**Грамматические игры**

***1. "The Gate"*** – на повторение и закрепление всех видов вопросительных предложений. Двое сильных учеников ("привратники") становятся перед классом, соединив руки и образуя "ворота". Остальные участники игры по очереди подходят к "привратникам" и задают им вопросы на определенную структуру. В зависимости от правильности вопроса, следует ответ: "The door is open (shut)". Учащемуся, неправильно задавшему вопрос, можно сделать еще одну попытку.
Ex. Are you going to .. .(do smth)?
What are you going to do in (on, at)?

***2. "Guess it"*** – на закрепление общих вопросов. Ведущий загадывает какой-либо предмет, находящийся в классе. Пытаясь угадать предмет, ученики задают только общие вопросы, на которые ведущий отвечает "да" или "нет" (число вопросов ограничено). Побеждает команда, которая отгадает предмет, задав меньшее количество вопросов.
E x. Is it a thing? Is it on the wall? Can I see it? Can I eat it? Is it white?

***3. "20 Questions"*** – для среднего и старшего этапов обучения. Как и в предыдущей игре, специальные вопросы исключаются. Типы вопросов расширяются, но так, чтобы на них можно было ответить только "да" или "нет". Впервые приступая к игре, учитель объясняет цель, условия, ход игры. Он может предложить учащимся примерные варианты вопросов.
Ex. Object number 1 is a human being. Is it a man or a woman? Is he (she) alive or dead? Is he present here?
He (she) is a pupil (teacher), isn't he (she)? Do you know him (her) in person? Is he (she) your relative (friend)?

***4. "Кругосветное путешествие"*** – закрепляется конструкция There is/are и отрабатывается навык употребления артиклей. "Путешествие" может проходить по классу или по тематической картинке. Учитель начинает игру: "There is a blackboard on the wall in front of the pupils". Дальше описание продолжают ученики: "Near the blackboard there is a door.". Тот, кто ошибся, покидает корабль.

***5. "Театр мимики и жеста"***
Две команды сроятся в шеренги лицом друг к другу. Каждая команда выбирает своего актера. Актеры поочередно выполняют какие-либо действия, а команда комментирует его действия. Выигрывает команда, которая правильно описывала действия своего "актера".

***6. "Что ты рисуешь?"*** – Present Continuous.
У каждого ученика – лист бумаги и карандаш. Он отгадывает, что рисует сосед по парте, задавая вопросы:
– Are you drawing a horse? – No, I'm not drawing a horse. – Are you drawing a pig?

***7.*** ***"Составь предложение"*** – придаточные предложения времени и условия. Класс делится на две команды. Каждой команде дается вариант главного предложения, например:
 If I have free time
Участники пишут свои варианты придаточных предложений: I will go for a walk , I will read a book. Правильно составленное предложение приносит команде балл.

***8. "Конкурс красоты"*** – при изучении притяжательного падежа существительных. Для этого ребята приносят в класс куклы. У каждой куклы есть имя, оно пишется на карточке и прикрепляется к одежде. Затем каждый ученик оценивает стрижку (наряд) и пишет свое мнение на листочке. I like Ann's hair-cut. I like Kate's dress. Кукла, получившая наибольшее количество карточек, награждается.