

## Игры на знание алфавита.

### Игра «Найди мое имя»



**Цель:** повторить и закрепить буквы и звуки английского алфавита, систематизировать знание алфавита, развивать память, внимание.

**Оборудование:** цветные карточки с изображением букв и транскрипционных значков, с названиями букв по алфавиту, магниты.

**Содержание:** Учитель на доске заранее развешивает цветные карточки с изображением букв и транскрипционных значков, с названиями букв по алфавиту, дети должны соединить букву с транскрипцией и прочитать транскрипцию:

D [ti:] [v]

V [di:] [t]

T [ef] [d]

F [vi:] [f]

## *Игра «Найди пару»*

# Vb

**Цель:** формировать навыки распознавания графической формы заглавных и прописных букв английского алфавита, развивать зрительную память.

**Оборудование:** доска, цветные мелки.

**Содержание:** учитель пишет на доске цветными мелками заглавные и прописные буквы алфавита. Учащиеся должны найти пару букв – заглавную и маленькую (“маму и дочку” или “папу и сыночка”).

## *Игра «5 карточек»*

Aa Bb Cc Dd Ee  
Ff Gg Hh Ii Jj Kk  
Ll Mm Nn Oo Pp  
Qq Rr Ss Tt Uu  
Vv Ww Xx Yy Zz

**Цель:** контроль усвоения алфавита, развитие памяти, внимания.

**Оборудование:** карточки с буквами английского алфавита.

**Содержание:** учитель показывает каждому из участников игры 5 карточек с буквами английского алфавита. Выигрывает тот, кто правильно и без пауз называет все 5 букв.

## *Игра «Слова с определенной буквой»*

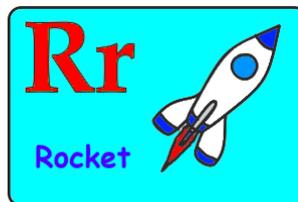


**Цель:** формировать навыки орфографической памяти.

**Оборудование:** бланки с перечнем слов.

**Содержание:** учащимся предлагается быстро просмотреть список слов, а затем назвать слова, в которых есть заданная буква. Выигрывает тот, кто сможет назвать больше слов.

## *Игра «Taking steps»*



**Цель:** контроль усвоения алфавита, развитие памяти, внимания.

**Оборудование:** доска, мел.

**Содержание:** ученики становятся у дальней стены классной комнаты. Учитель показывает написанные на доске слова, учащиеся по очереди называют слова по буквам. Если ученик правильно называет по буквам слово, он делает шаг вперёд. Тот ученик, который первым достигнет противоположной стены классной комнаты, считается победителем.