

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 63
общеразвивающего вида Калининского района Санкт-Петербурга

ПРИНЯТО:

Педагогическим советом ГБДОУ № 63
Калининского района Санкт-Петербурга
Протокол от 29.08.2025 года № 1

С учетом мнения Совета родителей
ГБДОУ № 63
Калининского района Санкт-Петербурга
Протокол от 29.08.2025 года № 1

УТВЕРЖДАЮ :

Заведующий ГБДОУ № 63
Калининского района
Санкт-Петербурга
Приказ от 29.08.2025 г. № 31/1-А

_____ / Пакалюк Ж.Л. /

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ (СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ)
НАПРАВЛЕННОСТИ**

«Забавный английский»

Срок освоения: 1 год
Возраст обучающихся: 5-6 лет

Разработчик:
Глухова Алиса Сергеевна,
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург
2025

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность Программы – социально-педагогическая (социально-гуманитарная).

Известно, что дошкольный возраст является благоприятным для усвоения иностранного языка. Пластичность природного механизма усвоения языка детьми дошкольного возраста, имитационные способности, природная любознательность и потребность в познании нового, отсутствие застывшей системы ценности и установок, а так же так называемого языкового барьера, способствует эффективному обучению детей дошкольного возраста.

Адресат программы:

программа рассчитана на один год и ориентирована на детей старшего дошкольного возраста (5-6 лет).

Занятия проводятся 2 раза в неделю (всего за год 64 занятия).

Актуальность Программы

В связи с возрастающей учебной нагрузкой в детском саду, с одной стороны, и заинтересованностью родителей в изучении их детей английского языка с другой стороны, а также, исходя из заботы о здоровье детей, появилась необходимость в создании программы обучения английскому языку детей в дошкольном возрасте, которая позволит развить и сохранить интерес и мотивацию к изучению иностранных языков. Актуальность данной программы обусловлена также ее практической значимостью. Дети могут применить полученные знания и практический опыт, когда пойдут в школу. К тому моменту у них будет сформировано главное – интерес к дальнейшему изучению английского языка, накоплен определенный объем знаний, что значительно облегчает освоение любой программы обучения по английскому языку.

Отличительной особенностью данной программы является использование игрового грамматического моделирования в процессе обучения детей моно-диалогической речи на английском языке.

Новизна

Данная образовательная программа состоит в приобщении детей с помощью иностранного языка к иной культуре, что позволяет осознать себя как личность, принадлежащую к определенной социокультурной общности людей, а также воспитывает у ребенка уважение к другому образу жизни.

Уровень освоения – базовый

Объем и срок реализации программы:

Объем программы – 66 часов

Срок реализации программы – 1 год

Цели обучения английскому языку детей дошкольного возраста

1. Создание условий для ранней коммуникативно-психологической адаптации дошкольника к новому языковому миру, отличающему от мира родного языка и культуры. Для преодоления в дальнейшем психологического страха в использовании иностранного языка как средства общения в современном мире.
2. Формирование элементарных языковых (фонетических и лексических) и речевых (аудирование и говорение) умений, навыка самостоятельно решения несложных коммуникативных задач на иностранном языке.
3. Знакомство с миром зарубежных сверстников, с зарубежным песенным, стихотворным и сказочным фольклором, с миром иноязычных игр. Развитие у учащихся интереса к участию в театральные представления на английском языке, формирование дружелюбного отношения к представителям других стран.
4. Развитие личности ребенка, его речевых способностей, внимания, мышления, памяти и воображения, мотивации к дальнейшему овладению иностранным языком.

Реализация данных целей связана с решением следующих **задач**:

1. Создавать комфортную образовательную среду, формировать позитивное отношение к изучению языка.
2. Использовать разнообразные виды деятельности, материалы, жанры,

любимые персонажи в сочетании с музыкальным сопровождением.

3. Способствовать развитию коммуникативных умений через детский опыт, побуждающий к общению со сверстниками.

4. Развивать индивидуальные способности, которые помогают интегрироваться в группах (в ситуациях реального общения, соответствующих возрасту).

5. Способствовать психологическому, физическому и интеллектуальному развитию, с учетом психических и физических особенностей возраста, используя игровую деятельность (песни, рифмовки, стихи и драматизацию, игры).

6. Развивать эмоциональную сферу детей средствами вербального и невербального общения.

Данная программа предполагает следующие **результаты**:

+ формирование элементарных языковых (фонетических и лексических) и речевых (аудирование и говорение) умений

+ овладение звуковыми и интонационными компонентами произношения развивает фонематический слух и гибкий артикуляционный аппарат

+ использование игрового грамматического моделирования позволяет ребенку дошкольного возраста: обобщать (составлять по образцу фразы), контролировать (ребенок самостоятельно с опорой на модель находит ошибку и исправляет ее) и планировать (самостоятельно, с опорой на модель, контролировать фразы и высказывания).

+ овладение лексическим материалом, использование его в повседневной жизни (например, путешествуя с родителями в зарубежные страны), умение решать поставленную коммуникативную задачу (3-4 реплики), например, высказать просьбу, пожелание, поздравиться, попрощаться, поблагодарить, выразить одобрение или неодобрение.

+ расширение общего кругозора детей, развитие общеязыковых, интеллектуальных, познавательных способностей, лежащих в основе иноязычного общения.

+ создавать условия для ранней коммуникативно-психологической адаптации к новому языковому миру.

Язык реализации – русский

Форма обучения – очная

Особенности организации образовательного процесса

Старший дошкольный возраст (5 - 6 лет) – 25 минут.

Занятия проводятся в игровой форме в специально оборудованном помещении. В наличии аудиоаппаратура, аудио и CD диски, настольные игры, игрушки, тематические картинки, большая подборка подвижных игр, рифмовок, стихов.

Каждое занятие включает фонетическую зарядку, аудирование с опорой на наглядность, активизация пройденного материала, введение нового, проведение игр, закрепление материала в играх, сценках, диалогах, стихах, рифмовках, песнях.

Для лучшего усвоения детьми материала программы соблюдаются следующие условия:

Условия набора и формирования групп

В освоении данной дополнительной общеразвивающей программы участвуют учащиеся в возрасте от 5 до 6 лет. Формирование учебных групп осуществляется на добровольной основе, без специального отбора. Допуск к занятиям производится только после обязательного проведения и закрепления инструктажа по технике безопасности по соответствующим инструкциям.

Количество занятий в месяц – 8 занятий

Формы работы с детьми:

- подгрупповые игровые занятия;
- обобщающие занятия;
- занятия – беседы;
- итоговые мероприятия;
- сюжетные игровые ситуации

Материально-техническое оснащение

Учебный план старшего дошкольного возраста (5 – 6 лет)

Количество занятий за неделю	Количество занятий в месяц	Количество занятий в год
2	8	64
Длительность занятий	Количество часов в месяц	Общее количество часов в год
25 мин	3 ч 20 мин	26 ч 40 мин

№ п\п	Тема	Задачи	Кол-во часов
1	ПРИВЕТСТВИЕ	Введение и закрепление новых звуков и структур	4
2	О СЕБЕ	Введение и закрепление новых звуков и структур Разучивание рифмовок Повторение пройденного материала	5
3	МОЯ СЕМЬЯ		6
4	ЧИСЛА		4
5	ЧАСТИ ТЕЛА И ЛИЦА	Введение и закрепление новых звуков и структур Разучивание рифмовок Повторение пройденного материала Введение новых слов и команд	5
6	ЦВЕТА		6
7	НАСТРОЕНИЕ И ХАРАКТЕР	Введение и закрепление новых звуков и структур Разучивание рифмовок Повторение пройденного материала	6
8	ЖИВОТНЫЕ		7
9	ПРОФЕССИИ		4
10	ГЛАГОЛЫ ДВИЖЕНИЯ		6
11	ТРАНСПОРТ		6
12	РЕЗЕРВНЫЕ УРОКИ	Повторение и закрепление пройденного материала	5

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 63
общеразвивающего вида Калининского района Санкт-Петербурга

ПРИНЯТО:

Педагогическим советом ГБДОУ № 63
Калининского района Санкт-Петербурга
Протокол от 29.08.2025 года № 1

С учетом мнения Совета родителей
ГБДОУ № 63
Калининского района Санкт-Петербурга
Протокол от 29.08.2025 года № 1

УТВЕРЖДАЮ :

Заведующий ГБДОУ № 63
Калининского района
Санкт-Петербурга
Приказ от 29.08.2025 г. № 31/1-А

_____ / Пакалюк Ж.Л. /

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ (СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ)
НАПРАВЛЕННОСТИ**

«Забавный английский»

Срок освоения: 1 год
Возраст обучающихся: 5-6 лет

Разработчик:
Глухова Алиса Сергеевна,
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург
2025

Содержание программы

1. Формирование фонетических навыков

Постановка правильного произношения у детей дошкольного возраста является одной из основных задач раннего обучения иностранному языку. Поэтому работа над фонетической стороной речи занимает значительное место на занятии.

Дети дошкольного возраста обладают необходимыми способностями для овладения звуковыми и интонационными компонентами произношения. Это и развитый фонематический слух и гибкий артикуляционный аппарат. Работа на формирование фонемных навыков может проводиться на специальном этапе занятия в виде фонематической зарядки (в виде звукоподражательной игры). Звуки отрабатываются как изолированно, так и в сочетании.

2. Формирование лексических навыков

Обучение лексической стороне речи происходит во взаимосвязи с обучением грамматике. Лексические единицы на первом году обучения обычно поступают через преподавателя, чаще в речевых образцах. Значение нового слова педагог сразу раскрывает, показывая картинку, игрушку или совершая действие. В некоторых случаях требуется перевод на родной язык. Очень важно у детей формировать правильно звуковой, моторный образ слова. С этой целью дети должны многократно повторять слово изолированно, в словосочетании и в составе фразы. Часть лексики в начале обучения используется двусторонне: для понимания на слух использования в собственных высказываниях. Рифмовки, считалки, стихи, песни обогащают активный словарный запас.

3. Формирование грамматических навыков

Существует два принципиально отличающихся пути объяснения детям грамматической стороны речи:

- ✚ Подражательный - детям не объясняется суть грамматического явления, а предлагаются речевые образцы, включающие новые явления, с последующей тренировкой употребления этих образцов.
- ✚ Сознательный - детям раскрывается суть нового грамматического явления, дается правило в котором объясняется принцип выполнения соответствующей грамматической операции.

Данная программа опирается на сознательный путь объяснения (грамматическое моделирование), который является наиболее надежным, а формирующие навыки становятся более прочными и гибкими.

Грамматическое моделирование используется как прием формирования основы грамматических действий детей, поскольку психологи считают, что моделирование является наиболее естественной формой обучения обобщенным действиям (с опорой на модель).

Особенностью данной программы является использование игрового грамматического моделирования в процессе обучения детей монологической речи на английском языке.

На практике удастся формировать следующие модели: обобщающая (выступает как обобщенный образ большого количества одинаковых фраз), планирующая (с опорой на модель ребенок самостоятельно составляет фразы), контролирующая (ребенок самостоятельно находит и исправляет ошибку). В качестве компонентов моделей используются рисунки, игрушки, схемы.

Ребенок знакомится со следующими структурами:

I am/can/have

He, she, it is/has/can

You, we, they are/have/can

Like(s)

4. Обучение моно- диалогической речи

Умение моно-диалогической речи формируется параллельно и взаимосвязано. Фрагмент диалога может в следующем задании развернуться в монологическое высказывание и наоборот. Достаточный объем высказываний для детей дошкольного возраста 3-5 фраз. Форма высказывания - описание, сообщение, рассказ. Объем диалогического высказывания 3-4 реплики с каждой стороны при условии, что участникам диалога удалось решить поставленную перед ними коммуникативную задачу: поздороваться, поблагодарить, высказать просьбу. Для этого дети должны задавать вопросы и давать на них ответы, а также начинать разговор и поддерживать его.

Комплексно- тематическое планирование.

Общая тема (по учебно-тематическому плану)	№ п/ п	Календарная тема	Дата	Продукти вная лексика	Грамма тически е структу р ы	Моно- диалогичес кая речь	Кол-во заняти й (часов)
ПРИВЕТСТВИЕ	1.	Hello! What’s your name?		Good afternoon! Good evening! Good night! Hello Boy/girl Name Bye, good bye	What is your name? My name is.. How are you? I’m fine/goo d/ok /so- so..	What is your name? My name is.. How are you? I’m fine/good/ok/s o- so..	4 (1ч40 мин)
	2.	How are you?					
	3.	Say “Good bye”					
	4.	Great Britain. What is it?					
О СЕБЕ	5.	Who am I?		Mummy, daddy, boy, girl, brother, sister.	I have got a...	Who is this? This is...What’s your name?	5 (2ч 05ми н)
	6.	Who is this?					
	7.	Drawing time		a girl, a boy one, two, three,four,f ive,six	I am ...(name) I am a girl. I am Helen (Olga). I am 5.	ребенок составляет мини рассказ о себе	
	8.	Dialogue time					
	9.	Holidays in Great Britain					
МОЯ СЕМЬЯ	10.	The family		Mother, father, sister, brother, granny, grandpa, cousin, aunt uncle	His name is Her name is I have She has	I have She has	6 (2ч30ми н)
	11.	My family					
	12.	Say about yourself					
	13.	Составляем семейное древо					
	14.	What can you say about your friend’s family?					
	15.	Nations					

ЧИСЛА	16.	Numbers 1-5		One,two,three, four,five, six,seven, eight, nine, ten	I'm...	How old are you? I'm... It is 5 o Clock How many are there?	5 (2ч 05мин)
	17.	Numbers 6-10					
	18.	How old are you?					
	19.	What time is it?					
	20.	In the shop					
ЧАСТИ ТЕЛА И ЛИЦА	21,22	My face		Face, mouth, nose, ear, eye,a neck, a body, a arm(s), a hand(s), a shoulder (s), a leg(s), a finger(s) , a knee(s), a toe(s), a foot – feet,	I have a neck (two hands, two legs...) He/she has... Прилагат + существ	Описываем своего друга: He has a neck. He has ten fingers	5 (2ч 05мин)
	23, 24	My body					
	25.	Let's sing together. Warm-up/ Повторение пройденного материала					
ЦВЕТА	26, 27	What colour is it?		Blue, green, yellow, orange, red	It is... I like.. I don't like	What colour is it? it is...	5 (2ч 05мин)
	28,29	Colour pencils					
	30	Outstanding places in Great Britain					
НАСТРОЕНИЕ И ХАРАКТЕР	31, 32	Mood (настроение)		Sad, merry, happy, angry, kind, strong, weak, lazy, smart, stupid	Are you...? –Yes, I am\ No, I am not	Are you...? – Yes, I am\ No, I am not	6 (2ч30мин)
	33	Character (характер)					
	34	Отработка лексики в игре					
	35	Театрализованная игра Game “ I am (happy) when...” Dialogue time					
	36	Big Ben. London					
ЖИВОТНЫЕ	37.	Pets		A horse, a cow, a pig, a chicken, a duck, a goose, a dog, a cat,a mouse, a lion, a parrot, a turtle, an ostrich, a donkey, a whale, a kangaro o, a zebra, a snake, a hedgehog, a camel, a snail, a hippo, a bat, hamster, parrot, tortoise, fish	I have got a... I like... I don't like...	What is it? It is a camel.	7 (2ч55мин)
	38.	Farm animals					
	39.	Wild animals					
	40	Закрепление					
	41.	Say about your pet					
	42.	In the zoo					
	43.	Interesting facts about Great Britain					
	44.	Professions				Понимание	

ПРОФЕССИИ	45.	Game “Professions ”		a doctor, a cook, a pilot, a teacher, a driver r	I am a cook (a doctor) He/She is a pilot.	вопроса и ответ: -Who are you? I am a teacher(...) Составляем небольшой рассказ о членах своей семьи: I have a mother/ She is a doctor. She is sad.	5 (2ч 05ми н)
	46.	Game “Who is it? Guess!”					
	47.	About me and my family					
	48.	Interesting professions in GB					
ТРАНСПОРТ	49.	Transport		Car, bus, train, plane, ship, map, a lorry, a train	It is This is I have a car. I see a train. Let’s go by ship.	What is it? Описываем игрушку: I have a plane.It is big. It is yellow. -What is it? -It is a bus. -How ma cars do you have? - I have 5 cars ny	6 (2ч30ми н)
	50.	Game “How can you go to...?”					
	51.	Traffic					
	52.	How is right to cross the street					
	53.	Game “Traffic”					
	54.	Transport in GB					

ГЛАГОЛЫ	55.	Глаголы-движения		Run, go, swim, ride, ski, skate, play, sit, stand, can, have, like(s)	am\is\are	What can you do? I can.. What have you got? I have got... What do you like..? I like//	5 (2ч05мин)
	56.	Повторение темы					
	57.	Глагол-связка to be					
	58.	Повторение темы (игровая форма)					
	59.	Playing games (testing part)					
РЕЗЕРВНЫЕ УРОКИ	60.	Let's repeat – повторение пройденного материала					5 (2ч5мин)
	61.	Подготовка к открытому занятию					
	62.	Playing games					
	63.	Игра «Что ты знаешь о Великобритании?»					
	64.	Открытое занятие					

Диагностика образовательного процесса

Важно установить, как протекает процесс усвоения навыков и умений на определенных этапах обучения. Диагностировать трудности, которые испытывает учащийся в усвоении того или иного языкового материала, а также проверять эффективность методов и приемов.

Контроль должен быть латентным (скрытым), желательно проводить наглядно-изобразительный контроль.

Используются следующие **виды контроля**:

1. Текущий (следающий)

✚ настольные игры («найди отличия», «что лишнее»)

✚ игры на движения

✚ рабочие листы.

2. Тематический

- например: придумать серию заданий на проверку усвоения темы «Животные». Ребенок должен узнавать картинку, называть и находить слово.

✚ настольные игры («найди отличия», «что лишнее») ✚ игры на движения

✚ рабочие листы

✚ введение грамматических структур и речевых образцов.

3. Промежуточный

✚ использование разных видов игр (настольные, подвижные, театральные) ✚ исполнение стихов песен.

4. Итоговый

✚ открытые занятия для родителей

✚ участие в праздниках и концертах, проводимых в детском саду.

Литература

1. Гризик, Т.И. Развитие речи детей 5-6 лет: методическое пособие для воспитателей дошкольных образовательных учреждений. Издание 1-е. – М.:Просвещение, 2007. -224с.
2. Евдокимова, Е. С. Детский сад и семья: Методика работы с родителями. Пособие для

педагогов и родителей/ Е. С. Евдокимова, Н. В. Додокина, Е. А.Кудрявцева. – М.: Мозайка-Синтез, 2007. – 144с.

3. Евсеева, М.Н. Программа обучения английскому языку детей дошкольного возраста. - Панорама, 2006. - 128с.
4. Зверева, О. Л. Общение педагогов с родителями в ДОУ: методический аспект/ О. Л. Зверева, Т. В. Кротова. – М.: ТЦ Сфера, 2007.
5. Куликова, О.Л. Структура коммуникативных умений детей 5–7 лет / О.Л.
6. Куликова // Актуальные вопросы современного образования: сборник материалов Междун. научн. конфер. – Ставрополь: Тираж, 2013. – С. 44-53.
7. Кулиш, В. Г. Занимательный английский для детей. Сказки, загадки, увлекательные истории. – Донецк: Сталкер, 2001. - 320с.
8. Лашкова, Л. Формирование коммуникативных качеств у детей старшего дошкольного возраста/ Л. Лашкова //Дошкольное воспитание. - 2009. №3. –С.34-39.
9. Мудрик, А. В. Общение в процессе воспитания.- М: Педагогическое общество России, 2001.- 320 с.
10. Негневицкая, Е. И. Язык и дети/ Е. И. Негневицкая, А. М. Шахнарович.– М.: Наука, 1981. - 111 с.
11. Никитенко, З. Н. Концептуальные основы развивающего иноязычного образования в начальной школе: монография. – М.: МПГУ, 2011. – 192с.
12. Пассов, Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. - М.: Просвещение, 1991. - 223 с.59
13. Протасова, Е.Ю. Обучение дошкольников иностранному языку. Программа«Little by little»/ Е. Ю. Протасова, Н. М. Родина. – М.: Карпуз-Дидактика, 2009. -80с.

Приложение 1

Дидактические игры

Игра – простой и близкий человеку способ познания окружающей действительности, является наиболее естественным и доступным путём к овладению теми или иными знаниями, умениями, навыками.

«Принеси игрушку»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

В комнате раскладываются разные предметы и игрушки. Педагог просит детей принести ему какую-либо вещь, называя ее на английском языке. Кто первым из детей ее найдет и принесет - выигрывает.

«Хлопаем или топаем»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Преподаватель показывает уже знакомые детям рисунки членов семьи и называет при этом «He is a father», если сказанное соответствует изображению – дети хлопают в ладоши, если нет – дети топают.

«Украсим торт»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Дети вспоминают названия фруктов, ягод (овощей), готовя и украшая торт (рисуют, разукрашивают картинки и приклеивают их на ватман в форме торта). При этом употребляются фразы: Decorate the cake. Choose the fruit you like. Do you like cherries? Do you like strawberries? Do you like cranberries? I like cherries. I don't like strawberries (Укрась торт. Выбери фрукты, которые ты любишь. Ты любишь вишню? Ты любишь клубнику? Ты любишь клюкву? Я люблю вишню. Я не люблю клубнику). По желанию торт можно заменить приготовлением супа, любимого блюда или сервировкой стола.

«Съедобное-несъедобное»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

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

«Собираем урожай»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Дети делятся на команды. Двое ребят из каждой команды получают корзинку. На столике лежат перемешанные овощи и фрукты. Ребенку первой команды нужно собрать овощи, а ребенку второй команды-фрукты. Затем остальные члены команды должны назвать по-английски собранный «урожай». По окончании игры оценивается скорость и правильное называние продуктов.

«Продавец»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Каждому ребёнку предлагается выступить в роли продавца и прорекламировать товар в его магазине, назвав верное количество продуктов, используя структуру «I have...».

«Happy birthday!»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме, развитие диалогических навыков.

Ход игры:

Дети называют, в какое время года у них день рождения. Затем разбиваются на пары и поздравляют друг друга с днем рождения («Happy birthday, Sasha»). В дополнение можно дать задание: помочь маме составить и украсить меню на свой день рождения, чтобы все друзья остались довольны (меню дети рисуют и называют блюда по-английски).

Игра в слова с игрушками.

Цель игры: повторение грамматической конструкции и лексических единиц по теме

«Животные».

Ход игры:

Ведущий раздает детям игрушки животных и говорит, что оно умеет/не умеет что-то делать (It can/not run. It can/not jump), а дети, у кого в руках заданное животное поднимают его вверх.

Игра «Тук-Тук»

Цель игры: развитие диалогической речи, повторение лексических материалов

Ход игры:

Ребенок выходит за дверь и стучится -педагог открывает, при этом дошкольник здоровается «Good morning, Ксения Юрьевна», следующий ребёнок при входе здоровается с тем, кто вошёл до него «Hello, Дима» и т.д.).

«Узнай соседа»

Цель игры: развитие диалогической речи, повторение лексических единиц.

Ход игры:

Дети встают в круг и надевают маски. Взглянув на соседа, ребёнок должен догадаться, кто из его друзей скрывается под маской, и поздороваться с ним: «Hello, Миша», а тот – ответить:

«Hi, Максим».

«Угадай кто?»

Цель игры: развитие диалогической речи и повторение лексических единиц.

Ход игры:

Один из детей становится спиной к остальным. Дети по очереди здороваются с ведущим: «Hello, Рома». Ведущий должен угадать, кто с ним поздоровался и дать ответ: «Hi, Саша». Ведущий меняется, если не угадает голос того, кто с ним поздоровался.

«Придумай имя».

Цель игры: развитие диалогической речи и повторение лексических единиц.

Ход игры:

Дети представляются, придумав себе разные имена: «Hello! My name is Tom»

«Волшебный микрофон»

Цель игры: повторение лексических единиц и грамматических конструкций, развитие навыков речи.

Ход игры:

С помощью куклы (персонажа мультфильма, зверей и т.п.) педагог раздает детям игрушечные микрофоны (или с одним микрофоном) и общается с каждым ребёнком:

Hello.

- Hi.
- What is your name?/ Who are you?
- My name is .../ I am ...
- Good bye, ...
- Bye.

«Отгадай»

Цель игры: повторение лексических единиц и грамматических конструкций, развитие навыков речи.

Ход игры:

Ведущий придумывает, из какой он страны и как его зовут. Ребята отгадывают, задавая вопросы: «Are you from...?», «Are you...?». Ведущий отвечает. Отгадавший ребенок становится водящим.

«Куклы знакомятся» **Цель игры:** развитие диалогической речи.

Ход игры:

У каждого играющего кукла. У водящего большая кукла, которая знакомится с остальными.

«Сфотографируй меня»

Цель игры: закрепление лексических единиц, развитие диалогической речи.

Ход игры:

Дети фотографируют друг друга игрушечным фотоаппаратом, используя лексику: «Stand up!, Smile!, Sit down!, Say cheese!».

«Найди лишнее слово»

Цель игры: развитие логических навыков, повторение лексических единиц.

Ход игры:

Из имеющегося запаса слов преподаватель называет три - четыре, связанных логически (местом нахождения, общим понятием и т. д.) и одно лишнее, логически не связанное.

Например: a table, a chair, a car, a desk, a cake, a cup, an egg, an apple.

Возможна и обратная задача: предлагаем ребятам придумать связанные по смыслу 3-4 слова и "спрятать" среди них одно чужое.

«Эхо» Цель игры: повторение лексических единиц.

Ход игры:

Повторение детьми за педагогом лексики занятия.

«Противоположности» Цель игры: повторение лексических единиц.

Ход игры:

Первый вариант: взрослый или ребёнок называет слово, а другой ребёнок отвечает антонимом.

Играть можно «перебрасываясь» только словами, а также, говоря слово, бросить мяч ребёнку, а он, поймав, бросает его обратно, называя в это время антоним. Если играют несколько ребят, мяч передаётся по кругу: поймав и назвав антоним, ребёнок говорит новое слово и кидает мяч следующему, который отвечает антонимом и в свою очередь придумывает следующее слово.

Например: day - night, tall - short, up - down, open - close, slowly - fast.

«Нарисуй человечка»

Цель игры: развитие творческих способностей, повторение лексических единиц

Ход игры:

Дети рисуют человечка (или пару) на любое из изученных прилагательных.

«There is ...»

Цель игры: закрепление Л.Е. и грамматического материала по теме «Оборот There is ...»

Ход игры:

Группа делится на две команды. Учитель складывает в коробку предметы, названия которых известны школьникам. После этого члены команд по очереди называют по-английски эти предметы.

P1: There is a book in the box. P2:

There is a pencil in the box. P3:

There is a pen in the box.

P4: There is a ball in the box. И так далее...

Выигрывает команда, назвавшая большее количество предметов.

Where is the...?

Цель игры: закрепление Л.Е. и грамматического материала

Ход игры :

Учитель дает первой команде картинку (например, по теме "Классная комната") и предлагает ребятам в течении двух-трех минут внимательно ее рассмотреть.

Затем он передает картинку членам второй команды, которая задает вопросы своим противникам. Например:

How many desks are there in the classroom?

Where is the chair?

What things do you see on the desk?

Where is the book?

После ответов на вопросы, правильность которых контролируются членами второй команды, картинка вывешивается снова, и члены второй команды описывают ее.

«Цифры».

Цель игры: повторение Л.Е. по теме «Цифры».

Ход игры:

Конкурс на знание цифр (1-10). 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.

«Конкурс слов».

Цель игры: закрепление Л.Е.

Ход игры:

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. Тоже самое делает ученик из другой команды. Количество игрушек совпадает с количеством баллов.

«Сходное или различное»

Цель игры: активизация совместной речевой деятельности, тренировка навыков и умений выражения в иноязычной речи сходства и различий.

Ход игры:

Участники образуют пары. Им вручаются карточки с картинками. Показывать карточки друг другу нельзя. Работая в парах, играющие задают вопросы друг другу, чтобы выяснить, какие картинки на их карточках являются общими, а какие различными. Обсудив по три картинки, играющие меняются местами и продолжают работу с другими партнёрами. Раздаточный материал можно варьировать, используя вместо картинок синонимичные и антонимичные слова, предложения и т.д.

«Ноев ковчег».

Цель игры: практика дискуссии.

Ход игры:

Играющим напоминает миф о Ноевом ковчеге и предлагается составить перечень того, что необходимо сохранить для будущих поколений (животные, растения, произведения искусства и литературы, предметы материальной культуры и техники и т.п.), и обсудить этот перечень.

«Дорожка из слов»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

На ковре раскладываются карточки друг за другом, с небольшими промежутками. Ребёнок идёт по «дорожке», называя все слова.

«Правда или ложь?»

Цель игры: повторение грамматической конструкции, повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

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 pig

Orange bear

Brown monkey

«Что ты видишь?»

Цель игры: повторение и закрепление грамматического и лексического материала

Ход игры:

Игра проводится на доске либо на полу. Водящий помещает на доску изображение предмета (например, по теме «мебель» - стол) и задаёт вопрос: «Do you see a table?» Остальные дети отвечают, глядя на доску: «Yes, I do». Водящий задаёт следующий вопрос, не помещая изображение предмета на доску: «Do you see a chair?» Дети опять отвечают хором: «No, I don't».

Водящий рядом с имеющимся изображением стола помещает изображение стула и задаёт вопросы:

«Do you see a table?» Дети отвечают: «Yes, I do».

«Do you see a chair?» Дети отвечают: «Yes, I do. (I see a chair)».

По этой схеме игра продолжается до тех пор, пока на доске не появятся изображения 5-6 предметов. Затем её можно начать заново, выбрав нового водящего. Игра может проводиться по любой лексической теме

«Моя семья».

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

В каждой группе распределяются роли: мама, папа, дочь, сын и др. Дети получают игровые атрибуты, соответствующие их роли, после чего каждый ребенок называет «себя» (своего игрового персонажа) и имеющийся у него игровой предмет-признак. Можно предложить членам одной «семьи» отправиться в гости к другой «семье», что позволит поупражнять дошкольников в употреблении приветствий на английском языке.

Игра-соревнование «Познакомьтесь с моими близкими»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Дети делятся на команды и поочередно называют кого-нибудь из близких («I have got...»). Выигрывает та команда, которая быстрее и без ошибок назовет всех членов семьи.

«Достань яблочко»

Цель игры: развитие памяти и внимания, повторение лексических единиц.

Ход игры:

В центре зала лежит обруч, внутри которого сложены яблоки (на одно меньше по количеству игроков). Дети читают рифмовку:

One, two, three and four,

Apples, apples on the floor.

One, two, three and four,

Take the apples from the floor!

Затем дети под музыку произвольно бегают по залу. Музыка внезапно прерывается. Ребята должны успеть взять по одному яблоку. Ребенок, кому яблока не хватит, выходит из игры.

«Five o'clock tea»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Водящий показывает предмет посуды для чаепития, дети называют его по-английски. Затем учитель произносит слова по-английски, а дети показывают карточки с данным предметом.

«Почтальон»

Цель игры: развитие диалогических навыков, повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Один ребенок исполняет роль почтальона. Остальные дети встают в круг, получают по карточке с изображением животного и прячут их за спину. Учитель дает почтальону письмо и просит доставить его, например, медведю. Почтальон подходит к любому игроку, и они разыгрывают диалог:

- Hello!

- Hello.

- Are you a bear?

Если ребенок отвечает утвердительно и демонстрирует свою карточку, то почтальон вручает ему письмо, и они меняются ролями. Если почтальон ошибается, то он продолжает поиски адресата.

«Профессии»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме, развитие навыков речи.

Ход игры:

Дети фантазируют от имени сказочных героев (например: Буратино, Карлсон, Красная Шапочка и др.): кем они хотят быть, используя структуру «I want to be...».

«Любимая игрушка»

Цель игры: повторение грамматических и лексических единиц.

Ход игры:

Дети рассаживаются по парам друг против друга, держа перед собой принесённую из дома любимую мягкую игрушку рассказывают друг другу монолог. Например: «Hello. My name is Толя. I have a rabbit».

«Запоминай-ка»

Цель игры: развитие памяти, повторение лексических единиц.

Ход игры:

На столе разложены игрушки, закрытые листами бумаги или картона. Педагог снимает бумагу и предлагает детям запомнить игрушки и снова их закрывает. Дети должны по памяти назвать игрушки по-английский. Преподаватель может добавлять или убирать игрушки, а дети при этом называют какие игрушки «вернулись», а какие «исчезли».

«Волшебники» **Цель игры:** повторение

грамматического материала. **Ход игры:**

Ведущий предлагает поиграть в волшебников и сделать из одной игрушки несколько. Для этого дети произносят название игрушки, выделяя голосом последний звук, прибавляя окончание «s».

«Волшебный лес».

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

На стене висит пейзаж где нарисованы небо, лесная поляна, река, болото, приусадебный участок. Дети рисуют животных и вырезав их крепят к пейзажу учитывая место обитания того или иного животного, при этом называют: «It is a frog» и т.д.

«Кто где живет?»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Педагог показывает детям игрушку или картинку животного, а ребята называют его место обитания (Duck, go to the farm. Fox, go to the forest. Tiger, go to the jungle).

«Подбери животному домик» **Цель игры:** повторение лексических единиц

Ход игры:

Преподаватель раздает детям игрушки или картинки животных и называет их по-английски. Ребенок, животное которого назвали, произносит, где оно обитает-farm, forest or jungle.

«Жмурки»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Дети встают в круг, в центре круга находится Заяц с завязанными глазами. Игроки зовут его: «Hare! Hare!» Заяц ловит одного ребенка и на ощупь пытается угадать, кто это: «Are you Masha? No/Yes». Если Заяц угадал верно, то пойманный становится водящим.

«Что умеют делать звери?»

Цель игры: закрепление грамматического и лексического материала.

Ход игры:

Педагог показывает детям картинки животных (например: крокодила, попугая, белки, тигра, медведя, кошки и собаки). Дети должны рассказать, что умеют делать животные, используя структуру «I can...» и глаголы jump, play, fly, swim, sleep, run, eat.

«Лесные звери»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Дети «превращаются» в лесных зверей и «веселятся на полянке». Ведущий называет по-английски животное, которое крадется к полянке. Если это хищник- дети кричат «Go away!», а если доброе животное, травоядное – кричат «Come here!».

«Телепередача»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Дети рассказывают «по телевизору» о своих животных, используя конструкцию «I have got...».

«Бабочки и птички»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Мальчики «превращаются» в птичек, а девочки в бабочек.

Если водящий – «сова» - произносит «Fly here», то ребята «подлетают» рядом к стулу – «дереву». Если водящий произносит «Fly away, birds», то мальчики «улетают», а сова пытается поймать птичек. Если водящий произносит «Fly away, butterflies», то «улетают» девочки и сова ловит бабочек. Тех, кого поймала сова, садятся на стульчики.

«Чей голос?»

Цель игры: развитие навыков слуха, повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Ребята по очереди воспроизводят звуки животных и отгадывают название животного по этому звуку: «It is a cat».

«Домики»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Дети сидят на стульчиках, стоящих кругом, лицом внутрь круга. На голове у каждого ребенка шапочка с изображением какого-либо животного. Водящий предлагает двум животным поменяться домиками. Он называет: «Cat and dog!». Игроки, которых назвали, должны быстро поменяться местами.

«Найди зверя»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Перед детьми разложены мягкие игрушки-животные. Преподаватель предлагает ребёнку найти то или иное животное «Лена, find a dog, please». Если ребёнок затрудняется, остальные ребята ему помогают.

«Веселые превращения»

Цель игры: закрепление лексического и грамматического материала.

Ход игры:

Можно использовать маски животных. Педагог называет животное, а ребенок его изображает и здоровается с остальными (Hello! I am a fox!).

«Большие следы»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

На полу разложены бумажные следы с изображением цифр, сначала в порядке возрастания, затем в разброс. Дети идут по следам, называя цифру, на которую наступают.

«Пропущенные цифры»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Педагог располагает цифры в ряд по порядку, пропуская некоторые из них. Детям необходимо называть пропущенные цифры по-английски.

«Игра в числа»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Дети смотрят внимательно на рисунки, на которых изображена цифра и неправильно количество предметов. Ребята считают предметы и исправляют ошибки.

«Да - нет»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Водящий с помощью изображений различных зверей произносит, например: «I am a monkey. My name is Люся. I have five legs». Детям нужно ответить, правильное ли количество ног указала обезьянка.

«Выбери друга»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Каждый ребёнок выходит и называет себя «I am Настя» выбирает себе друга и называет его «You are Илья», затем Илья отвечает «I am Илья. You are Настя».

«Девочки-мальчики»

Цель игры: повторение и закрепление грамматических и лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Педагог, обращаясь к ребятам спрашивает, показывая на одного из детей: «Is he Максим?/ Is she Лена?» , если он прав, дети отвечают.

«Найди кота».

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Педагог показывает детям картинки с нарисованной коробкой и котом в разных положениях (можно использовать игрушки). Дети рассказывают, где находится кот, используя английские предлоги.

«Найди и покажи»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Преподаватель расставляет игрушки на столе, под столом, рядом со столом и др. Затем произносит по-английски, например: «The cat is on the table». Ребенок должен найти нужную игрушку в правильном месте.

«Цвета»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

На простыне рисуют звуки/ буквы разными цветами или разноцветные фигуры. Водящий даёт команду: «Find yellow», ребёнок встаёт на букву указанного цвета и называет её. Для усложнения, кроме буквы ребёнок может называть слова, которые с неё начинаются. В игре можно использовать разноцветные обручи.

«Шарики»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Веселая игра на запоминание цветов. Минимальное количество игроков - 6 человек. Требуется: много разноцветных воздушных шариков, фломастер. Ведущий подбрасывает шарик за шариком. Когда дети ловят шарик, то должны назвать его цвет.

Игра «Назови цвета» Дети делятся на команды. Дошкольники должны назвать предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т.д. одного цвета.

«Какого это цвета?»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Педагог называет разные предметы, явления, животных по-английски, а ребята называют их цвет.

«Угадай-ка»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Дети срывают с нарисованного дерева листочки, с обратной стороны листочки раскрашены в те или иные цвета. Ребята поворачивают листочек и называют его цвет.

«Цветные карточки».

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Дети делятся на команды, каждая команда получает комплект карточек разных цветов – у каждого ребенка оказывается одна карточка. Третий комплект состоит из картинок с однотонным цветным изображением зверей (или любых предметов). Ведущий демонстрирует одну из картинок и называет по-английски только существительное (a cat, a dog). Игроки из обеих команд, у которых есть карточки того же цвета, подбегают к ведущему. Ребенок, который подбежал первым, получает картинку и должен образовать словосочетание по-английски (a red cat). Можно предложить образовывать словосочетание всей командой.

Выигрывает команда, набравшая больше картинок.

«Светофор»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

С помощью считалки выбирается ведущий, который называет любой цвет. Дети проходят мимо него. Если этот цвет есть на их одежде, держась за него, и произносят «I have green». Те,

у кого нет данного цвета, перебегают на другую сторону, проговаривая «I have no green». Тот, кого поймал ведущий, занимает его место.

«Коробка с предметами»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Детям предлагается коробка с предметами, название которых они уже знают. Все предметы разных цветов. Педагог приносит другие пустые коробки, каждая из которых соответствует определенному цвету. Дети по очереди выбирают, не подглядывая, предмет, называют его по-английски и кладут его в коробку соответствующую цвету предмета, при этом, называя цвет коробки.

«Сказочные пчелы»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Педагог показывает ребятам картинку с изображением дерева, где живут разноцветные пчелы. Детям необходимо помочь пчелам вернуться в свои ульи -правильно назвать их цвета по-английски.

«Айболит»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Водящий, надев шапку и халат Айболита, предлагает детям вылечить пациента. Айболит должен выбрать себе пациента, педагог называет какую-либо часть тела, Айболит дотрагивается до той части тела, которую назвал учитель на пациенте.

«Хватай»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Ведущий с помощью куклы/игрушки называет части лица/тела, дети должны дотронуться на себе к названному месту.

«Обманщик»

Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме.

Ход игры:

Педагог дает команду коснуться какой-либо части тела на английском языке и при этом сама ее касается. После нескольких команд она называет одну часть тела, а показывает другую. Дети должны внимательно слушать, чтобы правильно выполнить движение.

«Большая стирка».

Цель игры:

Ход игры:

Дети рисуют предметы одежды, затем развешивают «одежду» на веревку с помощью прищепок

Фонетическая зарядка «Mr. Tongue».

Цель игры: формирование навыков произношения.

Ход игры:

Кто живет у нас во рту? Кто помогает говорить по-английски? Yes, this is MR. Tongue – веселый английский язычок. Он живет в доме хозяина. В доме есть две стены, пол, потолок и коридор, и две двери: наружная – губы, внутренняя – зубы (давайте потрогаем их язычком). У него есть любимое место – это потолок – альвеолы. Там он любит играть в разные звуки: [d], [t], [n], [l] – dog, tiger, hen, lion. [1] .Thank you!

«Повторюшки»

Цель игры: отработка дифтонгов [ai], [ei] – My name is..., а также любых других звуков

Ход игры:

Педагог объясняет, что повторюшки - это маленькие гномики с огромными ушами. Они внимательно прислушиваются ко всему вокруг и поэтому очень красиво все повторяют. Ну- ка, повторюшки, приготовили свои ушки! (прикладывает ладони с растопыренными пальцами к ушам, дети повторяют за ним.) [ai], [mai], [ei], [nei], [neim], [neimiz], [mai neimiz]. Таким образом можно отрабатывать произношение остальных звуков.

«Рыбы»

Цель игры: отработка звуков [w] [ts] ,формирование навыков произношения

Ход игры:

Дети представляют себя огромными рыбами, которые лежат на дне моря и пускают огромные пузыри [wo] - [wo]. Губки трубочкой! Пузырь растёт, (руками изображает растущий пузырь, дети повторяют за ним) растёт ... и лопается [ts] (при этом звуке руки резко расходятся в разные стороны).

«Пчелы»

Цель игры: отработка звуков [ð]и[θ]

Ход игры:

Педагог рассказывает детям сказку: «Одна русская пчела сидела на цветке. Вдруг на тот же самый цветок прилетела английская пчела. Русской пчеле это не понравилось. Она жужжит, ругается: [ð]! И английская пчела ей не уступает. Но у неё, посмотрите, язык длинный, во рту не уместится. И получается у нее: [θ]! Как русская пчела жужжит? -[ð] - А английская? [θ] (3-4 раза).

«Любопытный кролик» **Цель игры:** отработка звуков [ð] -

[s] This is...

Ход игры :

Преподаватель предлагает детям поиграть в трусливого, но очень любопытного кролика(язычок), который выглядывает из норки (рот), чтобы посмотреть на наши игрушки, но каждый раз прячется обратно.

«Колокольчик» **Цель игры:** отработка звука [ɪŋ] –

окончание –ing

Ход игры:

Преподаватель рассказывает (или показывает) как звенят колокольчики. –ing, -ing! Morning! Good morning! Педагог говорит это бодрым высоким голосом и делает вид, что звонит в колокольчик А как звонят вечерние колокола? –ing, -ing! Evening! Good evening!».

«Веселая сказка» **Цель игры:** формирование навыков произношения

Ход игры:

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 (gore) . Наш (Rabbit) просто обожал скакать через свою (gore) 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!

«Колючий ежик»

Цель игры: отработка звук [f], формирование навыков произношения.

Ход игры:

Дети фыркают как ежики [f-f-f].

«Маленький комарик»

Цель игры: отработка звук [z], формирование навыков произношения.

Ход игры:

Дети представляют себя маленькими комариками, отработывая звук [z].

«Первый звук»

Цель игры: отработка звуков, формирование навыков произношения.

Ход игры:

Дети внимательно слушают слова, которые произносит педагог, и называют первый звук у каждого слова.

«Тихо-громко»

Цель игры: отработка звуков [d-t,[b-p] формирование навыков произношения.

Ход игры:

Дети произносят каждый звук громко и тихо [d], [t], [b], [p].

«Длинно-коротко»

Цель игры: отработка звук [u], формирование навыков произношения.

Ход игры:

Дети произносят каждый звук протяжно и коротко [u], [u:].

«Эхо»

Цель игры:

Ход игры:

Дети повторяют звуки за педагогом.

Игра на внимание.

Цель игры: отработка звук [ǃ- Ө], формирование навыков произношения.

Ход игры:

Если педагог хлопает в ладоши один раз, то дети произносят, например [ǃ], если два раза – то дети произносят [Ө].