

**O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI OLIY VA O'RTA
MAXSUS TA'LIM VAZIRLIGI
SAMARQAND DAVLAT CHET TILLAR INSTITUT**

Dehkanova Dilnoza

**INGLIZ TILI DARSLARIDA INTERFAOL O'YINLAR
(O'rta maxsus ta'lim bosqichi uchun)**



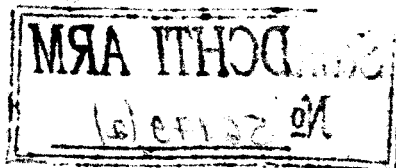
Samarqand-2013

O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI OLIY VA O'RTA MAXSUS TA'LIM
VAZIRLIGI

SAMARQAND DAVLAT CHET TILLAR INSTITUTI

Ingliz tili darslarida interfaol o'yinlar

(O'rta maxsus ta'lim bosqichi ichun o'quv-uslubiy qo'llanma)



SAMARQAND – 2013

Ingliz tili darslarida interfaol o'yinlar. O'rta maxsus ta'lim bosqichi uchun o'quv-uslubiy qo'llanma. — Samarqand: SamDChTI, 2013. — 32 bet.

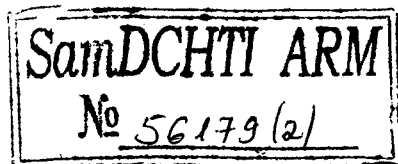
Ushbu o'quv-uslubiy qo'llanma Samarqand Davlat Chet Tillar Instituti Ilmiy kengashi tomonidan 2013 yil 5 fevral № 6 bayonnomasi bilan nashrga tavsiya etilgan.

Tuzuvchi: o'qituvchi **DEHKANOVA D.T**

Muharrir: dots.**ISMAILOV A.R.**

Taqrizchilar: f.f.n. **ASHUROV Sh.S.**

Dots.**SAFAROVA U.A.**



© Samarqand Davlat Chet Tillar Instituti. 2013

Kirish

Mamlakatimiz mustaqillikka erishgandan so'ng chet tillarni o'rganishga qiziqish oshdi va yoshlar uchun ko'plab imkoniyatlar yaratib berildi. Prezidentimiz Islom Karimov aytganlaridek "Hozirgi paytda xorijiy tillarni o'rganish va o'rgatishga yurtimizda katta ahamiyat berilmoqda. Bu ham, albatta, bejiz emas. Bugun jahon hamjamiyatidan o'ziga munosib o'rin egallashga intilayotgan mamlakatimiz uchun, chet ellik sheriklarimiz bilan hamjihatlikda, hamkorlikda o'z buyuk kelajagini qurayotgan xalqimiz uchun xorijiy tillarni mukammal bilishning ahamiyatini baholashning hojati yo'qdir"¹. Ushbu fikrlarning mantiqiy davomi sifatida 2012 yil 10 dekabrda qabul qilingan "Chet tillarni o'rganish tizimini yanada takomillashtirish chora tadbirlari to'g'risida" gi Prezident Qarori chet tillarni o'rganish imkoniyatlarini kengaytirdi.

Har qanday chet tilni o'rganishdan maqsad o'sha tilda bimalol muloqot qila olishdir. Chet tillarni o'rgatish va o'rganish uzoq va mukammal jarayon. U kishidan muntazam mehnatni va o'z ustida ishlashni talab qiladi. Og'zaki nutq malakalarini o'stirish uchun chet tillarni o'qitish jarayonida har xil interfaol o'yinlarni qo'llash chet tilni o'rganishni zerikarli emas, aksincha qiziqarli va sevimli mashg'ulotga aylantirishi aniq. Interfaol o'yinlar tilni o'rganuvchilar o'zlarini ancha erkin tutishlariga, hatto uyatchan o'quvchilarni ham ushbu o'yinlarda qatnashishga undaydi. Interfaol o'yinlarni ayniqsa grammatika va so'z boyligini orttirish uchun qo'llash samaralidir. Ammo bu o'yinlarni qo'llashdan oldin o'qituvchi o'quvchilarga o'yinlardan ko'zlangan maqsadni, o'yin qoidalarini aniq tushuntishi va o'tilayotgan mavzu bilan chambarchas bog'lashi kerak. Ushbu uslubiy tavsiyalar to'plamiga kirgan interfaol o'yinlar kasb-hunar kollej o'qituvchilariga talabalarning og'zaki nutq malakalarini o'stirishda foydali manba bo'lib xizmat qiladi, o'yinlarni qo'llash bo'yicha batafsil ko'rsatmalar berilgan. Interfaol o'yinlar asosan CEFR(o'qitishning Yevropa standartlari)ning A 1- A 2 darajasidagi talabalarga mo'ljallangan

¹ Karimov I.A. Barikamol avlod-O'zbekiston taraqqiyotining poydevori.-Toshkent: Sharq,1998.-B 8-9

Twenty questions

Maqsad: Yes/No question (umumiy so'roq gaplar) savol shaklining qo'llanilishini ta'minlash

Tilni o'zlashtirish O'rta va yuqori

darajasi:

Har bir o'quvchiga hayvon, sabzavot yoki meva kabi biron narsa o'ylashini ayting. Bitta o'quvchi *It* sifatida saylanadi va boshqalar esa unga "*ha*" yoki "*yo'q*" deb javob beriladigan savollarni so'ray boshlashadi. Talabalar 20ta savol berib u (it)ning nimaligini topishga harakat qilishi kerak. Uning nimaligini aniqlay olgan o'quvchi navbatdagi u(it)nga aylanadi.

Bu o'yin 2 xil yo'l bilan o'ynaladi. O'rta guruhlar uchun, har bir talaba sinfxona bo'ylab navbat bilan u(it) haqida bittadan savol beradi. Ancha yetakchi guruhlar uchun har bir talaba "*yo'q*" javobni olguncha undan savollarni so'rashni davom ettirishi mumkin. Oddiy o'yin quyidagicha davom etadi:

Student 1: Are you an animal?

It: No, I am not.

Student 2: Then you are a vegetable.

Are you something I can eat?

It: Yes, I am.

Student 2: Are you eaten raw?

It: Yes, I am.

Student 2: Do we also eat you cooked?

It: No, you do not.

Student 3: Do you grow on a tree?

It: Yes, I do.

Student 3: Are you a fruit?

It: Yes, I am.

Student 3: Are you an apple?

It: No, I am not.

Student 4: Are you a pear?

It: No, I am not.

Student 5: Are you an orange?

It: Yes, I am.

O'yin 20ta savol chegarasida tugallanadi va to'g'ri topgan talaba u(it)ning o'rnini egallaydi. Talabalar 20ta savol berishlari mumkinligidan xabardor bo'ishlari kerak va savollarni shakllantirayotganda iloji boricha tejamkor bo'lishlari lozim. Birinchi marta o'ynalganda 20ta savolli chegarani o'zgartirish mumkin (ya'ni ko'proq).

Student 4: To

don't you?

It: I like sunbathing.

Student 5: You were sunbathing yesterday, weren't you?

It: Yes, I was. ("yes"ni qo'llab qo'yish uchun o'yindan cheklangiladi)

News Reporter

Maqsad: Wh-savollar (maxsus so'roqlar) tuzish bo'yicha amaliyotni ta'minlash.

Tilni o'zlashtirish O'rta darajasi:

Yangilikni tayyorlashda yaxshi muhbir 5ta savol beradi: What?(Who?) When? Where? How? Why? Bu savollarni so'rash orqali ko'plab ma'lumotlar olinadi va shu sababli muxbirlar shu savollarni so'rashadi. Bu o'yinda ishtirokchilar yangiliklar muhbiri beradigan savollarni so'raydilar. Bir talaba muxbir sifatida tanlanadi va xonani tark etadi. Sinfdagi boshqalar esa biror so'zni muhbir topishi uchun tanlaydi, Masalan, pencil.

Reporter: When do you use it?

Player 1: Almost any time.

Reporter: Where do you use?

Player 2: On paper, usually.

Reporter: How do you use it?

Player 3: With my hand.

Reporter: Why do you use it?

Player 4: To communicate ideas.

Muxbir shu tarzda savollar berishni davom ettiradi, lekin doim turlicha javob bo'lishi kerak, ammo topishga, o'ylashga-da imkoniyat qoldirmaydigan darajada aniq bo'lmasligi kerak. Muxbir predmetni topganida boshqa bir talaba uning o'rnini egallaydi va yangi so'z tanlanadi.

#3: D

1. I do

2. I do

Neither "Yes" nor "No"

Maqsad: Tasdiq so'roq gap(Tag question) tuzishni mashq qilish
Tilni o'zlashtirish O'rta
darajasi:

Ushbu o'yinda bir ishtirokchi tanlab olinadi va bu ishtirokchiga guruhdagi boshqa talabalar tomonidan savollar beriladi. U har bir savolga javob berishi shart. Ammo unga "yes" va "no" so'zlarini ishlatishga ruxsat berilmaydi. Agar u shunday qilsa, u o'yindan chetlatiladi. Uning "yes" yoki "no" deyishiga sababchi bo'lgan ishtirokchi uning o'rmini egallaydi.

Savol berayotgan o'quvchi har doim *tag question* dan foydalanishi shart. Masalan: "You're an English student, aren't you?" "New York is a big city, isn't it?" "Jim is taller than Bill, isn't he?"

Agar u o'yin shartini unutib umumiy so'roqni qo'llasa, o'yindan chetlatiladi. O'yinning muhim tomoni shundaki, savollar tez berilib, tezda javob qaytarilishi kerak bo'ladi. Savol berilgan o'quvchiga javob berishi uchun o'ylab o'tirishiga vaqt berilmaydi. Uning "I don't know", "I can't answer" kabi javoblari qabul qilinmaydi. Aniq javob berilishi kerak va ishtirokchi nima deb javob qaytarmasin, to'g'ri yoki noto'g'ri bo'lishiga qaramay, u "yes" yoki "no" so'zlarini ishlatmasligi kerak.

O'yin quyidagicha olib boriladi:

Student 1: It's a nice day, isn't it?

It: A bit cloudy.

Student 2: But the sun is shining, isn't it?

It: Not too much.

Student 3: Do you like to sunbathe? (S3 is out of the game for asking a direct question)

Student 4: You like sunbathing, don't you?

It: I like sunbathing.

Student 5: You were sunbathing yesterday, weren't you?

It: Yes, I was. ("yes"ni qo'llaganligi uchun o'yindan chetlatiladi)

Thousand Dollars

Maqsad:

Shart maylini qo'llagan holda savol va javob berishni takrorlash

Tilni o'zlashtirish

O'rta

darajasi:

Bu o'yinni qo'llash birinchi marotaba shart maylini o'rganayotgan talabalar uchun mos keladi.

Bir ishtirokchi o'yinni quyidagi jumla bilan boshlaydi: "If I found a thousand dollars, I would buy..." sotib olmoqchi bo'lgan predmetning nomini aytmasdan, uni tushuntirib berishi kerak. Qolgan talabalar uning nima ekanligini topib, "Would you buy..." deb so'raydi. Predmetning nomini topgan ishtirokchi uning o'rniga chiqib, o'yinni davom ettiradi.

Example:

It: If I found a thousand dollars, I would buy something that moves along the road and has wheels.

Player 1: Would you buy an automobile?

It: No, I wouldn't.

Player 2: Would you buy a motorcycle?

It: No, I wouldn't.

Player 3: Would you buy a bicycle?

It: Yes, I would.

I Packed My Bag for Alaska

Maqsad: Har xil otlarni qo'llash orqali talabalarning lug'at boyligini oshirish va noaniq artikl "a" va "an"ni takrorlash

Tilni o'zlashtirish Barcha uchun
darajasi:

Bu o'yin lug'at boyligini oshirishga qaratilgan bo'lib, u istalgan darajadagi(tilni o'zlashtirish darajasi) uchun muvaffaqiyatli tarzda olib boriladi. Bu o'yin tilni mukammal biladigan talabalarga qaraganda boshlang'ich va o'rta bilim darajasidagi talabalar uchun juda qiziqarli bo'lishi mumkin.

O'yin quyidagi namuna orqali boshlanadi: "I packed my bag for Alaska and in my bag I put *an apple*". Birinchi talaba keyin namunadagi gapni takrorlaydi va "b" harfi bilan boshlanuvchi predmet yoki narsaning nomini qo'shib aytadi: "I packed my bag for Alaska and in my bag I put *an apple and a book*". O'yin guruhdagi har bir talaba ishtirokida navbatma-navbat davom etib boradi, undan oldingi talabalar aytgan predmet nomini galma-gal takrorlab aytadi va alfavitdagi qaysi harf bilan boshlash lozim bo'lsa, o'sha harfga tegishli predmet nomini qo'shib aytadi. Agar guruhda 26 kishidan ortiq talaba bo'lsa, o'yin yana qaytadan "a" harfi bilan boshlanadi. "Q", "X", "Y" harflari bilan boshlanuvchi narsalarning nomini doskaga yozib qo'yish yoki o'yindan bu harflarni bartaraf etish mumkin.

Bu o'yin birinchi marta o'ynalganda, o'qituvchi yoki biror o'quvchi nomlangan barcha predmet va narsalarning nomini doskaga yozishi mumkin. O'quvchilar o'yin bilan yaqindan tanishgandan keyin ular doskaga yozilgan so'zlarga qaramasdan so'zlarni qayta takrorlay olishlari shart.

Bu o'yinni tilni mukammalroq biladigan o'quvchilar uchun sal murakkab qilish maqsadida talabalardan har bir otdan oldin sifat qo'llanilishini taklif qilish mumkin, masalan, *a beautiful book, a clear coat, a dirty dress* va boshqalar.

Shu bilan bir qatorda bu o'yin noaniq artikl "a" va "an"dan amaliy foydalanishni ta'minlaydi. Bir necha kundan keyin o'yinni qayta o'ynash mumkin, bu gal otlarning ko'plik shaklini qo'llash mumkin.

Where Are the Vowels?

Maqsad: Talabalarda so'zlarni harflab aytish malakasini oshirishni ta'minlash

Tilni o'zlashtirish darajasi: O'rta va yuqori

Kerakli vositalar: Tayyorlangan so'zlar ro'yxati, doska

Bu o'yinda o'qituvchi so'zlarni doskaga yozadi, ammo unli harflarni tushirib qoldirgan holda yozadi, talabalar ularni to'g'ri joylashtirishi, ya'ni unli harflarni to'g'ri joylashtirishi kerak. O'qituvchi doskaga faqat so'zlarning undosh harflarini yozadi va qaysi talabaning navbati bo'lsa, o'sha talaba unli harflarni to'g'ri joyga joylashtirib, so'zni hosil qilishi shart. Shunday qilib, agar o'qituvchi *tlgrph* deb doskaga yozsa, talaba uni *t-e-l-e-g-r-a-p-h* tarzida unli harflarni qo'shib talaffuz qilishi kerak. Bu juda oson tuyulishi mumkin, ammo so'zlarni tanlashda o'qituvchi qiyin so'zlarni tanlab oladi. Quyidagi so'zlar o'yin uchun tanlanishi mumkin:

description	pleasant	vigorous
barbarous	preparation	specimen
mathematics	ridiculous	persistent
repetition	definition	despair
business	propeller	personal
grammar	decision	continuous
gardener	loneliness	barometer
conquer	bulletin	
superintendent	prominent	

T-I-O-N

Maqsad: -tion qo'shimchasini qo'llashni mashq qilish

Tilni o'zlashtirish O'rta va yuqori

darajasi:

Kerakli vositalar: Quyida taklif etilgan jumalarga o'xshash oldindan tayyorlangan gaplar

Qo'shimchalar bilan ishlaganda bu o'yin juda samarali hisoblanadi. Bu o'yin uy vazifasi sifatida topshirilishi yoki o'nta banddan iborat qisqa boshqotirma tarzida o'tkazilishi mumkin. talabalar gapdagi -tion bilan tugaydigan so'zlarni topishlari kerak. Masalan: *Something that is asked is a ques-tion.* Shu kabi boshqa un-, -ment, dis- va -ful ga o'xshash prefiks va suffikslarni qo'llash mumkin.

Example:

1. A club, company or political party is a type of _____-tion.
(organization)
2. When you want to be sure of having a room in a hotel you make a _____-tion. (reservation)
3. If you eat too much rich food you sometimes get _____-tion.
(indigestion)
4. When you apply for a job you have to fill out an _____-tion.
(application)
5. Every morning the weatherman makes a _____-tion for the day.
(prediction)
6. A game that makes one think, such as chess, requires _____-tion.
(consentration)
7. Sometimes when you are ill the doctor prescribes some kind of _____-tion. (medication)
8. A short pause while one is deciding what to do is called _____-tion.
(hesitation)

When a crime has been committed the police have to make an _____-tion. (investigation)

Who am I?

Maqsad: Umumiy so'roq gaplarni tuzish bo'yicha malakani oshirish

Tilni o'zlashtirish O'rta va yuqori

darajasi:

Kerakli vositalar: Ismlar yozilgan kartochkalar

O'yin uchun oldindan tayyorlangan mashhur tarixiy shaxslar yoki zamondoshlarimiz nomi yozilgan kartochkalar kerak bo'ladi. Kartochkalar har bir talabaning orqasiga bittadan yopishtiriladi.

Talabalar o'zlarining kim ekanliklarini "Who am I?" savollari bilan aniqlashga harakat qilishadi. Faqat bu savollarda kutiladigan javob "Yes" yoki "No" bo'lishi kerak.

Talabalarga xona bo'ylab aylanib, quyidagi savollarni so'rashga ruxsat etiladi:

- *Am I living?*
- *Am I in the movies?*
- *Was I famous for my beauty?*
- *Do you know me?*
- *Have I been in the news lately?*

Kartochkadagi ismlari yozilgan shaxslar sinfga ma'lum bo'lishi kerak. Qizlar ayollarning nomini, yigitlar erkaklarning nomini olishi qulayroq bo'lsa-da, bu unchalik muhim emas. Talaba kim ekanligini aniqlagach, joyiga o'tiradi.

O'yinni boshqacharoq tarzda o'tkazish ham mumkin. Bunda talabalar qarama-qarshi bo'lgan guruhdan savollar so'rashadi. Qaysi guruhning talabalari birinchi bo'lib kim ekanliklarini aniqlab joylariga o'tirsa, o'sha guruh g'olib sanaladi.

Questions Only, Please

Maqsad: Wh-(maxsus) va Yes/No(umumiy) savollarni mustahkamlash

Tilni o'zlashtirish darajasi: O'rta va yuqori

Kerakli vositalar: Ismlar yozilgan kartochkalar

Bu o'yin o'quvchining ingliz tilini bilish darajasiga qarab juda oson yoki juda qiyin bo'lishi mumkin.

Bu o'yinda 2ta ishtirokchi suhbatni faqat savol bilan davom ettirishlari kerak. Agar ishtirokchi buni unutib savolga javob bersa, u o'yindan chetlashtiriladi. Albatta, har bir o'yinchi savolga savol bilan javob berish qiyin bo'lgan savollarni berishga harakat qiladi.

O'yinda ko'proq talabalarning ishtirok etishiga imkon yaratish maqsadida talabalarni bir-biriga halaqit bermaydigan qilib o'tqizib, ikki guruhda juft-juft bo'lib o'ynashlariga imkon beriladi. Talabalarning to'g'ri o'ynayotganlariga ishonch hosil qilish uchun o'qituvchi xona bo'ylab yurib, ularni tekshirishi mumkin.

Javob qaytargan talaba yutqazadi. Shunday qilib, 1-guruhdagi g'olib bo'lgan talabalar 2-guruhdagi g'olib talabalar bilan o'ynaydi. O'yin shu tarzda o'yinda ikkita talaba qolguncha davom etadi. Oxirda qolgan talaba g'olib bo'ladi.

Example:

Student 1: What's your name?

Student 2: You want to know my name?

Student 1: Are you going to tell me?

Student 2: What will you do if I don't tell you?

Student 1: What do you think I will do?

Student 2: How should I know?

Student 1: Can't you guess?

Student 2: No, I can't.

Answer My Questions

Maqsad: Wh-savollariga tasavvuriy javob berishni ta'minlash
Tilni o'zlashtirish darajasi: O'rta va yuqori
Kerakli vositalar: Qalam va qog'oz

Har bir talaba 2tadan qog'oz parchasini oladi. 1-qog'ozga Wh-bilan boshlanadigan bitta savol, 2-qog'ozga bir-biri bilan bog'liq bo'lmagan so'zlar yozish kerak bo'ladi. Talabalar yozib bo'lgach, qog'oz parchalari yig'ib olinadi va savollar qog'ozi alohida, javoblar qog'ozi alohida tarzda aralashtiriladi.

Aralashtirib bo'lgach, har bir talabaga 1ta savol kartochkasi, 1ta so'zlar kartochkasidan qaytarib beriladi. Taqsimlab bo'lgach, talabalarning berilgan savolga 2ta bog'lanmagan so'zlar bilan tasavvuriy javob topishlari uchun 2daqqa vaqt berilishi e'lon qilinadi.

Example:

Question: What are you going to do this evening?

(Based on the two words: barber and ostrich)

Answer: My wife and I are invited to a masquerade party; I'm going to get dressed as a barber and she's going as an ostrich.

Question: Where do you keep your money?

(Based on the two words: elephant and purple)

Answer: I keep my money in a little bank that is in the shape of a purple elephant.

Question: When do you usually get up in the morning?

(Based on the two words: angry and hot)

Answer: When I get up in the morning depends upon how I feel: if I'm hungry I try to sleep late, but I don't get up early and take a shower.

Question: How well do you play tennis?

(Based on the two words: gorilla and tiger)

Answer: Sometimes I play tennis quite well, like a tiger; at other times I play quite badly, like a gorilla.

You'll Never Guess!

- Maqsad:** Talabalarning matndagi kalit so'zlar yordamida yangi so'zlar ma'nosini anglashga ko'maklashish
- Tilni o'zlashtirish darajasi:** Boshlang'ich va o'rta
- Kerakli vositalar:** Qalam va qog'oz

Talabalarning biror predmetning ta'rifini boshqa talabalar taxmin qila olishi uchun yozishiga ruxsat beriladi. Predmet yoki narsalar ma'lum ot guruhlari bilan cheklangan bo'lishi kerak. Masalan, o'simliklar, hayvonlar, ovqat turi yoki kiyim-kechak, maxsus maydonlar: sinfxona, yotoqxona, maktab hovlisi kabilar.

Ta'rif 4gapdan iborat bo'lishi kerak, boshlanishida aniq tavsilotlat bilan boshlab, keying gaplarda predmetni topishni osonlashtiradigan ta'riflarga ko'chish mumkin. Talabalar shu predmet ta'rifini eshitgach, o'ylagan narsalarini tez-tez aytishadi.

Agar talaba 1-gapdan to'g'ri taxmin qilsa, o'sha talabaga 4ball qo'yiladi; 2-ta'rifdan keyin topsa, 3ballga ega bo'ladi; 3-gapdan keyin topsa 2ball, 4-gapdan keyin topsa 1ball beriladi. O'yin oxirigacha eng ko'p ball yiqqan talaba g'olib bo'ladi.

O'yinni o'tkazishda o'zgartirish kiritish mumkin. Boshlang'ich bosqichdagi o'quvchilar uchun lug'at so'zlarni qog'oz parchasiga yozish mumkin. Har bir talaba yozilgan so'zni ta'riflaydi va o'yin yuqoridagi ko'rsatmalar asosida davom ettiriladi. Bu uy ishi sifatida berilishi mumkin.

Masalan:

1. *It's big and usually black.*
2. *We use it every day.*
3. *There's one in almost every classroom.*
4. *The teacher writes on it.*

Javob: blackboard

Big, Bigger, The Biggest

Maqsad: Qiyosiy va orttirma darajalarni mustahkamlash.

Tilni o'zlashtirish

darajasi: Boshlang'ich

Bu o'yin barcha yoshdagilar uchun ma'qul bo'lib, asosan yoshlar uchun yaxshi hisoblanadi. Sinf ikki guruhga bo'linishi va hisob o'qituvchi tomonidan doskaga qayd qilinib borishi kerak.

Bir guruhdagi o'yinchi turib „I have the longest hair in the class“ deb aytdi. Agar ikkinchi guruhdagi o'yin ishtirokchisi norozi bo'lsa, turib „My hair is longer than your hair“ deyishi lozim. Agar bu masala bo'yicha savol tug'ilsa, o'sha ikki o'yinchi chiqarilib, ularning sochlari o'lchanadi. Eng uzun sochli o'yinchi o'z guruhiga ball olib beradi. Eng ko'p ball to'plagan guruh g'olib bo'ladi.

Maqsadga muvofiq holda o'yin boshlanishidan oldin taqqoslanishini quyidagicha ko'rsatish mumkin:

Misollar:

Height – tall, taller, tallest.

Shoe size – big, bigger, biggest.

Age – old, older, oldest.

Age – young, younger, youngest.

Q. How well do

(the two words)

Are Sometimes

are badly like

Rolling the blocks

Maqsad: Gap yasashni mustahkamlash

Tilni o'zlashtirish

darajasi: Boshlang'ich

Kerakli vositalar: Ikkita yog'och kublar

Bir kubning olti tomoniga turdosh otlar yopishtirilib chiqiladi. Qolgan bo'laklarga fe'llar, olmoshlar va artikklar yopishtiriladi. Bu o'yin kichik guruhlarda o'ynashga mansub bo'lib, kublarning bir nechta to'plamini shu yo'l bilan tayyorlash mumkin.

Dastlab o'quvchilar kublarni aralashib ketgunicha aylantirishadi. Va yuqorida ko'ringan so'zdan gap tuzishga harakat qilishadi. Masalan: "He" va "door" so'zlari ko'rindi deylik. O'quvchi bu so'zlardan foydalangan holda mustaqil ravishda gap tuzadi:

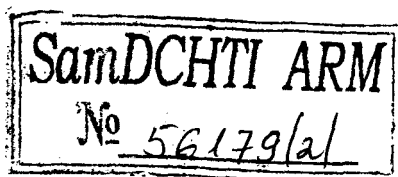
"He opened the door".

"He closed the door".

"He went to the door".

O'quvchining lug'at boyligi va gap tuzilishiga bog'liq turli xil imkoniyatlar mavjud. Bir kubda "door, window, box, book, bag, drawer" kabi so'zlar bo'lishi mumkin. Boshqa birida "open, close, he, she, the, a" bo'lishi mumkin.

Agar o'yin kichik guruhlarda o'ynalsa, boshlash uchun ishora olingach o'quvchi kublarni aylantirishi va navbatma – navbat gap tuzishi mumkin bo'ladi. Har bir guruhning sardori tuzilgan gapni ovoz chiqarib aytishi va yozib qo'yishi mumkin. Eng to'g'ri gaplar tuzgan guruh g'alaba qozonadi.



The alphabet game

Maqsad: Alifbo harflarini takrorlash

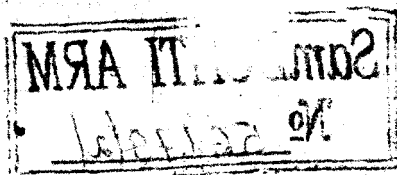
Tilni o'zlashtirish

darajasi: Boshlang'ich va o'rta

Kerakli vositalar: Alohida kartonlarga bosma harflarda yozilgan alifboning 26 harfi

Alifboning harflarini aralash holda o'quvchilarga ko'rsatish bilan o'yin boshlanadi. Boshlang'ich bosqich o'quvchilariga nisbatan qiyin harflar "q, x va z" ni olib tashlash maqsadga muvofiq bo'ladi. O'quvchilarga tanlangan maxsus kategoriyalarga diqqatlarini qaratish kerakligi aytiladi. Gullar, supermarket mahsulotlari, mebel jihozlari, sabzavotlar kiyimlar va boshqalar. Ularning tanlovi ular o'rganayotgan kategoriyalar va o'zlarining lug'at boyliklari mezoniga bog'liq. O'yin o'qituvchining harfni ko'rsatishi bilan boshlanadi. Tanlangan kategoriya bo'yicha birinchi bo'lib aytgan o'quvchi harf kartochkasini oladi. O'yin so'ngida eng ko'p kartochka yiqqan o'quvchi g'olib sanaladi. Agar bir necha o'quvchi bir xil vaqtda bir so'zni aytsa kartochka keyinroq yana qo'llanilishi uchun joyiga qo'yiladi.

Bu o'yinni guruh -- guruh tarzda o'ynash ham mumkin, eng ko'p kartochka olgan guruh o'yin yakunida g'olib deb e'lon qilinadi.



Initial sentences

Maqsad: Gap tuzish va harfma-harf yozishni mustahkamlash
Tilni o'zlashtirish
darajasi: O'rta
Kerakli vositalar: Qalam va qog'oz

Har bir o'quvchi 4 yoki 5 harfdan iborat so'zni tanlab o'sha so'zning har bir harifni so'zdagi tartibiga qarab gap tuzadi.

O'qituvchi o'quvchilarning so'z va gaplarni yozib chiqish uchun aniq bir muddat belgilashi kerak. O'quvchilar o'z ishlarini tugatganida, har biri nima yozganini baland ovoz bilan o'qishi kerak.

Misollar:

Peter ought to shave. POTS.

Ruth eats a lot. REAL.

Fred always makes errors. FAME.

Laura offered Cora a lemon. LOCAL.

ship assistant

vet

astronomer

barber

at

er

account

er

Guess my job

Maqsad: Turli kasblarni va ularga tegishli so'zlarni mustahkamlash

Tilni o'zlashtirish

darajasi: O'rta

Kerakli vositalar: Kasblar nomi yozilgan kartochkalar to'plami

Har xil kasblar nomi yozilgan kartochkalar konvertga solinadi. Guruhdan ko'ngilli o'quvchi chaqiriladi va bitta kartochka tanlanadi. Galma – gal o'tirgan o'quvchilar kartochnadagi yashiringan kasb qaysi ekanligini topish uchun faqatgina umumiy (Yes/No questions) savollarni so'raydilar. Kartochkani ushlab turgan o'quvchi faqat „Yes“ yoki „No“ deb javob berishi mumkin. Kasb nomini birinchi bo'lib topgan o'quvchi o'rtada turgan o'quvchi o'rniga chiqadi va keyingi kartochkani oladi. O'yin shu tariqa davom etadi.

<i>actor</i>	<i>lawyer</i>	<i>architect</i>	<i>model</i>
<i>fortune-teller</i>	<i>doctor</i>	<i>sculptor</i>	<i>pilot</i>
<i>nurse</i>	<i>driver</i>	<i>cook</i>	<i>gardener</i>
<i>teacher</i>	<i>plumber</i>	<i>carpenter</i>	<i>secretary</i>
<i>shop assistant</i>	<i>vet</i>	<i>policeman</i>	<i>astronomer</i>
<i>barber</i>	<i>designer</i>	<i>accountant</i>	<i>singer</i>

deer

dog

bear

buffalo

ant

goat

giraffe

sheep

lion

elephant

sheep

ox

horse

pig

monkey

turkey

tiger

panda

walrus

cat

How is your vocabulary?

VI

Maqsad: O'quvchilarning so'z boyligini tekshirish

Tilni o'zlashtirish

darajasi: O'rta va yuqori

Kerakli vositalar: Ruchka va qog'oz

Har bir o'quvchi ruchka va qog'ozni tayyorlagach, o'yin boshlanadi. O'qituvchi ingliz alfavitining birorta bir harfini talaffuz qiladi, o'quvchilar esa shu harf bilan boshlanadigan so'zlarni yozadilar. O'quvchilarga 3 daqiqadan ortiq vaqt berilmaydi. Vaqt tugagandan so'ng esa o'qituvchi „Time“ deydi va o'quvchilar yozishni to'xtatadilar. O'quvchilar har xil qisqatirishlar, atoqli otlar, qo'pol so'zlarni ushbu ro'yxatga kiritmasliklari kerak.

qog'oz	qog'oz	qog'oz	qog'oz
qog'oz	qog'oz	qog'oz	qog'oz
qog'oz	qog'oz	qog'oz	qog'oz

Animal squares

Maqsad: Hayvonlarning nomlarini takrorlash
Tilni o'zlashtirish darajasi: Barcha uchun
Kerakli vositalar: Oldindan tayyorlangan hayvonlarning nomlari yashiringan kartochkalar, qalam va o'chirg'ich

Bu o'yin uyga vazifa sifatida berilishi mumkin. Har bir talaba mustaqil ishlay olishi uchun hayvonlar nomi yozilgan kartochkalar tayyorlanadi. Javoblarni pastga kiritish mumkin yoki o'quvchilar vazifani kelasi darsga tayyorlab kelgunga qadar beilmaydi.

Bu kartochkada 25 ta har xil hayvonlarning turi (nomi) yashiringan. O'quvchilar so'zlarni topish uchun vertikal va gorizontal tarzda ishlashlari mumkin. O'quvchilar iloji boricha javoblarga qaramay so'zlarni topishlari tavsiya etiladi.

Xuddi shu yo'sindagi kartochkalar boshqa (so'z guruhlari) kategoriyalar bilan ham tuzilishi mumkin: mevalar, tana a'zolari, davlatlar, shaharlar va h.k.

L	I	O	N	X	E	S	F	K	C	A	T
O	M	X	I	B	L	O	R	D	K	Y	O
I	P	M	D	E	E	T	U	R	K	E	Y
R	A	O	Z	A	P	A	N	T	H	E	R
B	L	H	I	R	H	P	O	I	F	G	A
Z	A	D	O	G	A	E	T	G	O	A	T
W	R	E	K	N	N	P	T	E	X	Y	H
N	F	E	E	U	T	I	E	R	A	A	I
H	O	R	S	E	Z	G	R	M	L	K	E
O	B	U	F	F	A	L	O	W	O	L	F
B	A	B	O	O	N	W	S	H	E	E	P
X	L	E	I	U	T	M	O	O	S	E	N

deer	goat	sheep	turkey
dog	gnu	ox	tiger
bear	elephant	horse	panther
buffalo	fox	pig	wolf
cat	lion	moose	rat

What's my answer?

Maqsad: Umumiy savollarni Present Simple da yasash haqqida

Tilni o'zlashtirish Boshlang'ich

darajasi: **darajasi:**

Kerakli vositalar: Kartochkalar to'plami (har bir guruh uchun)

Bu o'yin o'quvchilar uchun "be" va boshqa fe'llar bilan umumiy so'roq gaplarni mustahkamlash uchun ayni muddao. Shuningdek, "be" va "do" o'rtasidagi farqlarga e'tibor berishga undaydi. O'quvchilar Present Simple, Present Continuous va "going to" bilan so'roqlarni tuzishni mustahkamlaydilar. Har bir guruh uchun qisqa javoblar yozilgan kartochkalar to'plami tayyorlanadi. Sinf ikki guruhga bo'linib, o'yin boshlanadi. Birinchi o'quvchi kartochkani oladi va uni hech kimga ko'rsatmasdan o'z guruhdagilardan unga savol berishlarini so'raydi. Agar berilgan savolga o'quvchi qo'lidagi kartochkada yozilgan qisqa javob bilan javob berib bo'linsa, bu kartochka chetga olib qo'yiladi, aks holda, u yana joyiga qaytarib qo'yiladi.

Kartochkalarni tezroq tugatgan guruh g'olib bo'ladi.

[illegible]

year	1980	1981	1982
1983	1984	1985	1986
1987	1988	1989	1990
1991	1992	1993	1994
1995	1996	1997	1998
1999	2000	2001	2002
2003	2004	2005	2006
2007	2008	2009	2010
2011	2012	2013	2014
2015	2016	2017	2018
2019	2020	2021	2022
2023	2024	2025	2026
2027	2028	2029	2030
2031	2032	2033	2034
2035	2036	2037	2038
2039	2040	2041	2042
2043	2044	2045	2046
2047	2048	2049	2050
2051	2052	2053	2054
2055	2056	2057	2058
2059	2060	2061	2062
2063	2064	2065	2066
2067	2068	2069	2070
2071	2072	2073	2074
2075	2076	2077	2078
2079	2080	2081	2082
2083	2084	2085	2086
2087	2088	2089	2090
2091	2092	2093	2094
2095	2096	2097	2098
2099	2100	2101	2102
2103	2104	2105	2106
2107	2108	2109	2110
2111	2112	2113	2114
2115	2116	2117	2118
2119	2120	2121	2122
2123	2124	2125	2126
2127	2128	2129	2130
2131	2132	2133	2134
2135	2136	2137	2138
2139	2140	2141	2142
2143	2144	2145	2146
2147	2148	2149	2150
2151	2152	2153	2154
2155	2156	2157	2158
2159	2160	2161	2162
2163	2164	2165	2166
2167	2168	2169	2170
2171	2172	2173	2174
2175	2176	2177	2178
2179	2180	2181	2182
2183	2184	2185	2186
2187	2188	2189	2190
2191	2192	2193	2194
2195	2196	2197	2198
2199	2200	2201	2202
2203	2204	2205	2206
2207	2208	2209	2210
2211	2212	2213	2214
2215	2216	2217	2218
2219	2220	2221	2222
2223	2224	2225	2226
2227	2228	2229	2230
2231	2232	2233	2234
2235	2236	2237	2238
2239	2240	2241	2242
2243	2244	2245	2246
2247	2248	2249	2250
2251	2252	2253	2254
2255	2256	2257	2258
2259	2260	2261	2262
2263	2264	2265	2266
2267	2268	2269	2270
2271	2272	2273	2274
2275	2276	2277	2278
2279	2280	2281	2282
2283	2284	2285	2286
2287	2288	2289	2290
2291	2292	2293	2294
2295	2296	2297	2298
2299	2300	2301	2302
2303	2304	2305	2306
2307	2308	2309	2310
2311	2312	2313	2314
2315	2316	2317	2318
2319	2320	2321	2322
2323	2324	2325	2326

Running dictation

Maqsad: O'quvchilarnig xotirasini mustahkamlashga
Tilni o'zlashtirish
darajasi: O'rta
Kerakli vositalar: Bitta matn 2 nusxada

Bu o'yin o'quvchilarning xotirasini mustahkamlashga (yaxshilashga) qaratilgan bo'lib, o'qituvchi bitta matnni 2 nusxada tayyorlab, ularni 2 ta qarama-qarshi tomonlarga yopishtiradi. Sinf 2 ta jamoaga bo'linadi. Har bir jamoadagi o'quvchilar galma-gal o'tirgan joyidan turib, devorga yopishtirilgan matndan imkoni boricha ko'proq so'zlarni yoki to'liq bir gapni o'qib, eslab qolib kelib qog'ozga yozadi. Keyingi o'quvchi birinchi o'quvchi matnni qayerda qanchasini esda qoldirganini bilib, ya'ni matnni qaysi so'zgacha esida saqlab yozanini bilganidan so'ng, borib keyingisini eslab qolib qog'ozning davomiga yozadi, o'yin shu tarzda matnni oxirigacha ko'chirib davom etadi.

Qaysi jamoa matnni tez va to'g'ri ko'chirgan bo'lsa, shu jamoa g'olib bo'ladi.

I remember my first school very well. The headteacher was called Mr Akramov. He was a strict man everyone was very frightened of him. My classroom was on the first floor, at the end of a long corridor. It had fifteen desks in rows, and I sat in the front row. There was a clock above the door. The clock was always slow, so we never knew what time it was.

We began the day with a reading lesson. Sometimes I forgot to bring my book to school, so I shared with my neighbour. We had a half-hour break at 10.30, and then we did art until lunchtime. I usually brought a packed lunch.

My favourite teacher was Mrs Abduraxmanova. She came in the afternoons and taught us geography. She smiled a lot and her lessons were never boring. She showed us lots of maps and we sometimes listened to CDs about interesting places. I loved my first school.

The story of your life

Maqsad:	Hikoya tuzish uchun yozma amaliy bilimlarni mustahkamlash
Tilni o'zlashtirish	ingliz tili
darajasi:	O'rta va yuqori
Kerakli vositalar:	Qalam va qog'oz

Ushbu mashqda talabalar o'qituvchi tomonidan berilgan og'zaki topshiriqlar orqali har xil hikoyalar yaratadilar. Boshlashdan oldin har bir talabaga toza varaq borligiga amin bo'lib, guruhni quyida berilgan yo'riqnomalar baland ovozda o'qiladi:

1. Write a boy's name with a brief description of him.
(O'g'il bolaning ismini, uning qisqacha mazmuni va ta'rifi bilan yozing)
2. Write a girl's name with a brief description of her.
(Qiz bolaning ismini, uning qisqacha mazmuni va ta'rifi bilan yozing)
3. Tell where the two men and how.
(Ular ikkalasi qanday va qachon uchrashganini yozing)
4. What were his first words to her?
(O'g'il bolaning qiz bolaga aytgan birinchi so'zi nima edi?)
5. What was her reply?
(Qiz bolaning javobi nima edi?)
6. What happened next?
(Keyingi voqea rivoji nima bo'ldi?)
7. What was the reaction of the people who knew them?
(Ularni o'rab turgan odamlarning bunga munosabati qanday?)
8. What was the result of all this?
(Bu voqeaning natijasi nima bo'ldi?)

Har bir buyruqdan keyin, talabalar topshiriqni yozishadi, qog'ozni o'zi yozilgan qismini buklab yonida o'tiranga uzatadi. Keyin navbatdagi topshiriq beriladi va jarayon yana davom etadi. Sinfda qancha talaba bo'lsa shuncha topshiriq berilishi kerak.

Qog'ozlar sinfni to'liq aylanib chiqqach, talabalar ularni ochadilar va yozadilar. Berilgan qismlarni birlashtirib, hikoya tuzadilar. Natijada tayyor bo'lgan "The story of your life" baland ovozda o'qiladi.

Masalan:

1. *George Jones: tall and handsome, but shy.*
2. *Louise Smith: beautiful, but very hot-tempered.*

3. *On a bus: he stepped on her foot*
4. *Do you want to dance?*
5. *I am hungry.*
6. *George invited Louise to supper.*
7. *Everybody was surprised.*
8. *They got married.*

Story of your life.

Once upon a time there was a tall, handsome young man named George Jones. George was very shy. One day, on a bus, George stepped on the foot of a beautiful girl named Louise Smith. Louise had a hot temper and when George stepped on her foot she got very angry. George was so embarrassed that all he could say was, "Do you want to dance?" Louise was so surprised at this question that all she could say was, "I am hungry."

They got off the bus and George invited her to supper. They became friends, much to the surprise of all the people who knew them, and not long after they got married.

Crazigrams

Maqsad: Tasavvuriy fikrlash orqali yozma amaliyotni oshirish
Tilni o'zlashtirish
darajasi: O'rta va yuqori
Kerakli vositalar: Qalam va qog'oz

Har bir talaba bir varaq qog'oz olib unga 10 ta xohlagan harfni yozadi. Keyin yonidagi talabaga uzatadi. Keyin har bir talaba yozilgan harflarning har biriga harflar yozilgan tartibda so'zlar yozib, telegramma tuzadi.

Ma'lum bir ma'noga ega bo'lgan gaplar tuzish kerak, natija kutilgandek ma'noga ega bo'lmasa ham. Shunnig uchun o'yin "Crazigrams" deb ataladi.

e.g.

M R U L A F T B S H

Mary really understands Leonard's appetite. Fried turkey brings such happiness.
 yoki

Mark ran uptown late again. Flat tire broke Sue's heart.

1. Jones
2. L. Smith

ie. hot sky
 hot-tempered.

Bananas

Maqsad: Wh-so'roq(maxsus so'roq) formasini amaliyotda tadbiq etish

Tilni o'zlashtirish darajasi: Barcha uchun

"It" bo'lish uchun bir o'yinchi tanlanadi. Qolgan o'yinchi talabalar esa "Wh-question" formasida "It" ning shaxsiyatiga tegilshi har xil savollar berishlari kerak. Javob beruvchi hamma savollarga "Bananas" deb javob berishi lozim. O'yinning maqsadi "It" ni kuldirish kimning savoli javob beruvchining kulishiga sabab bo'lsa, o'sha talaba "It" bo'ladi. Savollar shunday bo'lishi kerakki, ularning javobi kulguli bo'lishi kerak. Bu o'yinda "Yes" yoki "No" questions ni berish taqiqlanadi. Faqat "Wh-question" maxsus so'roq bo'lishi shart. Ushbu o'yin mashhur va qiziqarli bo'lganligi sababli, talabalar qayta-qayta o'ynashni istashlari mumkin. Shunday ekan, "Bananas" ning o'rniga boshqa so'zlarni ham ishlatsa bo'ladi. Masalan, spaghetti, onions yoki spinach, bu so'zlar bilan ham o'yin qiziqarli bo'ladi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati :

1. Karimov I.A. Barkamol avlod-O'zbekiston taraqqiyotining poydevori. Toshkent : Sharq,1998- B8-9
2. Felicity O'Dell, Katie Head. Games for vocabulary practice. Cambridge, 2006-120p.
3. Maria Lucia Zaorob, Elizabeth Chin. Games for grammar practice. Cambridge,2007- 114p
4. George P. McCallum. 101 word games for students of English as a second or foreign language. Oxford,1980-162p
5. <http://www.englishclub.com/esl-activities>
6. <http://www.eslgamesworld.com/ClassroomGames.html>

MUNDARIJA

Kirish.....	3
Twenty questions	4
News Reporter.....	6
Neither "Yes" nor "No"	7
Thousand Dollars	8
I Packed My Bag for Alaska	9
T- I- O- N	11
Who am I?	12
Questions Only, Please	13
Answer My Questions.....	14
You'll Never Guess!	15
Big, Bigger, The Biggest	16
Rolling the blocks	17
The alphabet game	18
Initial sentences	19
Guess my job.....	20
How is your vocabulary?	22
Animal squares.....	23
What's my answer?.....	24
Running dictation.....	25
The story of your life	26
Crazigrams	28
Bananas	29
Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati.....	30

30 mart 2013 yilda bosishga ruxsat etildi.
Bichimi 60x84 $\frac{1}{16}$. "Times" garniturası. Ofset qog'ozi.
Adadi 100 nusxa. Buyurtma № 33

SamDChTİ nashr-matbaa markazida chop etildi.
Manzil: Samarqand shahri, Bo'stonsaroy ko'chasi, 93