-русски цифру.

8. Конкурс слов.

1) Например, слова по теме «животные». Игрушки лежат в непрозрачном пакете. Ученик, на ощупь угадывая, какую игрушку он держит в руке, говорит: "I have a cat или It is a dog." Затем он показывает игрушку остальным. Достает игрушку до тех пор, пока не ошибется. То же самое делает ученик из другой команды. Количество игрушек совпадает с количеством баллов.

2) Назвать как можно больше слов на заданную тему. (животные, еда, одежда, цвета, школьные принадлежности и т.д.)

3) «Крестики – нолики». На доске нарисован большой квадрат, разделенный на 16 квадратов: 4 ряда по 4 квадрата. В каждый квадрат магнитиком прикрепляют картинку изображением внутрь. Одна команда – «Крестики», а другая «Нолики». По очереди из каждой команды дети подходят к доске, переворачивают картинку и называют слово. Если ребенок назовет картинку правильно, то ее снимает, а учитель рисует крестик или нолик. Если предмет назван неверно, картинка возвращается на прежнее место. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество крестиков или ноликов.

4) Конкурс «Назови по памяти». Учитель показывает и произносит 5-6 слов: a dog, a cat, a mouse, a frog, a fox, a bear. Ученик по памяти повторяет эти слова.

9. «Составь рассказ по схеме». Например: I have a dog. I have no cat. My dog can run and jump. My dog cannot fly. The dog is black. I like my dog.

10. «Отгадай загадку». Дается по две загадки каждой команде.

Например:

1) I am red and I have a fine tail, I live in the forest, I like meat. (a fox)

2) I am green I can swim. I cannot jump. I like meat and fish. (a crocodile)

3) I can run. I can climb. I can catch (перевод) a mouse. (a cat).

4) I live in the river. I am not fish. I am green. What am I? (a frog).

11. Подсчитывается общее количество набранных баллов и объявляется победившая команда, а также оценивается работа каждого ученика на уроке.

Литература

1. Негневицкая Е.И., Никитенко З.Н. Книга для учителя к учебному пособию по английскому языку для 1 класса общеобразовательных учреждений. - М.:Просвещение. 1995.
 2. Астафьева М.Д. Игры для детей изучающих английский язык - М.: «Мозаика-Синтез». 2007.
 3. Илюшкина А.В. Изучаем английский весело и легко. - СПб.: Издательский Дом «Литера», 2008.
 4. Никитенко З.Н. Учебник «Начинаем учить английский язык». М.: Просвещение 2007.
-