

ЎЗБЕКИСТОН РЕСПУБЛИКАСИ ХАЛҚ ТАЪЛИМИ ВАЗИРЛИГИ

ЎЗДЖТУ ҲУЗУРИДАГИ ЧЕТ ТИЛЛАРНИ ЎҚИТИШНИНГ ИННОВАЦИЯВИЙ
МЕТОДИКАЛАРИНИ РИВОЖЛАНТИРИШ РЕСПУБЛИКА
ИЛМИЙ-АМАЛИЙ МАРКАЗИ

МАКТАБГАЧА ТАЪЛИМ МУАССАСАЛАРИ ТАРБИЯЛАНУВЧИЛАРИ ВА БОШЛАНҒИЧ МАКТАБ ЎҚУВЧИЛАРИГА ЧЕТ ТИЛИНИ ЎРГАТИШДА ЎЙИНЛАР

Коммуникатив ўйинлар тўплами



Тошкент 2016



ЎЗБЕКИСТОН РЕСПУБЛИКАСИ ХАЛҚ ТАЪЛИМИ ВАЗИРЛИГИ

ЧЕТ ТИЛЛАРНИ ЎҚИТИШНИНГ ИННОВАЦИЯВИЙ МЕТОДИКАЛАРИНИ
РИВОЖЛАНТИРИШ РЕСПУБЛИКА ИЛМИЙ-АМАЛИЙ МАРКАЗИ

МАКТАБГАЧА ТАЪЛИМ МУАССАСАЛАРИ ТАРБИЯЛАНУВЧИЛАРИ ВА БОШЛАНҒИЧ МАКТАБ ЎҚУВЧИЛАРИГА ЧЕТ ТИЛИНИ ЎРГАТИШДА ЎЙИНЛАР

КОММУНИКАТИВ ЎЙИНЛАР ТЎПЛАМИ

Тошкент-2016



ЎзДЖТУ хузуридаги Чет тилларни ўқитишнинг инновациявий методикаларини ривожлантириш Республика илмий-амалий Маркази Илмий Кенгаши томонидан тасдиқланган ва чоп этишга тавсия этилган (27. 11. 2015 йил 10-сонли баённома)

Тузувчи: Бахрамова М.Д. , – Т.2016. 70 бет.

Тақризчилар: п.ф.н. В.И. Нормуратова – Ўзбекистон давлат жаҳон тиллари университети Замонавий педагогик технологиялар кафедраси мудир.

С.С.Хан – Чет тилларни ўқитишнинг инновациявий методикаларини ривожлантириш Республика илмий-амалий Маркази Чет тиллар бўйича янги авлод дарсликлар ва ўқув услубий мажмуаларни такомиллаштириш ва нашрга тайёрлаш бўлими бошлиғи.

Масъул муҳаррир: А.А. Носиров – Халқ таълими вазирлиги таълим муассасалари фаолиятини ташкил этиш бош бошқармаси бошлиғи ўринбосари, умумтаълим ва ихтисослаштирилган мактаблар бошқармаси бошлиғи.

Расмлар: Абдурахматова Нилюфар – Республика рассомлик коллежи 3 курс талабаси.

Мазкур бошланғич босқичда чет тилини ўқитишга мўлжалланган коммуникатив ўйинлар тўплами чет тили ўқитувчиларига мўлжалланган бўлиб, тўпланда ўйинларнинг классификацияси ва турлари тавсифлаф берилган. Ушбу тўплам боғча ва бошланғич мактаб чет тилида дарсларида фойдаланиш учун мўлжалланган 60 дан ортиқ коммуникатив ўйинларни ўз ичига олган бўлиб (инглиз, немис ва француз тилларидаги мисоллар билан), улар дарсларни қизиқарли ва самарали бўлишига хизмат қилади. Мазкур ўйинлар бошланғич босқичда чет тилини ўқитишнинг ўзига хос хусусиятларини ҳисобга олган ҳолда саралаб олинган бўлиб, болаларнинг чет тилида оғзаки нуқт ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантиришнинг самарали воситаси ҳисобланади.



МУНДАРИЖА

КИРИШ.....	5
ЎЙИНЛАРНИ ЎҚИТИШДА ЎЙИНЛАР ЕТАКЧИ УСУЛ СИФАТИДА	6
ЎЙИНЛАРНИНГ ТУРЛАРИ ВА УЛАРНИНГ ТАСНИФИ	9
ЧЕТ ТИЛИ ДАРСИДА КОММУНИКАТИВ ЎЙИНЛАР (ИНГЛИЗ, НЕМИС, ВА ФРАНЦУЗ ТИЛИДАГИ МИСОЛЛАР БИЛАН).....	13
ЎЙИНЛАР УЧУН ИЛОВАЛАР.....	57
ФОЙДАЛАНИЛГАН АДАБИЁТЛАР РЎЙХАТИ.....	69



КИРИШ

*Ўйин бу – болаларнинг ўзлари
яшаётган ва ўзгартиришлари
лозим бўлган дунёни англаш
йўлидир*

Чет тилларини ўқитиш масъулиятли ва завқли машғулот ҳисобланади. Бугунги кун Ўзбекистон республикасида бошланғич босқичда чет тилларни ўқитишнинг халқаро стандартларга жавоб берадиган замонвий талаблардан келиб чиқиб ўқувчилардан бу масалага янгича ёндашувни талаб қилади.

Чет тилларни ўқитиш жараёнида ўқув ўйинлари ёки ўйин тарзидаги машқлардан фойдаланиш катта аҳамиятга эга бўлиб, ўйинлар чет тилларни бошланғич босқичда ўқитишнинг энг самарали усулларида бири саналади, шунингдек ўйинлар болаларда чет тили коммуникатив кўникмаларини шакиллантиради. Бугунги кунда ўйинлар мактабгача таълим тарбиялнувчилари ва бошланғич мактаб ўқувчиларига чет тилларни ўқитишнинг истиқболли йўналиши ҳисобланади.



ЧЕТ ТИЛИНИ ЎҚИТИШДА ЎЙИНЛАР ЕТАКЧИ УСУЛ СИФАТИДА

*Ўйин бу – болаларнинг ўзлари
яшаётган ва ўзгартиришлари
лозим бўлган дунёни англаш
йўлидир*

Ҳар қандай тилда гаплашиш йиллар давомида тўпланадиган катта луғовий бойликни талаб этади. Бу шунини кўрсатадики чет тилини ўрганишни кичик ёшдан бошлаб лозим. Бу эса ўз навбаида педагогларни болаларга чет тилини самарали ва сифатли ўргатишни, асосийси эса чет тилини қизиқарли ўргатиш усулларини топшга ундади. Қизиқиш ўқитишнинг яхши стимули эканлигини ҳисобга олиб, болаларни чет тилини ўқитиш жараёнига ўйинлар орқали жалб этиш лозим.

Эрта ёшда чет тилини ўқитиш – бу шундай ўқув жараёники унда боланинг туғилишидан бошлаб мактабга боргунга қадар интуитив-амалий ёндашув асосида амалга оширилади. Боғча ёши чет тилини ўрганишни бошлаш учун энг қулай ёш ҳисобланиб, бу ёшдаги болалар тил ўрганишда жуда зийракдирлар, уларда ўзининг тил тажрибасини яъни, тил “сирларини” англашга қизиш уйғонади. Болалар кичик ҳажмдаги тил материалини осон ва мустаҳкам эслаб қоладилар ва уни яхши такрорлайдилар.

Боғча ва бошланғич мактаб ёшидаги болалар чет тилини мулоқот воситаси сифатида эгаллаганларида болаларга чет тилини ўқитиш коммуникатив характерга эга бўлиши лозим, яъни алоҳида сўзларни ва ибораларни ўрганиш эмас, балки коммуникатив эҳтиёжларидан келиб чиқиб ўзларига маълум андозага асосан ибораларни туза олишлари керак.

Чет тилидаги мулоқот мақсадга йўналтирилган бўлиши лозим. Болаларда чет тилидаги нутққа нисбатан ижобий рухий мойилликни шакиллантириш лозим. Бундай ижобий мойилликни шакиллантиришда ўйинлар муҳим аҳамият касб этади. Дарсда ўйинлар эпизодик ва яққа ҳолда бўлиши мақсадга мувофиқ эмас. Ўйинлар чет тили жараёнига бириктирувчи ва интеграллаштирувчи хусусиятга эга бўлган бошқа турдаги фаолиятни ўз ичига олиши лозим.

Ўйин методи асосида тасаввурий вазиятни шакиллантириш ва бола ёки ўқитувчи томонидан у ёки бу рўлни ижро этиш ётади.



Боғча ва кичик мактаб ёшидаги болаларга чет тилини ўргатишда психолого-педагогик хусусиятларини, яъни уларнинг қизиқувчанликларини ва серхафсалаликларини инобатга олиш лозим. Шунингдек, болалар узок муддат давомида ўз диққатларини бир турдаги фаолиятга қарата олмасликларини ёдда тутиш зарур. Шунинг учун машғулотларда болаларнинг фаолияти турли бўлиши ва хиссиётларга бой бўлиши шарт. Кўпгина тадқиқотчиларнинг фикрига кўра, боғча ёшидаги болаларни ўқитиш ўйин мотивацияси орқали амалга оширилса ва ўз тенқурлари орқали баҳоланса самарали натижа беради.

Чет тили дарсларида ўйин методининг аҳамияти катта. Ўйин методи лексика ва грамматикани бойитиш, талаффузни яхшилаш ва оғзаки нутқни ривожлантиришнинг яхши воситаси ҳисобланади. Шунингдек ўйнар машғулотларни ташкил этиш шакли ва методи ҳисобланиб, болалар бу жараёнда маълум чет тили лексикасини тўплайдилар, кўплаб шеърлар, ашулалар ва тез айтишларни ёдлайдилар.

Машғулотларни бу шаклда ташкил этиш тил билиш ва оғзаки нутқ кўникмасини эгаллашга қулай шароит яратади. Ўйин фаолиятига таяниш чет тилида гапириш учун табиий мотивацияни ҳосил қилишни таъминлаш, ҳаттоки энг оддий гапларни ҳам қизиқарли ва мазмунли қила олиш имконини беради. Чет тилларини ўқитишда ўйин ўқув фаолиятига ҳалақит бермайди, балки органик жиҳатдан у билан боғлиқдир. Боғча ёшидаги болаларга чет тилини ўқитишда уларда аста секин коммуникатив компетенцияларнинг асоси ривожлана бошлайди ва чет тилини ўрганишнинг бошланғич босқичида қуйидаги кўникмаларни ўз ичига олади:

- Чет тилидаги сўзларни ўқитувчининг, тил соҳиби ёки дикторнинг, ортидан фонетик жиҳатдан тўғри такрорлай олиш, яъни босқичма-босқич фонетик жиҳатдан эшитиб тушуниш ва тўғри талаффуз қилиш кўникмасини **шакллантириш**;

- Инглиз тили луғатини ўрганиш, мустаҳкамлаш ва фаоллаштириш;
- Маълум миқдордаги мураккаб бўлмаган грамматик структураларни ўрганиш, ўзаро боғланган гапларни тузиш.

Ўйин фаолияти предметларнинг асосий белгиларини ажрата олиш ва таққослаш малакасини шакллантирувчи машқлар, предметларнинг муайян белгиларини умумлаштирувчи ўйинлар гуруҳи; мактабгача ёшдаги болаларда ўз-ўзини бошқариш, сўзларга тез жавоб бериш,



фонематик жиҳатдан эшита олиш тезлигини ривожлантирадиган ўйинлар гуруҳи. Бунда ўйин сюжети ўқитишнинг асосий мазмунига параллел равишда ривожланади, ўқув жараёнини фаоллаштиришга ёрдам беради. Ўйин чет тилларини ўрганишнинг илк босқичида устун ҳисобланган эслаб қолишга кўмаклашади.

Чет тилларни ўйин орқали ўрганиш мактабгача ёшдаги болаларнинг тил ва профессионал тайёргарлик даражаси сифатини ошириш билан боғлиқдир. Бунда фаол даражада ўқитиш жуда муҳим йўналиш ҳисобланади. Бу эса тил ўрганувчида анъанавий методикага нисбатан юқорироқ бўлган мустақил ўрганиш, уни фаолият ва мулоқот объекти позициясидан субъект позициясига ўтишини таъминлайди. Бундай усуллардан бири ўқув жараёнида ўйинлардан фойдаланиш усули ҳисобланиши мумкин.

Ўйин ўқитиш жараёнида ўқувчилар қизиқишини, уларнинг қобилияти, фикрлаш ва фаоллигини ривожлантириш воситаси сифатида чет тили ўқитувчиларининг эътиборини тортади. Чуқур ўйланган ва яхши ўтказилган ўйин тил материалига (лексика, грамматика, фонетика) кириш ва уни мустақамлашни осонлаштиради ҳамда тегишли билим ва кўникмаларни шакллантиришга ёрдам беради. Ўйин нутқ фаолиятининг (эшитиш, гапириш, ўқиш, ёзиш) ҳар қил турларини ўқитишда самарали восита ҳамдир. Ўқувчилар муайян натижаларга эришишда қувонч, завф ва қониқишни ҳис этадилар. Ўйинлардан ўқитишнинг барча босқичларида фойдаланиш мумкин. Боғча болалари ва бошланғич синф ўқувчилари ривожланишининг психологик хусусиятларини инобатга олган ҳолда таъкидлаш лозимки, ўйин ўз-ўзидан эслаб қолишга кўмаклашади. Шундай қилиб, ўйиннинг ҳар қил турларидан фойдаланиш чет тилларини ўқитишнинг муваффақиятли ва самарали методларидан ҳисобланади.

Бундан ташқари, таълимий ўйинлар – бу ўқувчиларнинг дарсдаги шундай фаолият турики, бу жараёнда топшириқлар ўйин шаклида ҳал қилинади. Ўйин болаларнинг қизиқиши ва фаоллигини уйғотади ҳамда уларнинг қизиқарли фаолият давомида ўзларини кўрсатиш имконини беради, чет тилидаги сўз ва гапларни тезроқ ва яхшироқ эслаб қолишига ёрдам беради, айнан ўйинда болалар ижтимоий функцияларини, одоб меъёрларини ўрганиб оладилар, ҳар томонлама ривожландилар. Ўйиннинг ривожланишдаги аҳамияти унинг табиатида мавжуди, чунки ўйин – бу доимо ҳиссиётлардир. Қаерда ҳиссиёт бўлса – шу ерда фаоллик, диққат ва тасаввур бўлади, у ерда фикрлаш қобилияти ўсади.



ЎЙИНЛАРНИНГ ТУРЛАРИ ВА УЛАРНИНГ ТАСНИФИ

Ўйинларнинг аниқ бир тури, таснифи мавжуд эмас. Кўп ҳолларда ўйинларни таълим мазмуни билан боғланган ҳолда танланади, масалан, сенсор қабул қилишга оид ўйинлар, филологик ўйинлар, табиат билан таништиришга оид ўйинлар ва бошқалар.

Ўйинларни материалларга ҳам асосланиб таснифлаш мумкин:

1. **Предметлар ёрдамида ўйналадиган ўйинлар** (ўйинчоқлар, табиий нарсалар ва бошқалар) ёш болаларга хосдир, чунки улар тўғридан-тўғри қабул қилишга асосланган, боланинг нарсалар билан муомала қилиш ва шу йўл билан у билан танишишга интилишига мос.

2. **Стол устида ўйналадиган ўйинлар** ҳам предметлар ёрдамида ўйналадиган ўйинлар сингари кўرғазмали қуролларга асосланган, лекин бу ўйинда болаларга предметларни ўзи эмас, уларнинг расмлари берилади. Дидактик ўйинчоқлар сингари стол устида ўйналадиган ўйинлар мустақил ақлий фаолиятни ривожлантирса самарали ҳисобланади.

3. **Сўзни айт ўйини** бирмунча қийинроқ бўлиб, бу турдаги ўйинларда предметлардан фойдаланиш шарт эмас. Бу каби ўйинларда болалар ўз таассуротларига суянишлари керак бўлади. Шунингдек, бу турдаги ўйинлар болаларнинг фикрлаш қобилиятини ривожлантиришга хизмат қилади ва болалар ўзлари мустақил муҳокама қилиш, бошқаларнинг фикрига таянмаган ҳолда ҳулосалар чиқариш, мантиқий ҳатоларни пайқашни ўрганадилар.

4. **Ролли ўйинлар** – бу ўйинлар ўқувчиларнинг оғзаки нутқ малакасини такомиллаштиради, шунингдек уларга актёрлик маҳоратларини синаб кўриш ва ошириш имконини беради.

Ўйинларни қуйидагича ҳам гуруҳлаш мумкин:

1. Саёҳат-ўйинлар
2. Кўрсатмалар-ўйинлар
3. Иборалар-ўйини
4. Топишмоқлар-ўйинлар
5. Сухбат-ўйинлар

1. **Саёҳат-ўйинлар** бирмунча романтик бўлиб, айнан шу жиҳат ўйин фаолиятини бойитади, шунингдек, ўйин мазмунини ривожлантиришда болаларни актив иштирок этишини таъминлайди ҳамда болаларнинг ўйин қоидаларини ўзлаштиришга, вазифани ечишга ва натижани олишга бўлган интилишларини оширади.



2. Саёҳат-ўйиннинг мақсади – таасуротларни кучайтириш, англашнинг моҳиятига бир оз эртакдаги оддийликни бериш, болаларнинг диққатини ёнида турган, лекин улар сезмаётган нарсаларга қаратиш. Ҳайвон-саёҳат диққат, кузатувчанлик, ўйинли топшириқларни тушуниш малакаларни ривожлантиради, қийинчиликларни енгиш ва муваффақиятга эришишни енгиллаштиради.

3. Топшириқ-ўйинлар. Уларнинг асосини предметлар билан бўладиган ҳаракатлар, оғзаки топшириқлар (бир хил рангли барча предметларни йиғиш, предметларни катталиги, шакли бўйича қўйиб чиқиш) ташкил этади.

4. Ҳйлаб топ ўйини. “Нима бўларди ... ?” ёки “Мен нима қилган бўлардим ...?” ва ҳоказо. Ҳйиннинг дидактик мазмуни шундаки, болаларга топшириқ берилади ва кейинги ҳаракатларни Ҳйлаб топишни талаб қиладиган вазият юзага келтирилади. Бу ўйинлар билимларни вазиятлар билан боғлаш, сабабларни аниқлаш малакаларни талаб қилади.

5. Топишмоқ ўйинлар билимларни ва топқирликни синашда фойдаланилади. Топишмоқларнинг асосий хусусияти мантиқий вазифаларни ечишдан иборат. Мантиқий вазифаларни шакиллантиришнинг турли иусуллари мавжуд, лекин уларнинг барчаси боланинг ақлий фаолиятини кучайтиришга қаратилган. Болалар бундай топишмоқ ўйинларни жуда ёқтирадилар. Таққослаш, фикрлаш, эслаш ва англаш ақлий меҳнатни қизиқарли бўлишини таъминлайди. Топишмоқларни топиш таҳлил қилиш, умумлаштиришни ривожлантиради, мулоҳаза қилиш, хулоса чиқаришни шакиллантиради.

6. Диалогли-ўйинларнинг асосини ўқитувчининг болалар билан, болаларнинг ўитувчи билан ва ўзаро мулооти ташкил этади. Диалог ўйинлар ўқитувчининг саволини, болаларнинг савол-жавобларини тинглашни, суҳбатнинг мазмунига диққатни қаратишни, суҳбатни тўлдиришни ва мулоҳазаларни айтишни ўргатади. Буларнинг барчаси вазифани ечишни топишни ҳарактерлайди.

Чет тили дарсидаги ўйинларнинг қуйидаги классификациясини келтириш мумкин:

1. Грамматик ўйинлар. Ушбу ўйинлар қуйидаги мақсадга йўналтирилган:

- Ушбу оғзаки нутқ намунасидадан фойдаланиш учун табиий вазиятни шакиллантириш;
- ўқувчиларнинг ижодий нутқини ривожлантиришга қаратилган.

2. Лексик ўйинлар. Ушбу ўйинлар қуйидаги мақсадга йўналтирилган:



- ўқувчиларга табиий шароитларга яқинлаштирилган вазиятларда сўзлардан фойдаланишни ўргатиш;
- ўқувчиларни сўз бирикмалари билан таништириш;
- ўқувчиларнинг нутқ фаолиятини ривожлантириш.

Лексик ўйинлардан таълимнинг барча босқичларида фойдаланиш самарали бўлади.

3. Фонетик ўйинлар. Улар талаффуз қилиш малкасини, гап ва фонемалар интонацияни ривожлантиради ва амалда қўлланилади.

4. Орфографик ўйинлар. Ушбу ўйинларнинг мақсади – инглиз тилидаги сўзларни ёзишни машқ қилиш. Ўйинларнинг бир қисми ўқувчиларнинг хотирасини ривожлантириш машқига, бошқа қисми эса инглиз тилидаги сўзларни ёзишдаги баъзи қоидаларни ўрганишга йўналтирилиши мумкин.

5. Ижодий ролли ва иш билан боғлиқ ўйинлар. Бу каби ўйинлар ўқувчиларда гапириш, эшитиш малакаларини шакллантиради. Бу каби ўйинларнинг мақсадларидан бири ўқувчиларни мулоқот жараёнида нутққа нисбатан реакцияни ўргатишдан иборатдир. Ижодий ўйинларга яққол мисол тариқасида оммабоп теледастурларга асосланган ўйинлар хизмат қилади. Методик адабиётларда икки ўқув предметида асосланган интеграллашган ўйинларни ўтказишнинг фойдаси ҳақида ёзилади.

Ўргатувчи ўйинлар ситуацияли, мусобақали, ритмик-муסיқали ва бадий ўйинларга ажратилади.

Ситуацияли ўйинларга у ёки бу сабабли олиб бориладиган мулоқот вазияти моделлаштириладиган ролли ўйинлар киради. Улар, ўз навбатида, репродуктив характердаги ўйинларга бўлинади. Бунда болалар у ёки бу вазиятга жорий этиладиган намунавий, стандарт ждиалоглар тузади. Бундан ташқари, турли моделлар қўлланиладиган ва кўриниши ўзгартирилиши талаб қилинадиган импровизацион ўйинлар мавжуд. Албатта, репродуктив ўйинга импровизация элементи киритилганда оралиқ бир ҳолат юза келиши мумкин (ва шарт).

Мусобақали ўйинларга лексика ва ёзувни ўзлаштиришга ёрдам берадиган кўплаб ўйинлар киради. Унда тил материални ким яхши билса, ўша бола ютади. Бу ерда турли кроссвордлар, “аукционлар”, лингвистик топшириқлар, буйрукни бажариш ва шу кабилар бўлган стол устида ўйналадиган ўйинлар бўлиши мумкин.

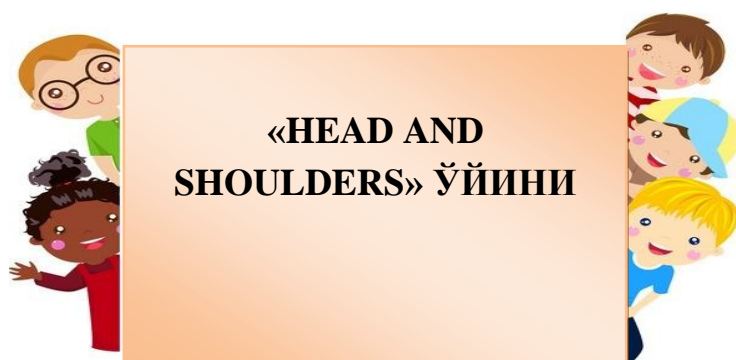
Ритмик-муסיқали ўйинлар – бу турли жўр бўлиб айтиладиган ашулалар, кўшиқлар ва шерикни танлаб оладиган рақслар жамланган миллий ўйинлар. Улар фақат мулоқот малакаларини ўрганишга, балки



нутқнинг фонетик ва ритмик-оҳангли томонларини такомиллаштириш ҳамда тил муҳитига шўнғишга ёрдам беради, масалан: "Nut sand May".

Бадиий ёки ижодий ўйинлар – бу бола учун ўйин орқали ўтадиган ўйин ва бадиий ижод чегарасида бўлган фаолият туридир. Уларни, ўз навбатида, драматик (чет тилида кичкина сахна кўринишини намоиш этиш); график диктант, аппликация ва бошқа шу каби тасвирий ўйинларга ва оғзаки-ижодий (қофияни топиш, комиксларга жамoa бўлиб сўзлар қўйиб чиқиш, жамoa бўлиб қисқа эртаклар тузиш)га ажратиш мумкин.

**ЧЕТ ТИЛИ ДАРСИДА КОММУНИКАТИВ ЎЙИНЛАР
(ИНГЛИЗ, НЕМИС ВА ФРАНЦУЗ ТИЛИДАГИ
МИСОЛЛАР БИЛАН)**



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ўйин қондаси: Бошловчи ушбу кўшиқни болалар билан бирга айтади ва кўшиқни куйлаш давомида кўшиқдаги ҳар бир сўзга мувофиқ ҳаракатлар бажарилади. Масалан, бош, елкалар, тиззалар ва оёқларга қўл теккизилади.

ИНГЛИЗ ТИЛИ

Head and shoulders, knees and toes, knees and toes,
Head and shoulders, knees and toes, knees and toes,
And eyes and ears and mouth and nose,
Head and shoulders, knees and toes, knees and toes.

... and shoulders, knees and toes, knees and toes,
... and shoulders, knees and toes, knees and toes,
and eyes and ears and mouth and nose,
... and shoulders, knees and toes, knees and toes.

... and ..., knees and toes, knees and toes,
... and ..., knees and toes, knees and toes,
And eyes and ears and mouth and nose,
... and ..., knees and toes, knees and toes.

... and ..., ... and toes, ... and toes,
... and ..., ... and toes, ... and toes,
And eyes and ears and mouth and nose,
... and ..., ... and toes, ... and toes.

... and ..., ... and ..., ... and ...,
... and ..., ... and ..., ... and ...,
And eyes and ears and mouth and ...,
... and ..., ... and ..., ... and ...

НЕМИС ТИЛИ

Kopf und Schulter, Knie und Fuß, Knie und Fuß.
Kopf und Schulter, Knie und Fuß, Knie und Fuß.
Und Augen, Ohren, Nase, Mund.
Kopf und Schulter, Knie und Fuß, Knie und Fuß.

...und Schulter, Knie und Fuß, Knie und Fuß.
... und Schulter, Knie und Fuß, Knie und Fuß.
Und Augen, Ohren, Nase, Mund.
... und Schulter, Knie und Fuß, Knie und Fuß.

...und ..., Knie und Fuß, Knie und Fuß.
... und ..., Knie und Fuß, Knie und Fuß.
Und Augen, Ohren, Nase, Mund.
... und ..., Knie und Fuß, Knie und Fuß.

...und ..., ... und Fuß, ... und Fuß.
... und ..., ... und Fuß, ... und Fuß.
Und Augen, Ohren, Nase, Mund.
... und ..., ... und Fuß, ... und Fuß.

...und ..., ... und ..., ... und ...
... und ..., ... und ..., ... und ...
Und Augen, Ohren, Nase, Mund.
... und ..., ... und ..., ... und ...



француз тили

Tête, épaules, genoux et pieds. Genoux, pieds.
Tête, épaules, genoux et pieds. Genoux, pieds.
J'ai deux yeux, deux oreilles, Une bouche et un nez.
Tête, épaules, genoux et pieds. Genoux, pieds.

..., épaules, genoux et pieds. Genoux, pieds.
..., épaules, genoux et pieds. Genoux, pieds.
J'ai deux yeux, deux oreilles, Une bouche et un nez.
..., épaules, genoux et pieds. Genoux, pieds.

..., ..., genoux et pieds. Genoux, pieds.
..., ..., genoux et pieds. Genoux, pieds.
J'ai deux yeux, deux oreilles, Une bouche et un nez.
..., ..., genoux et pieds. Genoux, pieds.

..., ..., ... et pieds. ..., pieds.
..., ..., ... et pieds. ..., pieds.
J'ai deux yeux, deux oreilles, Une bouche et un nez.
..., ..., ... et pieds. ..., pieds.

..., ..., ... et, ...
..., ..., ... et, ...
J'ai deux yeux, deux oreilles, Une bouche et un nez.
..., ..., ... et, ...



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ўйин қоидаси: Бошловчи чет тилида сўз айтиб иштирокчиларга коптокни отади ва болалар шу сўзни такрорлайдилар.

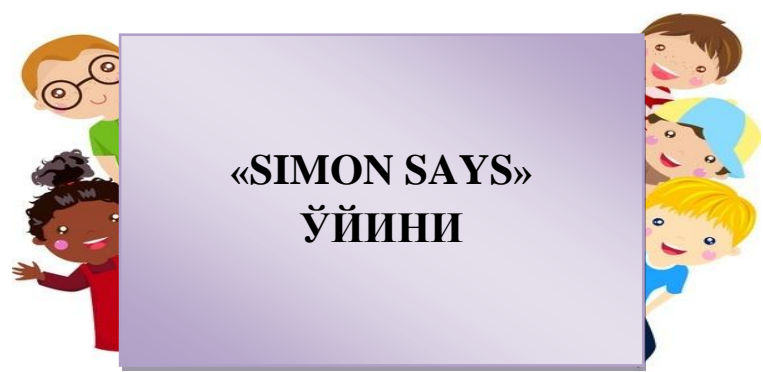


«I CAN SEE/
ICH KANN SEHEN/
JE PEUX VOIR»
ЎЙИНИ

Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ўйин қондаси: Столга бир нечта ўйинчоқ ҳайвончалар қўйилади. Болалар кўзларини юмадилар ва шу пайт ўйинчоқ ҳайвончалардан бири беркитиб қўйилади. Болалар қайси ҳайвонча беркиниб олганини ва қайси ҳайвончалар қолганини айтиб беришлари керак.

ИНГЛИЗ ТИЛИ	НЕМИС ТИЛИ	ФРАНЦУЗ ТИЛИ
<i>I can see ...</i>	<i>Ich kann ...sehen</i>	<i>Je peux voir...</i>
<i>I can't see ...</i>	<i>Ich kann nicht ...sehen</i>	<i>Je ne peux pas voir...</i>



«SIMON SAYS»
ЎЙИНИ

Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ўйин қондаси: Болалар ўқитувчини ёнига турадилар (ёки ўйин бошловчисини ёнига турадилар). Болаларнинг вазифаси ўқитувчи бераётган кўрсатмани (буйруқ) бажаришдан иборат. Ўқитувчи *Simon says.../Simon sagt.../ Simon dit...* иборасини айтади, кейин қуйидаги кўрсатмани беради: *Hands up! Sit down! Jump! Run! /Hebt die Hände!, Setzt euch!, Springt! Läuft! /Levez les mains!, Asseyez-vous! Sautez! Courez!* ва хоказо. Агар ўқитувчи *Simon says.../Simon sagt.../ Simon dit* иборасини айтмаса кўрсатма бажарилмайди.

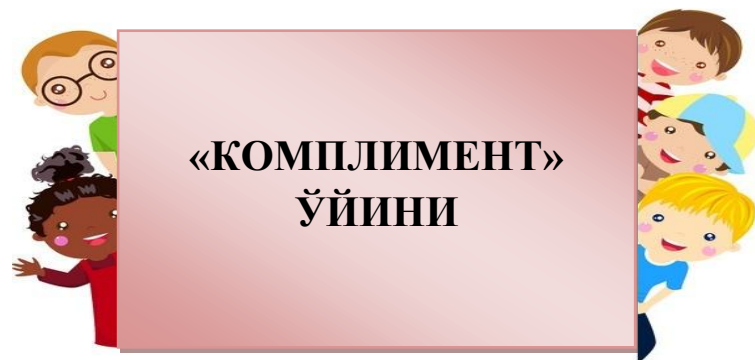


Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Керакли жиҳозлар: бармоққа кийдириладиган қўғирчоқлар (Иловага қаранг, 57-58 бет)

Ўйин қондаси: Болаларнинг ҳар бир бармоғига қўғирчоқлар кийдирилади (“Ташқи кўриниш” мавзуси ўтилганда болалар ўзлари бармоққа кийиладиган қўғирчоқларни яшашлари мумкин). Болалар бармоқларини кўрсатган ҳолда чет тилида шеърни ўқийдилар:

инглиз тили	немис тили	француз тили
<i>This is my mother.</i>	<i>Mein Opa heißt Hans.</i>	<i>C'est ma mère.</i>
<i>This is my father.</i>	<i>Mein Vater heißt</i>	<i>C'est mon père.</i>
<i>This is my brother</i>	<i>Franz.</i>	<i>C'est mon frère Paul.</i>
<i>Paul.</i>	<i>Meine Mutter heißt</i>	<i>C'est ma tante.</i>
<i>This is my aunt.</i>	<i>Renate.</i>	<i>C'est mon oncle.</i>
<i>This is my uncle.</i>	<i>Meine Schwester heißt</i>	<i>Comment je les aime</i>
<i>How I love them all.</i>	<i>Beate.</i>	<i>tous.</i>
	<i>Meine Oma heißt</i>	
	<i>Otilie.</i>	
	<i>Das ist meine Familie.</i>	



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ұйин қондаси: Болалар бир-бирларини қўлларидан ушлаб доира ҳосил қиладилар. Ёнларидаги қўшниларига қараб бир нечта яхши сўзларни айтадилар, бирон нарса учун миннатдорчилик билдирадилар: *You are my friend., You are very good., Your eyes are kind./Du bist mein Freund., Du bist sehr gut, Deine Augen sind sehr schön./ Vous êtes mon ami, Vous êtes très bon, Vos yeux sont aimables* ва бошқалар. Мақтов (комплимент) айтилаётган бола эса қуйидагича жавоб қайтаради: *Thank you/Danke schön/ Merci!*

Агар бола комплимент қилишга қийналса ўқитувчи унга ёрдам беради ва ўзи боланинг ўрнига комплимент қилади.



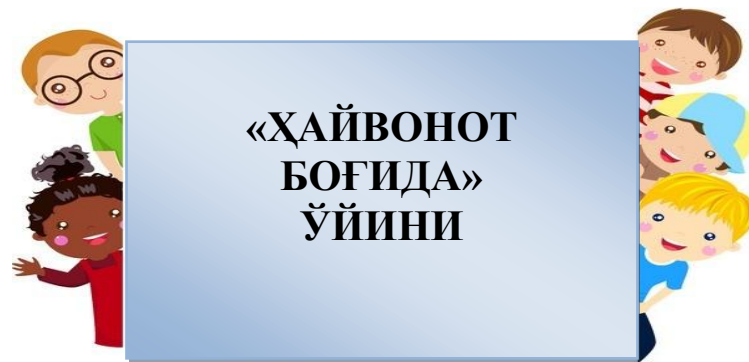
Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Керакли жиҳозлар: 2 та қўғирчоқ ва қўғирчоқлар учун 2 та кийимлар тўплами (қоғоздан ясаса ҳам бўлади) (Иловага қаранг, 59 бет).

Ұйин қондаси: Ұйинда иккита гуруҳ иштирок этади. Уларга қўғирчоқларни кийинтириш вазифаси берилади ва кийинтириш жараёнида болалар кийимларни номини чет тилида айтишлари керак бўлади. Масалан: *She has a blouse on. She has a dress on. She has a skirt on./ Sie hat die Bluse an. Sie hat das Kleid an. Sie hat den Rock an/ Elle a*



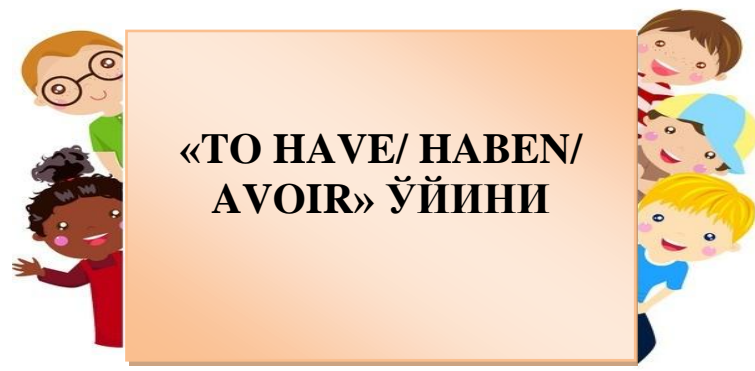
une blouse. Elle a une robe. Elle a une jupe ва бошқалар. Энг кўп жумлаларни тўғри туза олган гуруҳ ғалаба қозонади.



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларни ривожлантириш.

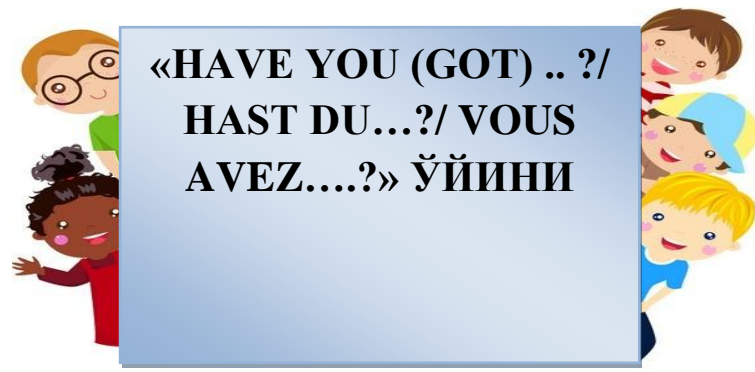
Ўйин қондаси: Болалар ҳайвонлар рўлини ўйнайдилар. Ўйинда иштирок этаётган ҳамма болалар доира бўлиб стулда ўтирадилар. Ўқитувчининг (ўйин бошловчисининг) ўнг томонидаги стул бўш қолдирилади. Ўқитувчи ўйин сўзларини айтиб ўқувчилардан бирини исмини айтиб чақиради. Исми айтиб чақирилган бола ўқитувчидан қайси ҳайвон тимсолида унинг ёнига бориши кераклигини сўрайди ва ўқитувчи айтган ҳайвон тимсолида ўқитувчининг ёнига бориб ўтиради. Ўйин шу тариқа давом этади. Ўйин мусиқа садоси остида олиб борилиши ҳам мумкин.

инглиз тили	немис тили	француз тили
<i>T: My right, right place is free, And I want to see ... (Name) here.</i>	<i>L: Mein rechter, rechter Platz ist frei, Dann wünsche ich mir ... (Name) herbei.</i>	<i>I.: Mon droit, Place de droit est vide Maintenant je voudrais à mon droit ... (Prénom) venir.</i>
<i>P: Like who must I come?</i>	<i>Sch: Als was soll ich kommen?</i>	<i>E.: Comme quoi je peux venir au près de toi ?</i>
<i>T: Like a ... (Animalname)</i>	<i>L: Als ... (Tiername)</i>	<i>I.: Comme... (Le nom de l'animal)</i>



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ўйин қоидаси: *to have/ haben/ avoir* феъли “*Button*”/ “*Knöpfchen*”/ “*Bouton*” ўйинида яхши ўзлаштирилади. Ҳамма ўқувчилар қўлларини қайиқча қилиб доира шаклида туришади. Ўйин бошловчиларидан бири тугмачани ҳеч кимга сездирмай болаларнинг бирини қўлига солиб қўяди ва иккинчи ўйин бошловчиси тугмача кимнинг қўлида эканлигини топиши керак. Иккинчи бошловчи ҳар бир болага қўлидагича мурожаат қилади: *Button, button! Have you a button?/ Knöpfchen Knöpfchen! Hast du das Knöpfchen? / Avez-vous un bouton?* ва *No!/Nein!/Non!* деган жавобни эшитади, кейин худди шу савол билан бошқа болаларга ҳам мурожаат қилади. Бошловчи тугмача кимнинг қўлидагини топгунга қадар ўйин давом этади. Бошловчи фақат юқорида келтирилган сўзлардан фойдаланиши мумкин. Бу ўйин болаларни нутқини ривожлантиришга қаратилган.



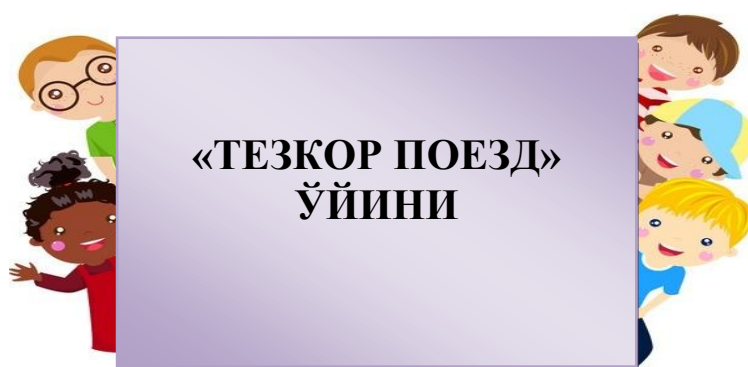
Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Керакли жихозлар: Турли ўйинчоқ ҳайвончалар керак бўлади.

Ўйин қоидаси: Ўқувчиларга стол устига қўйилган бир қатор ўйинчоқ ҳайвончаларга синчиклаб қараб уларни эслаб қолиш кераклиги



айтилади. Кейин ўқувчилар орқага қараб турадилар ва шу пайт бошловчи ҳайвончалардан бирини орқасига беркитади. Ўқувчилар олдиларига ўгириладилар ва савол берадилар: *Have you got a fox?, Have you got a rabbit? /Hast du den Fuchs?, Hast du das Kaninchen?/ Avez-vous un renard ? Avez-vous un lapin?*. Болалардан бири қайси ҳайвон йўқолганини айтмагунча савол берилади ва беркитилган ҳайвонни номини айтган ўқувчи бошловчи ўрнини эгаллайди.



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

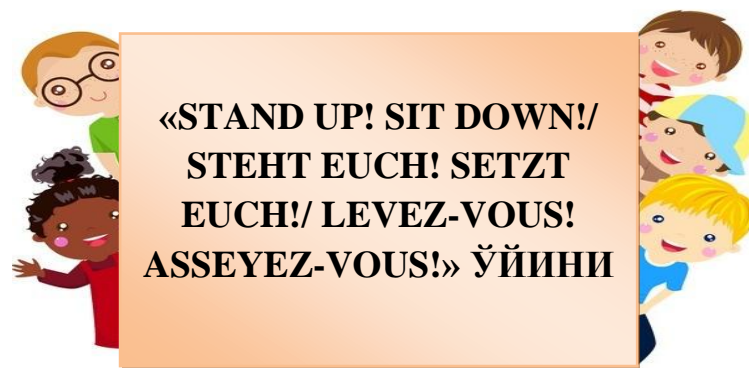
Ўйин қондаси: *to have* феъли ишлатиладиган қийинроқ жумлаларни яхши ўзлаштиришда “Тезкор поезд” ўйини ёрдам беради. Ўқитувчи кейинги сатрларда мисол сифатида келтирилган гапларни секин айтишни болалардан сўрайди. Масалан: *I have a book in my hand/ Ich habe ein Buch in meiner Hand/J'ai un livre dans mon main*. Бир оз муддатдан сўнг ўқитувчи поезд тезликни ошираётганини айтиб ўқувчиларни огоҳлантиради ва гапларни тез суръатда айтишни бошлайди. Ўқувчилар ҳам “поезддан” ортта қолмаслик учун айтилган гапларни тез қайтарадилар.



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.



Ўйин қоидаси: “Комментатор” ўйини Present Progressive (Ҳозирги давомий замон)даги гап структураларини ўрганишга ёрдам беради. Ўқувчилар навбат билан карточкада кўрсатилган ҳаракатларни пантомима ёрдамида кўрсатадилар, қолган ўқувчилар эса бу хатти-ҳаракатларни чет тилида изоҳлайдилар. Энг кўп карточкани қўлга киритган ўқувчи ғолиб бўлади.



Ўйиннинг биринчи кўриниши

Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ўйин қоидаси: Ўқитувчи болаларга *Stand up! Sit down! Steht euch! Setzt euch! Levez-vous! Asseyez-vous!* – деб кўрсатма беради ва кўрсатмаларига мос ҳаракатларни бажаради. Лекин ўқитувчининг ҳаракатлари ҳар бир кўрсатмаларига мос бўлиши шарт эмас. Ўқувчилар эса аксинча барча ҳаракатларни ўқитувчининг кўрсатмаларига мувофиқ бажаришлари шарт. Ўқувчилардан қайси бири ўқитувчи бажарган нотўғри ҳаракатни такрорласа ўйинда мағлуб бўлади. Энг эътиборли ўқувчи ўйинда ғолиб бўлади. Бу ўйиндан кичик жисмоний тарбия сифатида фойдаланиш мумкин.

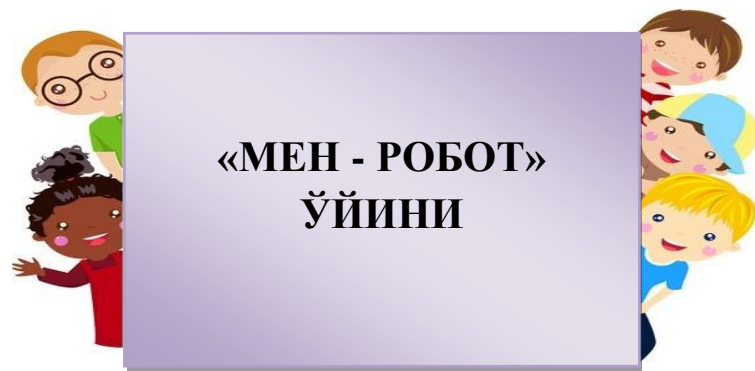
Ўйиннинг иккинчи кўриниши

Ўйин қоидаси: Ушбу ўйиннинг яна бир кўриниши мавжуд. Бунда ўқувчилар ўқитувчининг кўрсатмаларини эмас, балки илтимосларини бажаради. Масалан, қуйидаги иборани эшитганда ўрнидан туриш керак бўлади: *Stand up, please! Steht euch, bitte! Levez-vous, s'il vous plaît,* лекин - “*Stand up! Steht euch! Levez-vous!*” иборасини эшитганда ҳаракатланмаслик керак, чунки бу ерда *please!/bitte!/s'il vous plaît!* илтимос қилиш формаси қўлланилмаган.



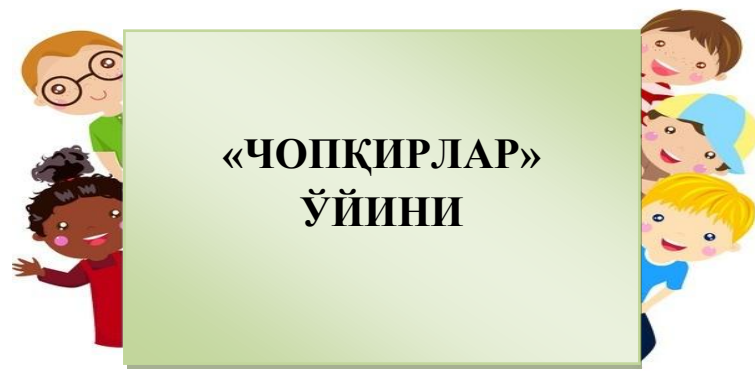
Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ўйин қондаси: Ўқитувчи предметларга кўли билан ишора қилиб ўқувчилардан куйида айтилган вазифани бажаришни сўрайди: *Point to the door (window, desk, etc.)/ Zeigt die Tür(das Fenster, die Tafel, usw)/ Montrez-vous la porte (la fenêtre, le bureau, etc.)*, лекин баъзида айтилган вазифага мос предметларга ишора қилмайди ва ўқувчиларни чалғитишга ҳаракат қилади. Ўқувчилар эса диққатларини жамлаб адашмасликка ҳаракат қиладилар. Кимки адашса ўйиндан чиқади. Энг диққатли ўқувчи ғалаба қозонади.



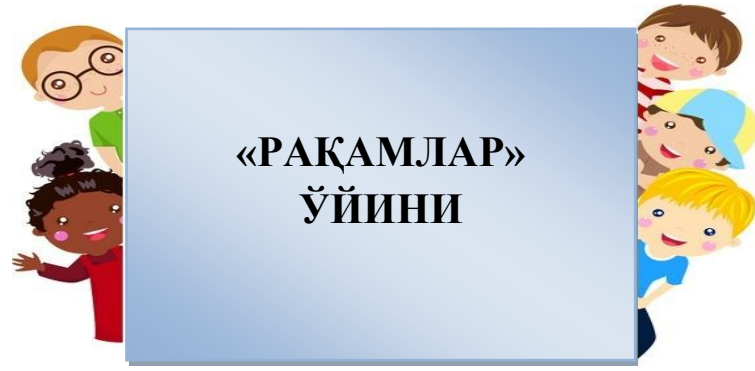
Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ўйин қондаси: Ўқитувчи ўқувчини ёнига чақиради ва кўрсатма беради: *Go to the door! (Take the pen! Touch the wall!, etc.)/ Geh mal zur Tür (Nimm den Bleistift! Fass die Wand an!)/ Allez à la porte! (Prenez le stylo! Touchez le mur! etc)*. Робот «сигнални ушлаб олади» ва кўрсатмаларни бажаради.



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ўйин қондаси: Жисмоний тарбия сифатида фойдаланиш мумкин. Ўқитувчи 2 та ўқувчини чақиради. Ўқитувчи кўрсатма беради: *Run to the door! / Lauf zur Tür! / Courez à la porte!*, болалар ким ўзарга ўйнайдилар, яни эшик олдига биринчи бўлиб боришга ва эшикка биринчи бўлиб тегишга ҳаракат қиладилар, кейин бошқа кўрсатмалар берилади: *Run to the teacher, etc / Lauf zum Lehrer, usw / Courez au près de l'enseignant! etc.* Ким кўрсатмаларни аниқ ва тез бажарса ўша ўқувчи ғолиб бўлади.



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Керакли жихозлар: рақамлар ёзилган карточкалар (Иловага қаранг, 60-61 бет)

Ўйин қондаси: Бошловчи (ўқитувчи ёки ўқувчилардан бири) кўлида бирон рақам ёзилган карточкани беркитилган ҳолатда ушлаб туради. У биринчи ўқувчидан сўрайди: *How many? / Wie viel? / Combien?*, ўқувчи бирон рақамни айтади. Агар айтилган рақам карточкадаги рақамдан кўпроқ бўлса, бошловчи *Less! / Weniger!, Moins!* деб айтади, агар кам



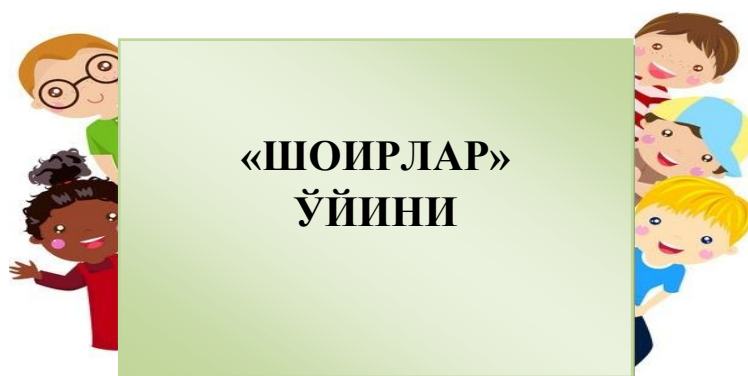
бўлса- *More! /Mehr! Plus!* дейди. Тўғри рақамни айтган ўқувчи бошловчи бўлади.



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ўйин қондаси: Болалар доира шаклида туриб оладилар. Ўқитувчи болаларни биринчилар ва иккинчиларга ажратади. Кейин куйидаги кўрсатмани беради: *All number ones cross the circle as a bird/ Alle Eins gehen wie Vogel durch den Kreis / Tous les premiers traversent le cercle comme les oiseaux*. Биринчи рақамли болалар доирани куш каби қанот қоқиб кесиб ўтадилар ва ўйин шу тариқа давом этади.

Эслатма: бу ўйинни бошқа хайвонларни номидан фойдаланган ҳолда ҳам ўйнаш мумкин.



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ўйин қондаси: Ўқитувчи болаларга қофиядош сўзлар расми туширилган иккита карточкани кўрсатади, масалан: *Pen-Men, Frog-Dog, Boy-Toy/ Bunt-Hund, rot- Brot/*. Болалар шеърнинг охириги иккита



қаторидаги тагига чизилган сўзларни суратдаги сўзлар билан алмаштирадilar.

ИНГЛИЗ ТИЛИ	НЕМИС ТИЛИ
<i>One and Two and Three and Four</i>	<i>Eins und zwei und drei und vier</i>
<i>I am sitting on the floor,</i>	<i>Ich und du, wir malen <u>hier</u></i>
<i>I am playing with the <u>ball</u></i>	<i>Im Garten sehen wir ein <u>Tier</u></i>
<i>And a little pretty <u>doll</u>.</i>	

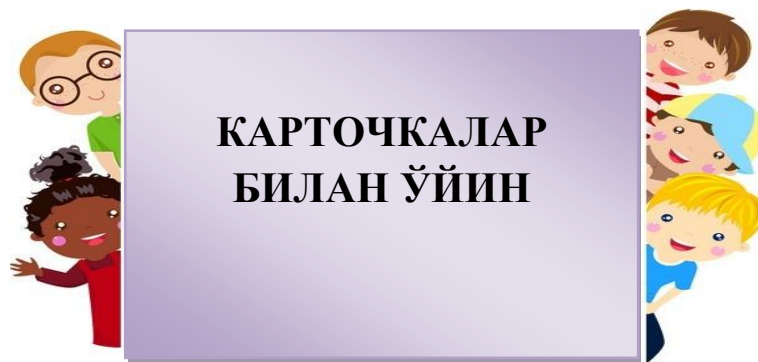


Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Керакли жихозлар: Юмшоқ коптокча.

Ўйин қондаси: Ўйинни ҳар қандай мавзуда ҳам ўйнаш мумкин. Болалар доира бўлиб турадилар. Ўқитувчи ўқувчилардан бирига коптокни отади ва мавзу бўйича бирон бир сўзни чет тилида ёки рус, ўзбек тилида айтади. Ўқувчи коптокни илиб олади ва ўқитувчи айтган сўзни чет тилидаги эквивалентини айтади ва коптокни ўқитувчига қайтаради. Ўқитувчи коптокни бошқа ўқувчига отади ва янги сўзни айтади.

ИНГЛИЗ ТИЛИ	немис тили	француз тили
<i>T.: Копток.</i>	<i>L.: Копток.</i>	<i>I.: Копток.</i>
<i>P1.: A ball.</i>	<i>Sch1: Der Ball.</i>	<i>E.: un ballon.</i>
<i>T.: Машина.</i>	<i>L.: Машина.</i>	<i>I.: Машина.</i>
<i>P2.: A car. ҳоказо.</i>	<i>Sch2: Das Auto. etc.</i>	<i>E.: une voiture etc.</i>



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Керакли жиҳозлар: рақамлар/ҳайвонлар/кийимлар/мевалар ва бошқаларнинг расмлари туширилган карточкалар (Иловага қаранг 60, 61, 62, 66, 68 бетлар).

Ўйин қондаси: Ўйинда иккита команда иштирок этади. рақамлар/ҳайвонлар/кийимлар/мевалар ва бошқаларнинг расмлари туширилган карточкалар стол устига қўйилади. Стол олдида иккала командадан биттадан иштирокчи келади. Ўқитувчи бирон бир рақамлар/ҳайвонлар/кийимлар/мевалар номини чет тилида айтади. Ўйинчиларнинг вазифаси керакли карточкани тезроқ топишдан иборат. Энг кўп карточка тўплаган команда ғолиб бўлади.

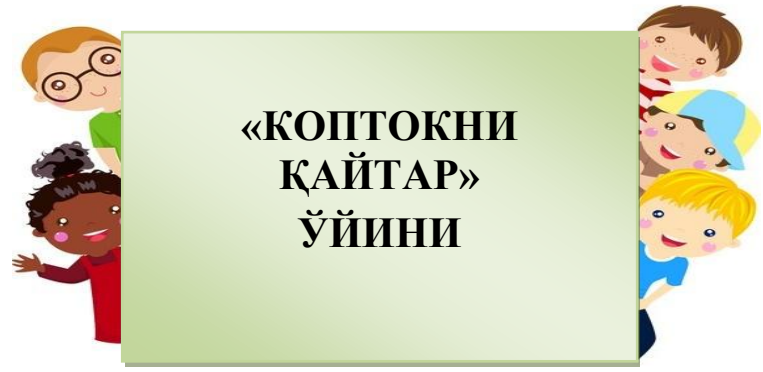


Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ўйин қондаси: Ўқитувчи (ёки болалардан бири) “*Let’s fly, fly, fly. Nose/ Wir fliegen fliegen fliegen. Nase/ Volons, volons. Le nez*” деб айтади. Болалар кушлар каби қанот қоқадилар. “nose” сўзини эшитганларида бурунларини ушлашлари керак бўлади. Сўзни тушунмаган ва хатога йўл қўйган ўқувчи ўйинни тарк этади.



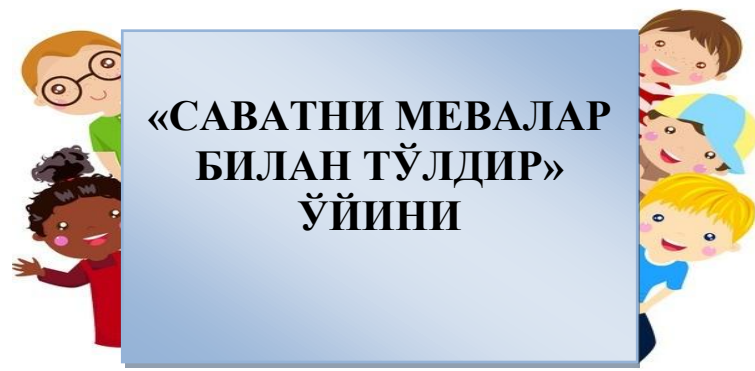
ИНГЛИЗ ТИЛИ	НЕМИС ТИЛИ	ФРАНЦУЗ ТИЛИ
<i>T.: Let's fly, fly. Nose. Let's fly, fly, fly. Face. Ва бошқалар.</i>	<i>Wir fliegen fliegen fliegen. Nase Wir fliegen fliegen fliegen. Gesicht, usw.</i>	<i>Volons, volons. Le nez. Volons, volons, volons. Le visage. etc.</i>



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ұйин қондаси: Ҳуқувчилар ярим доира шаклини ҳосил қиладилар. Ҳуқитувчи Ҳуқувчилардан бирига коптокни ота туриб кўрсатма ва савол беради. Ҳуқувчи кўрсатмани бажаради ва саволга жавоб беради ва коптокни Ҳуқитувчига қайтаради. Ҳуқитувчи коптокни бошқа Ҳуқувчига отади ва юқорида айтиб Ҳутилганларни такрорлайди. Кўрсатмаларни тушунмаган ва бажара олмаган Ҳуқувчилар Ҳуйинни тарк этадилар. Ҳуйин охиригача қолган Ҳуқувчи Ҳулиб бўлади.

ИНГЛИЗ ТИЛИ	НЕМИС ТИЛИ	ФРАНЦУЗ ТИЛИ
<i>T: Turn to the right. Are you turning to the right? P1: Yes, I am.</i>	<i>L: Nach links abbiegen! Bist du nach links abgebogen? Sch: Ja.</i>	<i>Tournez à gauche! Avez-vous tourné à gauche ? E.: Oui.</i>



**«САВАТНИ МЕВАЛАР
БИЛАН ТЎЛДИР»
ЎЙИНИ**

Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Керакли жиҳозлар: мевалар расми туширилган карточкалар (Иловага қаранг, 66 бет)

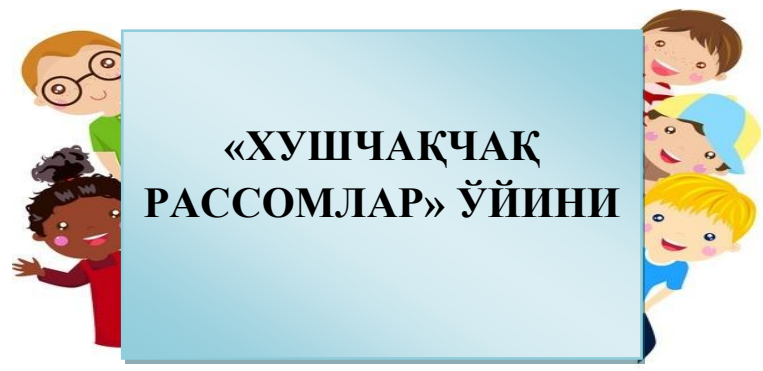
Ўйин қоидаси: Ўқитувчи ҳар бир боланинг қулоғига битта мевани номини айтади ёки мева расми туширилган карточни беради. Иккита боғбон чақирилади. Улар навбатма-навбат меваларнинг номини айтадилар, қайси ўқувчидаги мева номи айтилса ўша ўқитувчи ўз боғбонининг ёнига бориб туради. Энг кўп меваларни тўплаган боғбоннинг гуруҳи ғалаба қозонади.



**«КИМ РАҚАМЛАРНИ
ЯХШИРОҚ БИЛАДИ»
ЎЙИНИ**

Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ўйин қоидаси: Ҳар бир командадан биттадан иштирокчи доскага чиқади. Доска икки қисмга ажратилиб, иккала тарафига ҳам бир ҳил рақамлар олдиндан ёзиб қўйилган бўлиши керак. Бошловчи чет тилида рақам айтади, доскадаги иштирокчилар рақамни топиб тезда рангли бўр билан рақамни доира ичига оладилар. Кўпроқ рақамни белгилаган иштирокчи ғолиб бўлади.



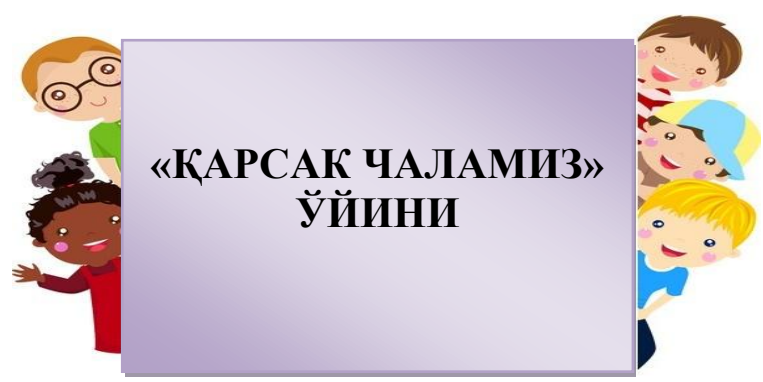
«ХУШЧАҚЧАҚ РАССОМЛАР» ҰЙИНИ

Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ұйин қондаси: Ұқувчи кўзларини юмган ҳолда ҳайвон расмини чизади. Бошловчи эса ҳайвоннинг асосий тана қисмларини айтиб туради.

инглиз тили	немис тили	француз тили
<i>Draw a head, please.</i>	<i>Zeichne den Kopf, bitte.</i>	<i>Dessinez une tête, s'il vous plaît.</i>
<i>Draw a body, please.</i>	<i>Zeichne den Körper, bitte.</i>	<i>Dessinez un corps, s'il vous plaît.</i>
<i>Draw a tail, please.</i>	<i>Zeichne den Schwanz, bitte.</i>	<i>Dessinez une queue, s'il vous plaît.</i>

Агар расм яхши чизилса, ўша команда 5 баллни қўлга киритади.



«ҚАРСАК ЧАЛАМИЗ» ҰЙИНИ

Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ұйин қондаси: Иккита гуруҳ аъзолари доира шаклида туриб олишади. Бошловчи доира марказида туриб уй ҳайвонлари ва йиртқич ҳайвонлар номини аралаштириб чет тилида айтади. Болалар йиртқич ҳайвон номини эшитганларида бир марта қарсак чаладилар, уй ҳайвони



номини эшитганларида эса икки марта қарсак чаладилар. Хато қилган бола ўйинни тарк этади. Қайси гуруҳ иштирокчилари кўп бўлса ўша гуруҳ ғолиб бўлади.



Ўйиннинг биринчи кўриниши

Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Керакли жиҳозлар: йил фасллари акс этган расмлар (Иловага қаранг, 67 бет)

Ўйин қоидаси: Доскада йил фасллари акс этган суратлар осилади. Болалар қайси йил фасли ҳақида гап бораётганини топишлари лозим. (дискда йил фасллари ҳақида қисқа матнлар ёзилган бўлиб, улар товушли фонлар билан бойитилган, масалан: қушларнинг куйлаши, ёмғирнинг товуши ва бошқалар).

Ўйиннинг иккинчи кўриниши

Ўйин қоидаси: Ўқитувчи ўқувчилардан бирига фасллардан бири ҳақида ўйлашни ва уни пантомима орқали кўрсатиб беришини айтади (овоз ва товушларни чиқармасдан). Қолган ўқувчилар эса топишга ҳаракат қиладилар. Фасл номини тўғри топган ўқувчи ғолиб бўлади. Масалан:

ИНГЛИЗ ТИЛИ

НЕМИС ТИЛИ

ФРАНЦУЗ ТИЛИ

T: It is cold. It is white. I ski. I skate. I throw snowballs

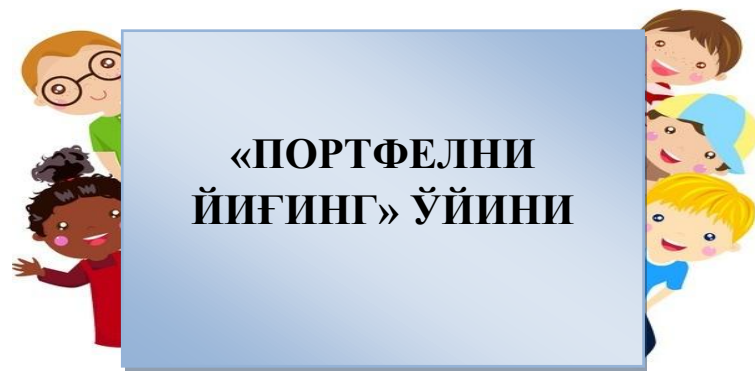
P: Is it spring? Is it winter?

L: Es ist kalt. Es ist Weiß. Ich laufe Ski. Ich laufe Schlittschuhe. Ich spiele Schneeball.

Sch: Ist es Frühling? Ist es Winter?

P: Il fait froid. Il est blanc. Je fais du ski. Je fais du roller. Je lance des boules de neige.

E: Est-ce le printemps? Est-ce l'hiver?



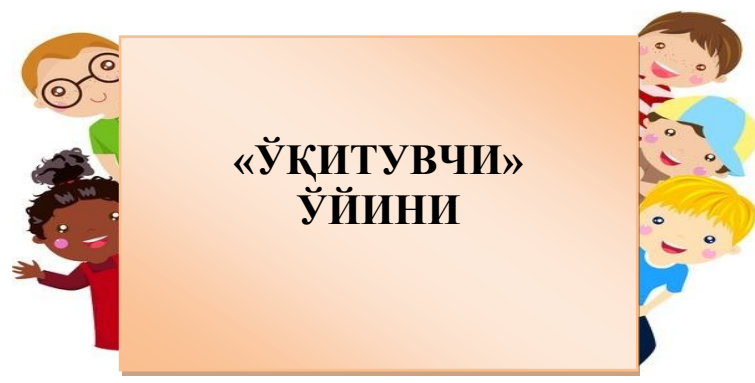
«ПОРТФЕЛНИ ЙИҒИНГ» ҰЙИНИ

Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ұйин қондаси: Ұйинда синфдаги барча ўқувчилар қатнашадилар. Доскага истовчилар чиқадиладар. Ўқитувчи: “Буратино мактабга бориши учун портфелини йиғиштиришга ёрдамлашайлик” деб айтади. Ўқувчи стол устида турган ўқув қуролларини бирма бир портфелга солар экан уларнинг номини уларинг номини чет тилида айтади: *This is a book. This is a pen (pencil, pencil-box)/ Das ist ein Buch. Das ist ein Kugelschreiber (Bleistift, Federmappe)/ Il s'agit d'un livre. Il s'agit d'un stylo (crayon, crayon - boîte).*

Келгусида ўқувчилар кўлларига олган предметларни қисқача тасвирлайдилар:

This is a book. This is an English book. This is a very nice book./ Das ist ein Buch. Das ist ein deutsches Buch. Dieses Buch ist sehr gut./ Il s'agit d'un livre. C'est un livre en anglais. C'est un très beau livre.



«ЎҚИТУВЧИ» ҰЙИНИ

Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ұйин қондаси: Дарс бошида ўқитувчи томонидан ўқувчиларга ўйинда айтиладиган сўзлар ўргатилади. Ўқувчилардан бири ўқитувчи ролини



ўйнайди. У синфга киради, ўқувчилар билан саломлашади, ўзини таништиради ва ўқувчиларнинг “исми”ни сўрайди, ўқитувчи чет тилида гапирди. («Ўқитувчи» санаш орқали танланади – *How many zebras, Can you see? Mummy, daddy, baby – One, two, three!, If you guess, Say «yes», If you don't know, Say «no», If you doubt, Go out!/ Ich und du, Bäcker's Kuh, Müllers Esel, der bist du., Ene, Meine muh und raus bist du!/ Bonjour, Nadine Comment ça va? Merci, Catherine Comme ci, comme ça., Un, deux, trois, Un petit soldat, Quatre, cinq, six, Fait un exercice*) Жуфтликдаги ўйин. Ҳар бир ўқувчига бармоққа кийдириладиган кичик қўғирчоқ берилади, қўғирчоққа хорижий исм ўйлаб топади. У партадош қўшнисининг қўғирчоғи билан саломлашади ва ўзининг исмини айтади. Қўшнисининг қўғирчоғи ҳам саломлашади ва исмини айтади (сухбат қўғирчоқлар орасида бўлади).



Ўйиннинг биринчи кўриниши

Мақсад: Коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ўйин қондаси: Бошловчи болаларга орқаси билан туради. Синфдан бир ўқувчи бошловчининг орқасига бориб бошқача товуш билан бошловчининг исмини ва: *Good morning,...!/ Guten Tag, ...!/ Bonjour, ...!* деб айтади. Бошловчи ўйинчининг исмини топиш учун қуйидаги саволларни беради: *Is it...?/Ist das ...?/ C'est ...* Синф жўр бўлиб жавоб беради: *No, it is not...!, Yes, this is...! /Nein, das ist nicht ...!, Ja, das ist ...!/ Non, ce n'est pas ...!, Oui, c'est ...!*

Ўйиннинг иккинчи кўриниши

Мазкур қадимий ўйин немис ва рус халқлари орасида жуда машҳур бўлиб, унинг турли кўринишлари мавжуд. Бу ўйиннинг Германия кенг тарқалган тури «Jacob und Marie» деб номланади.



Қатнашчилар, бир-бирларини кўлларидан ушлаб доира хосил қиладилар. Иккита алоҳида танланганлар (қура асосида танланади) доиранинг ўртасига турадилар. Улардан бири - «Jacob», иккинчиси - «Marie». Уларнинг кўзлари боғланади. «Jacob» ва «Marie» бир неча марта турган жойларида айланадилар ва «Jacob» «Marie»ни қидиришни бошлайди. «Jacob» қидириш жараёнида *Maria, where are you?/Marie, wo bist du?/ Marie, où êtes-vous?* деб сўрайди. «Marie» эса доира ичида югуриб - *I am here!/ Ich bin hier!/ Je suis ici!* – деб жавоб беради (ёки кўнғироқчани жиринглатади) – ва «Jacob» тутиб олмаслиги учун ўз жойидан тезда қочиб кетади. Агар «Jacob» «Marie»ни тутиб олса, улар ролларини алмашадилар ёки янги иштирокчилар танланади.



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларни ривожлантириш.

Ўйин қоидаси: Ўқувчилардан бири доскага чиқиб, синфга орқасини ўгириб туради. Ўқитувчининг ишорасига биноан ўқувчилардан бири секинлик билан доскада турган ўқувчининг елкасига тегади ва аста жойига ўтиради. Доскада турган ўқувчи ўртоқларига қараб туриб олади ва унинг елкасига қўл теккизган синфдошини қуйидаги саволни бериб қидиради: *Is it...?/ Ist das...?/ Est-ce..?.* Ўқувчилар жўр бўлиб қуйидагича жавоб берадилар: *No, it is not...!/Nein, das ist nicht...!/ Non, ce n'est pas...* ёки *Yes, this is.../ Ja, das ist...! Oui, c'est!* Агар доскадаги ўқувчи 3 марта уринишда кимлигини топа олмаса чет тилида ўрганган кўшиғи ёки тез айтишни айтиб беради. Сўнг бошқа ўқувчи доскага чиқади.

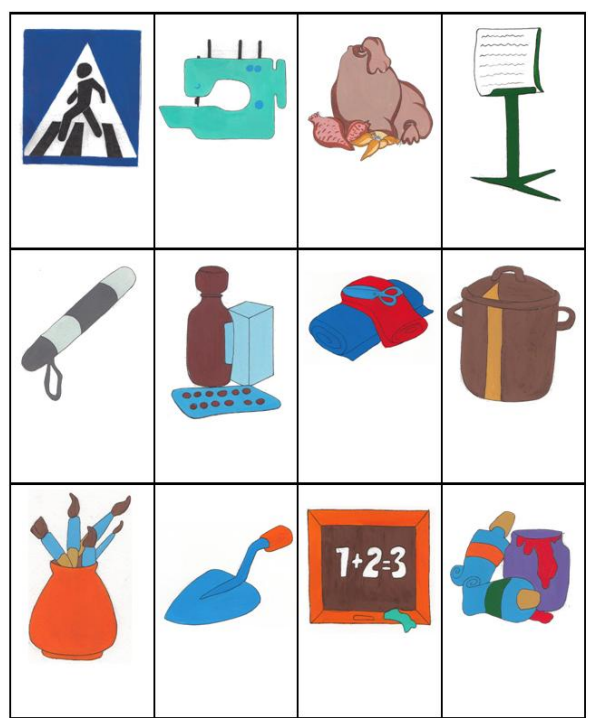


«БАРЧА КАСБЛАРНИ БИЛАМАН» ҰЙИНИ

Мақсад: Коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Керакли жихозлар: Турли соҳа вакиллари расми туширилган карточкалар (Иловага қаранг, 63-64 бетлар)

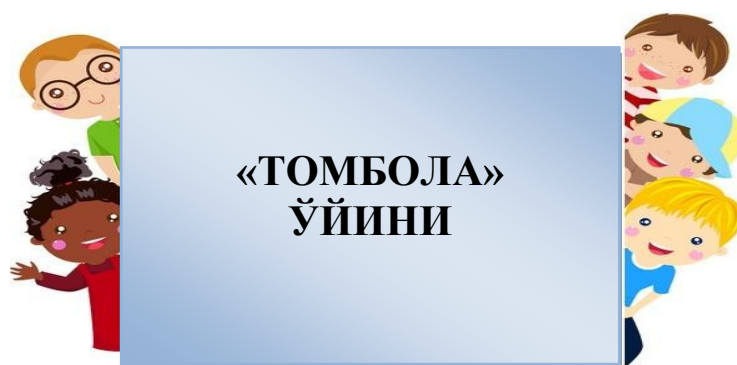
Ұйин қoidаси: Ұйин бошланишидан олдин карточкаларни чизик бўйлаб кесинг. Ұйинни ҳам индивидуал ҳам кичик гуруҳларда ўйнаш мумкин. Болага турли касб эгалар акс этган катта карта кўрсатилади (милиционер, ўқитувчи, шифокор, ошпаз, тикувчи, ўт ўчирувчи, фермер ва бошқалар). Масалан:



Бошловчи турли соҳаларда фойдаланиладиган предметлар расми туширилган кичик карточкалардан бирини кўрсатади. Бола чет тилида предмет номини айтиши, қайси касб эгасига тегишли эканини



аниқлаши ва у карточкани тегишли касб эгасининг устига қўйиши керак. Карталарини энг чаққон ва тўғри ёпиб бўлган бола ғолиб бўлади.



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

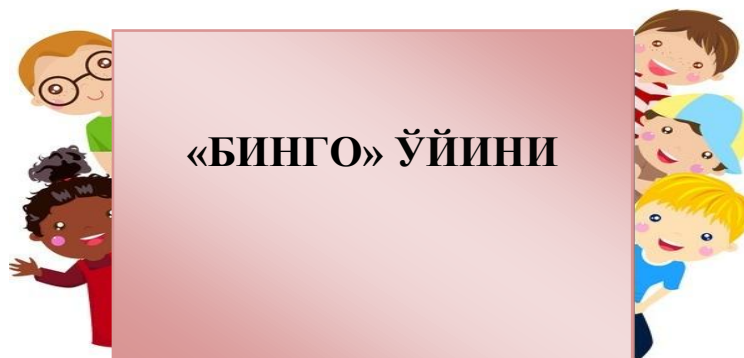
Керакли жиҳозлар: рақамлар ёзилган карточкалар (Иловага қаранг, 65 бет)

Ўйин қоидаси: Ўқувчиларга 1дан 12гача бўлган рақамлар ёзилган бта карточкалар тарқатилади. Масалан:

3	6	9	2	4	1	11	8	5	10
---	---	---	---	---	---	----	---	---	----

1 one	2 two	3 three	4 four	5 five
-----------------	-----------------	-------------------	------------------	------------------

Ўқитувчи чет тилида рақамларни тез айтади. Ўқувчилар эшитган рақамларини беркитиб борадилар ва кимнинг партасида ҳамма бта карточка беркитилган бўлса, ТОМБОЛА! деб бақиради. Бу ўша ўқувчи ғолиб бўлганини билдиради.

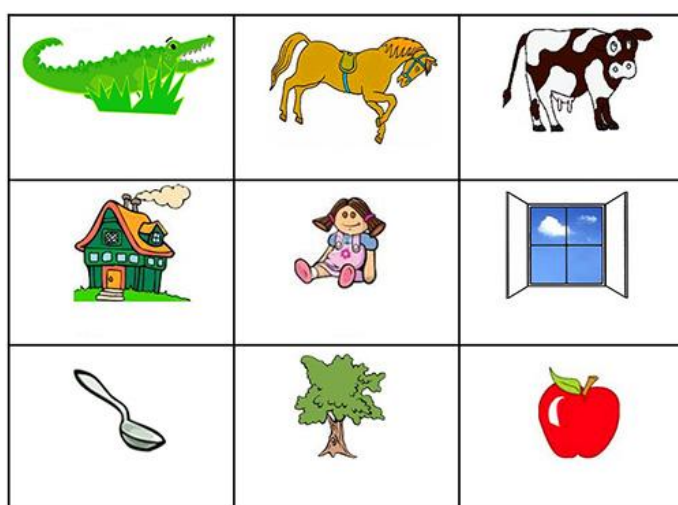




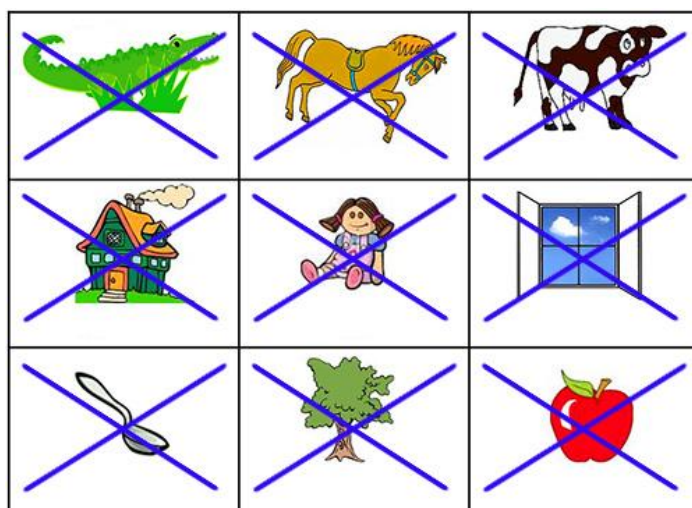
Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Керакли жиҳозлар: турли расмлар тасвирланган карточкалар (Иловага қаранг, 62, 66, 68 бетлар)

Ўйин қондаси: Ҳар бир иштирокчига тўғри тўртбурчак шаклидаги 9 та карточка берилади. Ҳар бир карточкада мавзуга оид расмлар бўлиб, улар ҳайвонлар, тана қисмлари, кийимлар, бинолар ва бошқа бир қатор мавзуларга оид расмлар бўлиши мумкин. Ҳамма иштирокчиларнинг карточкалари бир ҳил бўлиб ҳар бир иштирокчи ўз карточкаларини ўзи хоҳлаган тартибда жойлаштиради, натижада ҳаммада ҳар хил жойлашади. Масалан:



Кейин бошловчи иштирокчилардаги предметлар номини секинлик билан чет тилида айтишни бошлади ва айтган предмет расми туширилган карточкани юқорига кўтаради. Ўқувчилар эса ўша карточкани белгилаб кўядилар. Қайси ўқувчи биринчи бўлиб ҳамма карточкаларни белгилаб бўлган бўлса “БИНГО” деб бақариши керак ва шу ўқувчи ўйинда ғолиб бўлади. Масалан:





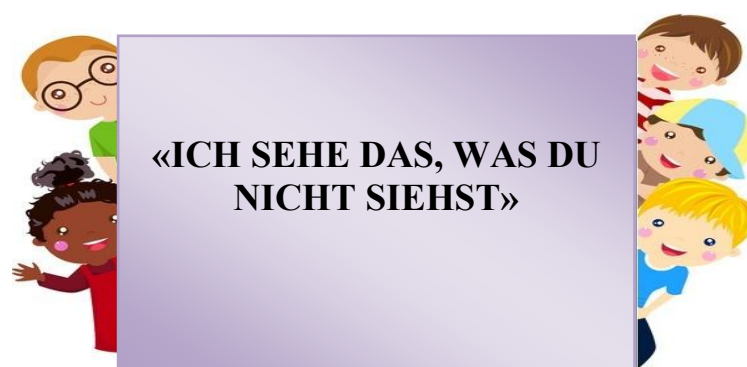
Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ўйин қоидаси: Ўқитувчи чет тилида рангларни айтади, ўқувчилар эса атрофдаги нарсалар ёки кийимларидан ўша рангни топиб кўрсатишлари керак бўлади.



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ўйин қоидаси: Ўқитувчи бирон предмет расми туширилган карточкани ўқувчиларга кўрсатади, ўқувчилар эса предметнинг чет тилидаги номини айтадилар. Ўқувчилар ҳар бир тўғри айтилган жавоб учун битта жетонни қўлга киритадилар. Ўйин охирида ҳар бир ўқувчининг жетонлари ҳисобланади. Энг кўп жетон тўплаган ўқувчи ғолиб бўлади.

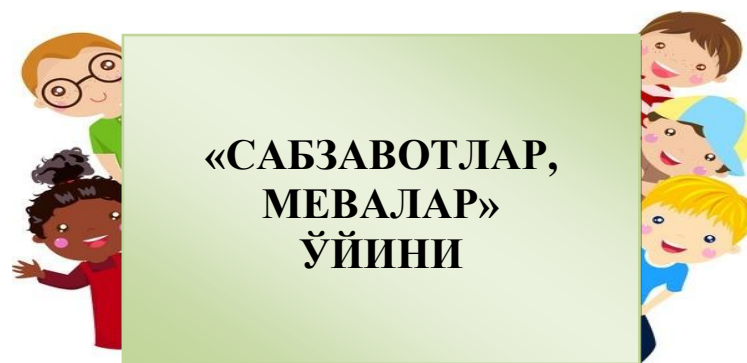


«ICH SEHE DAS, WAS DU
NICHT SIEHST»

Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Керакли жихозлар: Мазкур ўйин учун турли предметларни расми туширилган ёрқин рангли колажлардан иборат плакат керак бўлади.

Ўйин қондаси: Ўқувчилардан бири плакатдан бирон-бир предметни танлайди, қолганлар эса у қайси предметни танлаганини топишга ҳаракат қиладилар. Ўқувчилар танланган предметни топиш учун унинг ранги, шакли, катта-кичиклиги ҳақидаги турли саволларни чет тилида берадилар (агар чет тилида савол бериш қийинлик қилса, саволларни она тилида ҳам берса бўлади). Предметни танлаган ўйинчи эса *No-Yes/ Ja-Nein / Oui-Non* деб жавобрди.



«САБЗАВОТЛАР,
МЕВАЛАР»
ЎЙИНИ

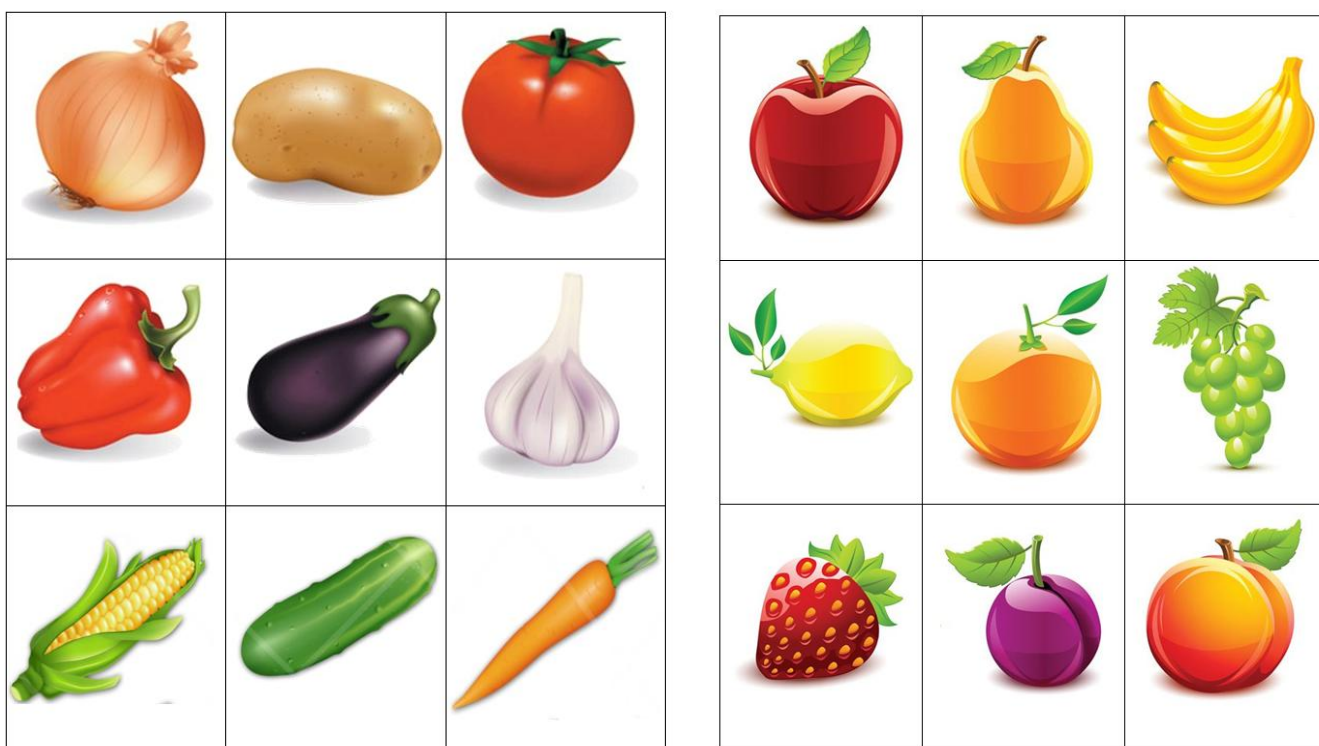
Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Керакли жихозлар: Турли сабзавотлар ва меваларнинг сурати туширилган карточкалар (Иловага қаранг 62, 66 бетлар)

Ўйин қондаси: Карточкаларни икки нусхадан чиқаринг, 2 нусха катта карточкалар, 2 нусха кичик ҳажмдаги карточкалар. Катта ҳажмдаги карточкалар тушурилган қоғозни қирқиб икки нусхага ажратинг, ҳар бирида 6 та катта карточкалар жойлашган бўлсин. Кичик ҳажмдаги карточкалар расми тушурилган қоғозни алоҳида карточкаларга ажратинг, уларнинг умумий сони 36 та бўлиши керак.



Ўйинда 1 тадан 6 тагача иштирокчи қатнашиши мумкин. Ҳар бир болага 6 тадан карточка берилади. Болаларнинг олдига катта карточкалар қўйилади. Кичик карточкалар бошловчининг қўлида туради. Бошловчи кичик карточкалар орасидан биронтасини олади ва унинг номини баланд овозда айтади, болалар эса катта карточкалар орасидан айтилган суратни қидирадилар ва қўлларидаги кичик карточка билан унинг катта карточкадаги нусхасини беркитадилар. Кимки катта карточкаларни ўзидаги кичик карточкалар билан беркитса ғолиб бўлади. Масалан:



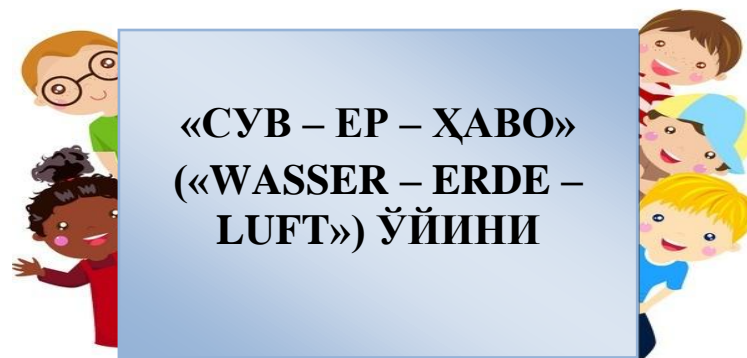
Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ўйин қондаси: Болалар доира бўлиб стулда ўтирадилар (стулларнинг миқдори ўйинчилар сонидан битта кам бўлиши керак). Ҳар бир болага



мева номи берилади. Бошловчи доира марказида туради ва 2 та меванинг номини баланд овозда айтади. Номи айтилган мевалар жойларини алмаштирадilar, бошловчи ҳам бўш ўринлардан бирини эгаллашга ҳаракат қилади. Жойсиз қолган ўқувчи бошловчи ўрнини эгаллайди. Агар «FRUIT SALADE /OBSTESALAT/ SALADE DE FRUIT» сўзи жарангласа ҳамма ўқувчилар жойларини алмашишлари керак бўлади.

Бу ўйинни бошқа турли мавзуларда ҳам ўйнаш мумкин, масалан: *Transports, Animals, Vegetables, Dish etc./ Verkehrsmittel, Tiere, Gemüse, Geschirr usw./ Les transports, les animaux, les légumes, la vaisselle.*



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

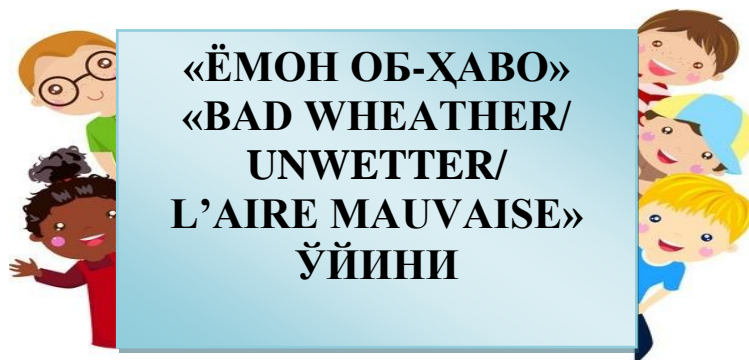
Ўйин қондаси: Бошловчи коптокни отади ва 3 та унсурдан бирини номини чет тилида айтади: *Water, Earth, Air/Wasser, Erde, Luft/ L'eau, la terre, l'air.* Коптокни илиб олган ўқувчи қайси унсур айтиб ўтилган бўлса ўша унсурда яшовчи хайвоннинг номини айтади. Агар бошловчи *Fire/Feuer/ Le feu* – сўзини айтса, ҳамма ўрнидан туради ва жойини алмаштиради.



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.



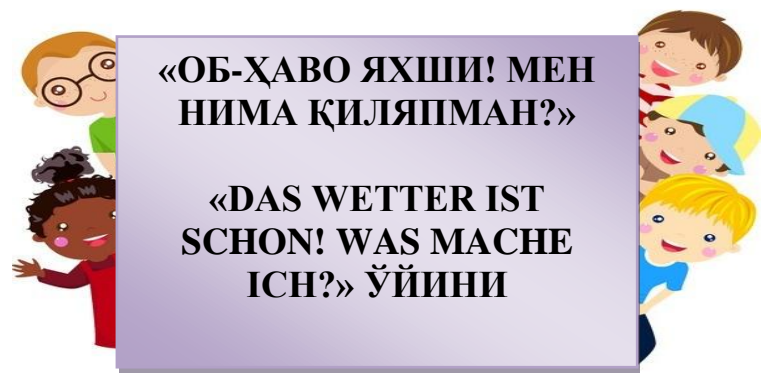
Ўйин қондаси: Ҳамма доира бўлиб туради. Ўқувчилар орасидан бошловчи танланади. Бошловчи – *My aunt Lo always do so/Meine Tante Lo macht es immer so/Ma tante Lo fait toujours comme ça* деб айтади ва бирор ҳаракатни кўрсатади. Барча ўқувчилар кўрсатилган ҳаракатни такрорлайдилар. Кейинги бошловчи ушбу сўзларни такрорлайди ва янги ҳаракатни бошлайди. Ўйин шу тариқа давом этади.



Инглиз тили	Немис тили	Француз тили
«It drops» - иккита бармоқ билан стол тақиллатилади;	«Es tröpfelt» - ккита бармоқ билан стол тақиллатилади;	«Il tombe» - ккита бармоқ билан стол тақиллатилади;
«It rains» - барча бармоқлар билан бирин кетин стол тақиллатилади;	«Es regnet» - барча бармоқлар билан бирин кетин стол тақиллатилади;	«Il pleut» - барча бармоқлар билан бирин кетин стол тақиллатилади;
«It winds» - қўллар шамол каби силкитиладик;	«Es ist windig» - қўллар шамол каби силкитиладик;	«Il fait du vent» - қўллар шамол каби силкитиладик;
«It's lightning» - қўллар билан хавода чакмоқ чақиши кўрсатилади;	«Es blitzt» - қўллар билан хавода чакмоқ чақиши кўрсатилади;	«Il fait du foudre» - қўллар билан хавода чакмоқ чақиши кўрсатилади;
«It's thunder» - мушт билан стол устига бирма бир урилади;	«Es donnert» - мушт билан стол устига бирма бир урилади;	«Il gronde» - мушт билан стол устига бирма бир урилади;
«It's snowing» - қор ёғиши қўл ёрдамида кўрсатилади;	«Es schneit» - қор ёғиши қўл ёрдамида кўрсатилади;	«Il neige» - қор ёғиши қўл ёрдамида кўрсатилади;
«All are running home very fast» -	«Alle laufen schnell nach Hause» -	«Tous courent vite à la maison» - қўллар



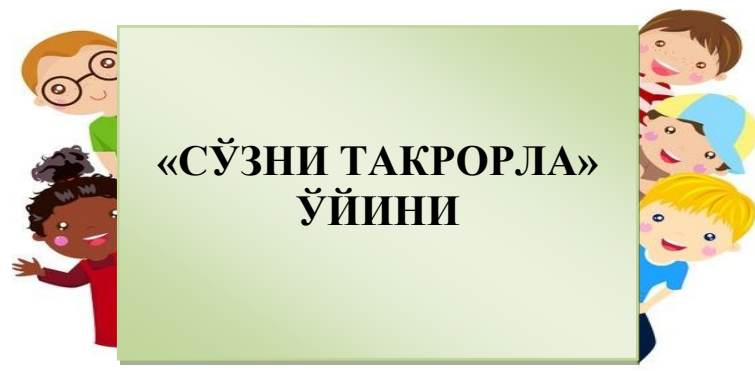
<p>қўллар орқага беркитилади; «And tomorrow sun will be shine» - қўлларни доира қилиб қуёш тасвирлаб брилади.</p>	<p>қўллар орқага беркитилади; «Und morgen scheint die Sonne wieder» - қўлларни доира қилиб қуёш тасвирлаб брилади.</p>	<p>орқага беркитилади; «Et demain le soleil brillera à nouveau» - қўлларни доира қилиб қуёш тасвирлаб брилади.</p>
---	--	--



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

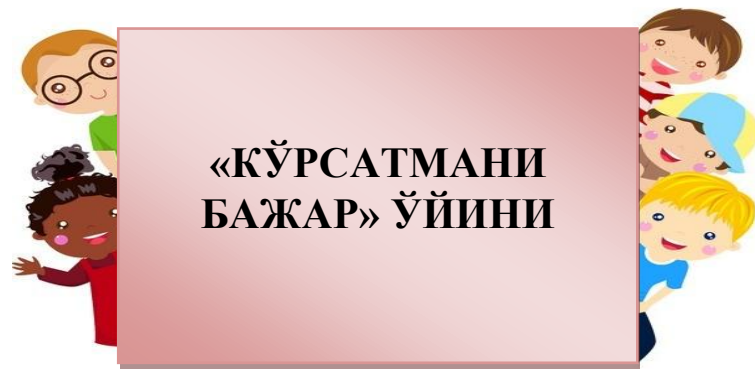
Ўйин қондаси: Ҳамма ўқувчилар бир-бирларининг орқаларидан доира шаклида юрадилар. Ўқитувчи ўйинни бошлайди: *Weather is good. What am I doing? I am swimming./Das Wetter ist schön. Was mache ich? Ich schwimme./Le temps est déjà. Que je fais? Je nage.*» деб айтади ва сузиш ҳаракатларини бажаради. Ҳамма ўқувчилар ҳаракатларни такрорлайдилар. «*And you, Murod? /Und du, Murod?/ Et vous, Murod*» Мурод: «*I am playing Tennis/Ich spiele Tennis. Je joue au tennis*» деб айтади ва теннис ўйнаш ҳаракатларини кўрсатади, қолганлар ҳам шу ҳаракатларни такрорлайди. «*And you, Fotima?/ Und du, Fotima?/ Et vous, Fotima?*». Қўллаш мумкин бўлган иборалар:

ИНГЛИЗ ТИЛИ	НЕМИС ТИЛИ	ФРАНЦУЗ ТИЛИ
<i>I ski</i>	<i>Ich laufe Ski.</i>	<i>Je fais du ski.</i>
<i>I skate</i>	<i>Ich laufe Schlittschuh.</i>	<i>Je cours sur la glace.</i>
<i>I play Football</i>	<i>Ich spiele Fußball.</i>	<i>Je joue au football.</i>
<i>I walk</i>	<i>Ich gehe spazieren.</i>	<i>Je marche.</i>
<i>I run</i>	<i>Ich laufe.</i>	<i>Je cours.</i>
<i>I jump</i>	<i>Ich springe.</i>	<i>Je saute.</i>



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ўйин қондаси: Ўйинда иккита гуруҳ иштирок этади. Ҳар бир гуруҳнинг бошловчиси ёнида ўтирган иштирокчининг қулоғигачет тилида бирон бир сўзни айтади ва у иштирокчи ҳам ёнида ўтирган иштирокчининг қулоғига шу сўзни такроран айтади. Ўйин шу тариқа давом этади. Қайси гуруҳ иштирокчилари охириги иштирокчигача айтилган сўзни хатосиз ва тез етказсалар шу гуруҳ ғолиб бўлади.



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ўйин қондаси: мусиқа садолари остида болалар ҳарбийларча кадам босадилар ва ўқитувчининг кўрсатмаларини бажарадилар: *Hands up! Hands down! Hände nach oben! Hände nach unten! Lèvez les mains! Baissez les mains!* ва бошқалар. Ўқитувчи кўрсатма беришни тўхтатади, боллар эса ҳаракатларни мусиқага мос равишда давом эттирадилар.



Ўйиннинг биринчи кўриниши

Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларни ривожлантириш.

Ўйин қоидаси: Болалар чет тилда номини биладиган нарсалр стол устии кўйилган (газета, журнал, китоб, ручка ва бошқалар). Ўқучи нарсалар кўйилган стол олдига келади ва 1-2 дақиқа нарсаларга синчиклаб қарайди, кейин столга орқасини ўгириб туради. Ўқитувчи столдаги нарсалар орасидан бирон бир предметни олиб кўяди ва ўқувчига савол беради: *Something is missing?/Was fehlt hier?/ Qu'est-ce qui manque ici?* Ўқувчи стол устидан ёқолган предмет номини чет тилида айтиши керак. Ўйинни гуруҳларда ҳам ўйнаш мумкин. Болалар стол атрофига туриб оладилар, стол устидаги предметларни эслаб қоладилар (1-2 дақиқа), орқага ўгириладилар ёки кўзларини юмадилар ва х.к.

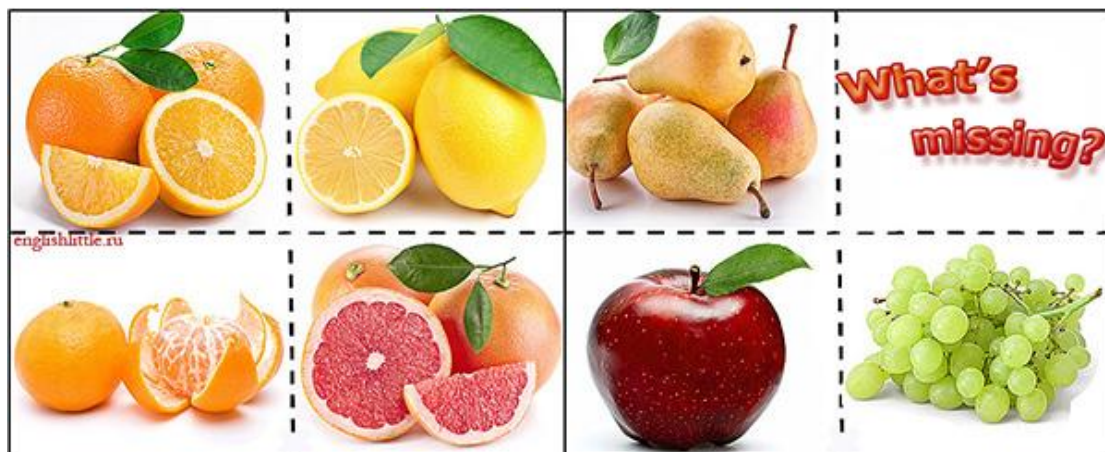
Ўйиннинг иккинчи кўриниши

Керакли жиҳозлар: рақамлар ёзилган карточкалар (Иловага қаранг, 65 бет)

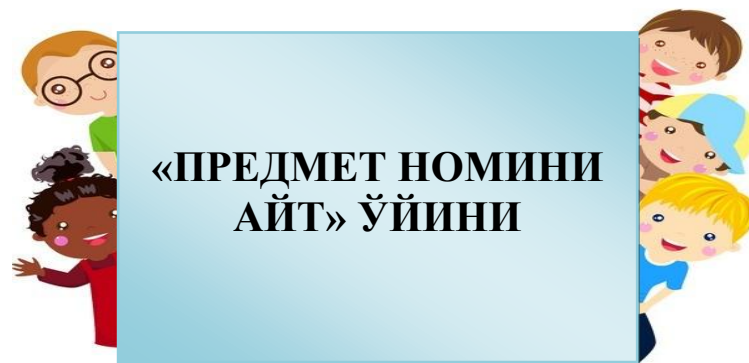
Ўйин қоидаси: рақамлар ёзилган карточкалар бир қатор қилиб териб чиқилади, лекин орада баъзи рақамлар тушириб қолдирилади, масалан: 1 3 4 5 6 7 8. Ўқитувчи – *Is anything missing?/ Was fehlt hier?/ Ce qui manque ici?*- деб сўрайди. Ўқувчилар тушиб қолдирилган рақамни топишлари керак.

Ўйиннинг учинчи кўриниши:

Керакли жиҳозлар: Тематик карточкалар (карточкаларнинг максимал миқдори 8-10та) (Иловага қаранг, 62, 66, 68 бетлар) Масалан:



Ўйин қондаси: Ўйин бошида карточкалар икки қатор қилиб териб чиқилади. Болалар расмларга диққат билан қарайдилар ва расмларни ва уларни жойлашган жойини эслаб қолишга ҳаракат қиладилар. Кейин болалар кўзларини юмадилар ва бошловчи шу пайт карточкалардан бирини олиб қўяди. Сўнг болалар кўзларини очадилар ва қайси карточка йўқолганини чет тилида айтадилар. Ким биринчи бўлиб йўқолган карточкани номини айтса шу ўқувчи бошловчи бўлади.



Ўйиннинг биринчи кўриниши

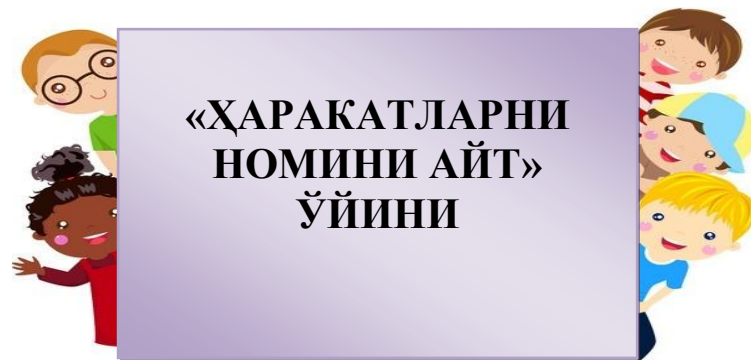
Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ўйин қондаси: ўқитувчи бирон бир предметни ўқучиларга 2-3 дақиқага кўрсатади ва олиб қўяди ва ўқувчилардан ушбу предметни чет тилида тасвирлаб беришларини сўрайди, масалан уларнинг ранги, катта-кичиклиги ва бошқа белгиларини чет тилида айтиб беришлари керак бўлади.

Ўйиннинг иккинчи кўриниши



Ўйин қондаси: стол устига турли рангдаги предметлар қўйилади. Ўқувчилардан бири стол олдига чақирилади ва стол устидаги нарсаларга 1-2 дақиқа диққат билан қарайди., кейин орқасига ўгирилади. Ҳамма предметлар столдан олиб ташланади. Ўқитувчи қўйидаги мисолда келтирилган саволларни беради, масалан: *How was the book? /Wie ist (war) das Buch?/ Comment était le livre?* Ўқувчи предметнинг рангини айтиши керак.



Ўйиннинг биринчи кўриниши

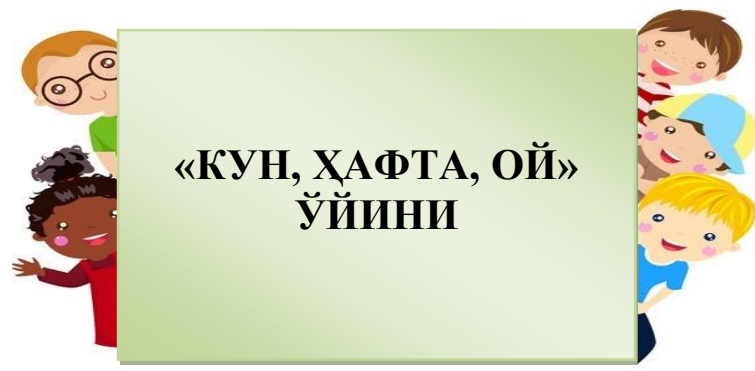
Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ўйин қондаси: ўқувчилардан бири қолган ўқувчиларга бирон бир ҳаракатни (рақс, ҳарфларни ёзиш, юриш, югуриш ва б.), ўқувчилар ўқувчи кўрсатган ҳаракат номини, яъни феълни чет тилида айтишлари керак.

Ўйиннинг иккинчи кўриниши

Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ўйин қондаси: Ўқувчилар жуфт бўлиб оладилар. Жуфтлардан бири ҳаракатларни кўрсатади (юз ифодаси ёки пантомима), иккинчиси эса унинг ҳаракатларини ўрганилган феъллар асосида чет тилида шархлайди.



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Керакли жиҳозлар: ҳафта кунлари, йил фасиллари, ойлар номи чет тилида ёзилган карточкалар (Иловага қаранг, 67 бет)

Ўйин қоидаси: Ўқувчиларга ҳафта кунларининг (чет тилида фасллар, ойлар ва ҳафта кунларининг номлари) чет тилидаги номи ёзилган карточкалар берилади. Ўқитувчи қарсақ чалганда ҳафта кунларининг кетма-кетлиги бўйича ўқувчилар бир-бирларининг орқасига туриб оладилар.



Бу ўйинда одатда бошланғич мактаб ўқувчилари иштирок этадилар, ўйинда 10-30 тага яган иштирокчи бўлиши керак.

Керакли жиҳозлар: Иштирокчилар сони қанча бўлса шунча стуллар ва конфетла ёки конфет қоғозлари керак бўлади.

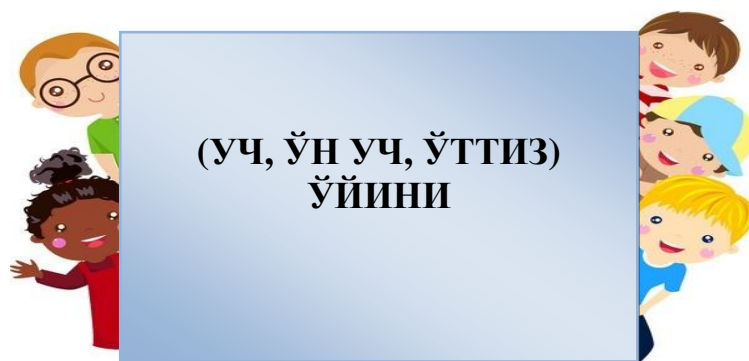
Ўйин қоидаси: Бошловчи танланади - *Peasant /Bauer/ l'agriculteur* (дехқон). Иштирокчилар доира шаклида ўз стулларида ўтирадилар, дехқон эса доира марказида ўтиради. Ҳар бир иштирокчига бозорга бориш учун керак бўладиган предметларнинг номини беради. (масалан, *a cart /der Leiterwagen/ le wagon* - арава, *a wheel/das Rad/ la roue* - ғилдирак, *a narc /der Bogen/ l'arc* - эгар, *a sack/der Sack/ le sac* - қоп, *Lash /die Peitsche/ le fouet* - қамчи, *a Horse /das Pferd / le cheval* - от).



«Дехқон» кулгили ва кизиқарли тарзда иштирокчиларга берилган предмет номларидан фойдаланган ҳолда бозога бориш ҳақида суҳбатни шакиллантиради. Ҳар бир номи айтилган иштирокчи, яъни предмет тез ўрнидан туриши ва «Дехқон» бошқа пред номини айтгунча бир оёғида бир марта айланиши керак. Агар иштирокчи охиригача айланмаса ёки бошқа предмет номи айтилгунга қадар айланишга улгурмаса битта конфет қоғозини «Дехқон» га беради. Вақти-вақти билан «Дехқон»: *The market is closed/Der Markt ist zu Ende/ Le marché est fermé* – Бозор ёпилди! – деб айтади ва айнан шу вақтда барча иштирокчилар ўз жойларини алмаштирадилар. «Дехқон» ҳам жойлардан бирини эгаллашга ҳаракат қилади. Кимки стулсиз қолса «Дехқон» рўлини ўйнайди. Кимда ким бошқа стулга ўтиришга кеч қолса конфет ёки конфет қоғозини «Дехқон»га беради. Ўйин охирида конфет ёки конфет қоғозини «Дехқон»га берган иштирокчилар бирон бир вазифани бажарадилар.

Қоида 1: Бошловчи предмет номини айтганда ўрнидан туришга ва бир оёқда айланишга улгурмаган иштирокчи кечга қолган ҳисобланади.

Қоида 2: Иштирокчилар жойларини қўшнилари билан алмашишлари мумкин эмас.



Мазкур ўйин кичик ва ўрта мактаб ёшидаги болалар орасида ўтказилади. Иштирокчилар сони чекланмаган бўлиб, 5 кишидан кам бўлмаслиги керак.

Ўйин қоидаси: Иштирокчилар иккила қўлларини ёнларига очган ҳолатда доира шаклини ҳосил қиладилар ва ўз жойларини белгилаб олганларидан сўнг қўлларини пастга туширадилар. Доира марказида бошловчи туриб олади. Агар бошловчи чет тилида: «Уч!» деса – барча иштирокчилар қўлларини ён тарафга очадилар (кўтарадилар), бошловчи «Ўн уч!» деса – қўлларини тепага кўтарадилар, «Ўттиз!» деса – қўлларини белларига қўядилар.



Бошловчи шу учта рақамдан ҳоҳлаганини айтади, иштирокчилар эса рақамларга мос ҳаракатларни бажаришлари лозим. Хатога йўл қўйган иштирокчи бир қадам орқага юради ва ўша жойда ўйинни давом эттиради, керак бўлганда бошловчининг ўрнини эгаллайди. Бирон марта ҳам хатога йўл қўймаган ва бошловчи билан ўрин алмашмаган иштирокчи ғолиб ҳисобланади.

1 қоида: Агар иштирокчи хато ҳаракатни амалга оширишни бошлаб, кейин ҳаракатни тўхтатиб тўғри ҳаракатни бажаришга ўтган ҳолатда ҳам иштирокчи мағлуб ҳисобланади.

2 қоида: Бошловчи рақамларни чўзиб талаффуз қилишга ҳақли, масалан: «У-у-уч». Иштирокчилар рақамларни диққат билан тинглашлари керак.



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

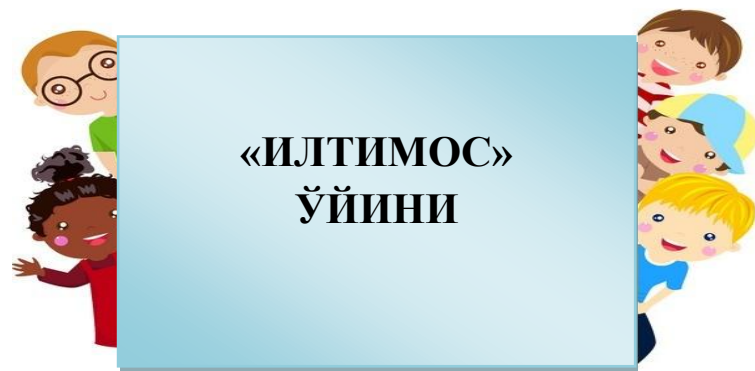
Керакли жиҳозлар: турли сўзлар ёзилган карточкалар.

Ўйин қоидаси: ўқувчиларга 10-15 та сўзлар берилади. Ўқитувчи сўзларни бирин-кетин ўзи истаган кетма-кетликда айтади. Ўқувчилар қуйидагиларни бажарадилар:

Ўйиннинг биринчи кўриниши: Ўқитувчи айтган сўзлар туширилган карточкаларни айтилган кетма-кетликда стол устига териб чиқадилар.

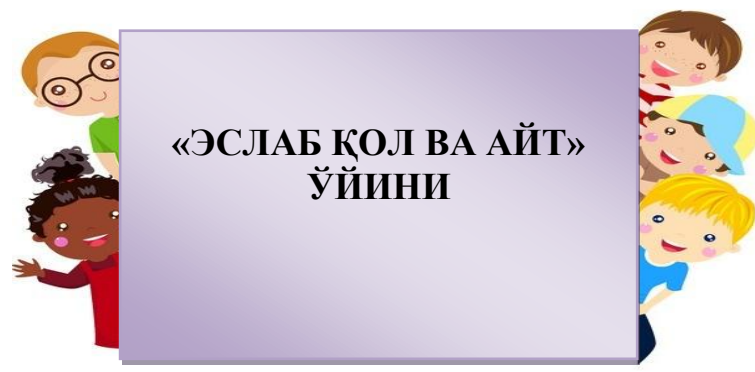
Ўйиннинг иккинчи кўриниши: Олдиндан териб қўйилган турли карточкалар орасидан ўқитувчи айтган сўзлар ёзилган карточкаларни ажратиб оладилар.

Ўйиннинг учинчи кўриниши: Олдиндан териб қўйилган турли карточкалар орасидан ўқитувчи айтган сўзлар ёзилган карточкаларни ажратиб оладилар ва столда қолган карточкаларни ўзлари айтадилар.



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларни ривожлантириш.

Ўйин қондаси: Ўқувчилар *Please/ Bitte/ S'il vous plaî.* сўзини эшитганларида ўқитувчи айтган предметлар расмини кўрсатадилар. Бу ўйинни икки гуруҳнинг беллашуви кўринишида ҳам ўйнаш мумкин. Предметлар расмини тўғри кўрсатган гуруҳ ғолиб бўлади.



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Керакли жиҳозлар: хайвонлар расми туширилган карточкалар (Иловага қаранг, 68 бетлар)

Ўйин қондаси: Ўқитувчи хайвонлар расми туширилган карточкаларни ўқувчиларга кўрсатади, сўнгра бир нечта карточкани олиб кўяди. Ўқувчилар етишмаётган хайвонларнинг номини чет тилида айтишлари керак. Мазкур ўйинни гуруҳларга бўлиб ўйнаш ҳам мумкин. Ўқувчилар икки гуруҳга бўлинадилар ва иккала гуруҳ аъзолари бир бирлари қараб туриб оладилар. Кейин хайвонлар расми туширилган карточкаларни орқаларига беркитиб турадилар ва ўқитувчининг командасига биноан улар биринчи гуруҳ иккинчи гуруҳга карточкаларни кўрсатадилар, иккинчи гуруҳ эса карточкадаги хайвонларнинг чет тилидаги номини айтишлари керак.

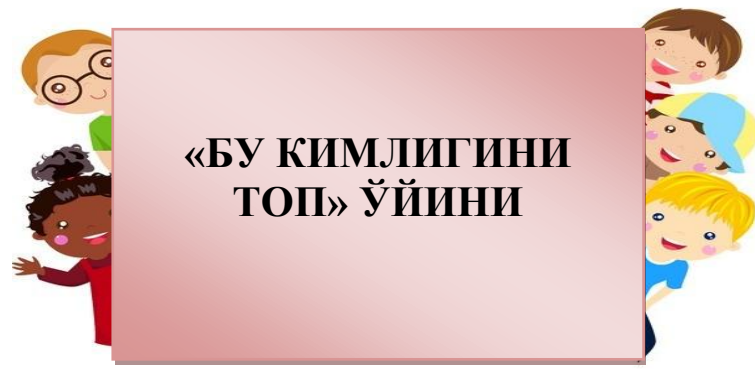


Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Керакли жихозлар: хайвонлар расми туширилган карточкалар (Иловага қаранг, 68 бетлар)

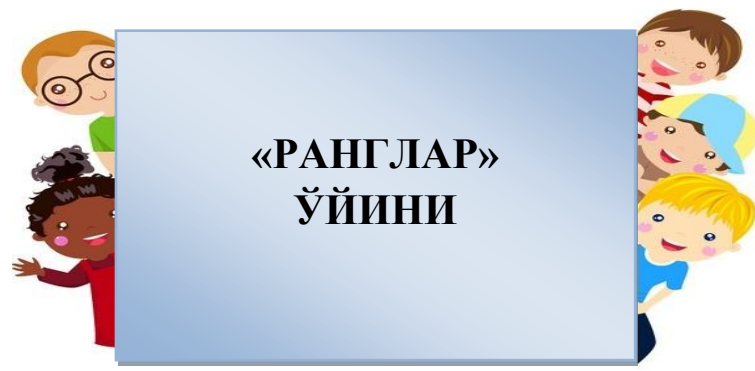
Ұйин қоидаси: Ұқувчилардан бири бирор хайвон расми туширилган карточкани танлайди ва кўлида карточкани орқасига беркитиб туради, қолган ўқувчилар эса у қайси хайвонлигини саволлар бериш орқали топадилар: *Is it big?, Is it red?, Is it kind?/ Ist es groß? Ist es rot? Ist es böse?/ Est-il grand? Est-il rouge? Est-ce jeune?*

**Бу турдаги ўйинларни деярли барча мавзуларда ўйнаш мумкин. Дарсда ўтилайтган мавзудан ва ўқувчиларнинг сўз бойлигидан келиб чиқиб мавзу танланади. Мавзуга доир лексикани ўрганишда мазкур ўйин жуда фойдали ва қизиқарли ҳисобланади.*



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ұйин қоидаси: Ұқитувчи синфдаги бирор ўқувчининг ташқи кўринишини тасвирлаб беради: *He is tall and thin. He has curly hair, blue eyes. What is his name?/Er ist groß und dünn. Er hat lockige Haare und blaue Augen/ Il est grand et mince. Il a des cheveux bouclés, des yeux bleus. Quel est son nom?* Болалар бу ким эканлигини топадилар.

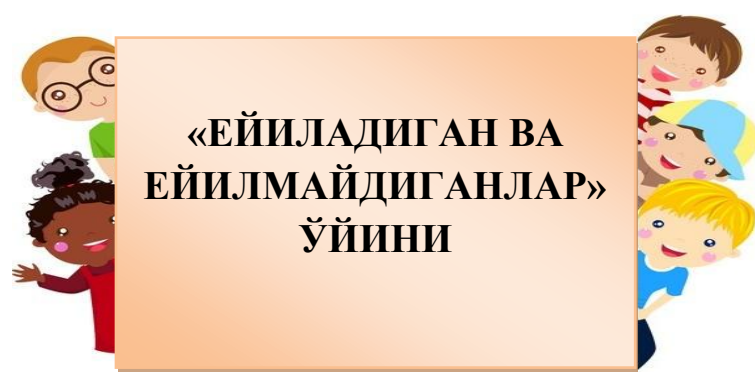


Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ұйин қоидаси: Ұйин вазифаси бир хил рангдаги предметларни чет тилида айтишдан иборат.

Бир хил рангдаги предметларни энг кўп айтган гуруҳ ғолиб бўлади, масалан бир хил рангдаги хайвонлар, мевалар ва бошқа нарсалар.

Масалан: *Black dog.../Der Hund ist schwarz.../ Le chien noir*



Ұйиннинг биринчи кўриниши

Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ұйин қоидаси: Бир куни ўқувчилар синфга кирганларида ўқитувчиларнинг столи устида нон, пишлоқ ва шакарни кўришди. Бу нима учун деб сўрадилар? *Look, this is bread. I can eat it/ Guck mal, das ist Brot. Wir können das Brot essen / Regardez, c'est le pain. Je peux le manger,* деб жавоб берди ўқитувчи ва бир бўлак нонни еб қўйди. Кейин кўлига ручкани олди ва *We can eat a pen?/ Können wir den Bleistift essen? / On peut manger un stylo? - деб сўради? Ўқувчилар биргаликда No! / Nein! / Non!-* деб жавоб бердилар. Шу пайт ўқитувчи ўқувчиларнинг ҳар бирига биттадан фишкаларни берди ва “ейиш мумкин бўлган



предметларнинг номи айтилганда фишкаларни юқорига кўтариш керак, агар кимдир еб бўлмайдиган предметни номи айтилганда фишкани кўтарса у ўқувчи ўз фишкасини қайтариб бериши керак бўлади” деб айтди.

Ўйиннинг иккинчи кўриниши

Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

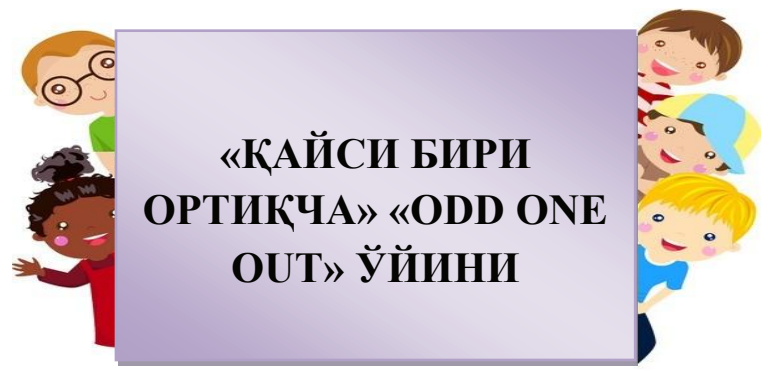
Ўйин қоидаси: Ўқувчилар доира шаклида туриб оладилар. Бошловчи коптокни ўқувчилардан бирига отади ва ейиладиган ёки еб бўлмайдиган нарсанинг номини чет тилида айтади. Агар ейиладиган нарсанинг номини айтса коптокни илиб олиш керак, еб бўлмайдиган нарсанинг номи жарангласа коптокни ушлаб олиш мумкин эмас.



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ўйин қоидаси: Бирон бир ҳарфдан бошланадиган сўзлар танланади. (Масалан R) ва улардан ҳикоя тузилади. Ҳикояда танлаб олинган ҳарф билан бошланадиган сўз айтилганда, болаларга унинг расми такрорлайдилар. Шу тариқа ҳикоя тузилади.

Масалан: Бор эканда йўқ экан қадим-қадим замонда бир – *Rabbit/der Rabe/Le renard* яшаган экан. Унинг бир ажойиб – *rope/Rute/La règle* бўлган экан. Бизнинг – *Rabbit/Rabe/Le renard* ўзининг – *rope/ Rute/La règle*) си билан ўйнашни жуда яхши кўрарди ва узун - *road/Route/La route* бўйлаб ўзининг – *rope/ Rute/La règle* – сйда сакраб юрарди. *Road/Route/La route* бўйлаб жуда чиройли ва бетакрор *roses/Rosen/Les roses* ўсарди. Ҳар куни тонгда агар – *rain/ Regen/La rivière* бўлмаса, бизнинг – *Rabbit/Rabe/Le renard* – *Roses/Rosen/ Les roses* ларни терарди ва дўстларига совға қиларди! Etc.

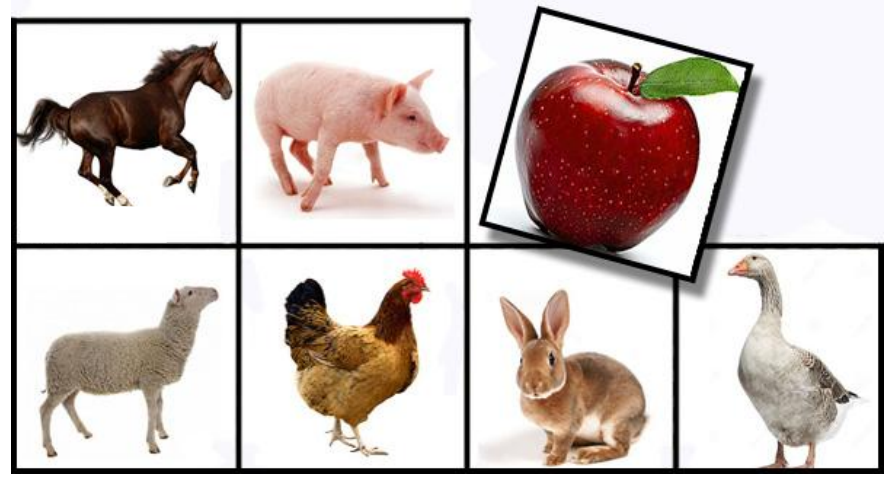


**«ҚАЙСИ БИРИ
ОРТИҚЧА» «ODD ONE
OUT» ЎЙИНИ**

Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Керакли жихозлар: бирор бир мавзуга мос расмлар тасвирланган карточкалар (Иловага қаранг, 62, 66, 68 бетлар)

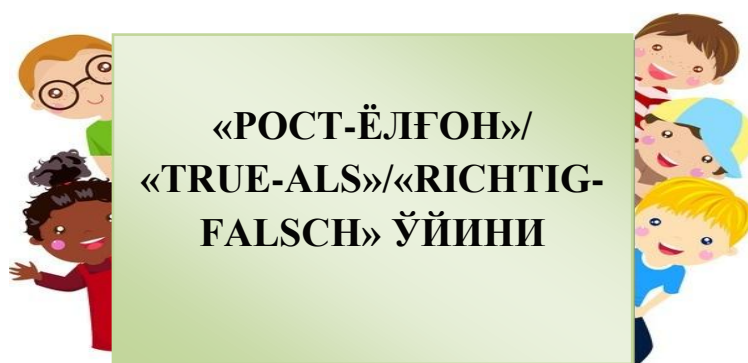
Ўйин қондаси: Бирон бир мавзуга мос карточкалар бир ёки икки қатор қилиб териб чиқилади. Масалан бу *Farm Animals/Haustier/...* (Уй ҳайвонлари мавзуси) мавзуси ва от (*horse/das Pferd/...*), чўчкача (*pig/das Schwein/..*), товуқ (*hen/ der Huhn/...*), қўй (*sheep/ das Schaf/..*), ғоз (*goose/die Gans/...*) ва қуён (*rabbit/das Kaninchen/...*) сингари уй ҳайвонлари бир –икки қатор қилиб териб чиқилади. Кейин ўқувчилар кўзларини юмадилар ва териб қўйилган карточкалар қаторига бошқа бир мавзуга тегишли расм, масалан олма (*apple/der Apfel*) расми туширилган карточка қўшиб қўйилади.



Ўқувчилар қайси карточка ортиқчалигини топишлари ва ушбу сўзни чет тилида айтишлари керак. Кейинчалик эса вазифани қийинлаштириш мумкин, масалан иккита ёки учта карточка қўшиш мумкин, улардан иккитаси мавзуга оид бўлмаган ва биттаси мавзуга оид бўлиши мумкин.



*Ушбу ўйиндан ўқувчилар бир нечта мавзуларда етарли лугат бойлигига ега бўлганларидан сўнг лексикани такрорлаш учун фойдаланиши мумкин.



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Керакли жихозлар: бирор бир мавзуга мос расмлар тасвирланган карточкалар (Иловага қаранг, 63, 68-71, 73-75 бетлар)

Ўйин қондаси: Ўйинда бошловчи бирон бир карточкани ўқувчиларга кўрсатиб атайин у ҳақида нотўғри маълумот беради. Масалан, йўлбарс расмини кўрсатиб, *It's a crocodile. Is it true?/ Das ist ein Krokodil. Ist das richtig?* деб сўраши мумкин. Бу саволга жавоб албатта қуйидагича бўлади – *No, it's false/ Nein, das ist falsch/...*



Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ўйин қондаси: Болалар доира бўлиб стулда иккала қўлларини олдинга чўзиб ўтирадилар, бошловчи эса бир қўли билан болаларнинг қўллари устидан ўйин сўзларини айтиб айлантиради ва сўзлар тугаши билан бирон боланинг қўлини ушлаб олаишга ҳаракат қилади, бола эса қўлларини олиб қочишга урунади. Агар бошловчи боланинг қўлини ушлаб олса ўша бола бошловчи бўлади. Агар ушлаб ололмаса бошловчининг ўзи ўйинни давом эттиради.



HEMIS TILI

*Ich habe gefischt,
Ich habe gefischt,
Ich habe die ganze Nacht gefischt,
und leider keinen Fisch erwischt!*



**«PINKE PANKE PUSTER»
УЙИНИ**

Мақсад: коммуникатив ва тинглаб тушуниш кўникмаларини ривожлантириш.

Ўйин қондаси: Болалар икки қўлларини мушт қилиб доира бўлиб турадилар, бошловчи бир қўлига кичик предметни яширади ва икки қўлини мушт қилиб ўйин сўзларини айтиб доира бўйлаб айланади. Айланиш давомида бошловчи муштларини устма-уст бир-бирига уради, қолган болалар ҳам шуни такрорлайдилар. Бошловчининг охириги сўзи қайси боланинг олдида тугаса, ўша бола предмет бошловчининг қайси қўлида эканлигини топиши керак. Агар бола предмет бошловчининг қайси қўлида эканлигини топса "Genau, genau, Du bist so schlau!"- иборасини айтади, агар топа олмаса "Leider ist Herr Krause nicht zu Hause!" - иборасини айтади. Ўйин шу тариқа давом этади.

HEMIS TILI

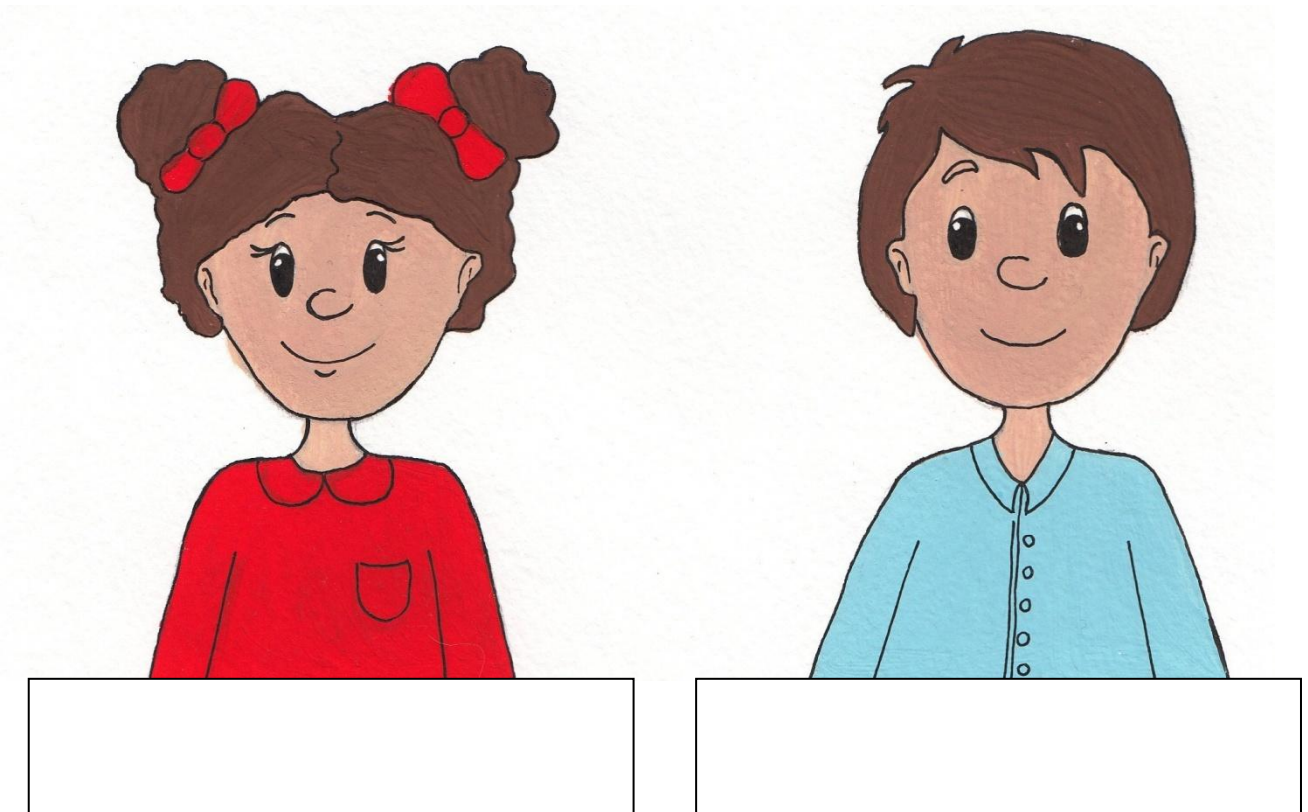
*Pinke Panke Puste,
Im Keller ist es duster,
Da wohnt ein alter Schuster
Oben oder unten?
*(Genau, genau Du bist so schlau!)
(Leider ist Herr Krause nicht zu Hause!)

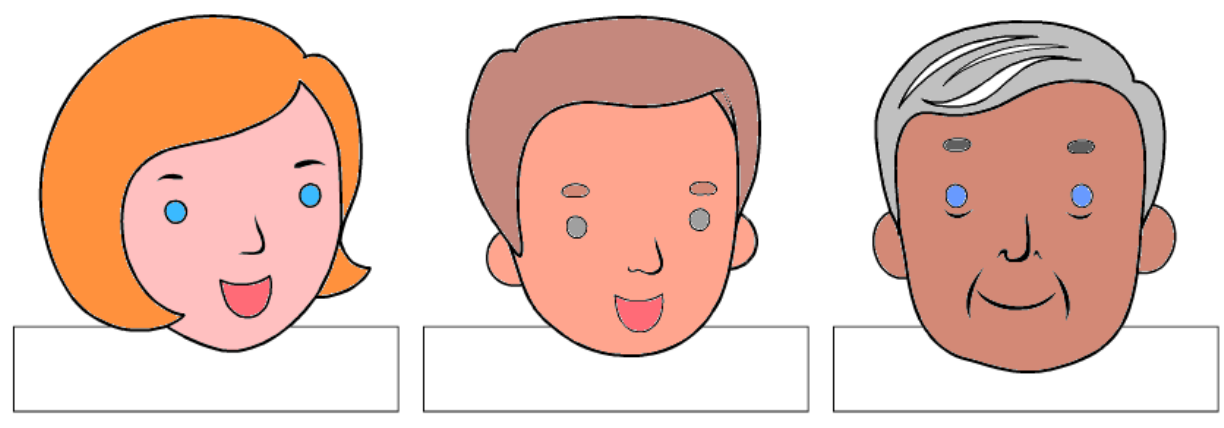
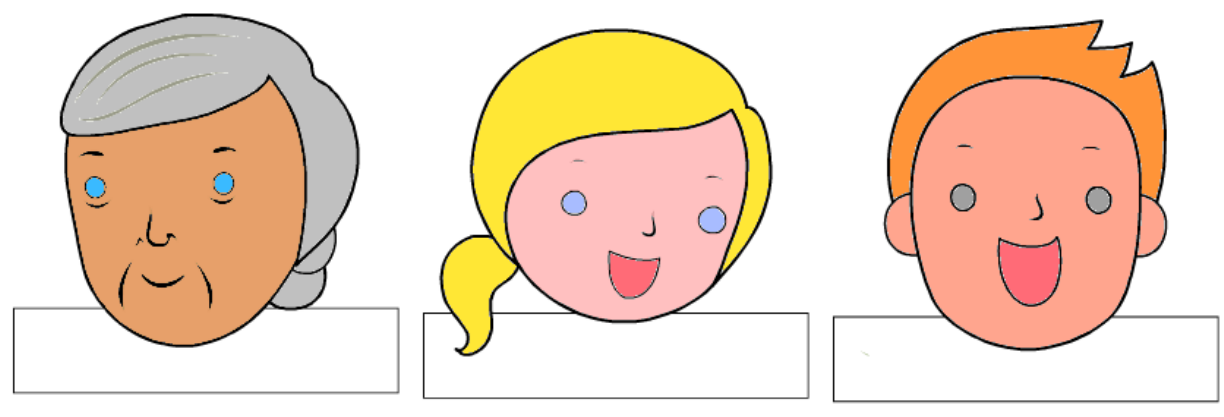
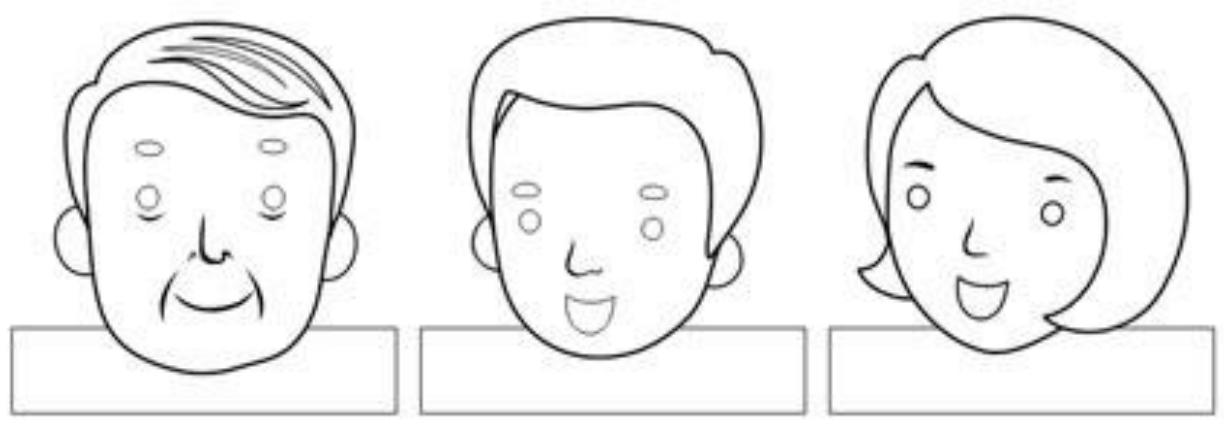
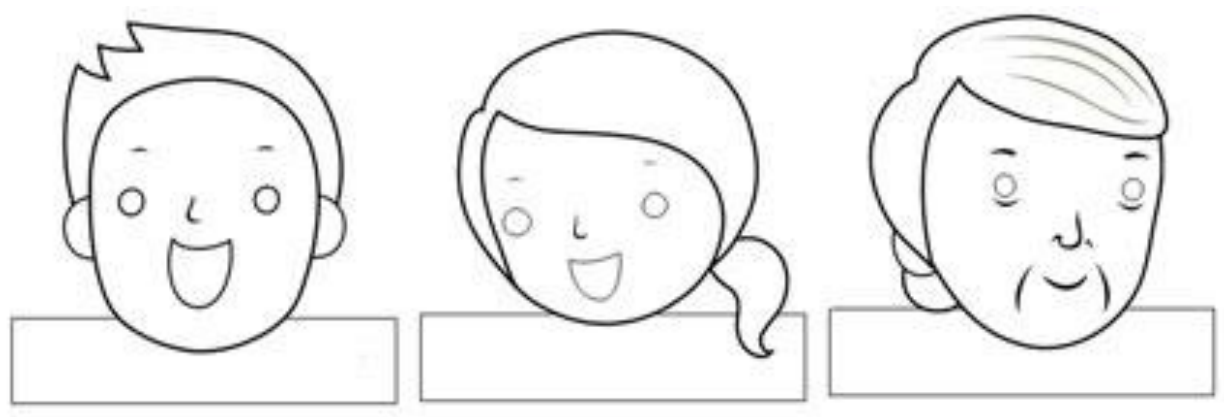


ЎЙИНЛАР УЧУН ИЛОВАЛАР

1. «MY FAMILY/ MEINE FAMILIE/ MA FAMILLE» ўйинига илова, 16 бет.

Болалар қуйида берилган иловаларни принтердан чиқаришлари ва уларни икки учини бир бирига елимлашлари керак бўлади.






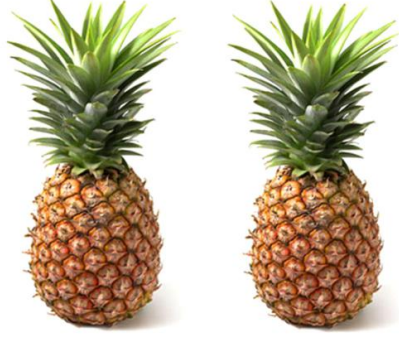




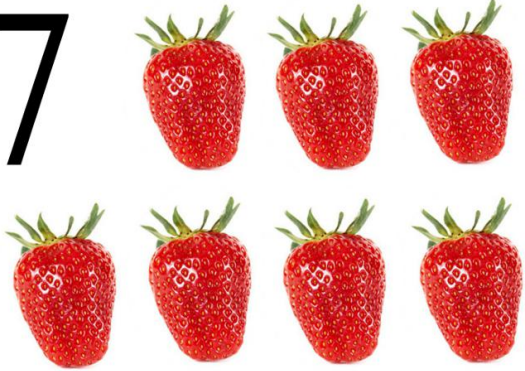
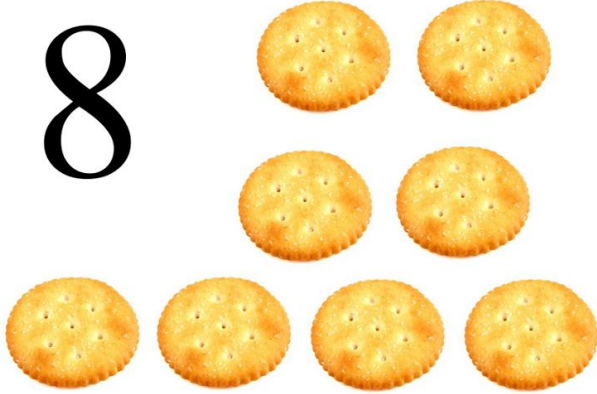


2. «ИККИ ҚЎҒИРЧОҚ» ўйини учун илова, 17 бет.












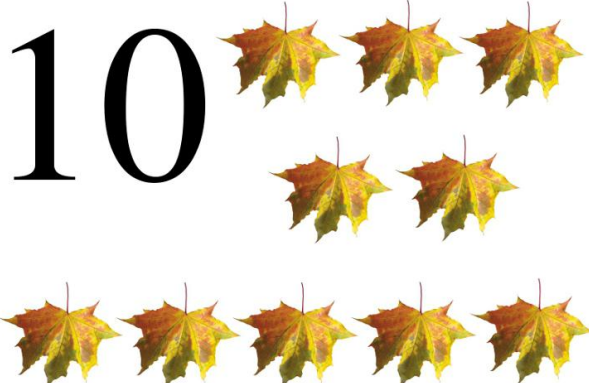




3. «РАҚАМЛАР», «КАРТОЧКАЛАР БИЛАН ЎЙИН» каби ўйинлар учун илова,
23, 26 бетлар.

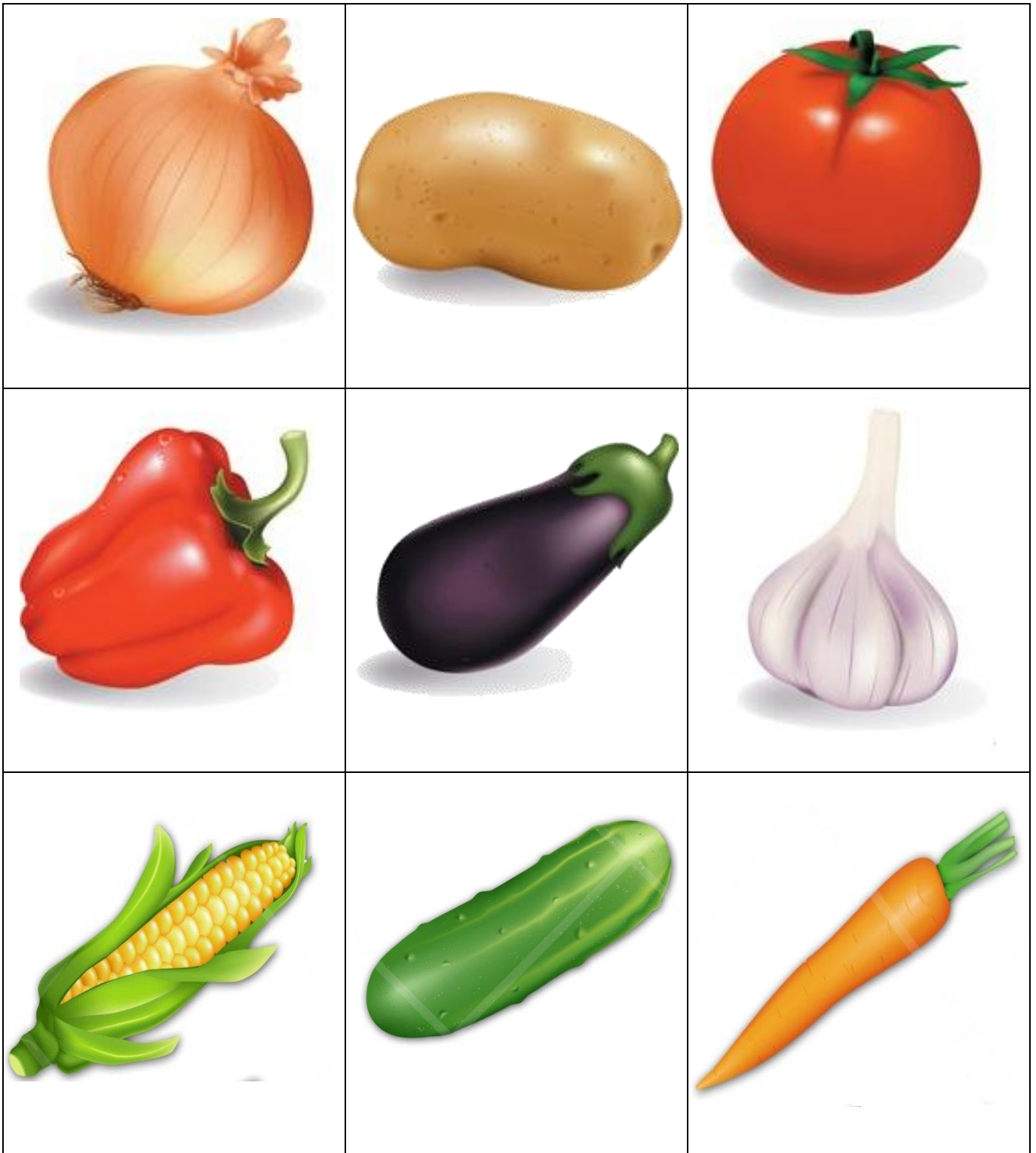
<p>1</p> 	<p>2</p> 
<p>3</p> 	<p>4</p> 
<p>5</p> 	<p>6</p> 
<p>7</p> 	<p>8</p> 



<h1>9</h1> 	<p>1 </p> <p>2 </p> <p>3 </p> <p>4 </p> <p>5 </p> <p>6 </p> <p>7 </p> <p>8 </p> <p>9 </p> <p>10 </p>
<h1>10</h1> 	

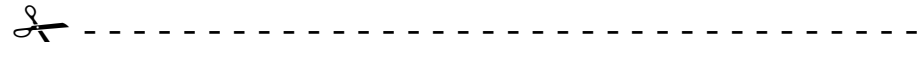


4. «КАРТОЧКАЛАР БИЛАН ЎЙИН», «САБЗАВОТЛАР, МЕВАЛАР», «БИНГО», «НИМА ЙЎҚОЛДИ?» каби ўйинлар учун илова, 26, 35, 38, 44, бетлар.


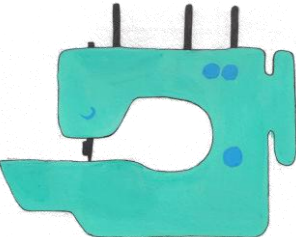

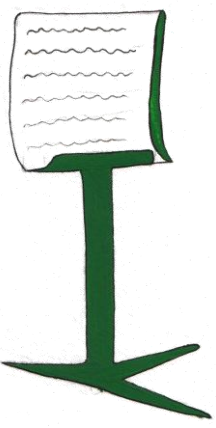
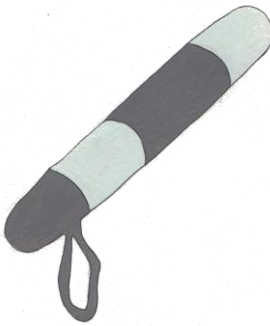
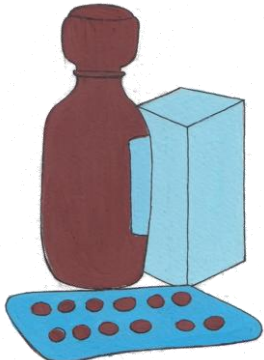
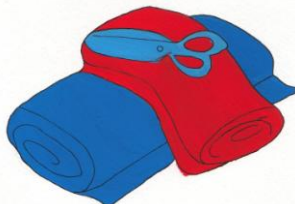


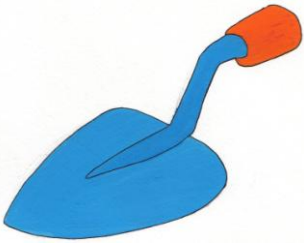






5. «БАРЧА КАСБЛАРНИ БИЛАМАН» ўйини учун илова, 33 бет.





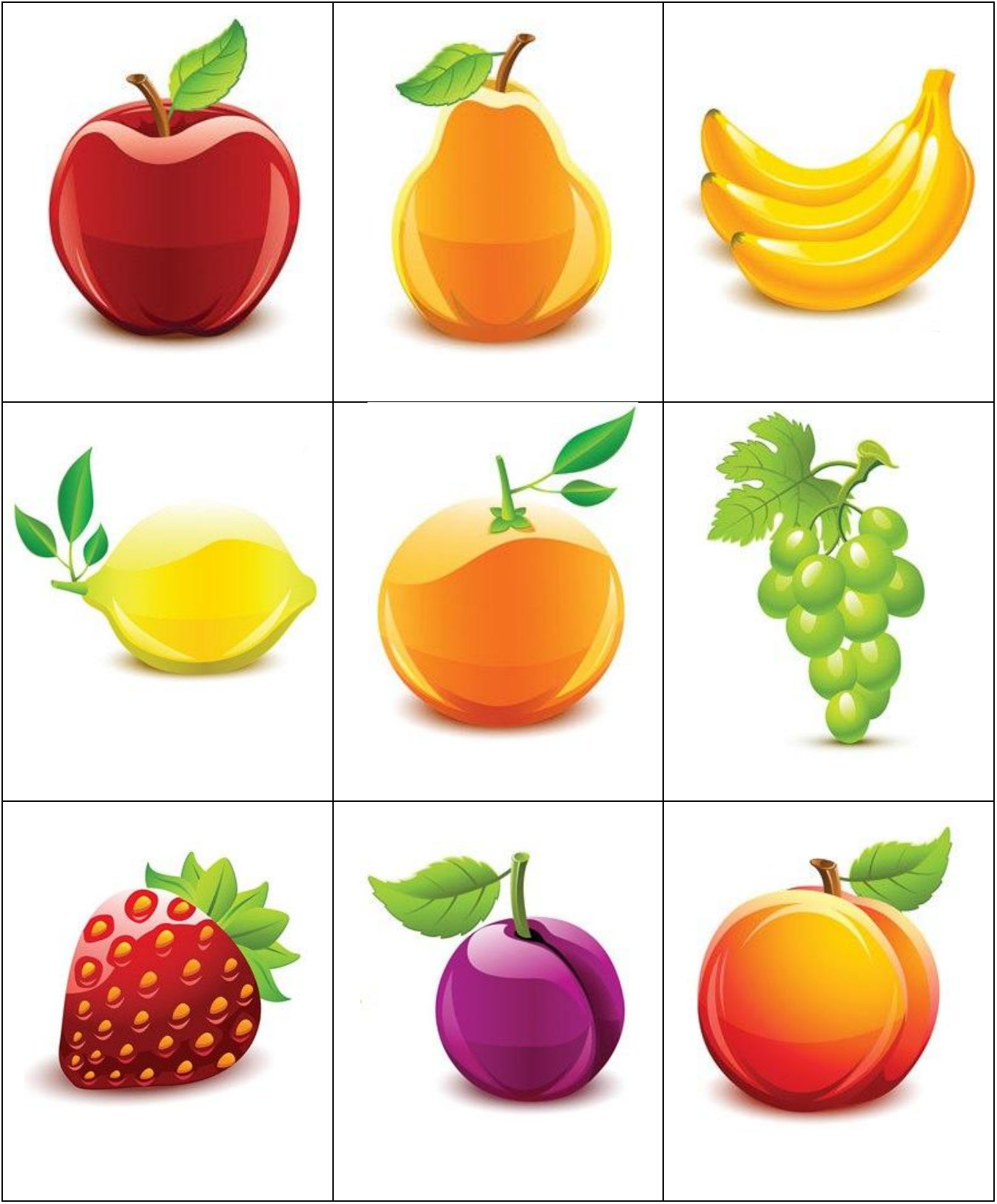


6. «ТОМБОЛА», «WAS FEHLT HIER?» каби ўйинлар учун илова, 35, 44 бетлар.

1	6
2	7
3	8
4	9
5	10

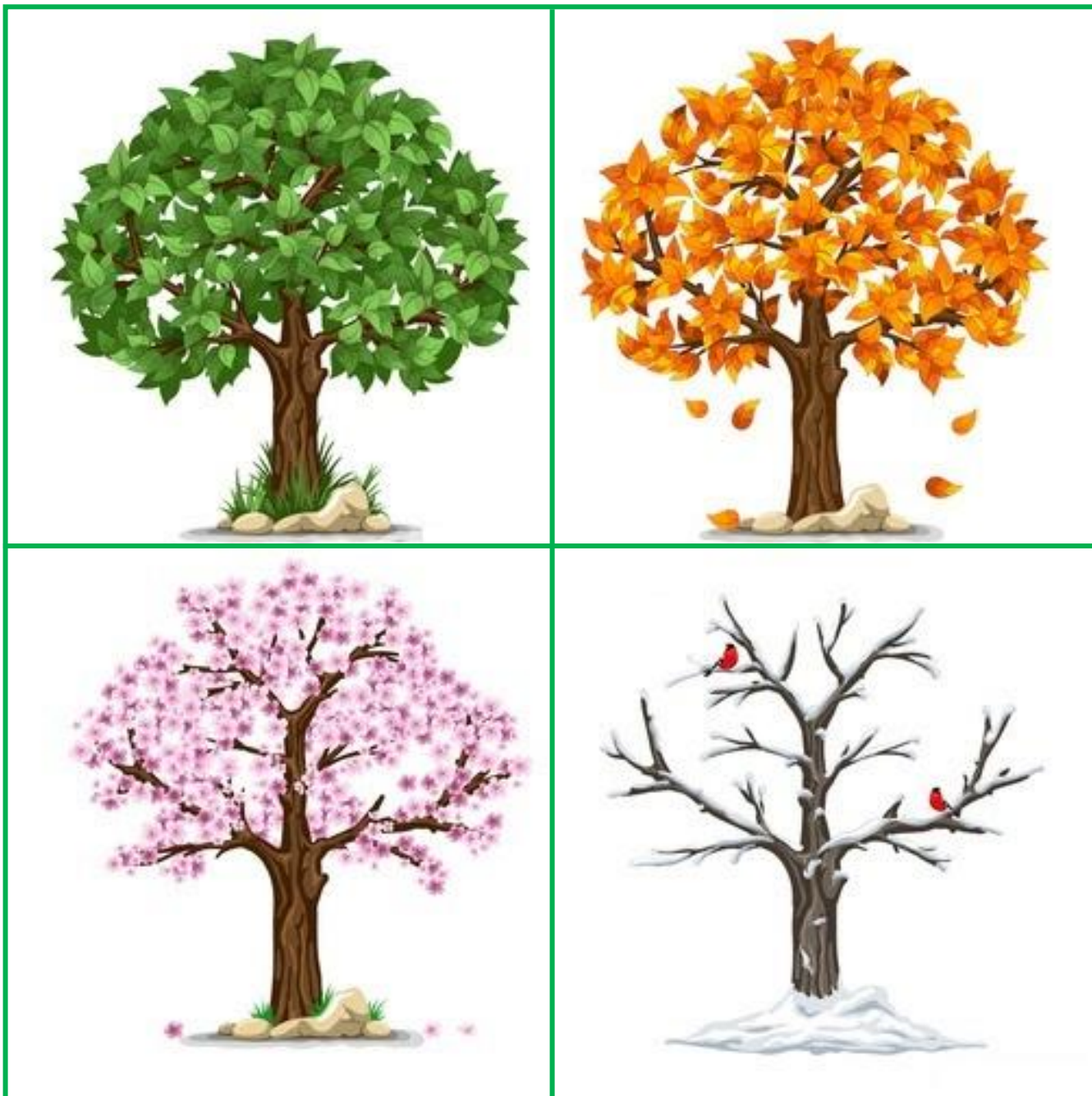


7. «КАРТОЧКАЛАР БИЛАН ЎЙИН», «САБЗАВОТЛАР, МЕВАЛАР», «САВАТНИ МЕВАЛАР БИЛАН ТЎЛДИР», «ҚАЙСИ БИРИ ОРТИҚЧА», «БИНГО» каби ўйинлар учун иловалар, 26, 27, 35, 43, 53 бетлар.





8. «SEASONS», «КУН, ҲАФТА, ОЙ» каби ўйинлар учун илова, 30, 47 бетлар.





9. «КАРТОЧКАЛАР БИЛАН ЎЙИН», «ЭСЛАБ ҚОЛ ВА АЙТ», «ТОПҚИРЛАР», «ҚАЙСИ БИРИ ОРТИҚЧА», «БИНГО» каби ўйинлар учун илова, 26, 35, 50, 51, 54 бетлар.





ФЙДАЛАНИЛГАН АДАБИЁТЛАР РЎЙХАТИ

1. Денисова Л.Г. Использование игровых элементов на начальном этапе обучения английскому языку. // Ин.яз. в shk.- №4. с.26-27.
2. Бачаров Л.Н. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступенях обучения. // Ин.яз. в shk.- №3, 1996.- с.66-68.
3. Гудкова Л.М. Игры на уроках английского языка в младших классах. // Ин.яз. в shk.- № 4, 1998. - с.54-55.
4. Солонцова Н.П. Современная методика обучения иностранным языкам (актуальные вопросы): учебное пособие для студентов языковых специальностей педагогических вузов и преподавателей иностранных языков. – Павлодар: ПГПИ, 2009.
5. Верещагина И.Н., Притыкина Т.А. Тетрадь по английскому языку для самостоятельной работы – М., Просвещение – 1992
6. Зимняя И. А. Психология обучения иностранным языкам в школе. – М.: Просвещение, 1991.
7. Красильникова В.С., Грошева З.Н. Детские игры в Великобритании – М., 1992
8. Методика обучения иностранным языкам в средней школе: Учебник/ Гез Н. И., Ляховицкий М. В. , Миролубов А. А. и др. – М.: Высшая школа, 1982
9. Рогова Г. В. , Рабинович Ф. М. , Сахарова Т. Е. Методика обучения иностранным языкам в средней школе. – М: Просвещение, 1991.
10. Рогова Г. В. , Верещагина И. Н. Методика обучения иностранному языку на начальном этапе обучения в общеобразовательных учреждениях. – М.: Просвещение, 1998.
11. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978.
12. Газман О.С. Роль игры в формировании личности школьника // Совет. педагогика, 1982. – № 9.
13. Гез Н.И. и др. Методика обучения иностранным языкам в средней школе. М., 1982.
14. Калаева Г.Г. Интенсификация обучения французскому языку при помощи учебных языковых игр // Иностранные языки в школе, 1995. – № 6.
15. Рогова Г.В., Верещагина И.Н. Обучение английскому языку на начальном этапе в средней школе. М., 1989.
16. Саланович Н.А. Лингвострановедческий подход в игровых упражнениях на уроках французского языка в VII – VIII кл. // Иностранные языки в школе, 1994. – № 1.
17. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М., 1998.







**ЎЗДЖТУ ҲУЗУРИДАГИ ЧЕТ ТИЛЛАРНИ ЎҚИТИШНИНГ ИННОВАЦИОН
МЕТОДИКАЛАРИНИ РИВОЖЛАНТИРИШ
РЕСПУБЛИКА ИЛМИЙ-АМАЛИЙ МАРКАЗИ**

**Адрес: Тошкент шаҳар, Учтепа тумани
Кичик Халқа йўли, Г-9А мавзеси, 21А.
Тел.: 230-57-26
Факс: 230-59-51**

**Эл. почта: uzspic@gmail.com
Веб-сайт: www.uzspic.uz
<http://moodle.uzspic.uz>**