**ІІ. Негізгі бөлім 1.** **грамматикалық, лексикалық, фонетикалық ойындар**

**1.1. What Is This?**

 Сынып оқушылары алғашқы ағылшын сөйлемін, бірінші сөйлеу үлгісін білді This is а реn. Ал бірінші сұрақ: What is this? Енді бұл ұсыныста не істеу керек? Бұл сөзді қалай қолдануға болады? Мұғалім оннан астам What is this? деп сұрады. Мұғалім креслоға шаршаған күймен орын алып, былай деді: “Oh, I’m so tired. Who can help me? Who wants to be a teacher?”

Katya: May I?

Teacher: Yes, you may.

Andrei: May I?

Lena: May I?

 Барлық оқушылар таласа мұғалім орнына шыққысы келеді. Сондықтан командалармен ойнауға шешім қабылданады: «оқушылар» командасына қарсы «мұғалімдер» командасы. Әрбір командада ағылшын тілінде балаларға таныс болған заттардың жиынтығы болды. «Мұғалімдер» «шәкірттердің» қарама-қарсы жағына орналастырылып, ойын басталды.

 “ Teachers’’ “ Pupils”

 Jane: What is this? Semen: This is a pen.

 Assel: What are these? Miras: These are pencils.

 Gulsezim: What is that? Aizer: That is a window.

 «Мұғалімдер» сұрақ қойғаннан кейін командалар рөлдерді ауыстырады. Әрбір дұрыс сұрақ пен жауап үшін бір ұпай беріледі. Ойында сұрақтардың түрлі нұсқалары қолданылады. What are these? What is that? What are those?

**1.2. Where Is the Pen?**

 Мұғалім сабақты бастамастан бұрын сөрелердің ішін, үстелдің үстін, астын қарап жоғалтқан қаламын іздеп жүреді.

Teacher: Where is my pen? Where is my pen? Is it in the table, or under the table, or on the table? Where is my pen, Jane?

Jane: It is in your bag.

Teacher: Let me see. No, it is not. Where is my pen, Miras?

Miras: It is in your table.

Teacher: Let me see. No, it is not. Where is my pen, Dana?

Dana: It is under the book.

Teacher: No, it is not.

 Кішкене уақыт іздегеннен кейін, мұғалім кітап сөресінің артынан қаламын іздеп “Is it behind the bookcase?” деп айтқан кезде, оқушылар мұғалімнің ойнап тұрғанын түсінеді. Ойынды бірге ойнайды. Ережелер айтылады. Ойынды жүргізетін бір оқушыны (It) сыныптан шығуын сұрайды. Мұғалім бір оқу жабдығын тығып қояды. Ойынды жүргізетін оқушы сыныпқа кіреді:

Teacher: Where, is the pen?

It: The pen is under the bag.

Gulim: No, it is not.

It: The pen is in the table.

Gizzat: No, it is not.

It: The pen is in your desk, Maksat.

Maksat: Yes, it is.

**1.3. What Is There in the Bag?**

 Мұғалім сыныпқа жарқын сөмке әкеліп, жұмбақ жолмен: “I’ve been to a shop and look! I’ve bought many things. In fact, I’ve bought the things we spoke about yesterday. Now, what is there in the bag?”

Karagoz: A tooth-brush.

Teacher: “Yes, you are right, there is a tooth-brush in the bag".

Teacher: What is there in the bag?

Jane: There is a book.

Teacher: No, there is no book, in the bag. We did not speak about a book yesterday.

Kasym: There is a spoon in the bag.

Teacher: Yes, but how many spoons are there in the bag?

Bekzat: There are two spoons in the bag.

Teacher: No, more.

Kasym: There are six spoons in the bag.

Teacher: Yes, you’ve guessed it.

 Сөмкедегі заттар бірте-бірте үстелге шыға бастады. Әрбір дұрыс жауап берген оқушы жұлдызшаға ие болды. Бұл ойын арқылы оқушылар there is/ there are құрылымының сөйлемде дұрыс қолдану ережесін қайталайды.

**1.4. Is It True or Not?**

 Ойынды доппен өткізуге болады. Допты кез келген ойыншыға лақтыруға болады және бір сөз тіркесін айтып:

- "Birds can fly. Is it true or not?", - деген сұрақ қояды. Ойыншы допты қағып алып "Yes, it’s true" немесе "No, it’s not true" деп жауап береді. Сұраққа жауап берген оқушы жалғастырып, басқа ойыншыға сұрақ қойып допты лақтырады.

**1.5. Find the Sixth**

 Ойыншылар дөңгелектеніп отырады. Ойынды бастаушы өткен лексика бойынша сөздерді атай бастайды. Мысалы,5 спорттың түрі,5 мамандық,5 мектеп құралдары,5жануар т.с.с.Жалғастыруға ұсынған адам 6-шысын атайды. Егер тез айтса, сол адам жүргізуші болады.Біраз ойланып айтса, бұрынғы адам бола береді.

*Gulim:* desk, chalk, chair, window, table …

*Bekzat*: Bookshelf!

*Teacher:* Right, and now it’s your turn Bekzat.

*Bekzat:* Maths, History, Music, Art, Biology…

*Gizzat: …*

*Teacher:* Bekzat, again, your turn.

**1.6. Board Race**

 Бұл ойынның шарты: Мүғалім оқушыларды екі топқа бөліп, ойынның ережесімен таныстырады. Бұл ойында мүғалім түстер, сандар, создер айтады сол айтылған создерді, сандарды оқушылар қатесіз жазу керек. Келесі оқушы әрі қарай жалғасын жалғастырып отырады. Соңында оқушылардың жазғанын тексеріп қателерін жондеп қай топтың жеңгенін анықтайды. Мысалы:

**Р-1 Р-2**

Red Red

Ten Ten

Stone Stone

Winter Winter

Book Book

 Осылай рет-ретімен оқушылар жалғастырып болған соң қатесін жөндеп қай жақтың жеңгенін айтады. Бұл ойында оқушылар шапшаңдықты, дұрыс жаза білуді, есте сақтау қабілеттері артады.

**1.7. Question Rase**

 Бұл ойынның шарты: Мүғалім сол сабаққа қатысты сұрақтар қоя бастайды. Осы сұрақтар оқушыларға таратылып беріледі. Оқушылар сол сұрақтарға дұрыс жауап беру керек. Осы сұрақтар арқылы оқушылардың сөйлеу қабілеттері артып, сөздік қорлары молайып, сабаққа деген қызығушылығы артады. Мысалы: жыл мезгілдерін өткен кезде суреттер арқылы да мынадай сұрақтар арқылы

қолдануға болады.

 1. How many seasons are there in a year?

2. What are they?

3. How many months are there in a year?

4. What are they?

5. What season is it now?

6. What month is it now?

7. How many days are there in a week?

8. What are they?

**1.8. Simon Says**

 Бұл ойын бастауыш мектебінің оқушыларына арналған ойын. Бұл ойынды дүйсенбә күні бірінші сабақта оқушыларды қызықтыру үшін немесе жұма күні демалысқа бара жатқан оқушыларды келесі сабақты асыға күткізетін ойынның түрі. Алайда бұл ойынның бір қиыншылығы, оқушылар ойынды тоқтатқылары келмейді.

 Ойын арқылы оқушылардың тыңдалым дағдыларын, сөздік қорларын молайтуға болады.

 Ойнау ережесі: Сыныпқа мұғалім қарама-қарсы тұрады (ойын бойына мұғалім - Simon). Бір қимылды жасап, Simon Says [action], - деп айтады. Оқушылар қайталауы керек. Біраз қимылды көрсетіп, жасатқаннан кейін, қимылды көрсетпей тек ауызша ‘Simon Says ...’- деп қимылды атауыңыз қажет.

-Simon Says [fly]

-Simon Says [run]

-Simon Says [walk]

-Simon Says [swim]

 Кім де кім дұрыс жасамаса отыруы қажет. Ең соңғы тұрған оқушы жеңімпаз. Егер де оқушылар қателеспей, ойын ұзаққа созылып жатса, қимылдардың атауын тезірек айтыңыз. Бұл оқушылардың физикалық қозғалыстарының жылдам жұмыс жасауына да көмектеседі.

**1.9. Icebreaker**

 Бұл ойынды оқу жылының алғашқы күндерінде қолдануға ыңғайлы, себебі бұл ойын арқылы оқушылар туралы ақпарат ала аламыз. Ойынның шарты бойынша сабақ басталғаннан кейін, оқушыларды шеңберге тұрғызып, қораптың ішінде жатқан қыстырғыштарды қанша алса да болатынын айтып, тарату қажет. Әрбір оқушы өзінің қолындағы қыстырғыштарды санап, санына байланысты өзі туралы сонша мәлімет айтуы керек. Мысалы: Аида 3 қыстырғыш таңдап алды.

Aida: 1. My name is Aida.

Aida: 2. I like reading books.

Aida: 3. I go to a swimming club.

 Әр оқушы өзі туралы мәлімет айтып болғанша жалғасады. Ойында қыстырғыштардың орнына оқушылардың жасына сай, қызықтыру мақсатында әртүрлі заттарды қолдануға болады.

### 1.10. Chain Spelling (*Shiri-tori*)

 Беріліп отырған ойын оқушылардың сөздік қорларын молайтуға, сөздердің дұрыс айтылуы мен жазылуын есте сақтауа бағытталған. Ойынды мұғалім бір сөз айтып бастайды. Келесі оқушы сол сөздің соңғы буынынан басталатын сөзді атауы қажет. Бұл ойынды ойнау барысында тамақ, құралдар, етістіктер және зат есім категориясына жататын сөздер қиындық тудыруы мүмкін. Мысалы:

Teacher: Hand - some

Pupil 1: Some - one

Pupil 2: One – time

### 1.11. Bang Bang

 Сыныпты екі топқа бөліңіз. Олар ковбойлар екенін түсіндіріңіз және олар дуэльге қатысады. Әр командадан бір студент майданға келеді. Оларды өздерінің тапаншаларын тартуға мәжбүр етіңіз. Айтыңызшы, «how do you say...» және өз ана тілінде сөзді айтады. Алғашқы бала жауап берсе, қарсыласын түсіргендіктен, «bang, bang» жарылыс, сұрақ қойған бала жарақаттанған күйде орнына отырады, жауап беруші жеңімпаз болып табылады. Келесі жауап беретін ұтылған топтың оқушысы. Дұрыс жауап үшін 1 ұпай және 4 қарсыластарды қатардан «жарақаттаса», 5 қосымша ұпай.

 Бұл ойында оқушылардың өткен сабақтардағы сөздік қорларын қайталауға, естеріне түсіріп, бекітуге арналған ойын. Егер де сынып оқушылардың жасы үлкен болса, өз ана тілінде сөздерді айтпай, оның орнына ол сөзді сипаттау арқылы сұрауға болады. Мысалы: "What do you call the large gray animal with a long nose?"

### Describing Appearances & Characteristics of People

 Әрбір студентке бір қағаз парағы беріледі. Әр оқушы қағазға бір адамның суретін ешкімге көрсетпей салады. Бір студент тақтаның алдына шығады. Ол адам туралы айтады, ал қалған оқушылар сипатталған адамды табады. Сипатталып отырған оқушы сыныпқа белгілі болса, қызықты болады. Оқушы сол адамды сипаттағаннан кейін, ол кім екендігін және өзінің суретін көрсетеді. Осыдан ойын көңілді бола түседі. Студенттерге өздері сипаттайтын сұрақтар бойынша сұхбаткерлердің сұрақтарын қоюға ынталандыру жақсы идея. Мысалы:

Bekzat: What is his/her hair like?

Aizer: This person has a curly hair.

Gulim: Is this person *he* or *she*?

Aizer: I won’t tell…

**1.13. Spelling Bee**

 Ойынды бастамас бұрын, үлкен сыныпқа ие болсаңыз, оны екі командаға бөлуге тура келеді. Мұғалім оқушыларға жазылу деңгейіне байланысты сөзді немесе сөйлемді айтады. Студенттер тіпті бір қателеспеуі керек. Көп ұпайлары бар команда жеңімпаз болып табылады.

 Ойынды ойнау арқылы топ оқушылары бір-біріне көмек береді, бір-бірінен үйренеді, есте сақтауға оңай болады. Сөздердің жазылуын, сөйлемдердегі сөз қатарларының орналасуын қайталайды. Егер де сынып ішіндегі оқушылар аз болса, оқушыларды бір-бірден шығарып, сөз беріп, ол сөзді ауызша әріптеп айтқызу ыңғайлы. Бұл әдіс оқушының тез ойлау қабілетін және еске түсіру қабілетін арттырады.

* 1. **. Catching up On your ABC's**

 Бұл ойын қысқа және қарапайым. Алфавитті тақтаға жазыңыз. Бір адамға допты лақтырыңыз және А әрпінен басталатын сөзді айтыңыз. Бұл адам допты ұстап алу керек және B әрпімен басталатын сөзді айтады. Келесі адамға жоп лақтырылады. Бұл үшінші адам С әрпінен басталатын сөзді айтып, ары қарай жалғастырады.

 Әлбетте, бұл ойын тез ойнатылады. Егер жоғары деңгейлі оқушылармен ойнасаңыз, тақтаға әліпби жазуды қажет емес. Студенттер деңгейіне бейімделу үшін ойынды өзгертудің көптеген жолдары бар. Мысалы:

* Аpple
* Board
* Chalk

**1.15. Secret** **Code**

 Бұл ойын алфавитті және қарапайым етісткерді қайталауға арналған. Ойын басталмас бұрын оқушыларға код жүйесі жазылған қағаз таратылады. Ол жүйе былай болуы мүмкін: А – G, B – J, G – T, W – A, C – V. Бұл тек шағын әріптерге жасалған код. Осы кодқа сәйкес BAG сөзі шифрланып, JGT болып жазылады және т.б.

 Содан кейін олар өздерінің хабарын жасырады және тапсырманы орындайды:

xbml up uif cpbse - walk to the board

kvnq ufo ujnft - jump ten times

 Бұл іс-шара лексика немесе құрылымды қарап шығу үшін немесе қолдануға болады немесе тек күндізгі сабаққа тақырыпты енгізудің әртүрлі әдісі бола алады. Сондай ақ тапсырманы күрделендіру үшін әрбір оқушы бір немесе екі сөзді декодтау беріледі, содан кейін барлық сөздерді бірге топтастыру үшін сынып жұмыстанады.

### 1.16. Beep Game

###  Аудиторияның алдыңғы жағындағы сызыққа тұру үшін 10 оқушыны таңдаңыз. Алғашқы оқушы 1-ден бастап санауға кірісуі керек, ал әрбір студент өз кезегінде келесі нөмірді белгілейді. Дегенмен, әр 4-ші нөмірді «дыбыстық сигнал» (немесе «beep») деген сөздермен ауыстыру керек. «Beep» кейін келесі жолдағы студент ауыстырылған нөмірге емес, келесі нөмірге қоңырау шалу керек. Мысалы, 1, 2, 3, beep , 5, 6, 7, beep , 9 және т.б.

### Егер студент тым көп немесе қателескен болса, ол отыруға тиіс, сондықтан соңында бір оқушы қалады. Жеңген оқушы жұлдызшаға ие болады.

###  Бұл ойын арқылы оқушылардың тез ойлау қабілеттерін арттырады, сондай- ақ, нөмірлерді қайталауға ыңғайлы тапсырма болып табылады.

### Fold-over Stories

 Әр оқушыға бос қағаз парағын беріңіз. Тақтаға келесі сөздерді тік сызықта жазыңыз: WHO, WHAT, WHERE, WHEN, WHY. Әрбір сөйлемнің хикая жазатындығын түсіндіріңіз. Кеңеске мысал жазыңыз, түсіндіріңіз, ұсыныстар сұраңыз.

 Бірінші оқушы біреудің аты-жөнін жазады, яғни өздерінің, сыныптастарының, мұғалімнің, барлық оқушылар білетін белгілі бір адамның атынан жазғаны қызығырақ; қағазды бір-ақ рет бүктеп, оны ешкім көре алмайтындай, оң жағындағы адамға жібереді.

Екінші оқушы алынған қағазға субъекттің не істегенін (күлкілі немесе қорлау әрекеттерін ұсынып) жазып, оны бүктеп, оң жағына өткізеді. Үшінші оқушы жолды жалғастырады, оны қалай жасады (нақыштар келтіреді), бүктеп, ары қарай өткізеді; Төртінші оқушы оқиғаның қайда өткенін жазады, қағазды бүктеп, келесі оқушыға тасымалдайды. Бесінші оқушы қашан болғанын жазады, яғни уақытты және ең бастысы, соңғы оқушы оқиғаның неге болғанын жазады (себебі ...). Мысалы:

1. Aida
2. Shout
3. By her leg
4. In swimming pool
5. At midnight
6. Because it was boring

 Соңында бір оқушыға «өздерінің» хикаясын дауыстатып оқытқызыңыз немесе мұғалімге оқуға болады. Өте көңілді хикая шығады.

 Бұл ойын оқушылардың сұрақтарды қайталауына, сондай-ақ тірек сөздер арқылы сөйлем құрауға үйренеді.

**1.18. Reviewing Tenses**

 Қайталап шығатын материал бойынша үш сөйлемді (теріс, оң және сұрақ) басып шығарыңыз. Әр сөйлемдегі сөздерді кесіп алыңыз.

 Студенттер топтарда жұмыс істейді. Әрбір топқа сөйлемдегі сөздерді жеткізіп, оларға сөйлем құрауды сұраңыз. Тақтаға кесте салыңыз және студенттерге дұрыс позитивтерде, оң, теріс немесе сұрақ бойынша сөйлемдерді белгілеуді сұраңыз. Оқушылардан шиеленіс ережелерін жасауды сұраңыз. Мысалы:

**Three Sentences:**

I am a student.

I am not a student.

Are you a student?

**The Rules:** TO BE at the present simple

I am a student.

Positive: S + am/is/are + O.

I am not a student.

Negative: S + am/is/are + not + O.

Are you a student?

Question: (Ques words) + am/ is /are + S + O?

**1.19. Find Parts of Speech of Words in a Sentence**

 Сөз таптарының бөліктері бар алдын-ала карталар дайындаңыз. Оларды студенттерге беріңіз. Сөйлемдерді тақтаға жазыңыз. Студеттерден сөйлемдегі сөздердің қай сөз табы екенін табуға кеңес беріңіз. Ойынды қызықты ету үшін сыныпты топтарға бөлуге болады. Бұл грамматикалық ойынның түрі болып табылады. Ойын арқылы оқушылар сөз таптарын қайталайды.

Мысалы: I WENT TO SCHOOL YESTERDAY.

 pronoun verb preposition noun noun

**1.20. What's Your Name?**

 Бір оқушы сынып оқушыларының алдында (әдетте мұғалімнің ыңғайлы креслосында) басқа оқушыларға артпен қарап отырады. Оқытушы отырған оқушыларға қарап, бір оқушыны нұсқайды да, «What's Your Name?» деп сұрайды. Студент көрсеткендей, «My name’s \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_» деген атауды өз атымен немесе сыныптағы біреудің аты-жөні бар жауап беруге тиіс. Сыныпқа артымен отырған оқушы кім сөйлейтінін көре алмайды. Мұғалім оған: «Is it \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_?» - дейді. және «Yes, it is» немесе «No, it isn’t» деп айту керек. Алдыңғы студент дұрыс болса, онда ол сонда қалады, ал егер ол қателесіп жатса, ол оны адастырған студентпен орын ауыстырады. Ойынды қызықты ету үшін оқушылар дауысын жасырады. Мысалы:

Teacher: What's Your Name?

Aizer: My name’s Gulim.

Teacher: Is it Gulim?

Bekzat: No, it isn’t.

Teacher: What's Your Name?

Aizer: My name’s Aizer.

Teacher: Is it Aizer?

Bekzat: Yes, it is.

**1.21. Add a Word**

Бір оқушы сөйлемді тек бір сөзбен айту арқылы бастайды. Екінші оқушы сөйлемді жалғастыратын сөзді айтуы керек. Үшінші сөз синтаксистік немесе грамматикалық түрде сәйкес келмейтін сөздерді айтқанша және т.б. Егер сөйлем қателіксіз логикалық аяқталса, келесі оқушы «period» деп айтуы мүмкін және жаңа сөйлемді жаңа сөзбен бастайды.

 Мұғалім сөйлемді бастау үшін тақырыпты ұсынуы мүмкін. Оқушылардың айтқандары жазылуы және кері қайталануы мүмкін, сондықтан класс сөйлемді тоқтатқан қатені талқылауы мүмкін. Мысалы:

Teacher: The topic is 'pets'.
First student: "My . . ."
Second student: ". . . dog"
Third student: ". . . has . . ."
Fourth student: ". . . spots . . ."
Fifth student: ". . . brown . . ."

Ойын осы жерден тоқтайды. Оқушылар неге? деген сұрақ қоюлары мүмкін. Себебі, brown сын есім болғандықтан зат есім spots алдында тұруы қажет еді.