

110

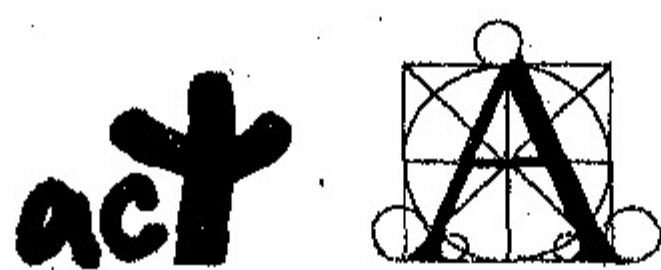
**ИГР НА УРОКАХ
АНГЛИЙСКОГО
ЯЗЫКА**

Астрель

ДЖ. СТАЙНБЕРГ

110

**ИГР НА УРОКАХ
АНГЛИЙСКОГО
ЯЗЫКА**



АСТ • Астрель
Москва • 2004

СОДЕРЖАНИЕ

Посвящение	7
Благодарность	7
Основные положения	8
Лингвистические навыки	8
Примеры	8
Уровень	8
О стиле автора	9
Оптимальный размер группы	9
Когда играть в игры	11
Педагогическая ценность игр	11

УРОВЕНЬ: *любой*

1. T.V. Definitions (Телевизионные определения / Поле чудес)	13
2. Tic-Tac-Vocab (Крестики-нолики со словами)	16
3. Guide Word (Ключевое слово)	18
4. Four-Square (Квадрат)	19
5. Tic-Tac-Verb (Крестики-нолики с глаголами)	20
6. Dictionary (Словарь)	22
7. Question Baseball (Словесный бейсбол)	23
8. Triple Definitions (Тройные определения)	27
9. Hidden Sentence (Скрытое предложение)	29
10. Password (Пароль)	31
11. Segmented Sentences (Предложение вразбивку)	33
12. Diamond Word (Драгоценное слово)	34
13. Word Scrambles (Перепутанные слова)	35
14. Do (Глагол «делать»)	36

УДК 811.111 (072)

ББК 81.2 Англ-9

С76

Оформление:

Дизайн-студия «Дикобраз»

Перевод с английского П. Сарновой

Настоящее издание представляет собой авторизованный перевод оригинального английского издания Games Language People Play

Стайнберг Д.

С76

110 игр на уроках английского языка / Дж. Стайнберг; Пер. с англ. — М.: ООО «Издательство АСТ»: ООО «Издательство Астрель», 2004. — 124, [4] с.

ISBN 5-17-020612-7 (ООО «Издательство АСТ»)

ISBN 5-271-07317-3 (ООО «Издательство Астрель»)

ISBN 0-88751-017-5 (англ.)

Можно ли изучать английский играючи?

Праздный вопрос, ведь изучение иностранного языка дело серьезное...

Замечательная книга Джерри Стайнберга — преподавателя с многолетним стажем — полностью опровергает это распространенное заблуждение. Именно на уроках английского языка ее автор предпочитает играть со своими учениками.

УДК 811.111(072)

ББК 81.2 Англ-9

Подписано в печать 07.12.2003. Формат 60х90 $\frac{1}{16}$.
Гарнитура «Ньютон». Бумага газетная. Усл. печ. л. 6,8.
Тираж 7000 экз. Заказ № 4019.

Общероссийский классификатор продукции
ОК-005-93, том 2; 953005 — литература учебная

Санитарно-эпидемиологическое заключение
№ 77.99.02.953.Д.008286.12.02 от 09.12.2002

Оригинальное издание опубликовано на англ. языке под названием «Games Language People Play»

ISBN 5-17-020612-7

(ООО «Издательство АСТ»)

ISBN 5-271-07317-3

(ООО «Издательство Астрель»)

ISBN 0-88751-017-5 (англ.)

© Стайнберг Дж., 1991

© ООО «Издательство Астрель», 2003

УРОВЕНЬ: *начальный*

15. Commands (Команды)	37
16. Tic-Tac-Number (Крестики-нолики с числами)	37
17. Surprise Sack (Мешок сюрпризов)	39
18. Where Was I? (Где я был?)	39
19. Guesser (Угадайка)	40
20. Yes/No Ping-Pong (Да или нет)	41
21. Prepositions (Предлоги)	42
22. Tic-Tac-Weather (Крестики-нолики с погодой)	43
23. Here And There (Там — здесь)	44
24. Fish! (Ищи!)	45
25. Professions (Профессии)	46
26. Who Has It? (У кого находится предмет?)	47
27. Family (Семья)	48
28. Tic-Tac-Before-And-After (Крестики-нолики ДО и ПОСЛЕ)	49
29. Odd And Even Results (Чет — нечет)	50
30. Rhyme Ping-Pong (Пинг-понг с рифмами)	50
31. Body Stretcher (Зарядка)	51
32. Word Calling (Назови слово)	52
33. I Spy (Я заметил)	53
34. Prepositional Pictures (Картинки с предлогами)	54
35. Where Is It? (Где находится предмет?)	54
36. Tic-Tac-Math (Крестики-нолики с арифметикой)	55
37. What Happened? (Что случилось?)	56
38. Odd Or Even? (Чет или нечет?)	57
39. Sound Off (Фонетика)	58
40. Description (Описание)	59
41. Darts (Дартс)	60
42. Sit For Sounds (Если слышишь — сядь)	61
43. Ninety-Eight (Девяносто восемь)	62

УРОВЕНЬ: *начальный и средний*

44. Flashwords (Мигающие слова)	65
45. Rhyme Mime (Рифмы)	65
46. Railroad Spelling (Спеллинг по цепочке)	66
47. Slides And Ladders (Горки и лестницы)	67
48. Name The Nouns (Назови существительные)	68

49. Alphabet Dash (Буква — слова)	69
50. Spelling Baseball (Бейсбол со спеллингом)	69
51. Hands Up! (Руки вверх!)	70
52. Stop! (Стой!)	71
53. Twenty Questions (Двадцать вопросов)	73
54. Heads And Tails (Головы и хвосты)	74
55. Three Words (Три слова)	75

УРОВЕНЬ: *средний*

56. Super Secretary (Суперсекретарь)	76
57. Lettergory (Часть речи, буква — слово)	76
58. Opposites (Противоположности)	77
59. Rhyme Whirl (Ураган рифм)	78
60. Tic-Tac-Tense (Крестики-нолики с временами)	79
61. What's My Line? (Что я делаю?)	80
62. Lost And Found (Бюро находок)	80
63. Categories (Категории)	81
64. Mystery Person (Таинственный незнакомец)	82
65. Paired Letters (Парные буквы)	82
66. Interrogation (Допрос)	83
67. Waiter/Waitress (В ресторане)	84
68. Puzzle Words (Слова-головоломки)	85
69. Questions And Answers (Вопросы и ответы)	86
70. Exaggeration (Преувеличение)	87
71. Make A Sentence (Составь предложение)	88
72. Alphabetical Adjectives (Прилагательные по алфавиту)	89
73. Letter Getter (Заработай букву)	90
74. Suitable Adjectives (Подходящие прилагательные)	90
75. What's My Rhyme? (Отгадай рифму)	91
76. Tic-Tac-Frequency (Крестики-нолики с наречиями)	92
77. My/Mine (Мой, мое)	92
78. Deafman (Глухой)	93
79. Sentence Relay (Допиши предложение)	94
80. What Am I? (Кто я?)	95
81. Verb And Preposition/Adverb (Глагол и предлог/ наречие)	96
82. Two-Word Verbs (Двусложные глаголы)	97
83. Grammar Relay (Грамматическая эстафета)	98

УРОВЕНЬ: *средний и продвинутый*

84. Newscast (Сводка новостей)	99
85. Chain Stories (Истории по цепочке)	100
86. Words Within (Составь слова)	100
87. Predicaments (Затруднительное положение)	101
88. Finish It! (Закончи!)	102
89. How Many Words? (Сколько слов?)	103
90. Misfits (Лишнее слово)	103
91. Biography (Биография)	104
92. Alphabet (Алфавит)	105
93. Out (Аут)	105
94. Word Explosion (Однокоренные)	107
95. Seven Definitions (Семь определений)	107
96. Travelog (Рассказы о путешествиях)	109
97. Hink-Pink (Хинк-Пинк)	109
98. Buffet (Буфет)	110
99. Hybrid (Гибрид)	112
100. Prerootsuff (Префикс — корень — суффикс)	113
101. Charades (Шарады)	114
102. Wonder Word (Чудесное слово)	115
103. Sabered Stories (История в обрывках)	116

УРОВЕНЬ: *продвинутый*

104. Encyclopedia (Энциклопедия)	117
105. Lifeboat (Спасательная шлюпка)	117
106. Homonyms (Омонимы)	118
107. Rhyme (Рифма)	119
108. Detailed Instructions (Подробный инструктаж)	120
109. What's New? (Что нового?)	121
110. Relatively Speaking (Ребусы)	121

ПОСВЯЩЕНИЕ

Эту книгу я посвящаю Биллу, своему бывшему ученику, который однажды признался: «Каждый раз, когда мы пели песни, слушали ваши колкие шуточки или играли в игры (и все это на изучаемом языке), мы думали, что просто валяем дурака, а не учимся. Потом я понял, что все были внимательны и принимали в занятиях активное участие, что эти минуты развлечения приносили такую же пользу, как и сложные грамматические упражнения, которые мы делали на уроке. Мы развлекались и учились одновременно. Вы провели нас!»

Верно. Я вас провел. И таким образом сделал так, что обучение стало для вас интереснее и веселее, а преподавание интереснее и веселее для меня.

БЛАГОДАРНОСТЬ

Я бы хотел поблагодарить Шарон Гинсберг за ее свежий взгляд и конструктивные комментарии.

ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Вот к чему я стремлюсь, играя с моими учениками.

- (1) *Простота объяснения*: Правила игры должны быть просты. Я думаю, лучше всего объяснить правила игры на родном языке учеников, а оставшееся время потратить на саму игру. (Я трачу на объяснение правил всего пару минут, и остается достаточно времени на саму игру. Это лучше, чем все отведенное время объяснять правила на изучаемом языке.)
- (2) Отсутствие дорогих и сложных материалов для игры.
- (3) *Универсальность*: Я люблю игры, которые можно легко подстроить под количество, возраст и уровень знаний учеников.

ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

В различных играх развиваются разные лингвистические навыки: **Listening** — аудирование, **Speaking** — говорение, **Reading** — чтение, **Writing** — письмо. Начальные буквы этих слов стоят под заглавием игры и означают, что эти навыки отрабатываются в ее ходе.

Однако вы можете спокойно модифицировать игру, подстраивая ее под ваши нужды, я так и делаю!

ПРИМЕРЫ

Примеры, данные в книге, являются моделями и образцами, которые можно менять и расширять в соответствии с нуждами учителя. Я привожу эти примеры без расчета на то, что их следует использовать именно так и в том порядке, в каком даю их я, и вовсе не претендую на то, что представлены все возможные варианты.

УРОВЕНЬ

Я постарался указать, на какой уровень слушателей (начальный — **Beginners**, средний — **Intermediate** или продвинутый — **Advanced**) рассчитана игра, однако здесь нужно учитывать, что смысл этих определений для каждого учителя свой. Поэтому изучите каждую игру и определите для себя, подходит она для уровня вашей группы или нет.

О СТИЛЕ АВТОРА

В книге я постоянно употребляю ОН, ЕГО, ЕМУ и т.д., когда речь идет об абстрактном учащемся. Я делаю это для легкости чтения и экономии места. Никакой половой дискриминации здесь нет.

ОПТИМАЛЬНЫЙ РАЗМЕР ГРУППЫ

Часто во время демонстрации игры для классов, изучающих иностранный язык, учителя высказывали опасения, что играть с классами, в которых 30, 40 (и даже больше) учащихся, просто невозможно.

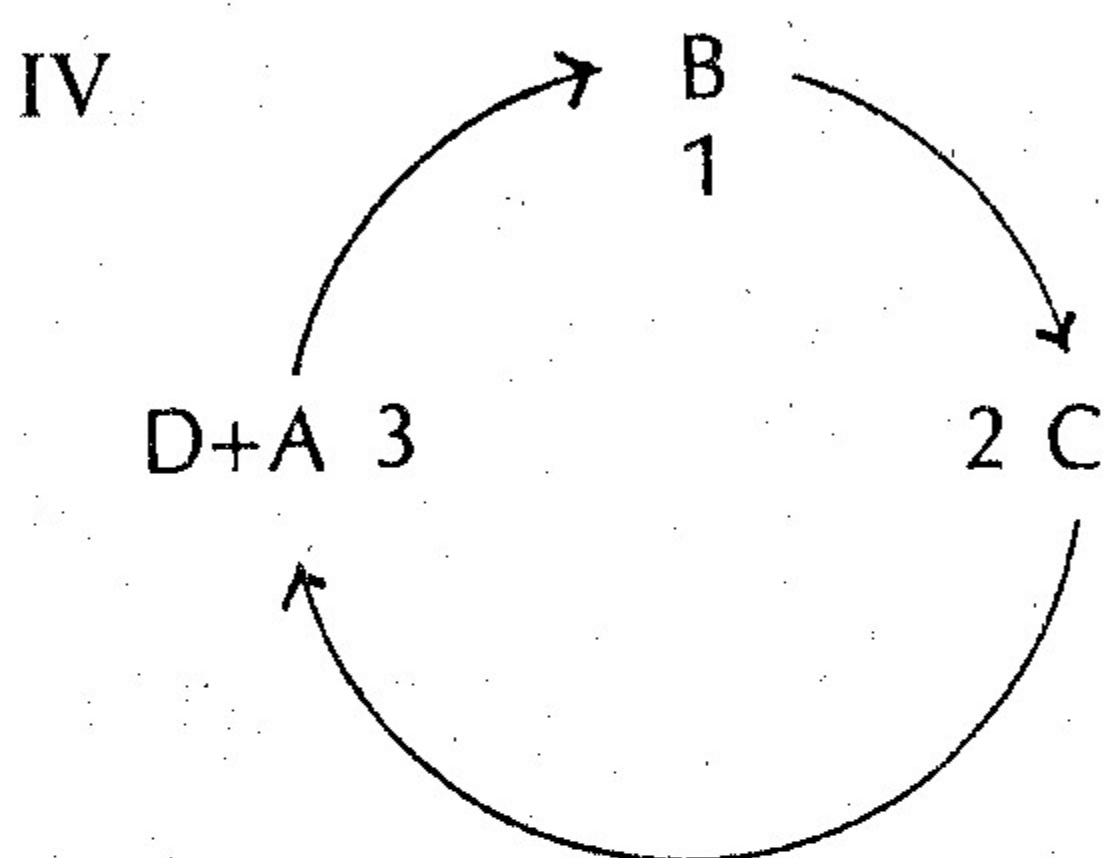
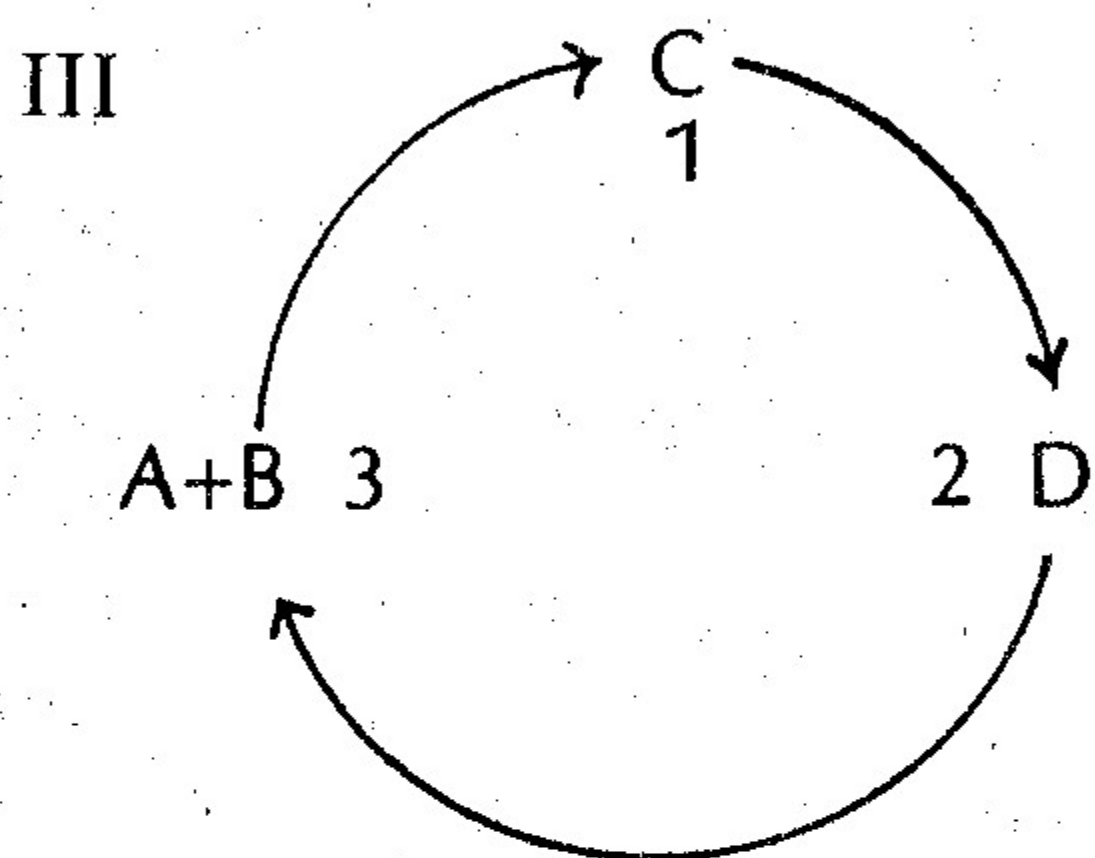
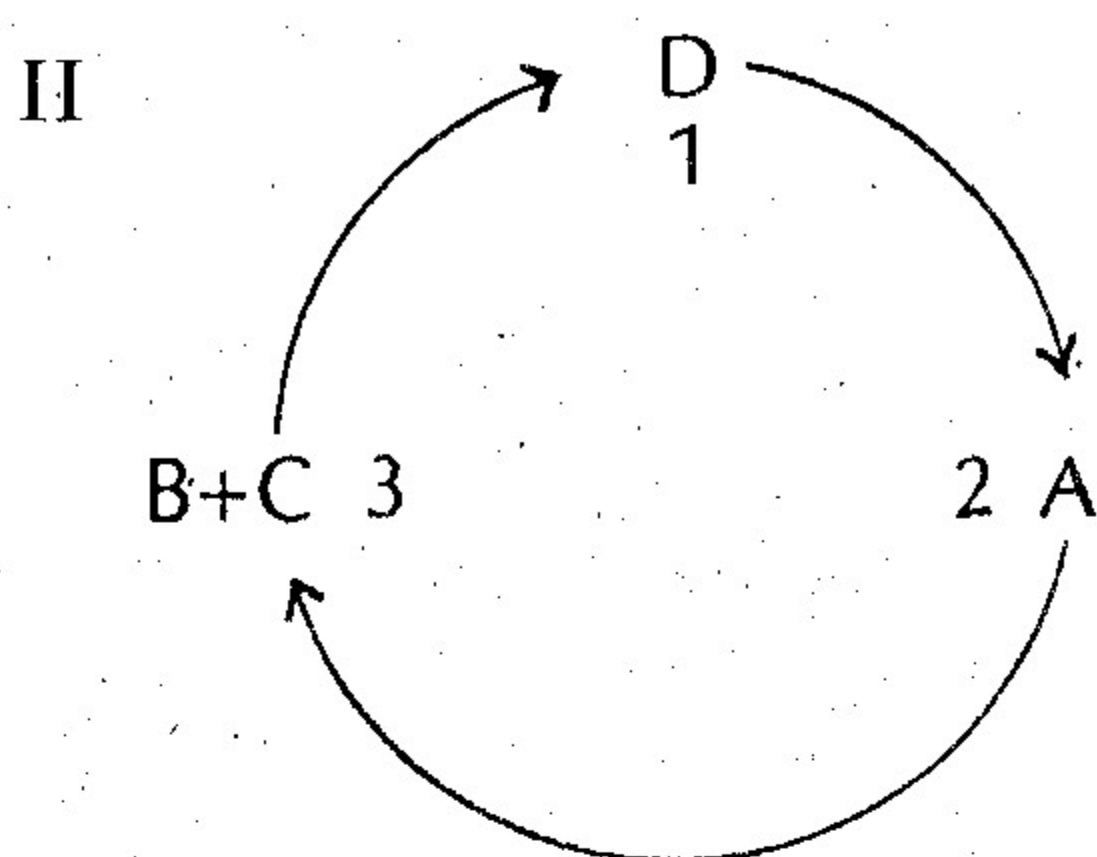
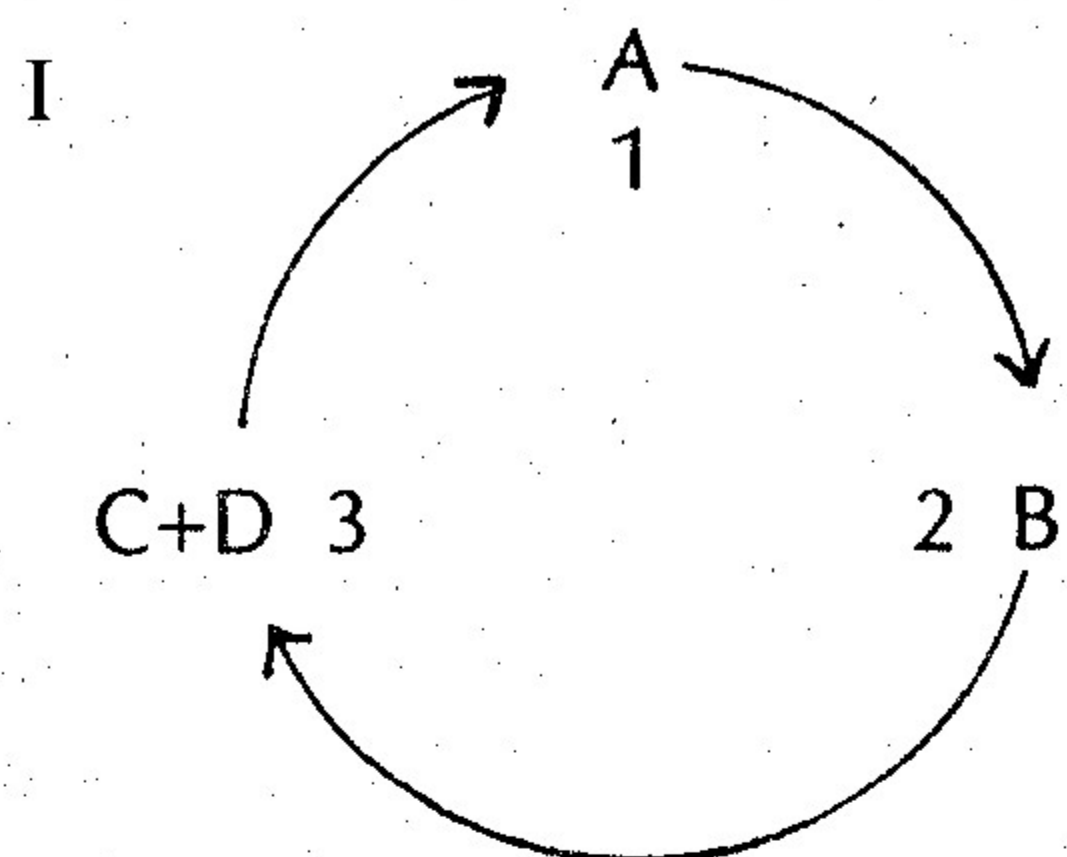
Хотя есть игры, подходящие для больших групп (Yes/No, Ping-Pong, Lettergory, What's new?), для того чтобы быть уверенным, что все ученики участвуют в игре, рекомендуется разбивать класс на группы по 10 человек. Такие малые группы позволяют каждому участвовать в игре, вносить свой вклад в усилия команды, учитель же может без труда оценивать каждого.

Итак, что же делать, если у вас на уроке 30 и более учащихся? Отправить половину домой? Нет! Я нашел выход в создании «Баз активности» — “Activity Stations”.

Поделите класс на более или менее равные по силам и количеству группы и отправьте каждую на отдельную «базу». Например, класс из 40 человек можно поделить на 4 группы по 10 человек в каждой. Команда А отправляется на базу 1, где они могут слушать аудиозапись, а потом письменно отвечать на вопросы по прослушанному. Команда В на базе 2 может разгадывать кроссворд на изучаемом языке. Команда С под присмотром учителя на базе 3 играет в игру “T.V. Definitions” (или любую другую подходящую игру) против команды D.

После того, как отпущенное время (например, 15 минут) истечет, команды по часовой стрелке передвигаются на одну базу: команда А идет на базу 2, В на базу 3, а D на базу 1. Команда С остается на базе 3 состязаться с командой В. Причем этот переход может осуществиться на следующем уроке и даже на другой день, в зависимости от вашего расписания. Конечно, нужно организовать этот процесс, но когда ученики усвоят предложенную систему, все будет осуществляться быстро, переходы с базы на базу будут происходить почти бесшумно и без толкотни.

Вот как будет происходить перемещение. Каждая диаграмма показывает один шаг перемещения.



Ниже я привожу список возможных *альтернатив* для занятий учащихся на базах 1 и 2, пока они ждут своей очереди принять участие в игре на базе 3 (все эти упражнения, конечно, выполняются на изучаемом языке).

Чтение смешных книг;

Прослушивание песни на кассете и упражнение по этой песне;

Просмотр видеопрограммы и выполнение упражнения после просмотра;

Подготовка своего диалога по теме;

Чтение рассказа и ответ на вопросы по нему;

Письменные упражнения на грамматику или активный словарь;

Прослушивание диалога на кассете и ответ на вопросы по диалогу;

Составление рассказа на заданную тему;

Чтение статьи из газеты и подготовка к дискуссии по ней;

Прослушивание кассеты с последними новостями и ответы на вопросы;

Решение кроссворда или словарной головоломки;

Чтение диалога и ответ на вопросы;

Тихие игры, для которых не требуется присутствия и контроля учителя.

КОГДА ИГРАТЬ В ИГРЫ

В любое время. Я часто начинаю урок с пятиминутной игры, особенно в понедельник, чтобы ученикам было легче войти в учебный ритм, чтобы освежить их память, заинтересовать в изучении нового материала. Едва ли нужно вам напоминать, как много можно забыть за два выходных дня и как трудно порой «снова запустить моторчик», особенно в понедельник. Разве можно придумать более продуктивный способ повторить изученное на прошлой неделе или даже вчера, чем игра, во время которой ученикам приходится использовать на практике полученные знания, и не один раз?

И еще, иногда я совершенно спонтанно прерываю урок, когда начинаю чувствовать, что внимание учащихся пропадает, для создания краткой игровой ситуации. После этого я продолжаю занятие с внимательными и свежими учениками.

Игра в конце урока тоже очень полезна. В предвкушении отдыха учащиеся работают с большим энтузиазмом, а вы можете закончить урок «на высокой ноте», что, возможно, подвигнет ваших учеников ожидать следующего урока с нетерпением.

Короче, играть можно *в любое время*, если это пойдет на пользу вашим ученикам.

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕННОСТЬ ИГР

Все мы знаем, что играть — весело, однако некоторые считают, что веселье — единственный смысл игр и в них нет никакой педагогической ценности. Заблуждение! Игры — это активный (и веселый) способ достичь многих образовательных целей. Например:

Я использую игры, чтобы **закрепить** только что пройденный материал.

Спустя дни, недели и даже месяцы после того, как был пройден некий материал, игра — это приятный способ **повторить** пройденное.

Игра — превосходный способ подстегнуть учеников, заставить их активно работать на уроке (или поблагодарить их за сотрудничество), когда приходится заниматься менее приятными вещами.

После трудного устного упражнения или другого утомительного занятия веселая игра — это идеальная возможность **расслабиться**.

Игры помогают **снять скованность**, особенно если исключить из них элемент соревнования или свести его к минимуму. Застенчивый и слабый ученик почувствует себя более уверенно и будет участвовать в игре активнее, если цель игры — просто повеселиться, а не считать очки и выигрывать. Хотя элемент соревнования часто добавляет оживление и повышает активность, именно он создает большое психологическое давление на учеников, они боятся не справиться с заданием, что выводит из игры застенчивых и отстающих.

Независимо от того, насколько вы динамичны как учитель, всегда есть моменты, когда внимание учеников рассеивается. Быстрая, спонтанная игра **повышает внимание**, оживляет, улучшает восприятие.

Игра позволяет учителю **исправлять ошибки** учеников быстро, по ходу дела, не давая им глубоко закрепиться в памяти.

Учащиеся обычно лучше запоминают то, что им было приятно делать. Поэтому игры **позволяют запоминать глубоко и надолго**.

Игры делают процесс обучения, порой трудный и утомительный, веселым, а это **усиливает мотивацию** к учению.

Ученики очень активны во время игры, потому что никто не хочет, чтобы из-за него приятное времяпрепровождение быстро закончилось. Следовательно, игры **заставляют их бороться**.

1. T.V. DEFINITIONS

(Телевизионные определения / Поле чудес)

L, S, R

Уровень: любой

Оптимальный размер группы: 10 учеников
(Если группа больше — см. ВАРИАНТЫ)

ЦЕЛЬ: Для продвинутых классов — повторить или изучить идиоматические выражения. Для начального и среднего уровня — повторить активный словарь и орфографию.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Доска или проектор, несколько определений загадываемых слов.

ОПИСАНИЕ: Группа делится на 5 команд по 2 игрока в каждой. Игрок одной команды называет букву, которой, как ему кажется, нет в загаданном слове (или словах). Если названной буквы в слове действительно нет, его партнер по команде называет в свою очередь такую букву, которая, как ему кажется, есть в загаданном слове. Если это так, отгаданную букву вписывают вместо прочерка, а вся команда может попробовать угадать все слово. Если первый игрок назвал букву, которой, как он считает, нет в слове, а она там есть, ход переходит к следующей команде, и уже она может попробовать угадать слово, не называя букв.

Если буквы, которую называет второй игрок (и которая, как ему кажется, есть в загаданном слове), в этом слове нет, команда теряет возможность угадывать слово, а ход переходит к следующей команде. Например:

ОПРЕДЕЛЕНИЕ: *What students are when they fall asleep in class?*

РЕШЕНИЕ: _ _ _ _ _

(каждое подчеркивание обозначает одну букву)

Группа поделена на команды А, В, С, D и Е.

Игрок А1 называет букву, которой, как ему кажется, в слове нет. Он называет букву "Z". В загаданном выражении этой буквы нет, тогда игрок А2 получает возможность назвать букву, которая, как ему кажется, есть в этом выражении. Он называет "Е". В загаданном выражении целых две "Е", их вписывают вместо прочерка.

___ E _ _ _ E _ _ _ _ _

Команда А, верно назвав букву, которой нет, и букву, которая есть в выражении, получает право угадать все выражение. Однако по двум буквам сделать это слишком сложно, поэтому команда А теряет ход.

В1 называет "Q". Ему кажется, что ее нет в выражении. Это действительно так, поэтому В2 называет "О", которая, как ему кажется, в выражении есть. Буква "О" встречается целых три раза, и все буквы вписываются на свои места.

_ O _ E _ O _ E _ _ _ _ _ O _

Однако для того, чтобы угадать слово, информации все еще недостаточно, и команда В тоже пропускает ход.

Игрок С1 называет "В", но в выражении есть буква "В". Ее вписывают, а команда В теряет ход. Ход переходит к команде D.

Команда D получает возможность угадывать слово, не называя предварительно букв.

В O _ E _ O _ E _ _ _ _ _ O _

Но команда D решает не использовать эту возможность, потому что не уверена в своей правоте, и решает назвать буквы.

Игрок D1 называет "Х", и оказывается прав. Игрок D2 называет "М", но такой буквы в выражении нет, команда D теряет ход и лишается возможности назвать выражение.

Игрок Е1 верно называет "J", а игрок Е2 верно называет "U". Буква "U" вписывается на свое место.

В O _ E _ O _ E _ U _ _ _ _ O _

Команда Е пытается угадать все выражение, но ошибается. Игрок А1 ошибочно называет "R", потому что такая буква есть.

“R” вписывают, и команда В получает возможность угадать выражение, не называя букв.

B O R E _ O _ E _ U _ _ _ _ O _

Они угадывают зашифрованное выражение “BORED OF EDUCATION” и выигрывают.

Вот еще несколько определений, которые я использовал на своих уроках:

<i>Refusing to sleep</i>	RESISTING A REST
<i>Afraid to eat at Colonel Sander's</i>	CHICKENING OUT
<i>Alimony</i>	THE HIGH COST OF LEAVING
<i>Drink for a small person</i>	SHRIMP COCKTAIL
<i>What sleepy drivers do</i>	THEY REST IN PIECES

ВАРИАНТЫ: Если в игре участвует весь класс, команды можно сделать больше, по 5—7 человек, а не по 2, как я описал.

Примечание: Эта игра создана на основе телевизионной игры “T.V. Definitions”. Отсюда и название.

СОВЕТЫ: Я всегда пишу на доске рядом с загаданным выражением алфавит и зачеркиваю буквы по мере того, как их называют играющие. Таким образом, нельзя ошибиться и назвать букву дважды.

Для начинающих и групп среднего уровня вместо идиоматических выражений я загадываю одиночные слова с определением типа:

It's an animal: _ _ _ _ _

или

It's a language: _ _ _ _ _

Чтобы ученики играли успешнее, я сразу объясняю им, что редко встречающиеся буквы, такие как “X”, “Q”, “Z” и “J”, лучше всего выбирать первому игроку, называющему букву, которой нет в слове. А второму, который называет букву, которая есть, лучше всего начинать с гласных. Ведь любое слово содержит хотя бы одну гласную.

Я призываю их обсуждать с партнером по команде, какую букву выбрать, и, конечно, вместе решать, какое слово назвать.

2. TIC-TAC-VOCAB

(Крестики-нолики со словами)

L, S

Уровень: любой

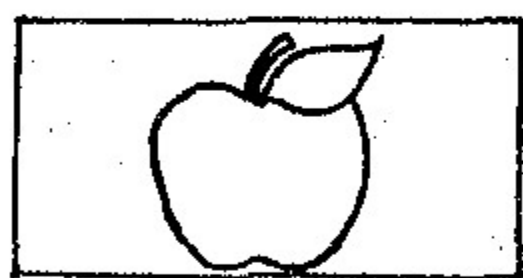
Оптимальный размер группы: 20 учеников

ЦЕЛЬ: Повторить и закрепить активную лексику (для начального уровня) или потренировать учеников в определении слов (для среднего и продвинутого уровней).

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Проектор, пленка с большой таблицей для игры в крестики-нолики.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Много (более 20) рисунков по изученным словам (существительные и глаголы), нарисованных на маленьких квадратах пленки (5×8 см), так чтобы их можно было помещать в ячейки таблицы. Девять квадратов пленки того же размера с X и девять с O.



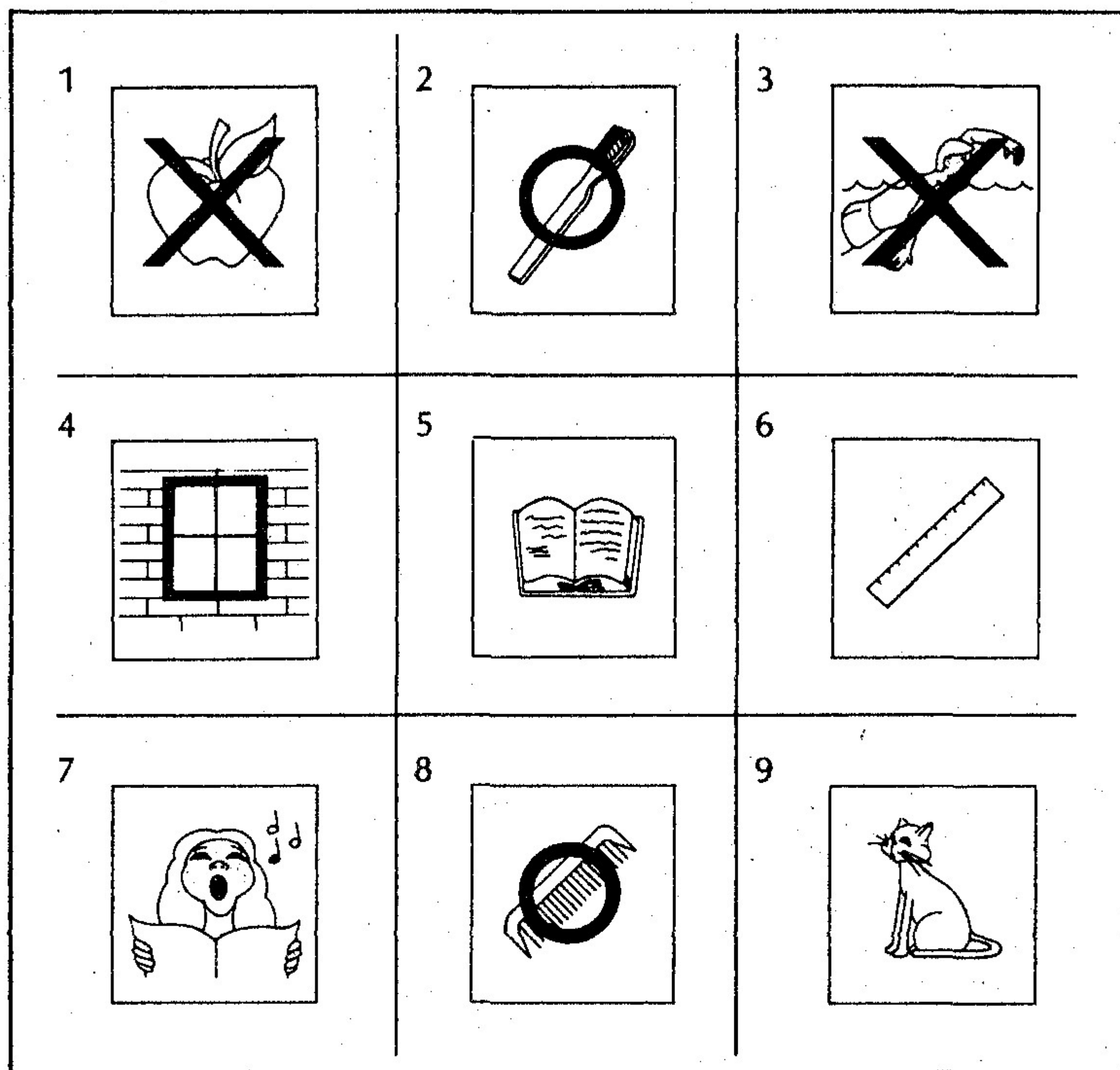
ОПИСАНИЕ: В каждую из 9 ячеек таблицы кладется карточка с рисунком. Группа из 20 человек разбивается на 2 команды по 10 в каждой (команда X и команда O).

Первый игрок выбирает ячейку и называет слово, которое изображено на карточке в этой ячейке, например: "Number 1. It's an apple". Если он назвал правильно, он кладет вместо карточки в эту ячейку символ своей команды (X или O). Игрок из второй команды в свою очередь называет слово в любой незанятой еще ячейке, которая, по его мнению, поможет его команде занять три ячей-

ки подряд по вертикали, горизонтали или диагонали. Если слово названо неверно, ячейка остается незанятой до тех пор, пока слово не будет названо правильно.

Команда, которая первой займет три ячейки, расположенные на одной линии, выигрывает.

Примерный вид таблицы:



ВАРИАНТЫ: Для классов со средним или продвинутым уровнем просто называть слова недостаточно. Нужно усложнить правила, например, игрок должен не только назвать предмет, но еще и определить его (назвать его цвет, размер, форму, материал, где можно его взять, как его можно использовать, где его делают и т.д.). Например:

“A *toothbrush* is an instrument usually made of plastic, with a handle about five inches long (13 cm), with bristles on one end, used with toothpaste to clean the teeth.”

“*Swim* is an action performed in water to propel oneself.”

3. GUIDE WORD

(Ключевое слово)

L, S, R, W

Уровень: любой

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Закрепить умение составлять и правильно писать слова.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Карандаши, словари, копия одного расшифрованного слова.

ОПИСАНИЕ: Учитель присваивает каждой букве алфавита число. Ученикам раздаются карточки с одним и тем же *ключевым словом*, под каждой буквой которого подписаны эти числа. Например:

<u>G</u>	<u>U</u>	<u>I</u>	<u>D</u>	<u>E</u>
23	10	19	16	8

Затем ученикам даются зашифрованные числами слова, и им предлагается расшифровать эти слова, пользуясь уже известными им из *ключевого слова* соответствиями.

<u>9</u>	<u>12</u>	<u>5</u>	<u>3</u>	<u>8</u>	<u>14</u>
<u>16</u>	<u>8</u>	<u>5</u>	<u>7</u>		
<u>6</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>23</u>	<u>1</u>	

СОВЕТЫ: Расшифровывая код, можно работать в командах (по 2—3 человека). Лучше всего сначала написать весь алфавит, а потом уже подставлять к буквам расшифрованные номера (от 1 до 26). Например:

<u>A</u>	<u>B</u>	<u>C</u>	<u>D</u>	<u>E</u>		<u>Z</u>
9	20	4	16	8		13

После того, как будут декодированы все буквы, дайте список из 15—20 слов, зашифрованных тем же способом, и пусть ваши ученики расшифруют их. Первый ученик (или команда), который справится с заданием — победитель.

4. FOUR-SQUARE

(Квадрат)

L, R, W

Уровень: любой

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Увеличить словарный запас и улучшить орфографию.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Словарь, ручка и листок бумаги у каждого.

ОПИСАНИЕ: Каждый учащийся чертит таблицу размером четыре на четыре клетки. Учитель называет любые 16 букв алфавита вразбивку, а ученики записывают их в свою таблицу в произвольном порядке. Затем ученики должны из этих букв составить как можно больше слов, причем только из букв, которые стоят рядом по вертикали, горизонтали или диагонали.

Правила: Только стоящие рядом буквы можно использовать в слове. В любом слове можно использовать каждую букву только один раз.

Ограничение по времени — 3 минуты.

Пример:

С	Е	І	К
Н	Ѕ	Ѓ	А
О	Е	Р	В
М	Ѓ	Ѓ	О

BAR
PAR
PAIR
PARE
ARE
ARK
ARIES
HELP
PERSON

BARS
RISE
RAISE
CHOSE
CHOSEN
HOME
HOMES
SHOE
PARK

СОВЕТЫ: Я стараюсь дать ученикам хотя бы 5 гласных. Поскольку в каждом слове должна быть хотя бы 1 гласная, ученикам придется очень нелегко, если гласных будет названо меньше 5. Чтобы заставить учеников искать «слова на миллион долларов» (то есть длинные слова), я даю дополнительные очки тем, кто сможет составить слова длиннее одного слога. Слова из 2—4 букв оцениваются в 1 очко, слова из 5 букв — 2 очка, из 6 букв — 3 очка и так далее. В продвинутых группах я вообще не учитываю слова менее чем из 4 букв.

Примечание: Если вам известна игра на деньги Boggle, игра «Квадрат» — почти то же самое. Ее можно назвать Poor Man's Boggle, потому что мы играем не на деньги.

5. TIC-TAC-VERB

(Крестики-нолики с глаголами)

L, S, R

Уровень: любой

Оптимальный размер группы: 20 учеников

ЦЕЛЬ: Повторить категории времени глагола

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Проектор, доска, самодельная доска (см. СОВЕТЫ).

ОПИСАНИЕ: В каждую из девяти ячеек ставится глагол. Например:

eat	speak	swim
watch	run	laugh
write	walk	drink

Образец предложения, в котором глагол стоит в повторяемом времени, например, The Present Continuous/Progressive, демонстрируется на доске — “The baby is sleeping now”. Класс делится на две группы (команду X и команду O). Доброволец из команды X выбирает глагол из таблицы и называет его. Например: “I choose ‘eat’”. Затем он составляет предложение с этим глаголом в нужном времени, например: “John is eating breakfast”. Если все верно, вместо глагола в таблице помещается X, показывающий, что команда заняла эту ячейку. Если в предложении есть грамматическая ошибка во времени, ячейка остается незанятой, и команда O может выбрать любую ячейку, чтобы в конечном итоге постараться занять три ячейки подряд по вертикали, горизонтали или вертикали.

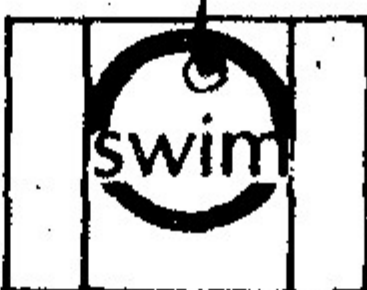
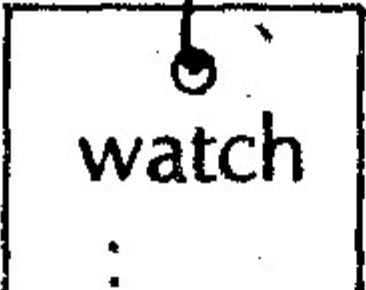
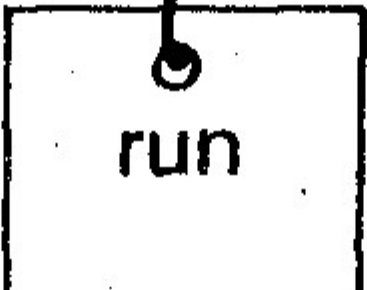
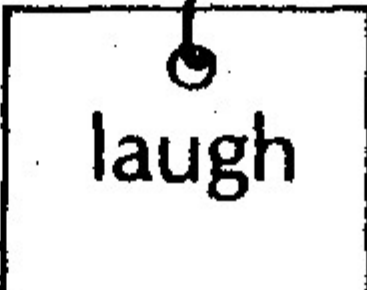
Когда партия закончена, в ячейки вписываются другие глаголы и все повторяется снова. Проигравшая команда начинает.

ВАРИАНТЫ: Я часто ставлю над глаголами еще и символы, показывая, что предложение с этим глаголом должно быть вопросительным ☐?, утвердительным ☒ или ☐+, отрицательным ☒X или ☐—.

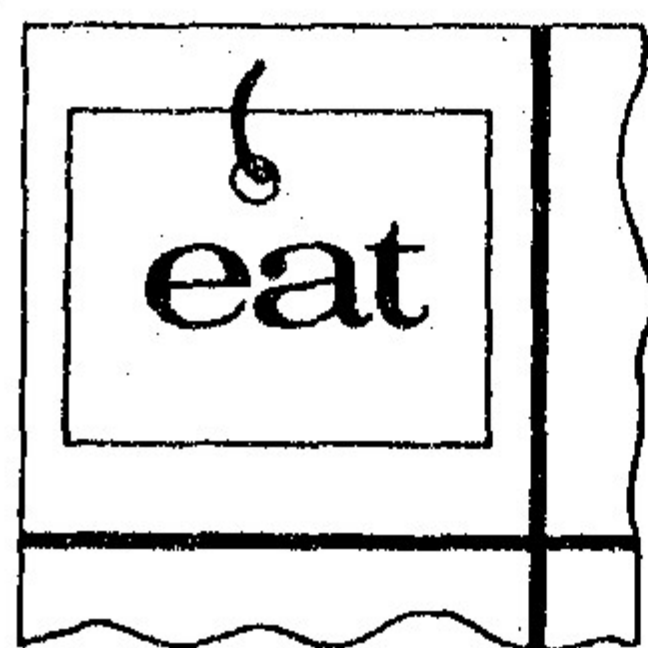
СОВЕТЫ: Я не принимаю нераспространенные предложения типа John is eating, потому что этого явно недостаточно для того чтобы значение глагола стало ясно всем ученикам, и большого творческого напряжения такие предложения не требуют. Подобные предложения я прошу распространить.

Я пришел к выводу, что учащиеся предпочитают игры, где используется дополнительный материал, потому что это, с одной стороны, показывает заинтересованность учителя в процессе, демонстрирует, что он готовился к игре, а с другой стороны, ученикам нравится подержать этот материал в руках. Поэтому, если у вас есть время, сделайте специальную доску для игры в крестики-нолики, на которую можно было бы подвешивать карточки с глаголами (а также и карточки с крестиками и ноликами). Если у вас нет на это времени, сделайте так, чтобы каждый ученик мог поместить свою карточку с крестиком или нуликом на доске или на проекторе. Они острее прочувствуют игру, и вдобавок им удастся на пару секунд встать с места и пройти к доске, что тоже неплохо.

Доска для игры в крестики-нолики:

 eat	 speak	 swim
 watch	 run	 laugh
 write	 walk	 drink

Вид вблизи



Вид сбоку

Шторный крючок →



6. DICTIONARY

(Словарь)

L, S

Уровень: любой

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Развить навык понимания определений на слух.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Снабдите своих учеников словарями, не только соответствующими их уровню знаний, но и содержащими, помимо определений слов, еще и примеры их употребления в контексте. Я нашел такой словарь и рекомендую его и вам: *New Horizon Ladder Dictionary of the English Language*, New American Library, New York 1970. Однако подойдет любой словарь, а учитель может сам дать определение каждому слову.

ОПИСАНИЕ: Учитель находит подходящее слово в словаре, называет часть речи (существительное, глагол и т.д.) и первую букву этого слова, затем читает определение (а также и предложения, в которых это слово может употребляться). Ученики пытаются угадать это слово. Тот, кто первым назовет верное слово, становится водящим, сам выбирает слово и читает его определение. Например:

“My word is a verb and it begins with the letter ‘t’. It means:
1. produce thoughts; form in the mind. *I often ____ of home.*
2. reason; consider. *He is ____ about the problem.* 3. believe; have faith in something. *He ____ he can do it.*”

СОВЕТЫ: Слишком невнимательные и легко возбудимые классы я делю на две команды, за каждый неверный ответ отнимаю 2 очка, за каждый верный прибавляю 5 очков. Это заставляет учеников внимательно слушать и думать вместо того, чтобы выкрикивать первое пришедшее в голову слово, начинающееся с названной буквы.

7. QUESTION BASEBALL

(Словесный бейсбол)

L, S, R

Уровень: любой

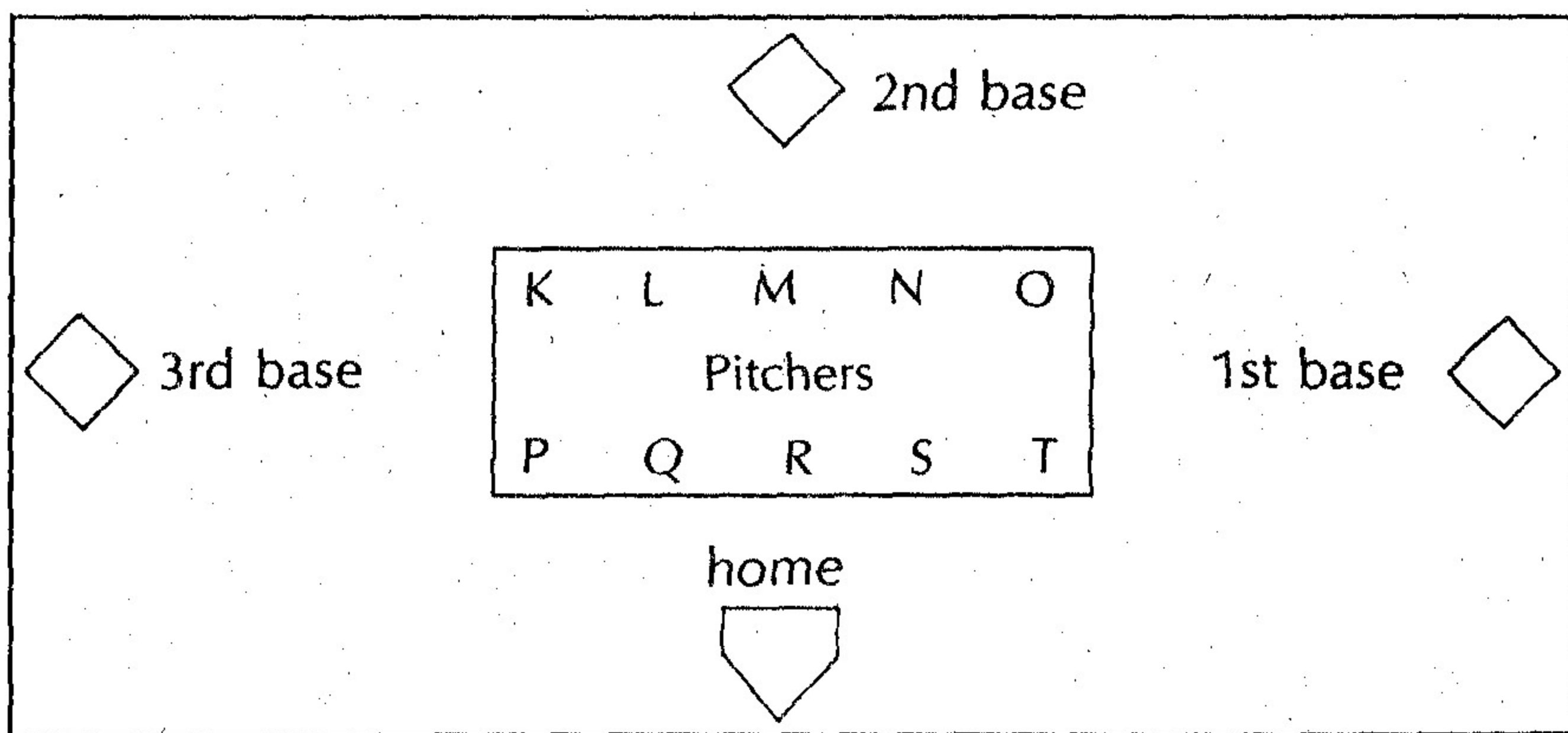
Оптимальный размер группы: 20 учеников

ЦЕЛЬ: Оценить и повысить уровень знаний учеников по грамматике, математике и общей информации.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Четыре списка вопросов различной степени трудности, причем каждый последующий список труднее предыдущего. Вопросы из области грамматики, математики и общих знаний. В каждом списке хотя бы 10 вопросов.

ОПИСАНИЕ: В классе определяются три базы и «дом». Их либо помечают на полу, либо обозначают столами.

Группа делится на 2 команды по 10 игроков в каждой. Одна команда — питчеры — pitchers (она задает вопросы), другая команда — отбивающие — batters (ее игроки отвечают на вопросы).



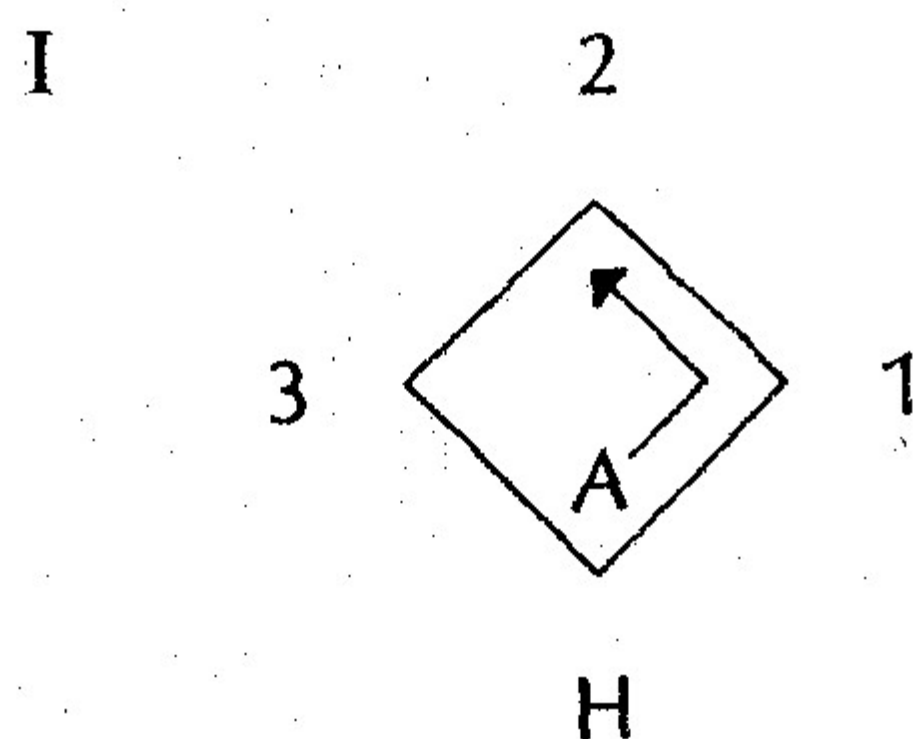
A B C D E F G H I J

Batters

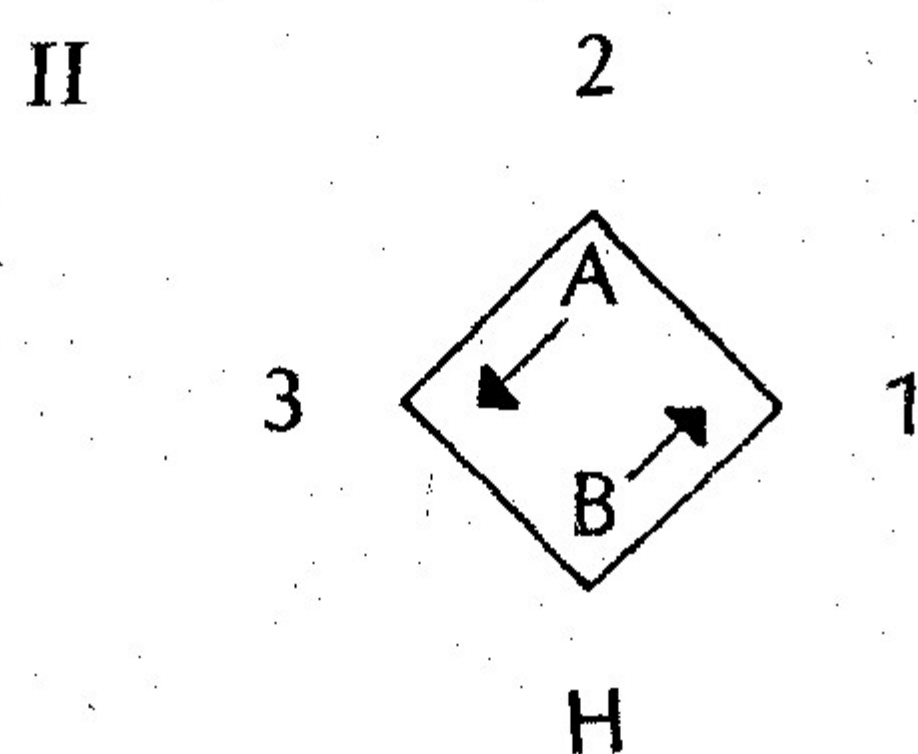
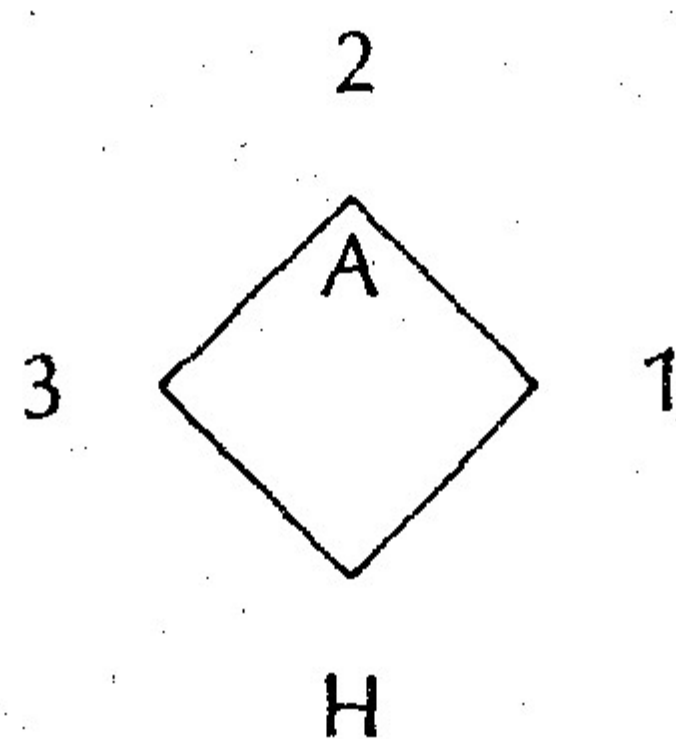
Отбивающие могут выбирать, какой трудности вопросы они хотят «отбить»: легкие — Single Hit (до первой базы), потруднее — Double Hit (до второй базы), трудные — Triple Hit (до третьей базы) и вопросы Home Run, дающие право пробежать до сектора «дом». Когда отбивающий выбирает вопрос и отвечает на него пра-

вильно, он имеет право пробежать до первой, второй или третьей базы или до сектора «дом», а все другие игроки, стоящие в этот момент на различных базах, продвигаются на то же количество секторов. Каждый раз, когда отбивающий доходит до «дома», команда получает очко. Если отбивающий отвечает неправильно или не знает ответа на вопрос, он выбывает. Когда выбывает три отбивающих, команды меняются местами.

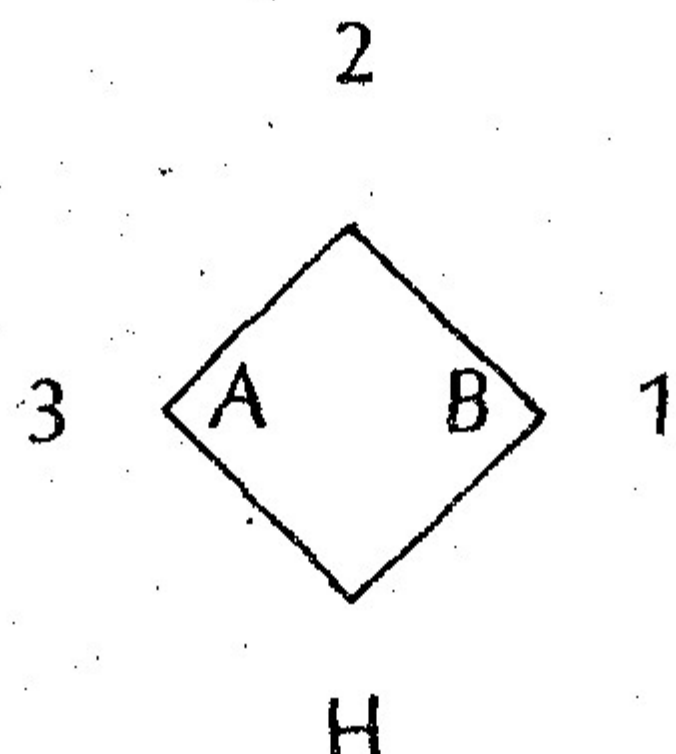
Примечание: Прелесть этой игры заключается в том, что независимо от способностей все отбивающие, даже слабые ученики, выбравшие легкие вопросы и ответившие на них, могут способствовать победе своей команды.



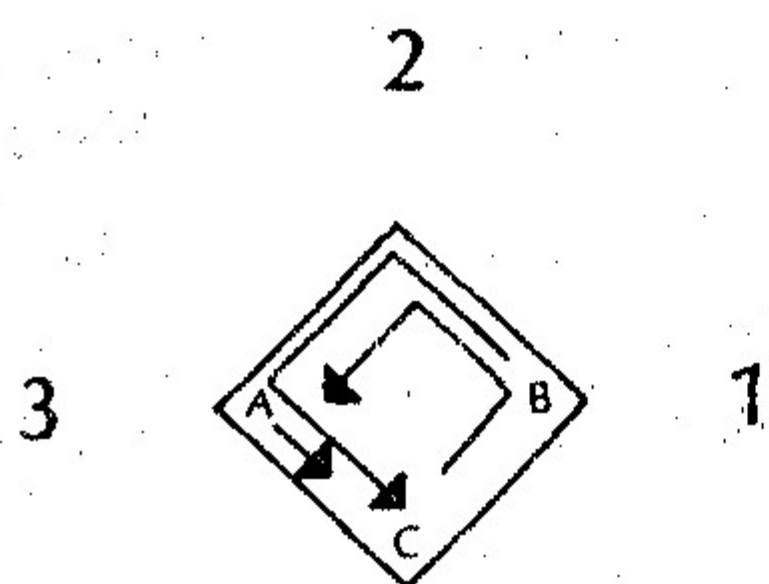
Отбивающий А выбрал вопрос потруднее и переходит на вторую базу.



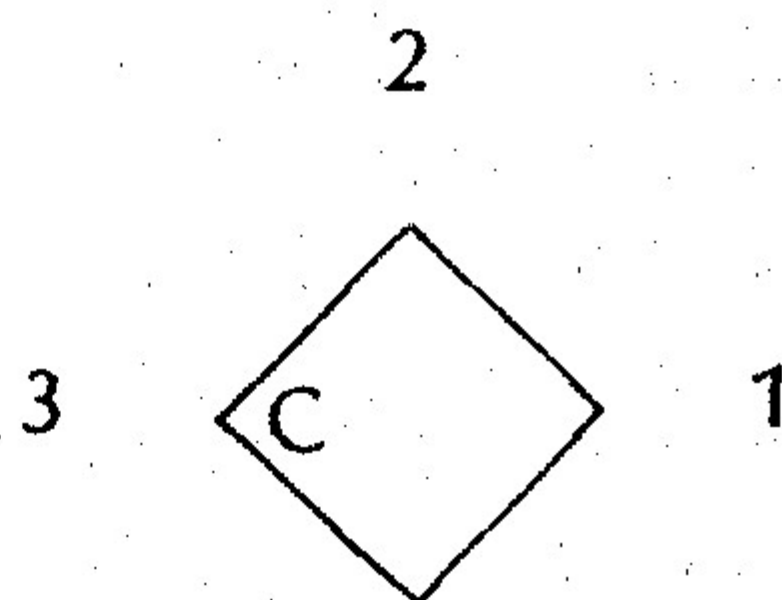
Отбивающий В выбрал легкий вопрос и перешел на первую базу. А — переходит на третью.



III



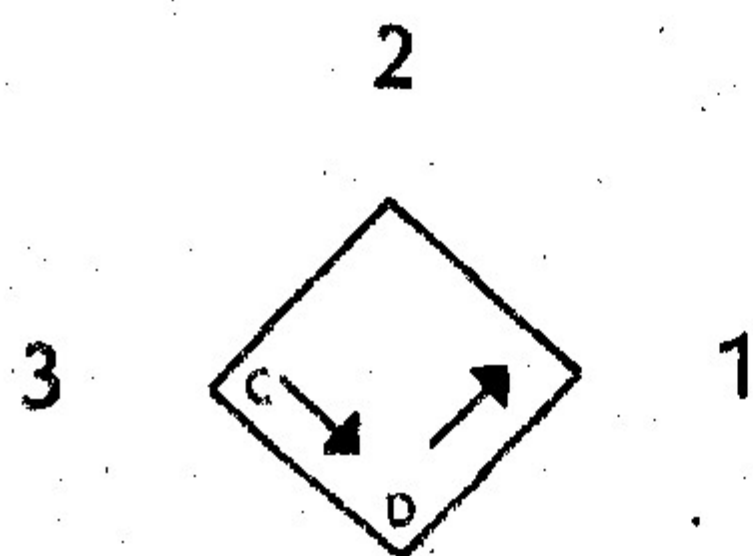
Н



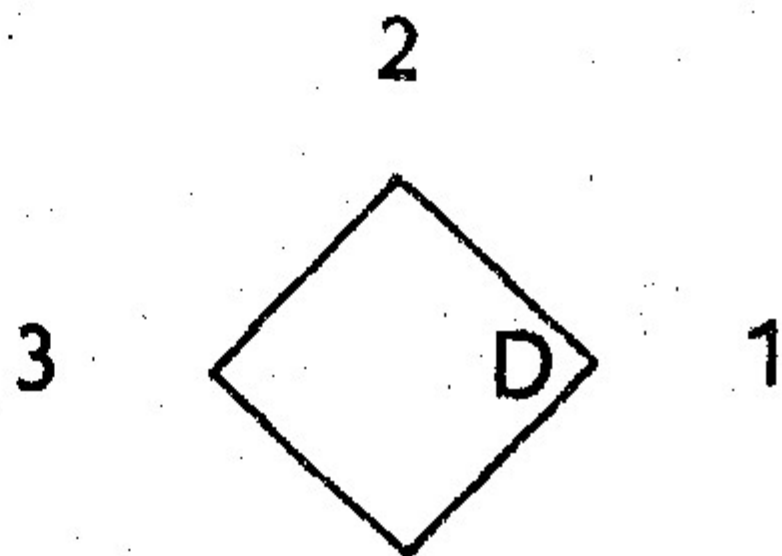
Н

Отбивающий С выбрал трудный вопрос, перешел на базу 3, А и В зашли в «дом» и получают 2 очка.

IV



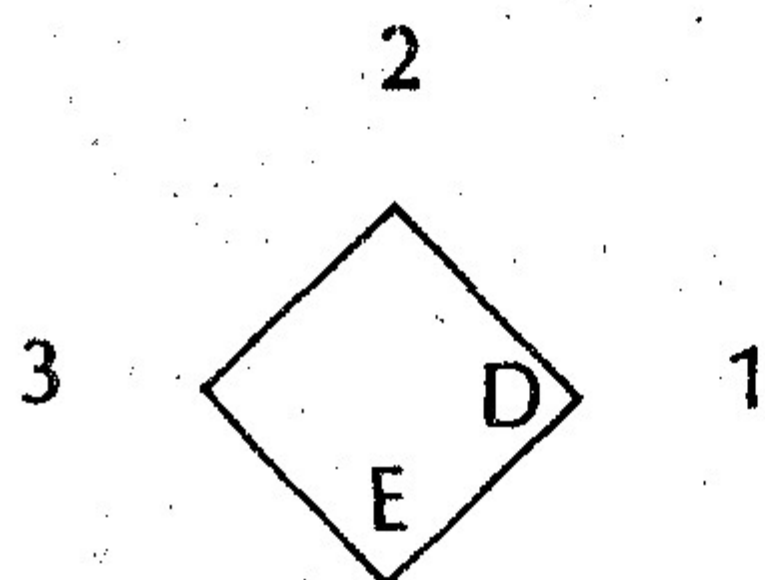
Н



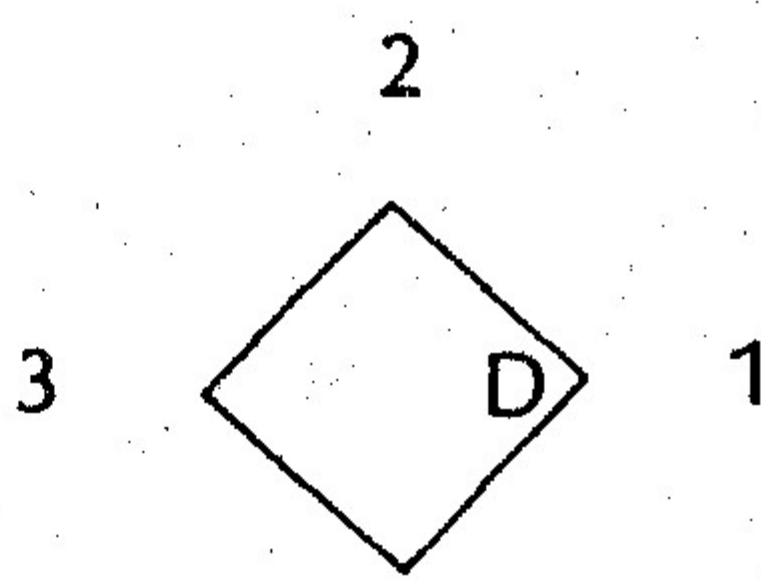
Н

Отбивающий D выбрал легкий вопрос, перешел на первую базу. С зашел в «дом» и заработал 1 очко.

V

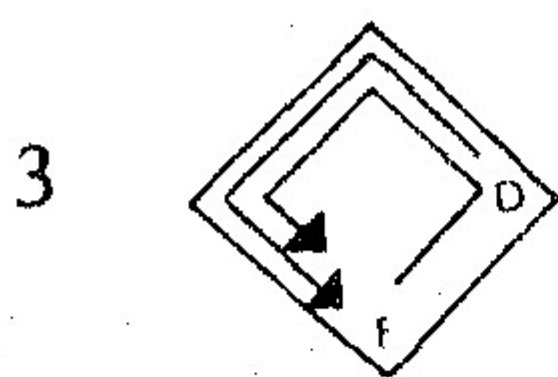


Н

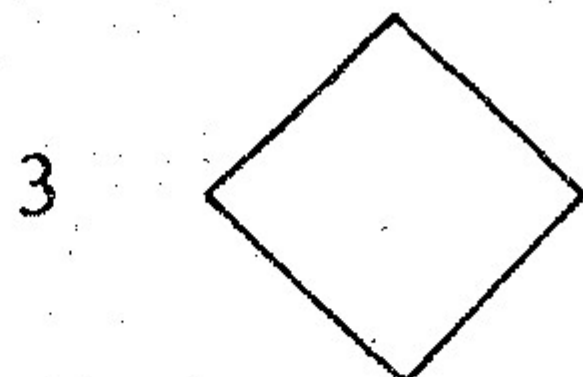


Н

Отбивающий Е выбрал вопрос Home Run, ответил неверно, выбыл.



H



H

Отбивающий F выбрал вопрос Home Run, ответил верно, F и D зашли в «дом», получили еще 2 очка.

На четвертом ходе отбивающий D отвечает верно на легкий вопрос, но тем не менее помогает отбивающему С зайти в «дом».

Я привожу ряд примерных вопросов, применяемых мною. Видоизменяйте их, как вам будет нужно, чтобы они подошли для вашей группы.

- | | |
|---------------------|--|
| Легкие: | What is your name? |
| (Single Hit) | Name the two official languages of Canada. |
| | How old are you? |
| | What is the plural of He? |
| | How much is six plus four? |
| Потруднее: | Where do you live? |
| (Double Hit) | How much does a dozen eggs cost? |
| | What is the population of Canada? |
| | Change to "she": <i>I watch television.</i> |
| | How much is ninety minus sixty-two? |
| Трудные: | Who was the previous prime minister of Canada? |
| (Triple Hit) | Name the capital cities of Manitoba and Newfoundland. |
| | Change to past: <i>"I see a bird".</i> |
| | How much is six times eight? |
| | Spell "dictionary". |
| Home Run: | Name four teams of the CFL, city and name. |
| | Who was the prime minister of Canada in 1962? |
| | Change to past continuous: <i>Shirley looked out the window.</i> |
| | How much is nine times seven, minus twenty-four? |

СОВЕТЫ: Возможно, вам придется ограничить количество времени, отпущенное на ответ.

8. TRIPLE DEFINITIONS

(Тройные определения)

L, R, W

Уровень: любой

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Улучшить навык аудирования и способность учеников узнавать слова пассивного словаря.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Бумага и карандаш у каждого. Список из 30 или более слов на доске или на проекторе.

ОПИСАНИЕ: Каждый ученик рисует сетку для игры в крестики-нолики и выбирает 9 слов из числа написанных на доске. Он вписывает эти 9 слов в свои девять ячеек на бумаге. Например, можно выбрать следующие слова и вписать их в таком порядке:

eat	small	carrot
music	socks	laugh
knife	sleep	hungry

Учитель в произвольном порядке берет слова из числа написанных, и, не называя, дает им определение. Например:

"It's the opposite of 'big'."

"What you do when someone tells a funny story."

"What you use to cut meat."

"How you feel when you haven't eaten in a long time."

Когда слово в сетке ученика совпадает с определением, данным учителем, ученик перечеркивает это слово. Первый, кто перечеркнет три слова подряд (по вертикали, горизонтали или диагонали) — победил. Тогда можно повторить игру с самого начала с новой сеткой и новыми словами.

ВАРИАНТЫ: В эту игру можно играть и с числами. Например:

25	34	24
20	29	47
42	43	46

(Числа от 20 до 50)

Учитель говорит: "The answer is 20 plus 17."
"The answer is 5 times seven."

Также вместо цифрового написания можно использовать словесное написание чисел.

fourteen	twenty-six	seventeen
twenty-one	twelve	thirty-three
thirty-eight	nineteen	eleven

СОВЕТЫ: Я предупреждаю учащихся, что произношу определение только один раз. Тогда они начинают слушать внимательнее.

Чтобы точно знать, что победитель действительно победил, я прошу его прочитать вслух три слова, которые принесли ему победу.

9. HIDDEN SENTENCE

(Скрытое предложение)

R,W

Уровень: любой

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Заставить учеников внимательнее относиться к синтаксису и орфографии.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Проектор, доска или копии ниже приведенной сетки на бумаге.

ОПИСАНИЕ: В зависимости от способностей учеников выберите сетку 3 на 3, 4 на 4, 5 на 5 и так далее клеток, в ячейки впишите буквы известного вам предложения. Двигаться по клеткам можно в любом направлении, **кроме диагонали**. В предложении должно быть ровно столько же букв, сколько свободных ячеек в сетке, то есть 9 (если сетка 3×3), 16 (4×4), 25 (5×5), 36 (6×6) и так далее. Каждую вписанную букву можно использовать только один раз. Примеры:

Сетка 3×3

Всего 9 букв.

Идите по стрелкам.

SUE TOOK IT.

E	U	T
T	S	I
O	O	K

Сетка 5×5

Всего 25 букв.

Идите по стрелкам.

WE ATE POPCORN
DURING THE SHOW.

W	O	E	T	W
S	H	P	A	E
E	H	O	P	C
G	T	U	D	O
N	I	R	N	R

Пусть весь класс принимает участие в поиске *скрытого предложения*.

Когда половина класса нашла решения, покажите его сами остальным или предложите показать ученику, уже нашедшему ответ. Затем задайте задачу потруднее. Когда бóльшая часть класса справится с заданием, пусть какой-нибудь ученик покажет решение на доске. Теперь можно поручить учащимся составить свое собственное *скрытое предложение* и предложить соседям разгадать его.

СОВЕТЫ: Перед началом этой игры рекомендую потренироваться. Начинать лучше всего с предложения, в котором нет пропусков между словами. Пусть класс разобьет его на слова. Например: HEWILLNEVERFORGETHER. Затем дайте предложение, в котором слова переставлены, пусть ученики поставят их в нужном порядке.

WILL HER HE FORGET NEVER

А в следующем предложении буквы в словах переставлены, а слова стоят не на месте.

VENRE ERH LIWL FOTGER

Теперь можно играть в *скрытое предложение*. Я начинаю с сетки 3×3, затем — 4×4.

Для облегчения задачи нужно обвести первую букву предложения. Если предложение трудное и длинное, стоит обвести первые буквы всех слов в нем.

Легче всего придумать *скрытое предложение*, если записать предложение с учетом уровня учеников, например: HE WILL NEVER FORGET HER, а затем добавить или убрать буквы так, чтобы в нем было 9, 16, 25, 36, 49, 64, 81, 100 букв. Так в моем примере, в котором 20 букв, можно убрать 4 буквы или прибавить 5. То есть можно получить HE NEVER FORGOT HER, в котором 16 букв, или HE WILL NEVER FORGET HER SMILE, в котором 25 букв.

10. PASSWORD

(Пароль)

L, S, R

Уровень: любой

Оптимальный размер группы: 10 учеников

ЦЕЛЬ: Увеличить словарный запас.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Листочки бумаги, на которых написано по одному слову. Можно написать существительные, глаголы, прилагательные, наречия и предлоги, известные ученикам.

ОПИСАНИЕ: Класс делится на 5 команд по 2 человека в каждой. Если в группе больше десяти человек, смотрите ВАРИАНТЫ. От каждой команды выходит по одному человеку (A1, B1, C1, D1), им показывают карточку с *паролем*, (например, это CUP). По очереди эти ученики говорят своему партнеру по команде *одно слово*, которое, как им кажется, может помочь ему угадать пароль. A1 может сказать "glass", а его партнер решит, что пароль "window". B1 может сказать "drink", а его партнер решит, что пароль "milk". C1 скажет "coffee", и его партнер решит, что это "tea". D1 назовет слово "saucer", и его партнер, может быть, скажет "cup". Поскольку это и есть пароль, команда D выигрывает одно очко. Тогда от команд выходят вторые игроки, им показывают новое слово-пароль, и команда D, выигравшая предыдущий раунд, начинает первой. Первой команде всегда труднее выиграть, чем последней, потому что игроки команд слышат ответы друг друга, поэтому победа в предыдущем раунде уменьшает шанс выиграть в следующем.

ВАРИАНТЫ: Если невозможно разбить класс на команды по 10 человек, есть еще по крайней мере 2 способа поиграть в эту игру с большим классом.

Первый способ: разбейте класс на равные по возможности команды любого количества учеников. Например, класс из 37 человек можно поделить на пять команд по 5 человек и две команды по 6 человек. То есть:

Команда А Команда В Команда С Команда D Команда Е Команда F Команда G

A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3
A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4
A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5
					F6	G6

Первым игрокам всех команд показывают пароль, по очереди они говорят по одному слову-подсказке второму игроку в своей команде, который и пытается угадать слово-пароль. Затем по очереди они говорят новое слово-подсказку следующему игроку в своей команде. Когда пароль отгадан, вторым игрокам всех команд показывают новое слово-пароль, и они по очереди говорят слова-подсказки игрокам своих команд.

Другой вариант игры. Один ученик выходит к доске и ему одному показывается слово-пароль. Затем он говорит слово-подсказку всему классу и выбирает одного из учеников, чтобы тот дал свой ответ. Чем больше подсказок дано, тем меньше очков стоит угаданный пароль. Например, если пароль угадан с первой подсказки, ученик, угадавший его, получает 10 очков. Если пароль был угадан после второй подсказки, ученик, угадавший его, получает 9 очков и т.д., до тех пор, пока не останется ни одного очка. То есть можно дать классу не более 10 подсказок для каждого слова-пароля.

СОВЕТЫ: Я обычно советую ученикам использовать в качестве подсказок предыдущие подсказки, например, сказать, что это слово «противоположно по смыслу», или «длиннее», или «похоже» (“opposite”, “longer”, “similar”) на то слово. Еще хорошо называть часть речи (noun, например), это тоже часто помогает угадать пароль.

Я разрешаю ученикам пользоваться словарями и тезаурусами, но только не в то время, когда им нужно говорить. Таким образом, я избегаю длительных ожиданий, пока ученик найдет нужную подсказку в словаре.

Чужие подсказки можно использовать сколько угодно раз. Чтобы ужесточить игру, я требую, чтобы сама подсказка или даже однокоренное слово не содержались в слове-пароле. Например, если пароль “blackboard”, ученикам нельзя использовать слово “black” или “board” в качестве подсказки для партнера. “Pencil” нельзя использовать в качестве подсказки к слову “pen”, потому что в состав слова входит корень, который и есть пароль.

И еще я не разрешаю пользоваться личными местоимениями в качестве подсказки, в этом случае ученики не могут оскорбить друг друга, если пароль, например, “ugly” или “stupid”.

11. SEGMENTED SENTENCES

(Предложение вразбивку)

R, W

Уровень: любой

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Повторить порядок слов в предложении и оценить знания учащихся в этой области.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Карточки из картона (от 200 до 400) и маркер. Размер карточек может быть 7,5 на 13 см.

ОПИСАНИЕ: Учитель придумывает некоторое количество предложений, уровень сложности которых соответствует знаниям учащихся. Каждое предложение записывается на карточках, одно слово — одна карточка, затем набор карточек с этим предложением, хорошенько перемешанный, дается ученику. Ему необходимо расположить карточки в нужном порядке. Например:

the to Henry store went

Когда ученик решает, что справился с задачей правильно, он показывает учителя. Если все действительно верно, он перемешивает карточки и отдает их, а взамен получает новую колоду.

ВАРИАНТЫ: Вместо учителя учащиеся сами могут составлять предложения и записывать их пословно на карточках.

СОВЕТЫ: Можно выполнять эту работу в командах по 3—5 человек. Это позволит ученикам поучиться друг у друга, да и предложений понадобится меньше.

Чтобы ученикам не нужно было ждать, пока освободятся колоды с предложениями, нужно иметь таких колод больше, чем количество учащихся (или команд).

Тех, кто быстро справится с заданием, можно привлечь к проверке предложений, составленных другими.

Чтобы избежать перемешивания колод с разными предложениями и чтобы ученики не боялись потерять или перемешать карточки, колоды должны быть помечены каждая своим кодом, включающим литеру и количество карточек. Например:

s t o r e

K-5

Литера
предложения

Количество карточек
в предложении

12. DIAMOND WORD

(Драгоценное слово)

R, W

Уровень: любой

Оптимальный размер группы: без ограничений

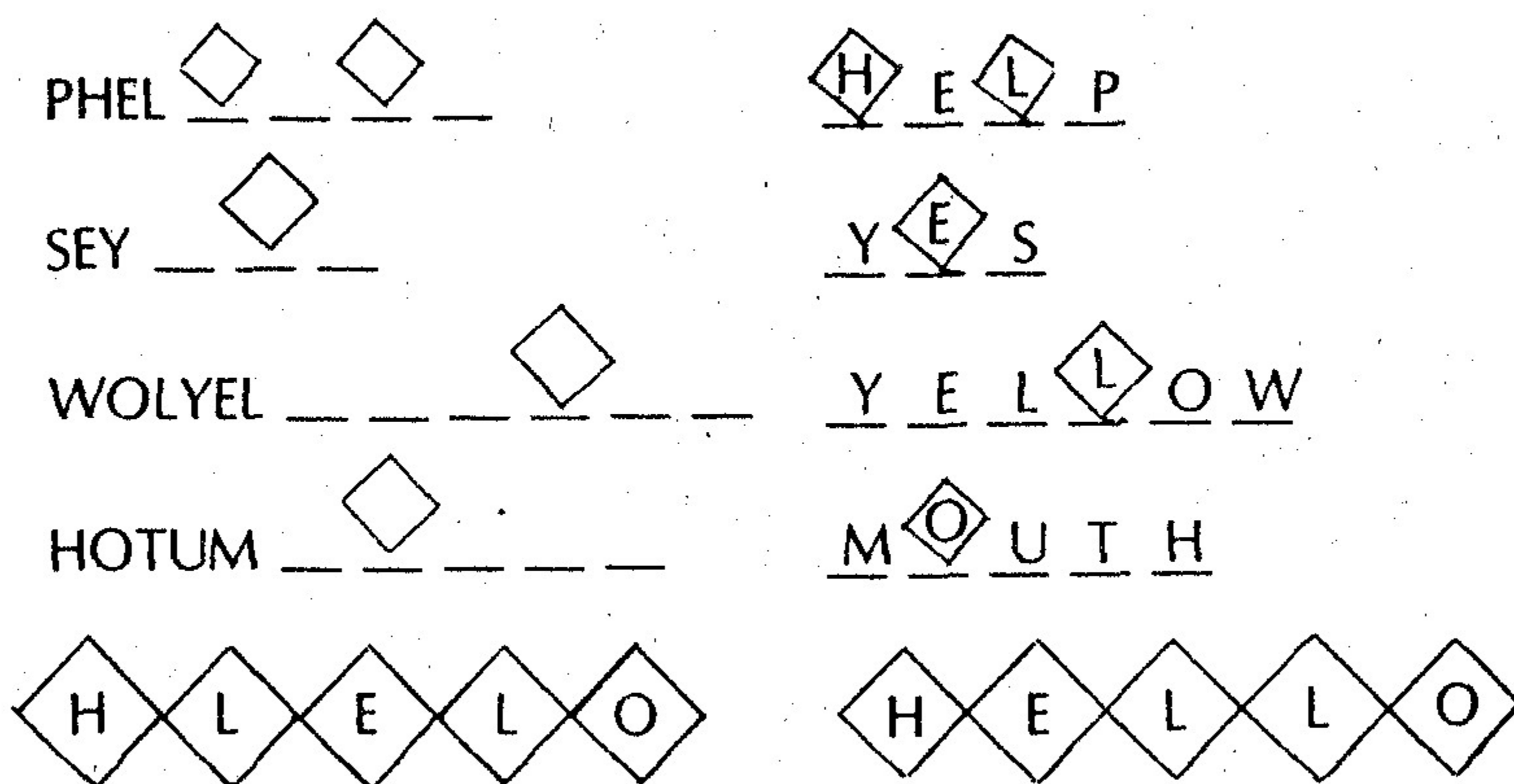
ЦЕЛЬ: Помочь ученикам закрепить их навыки в словообразовании и произнесении слов по буквам (spelling).

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Доска или проектор, бумага и карандаш.

ОПИСАНИЕ: Учитель выбирает *драгоценное слово*, которое состоит из 4–8 букв, например HELLO. Затем даются слова, в состав которых входит хотя бы одна буква из выбранного *драгоценного слова*, причем буквы в этих словах переставлены (например, RHEL). Вместе с таким перепутанным словом предлагается еще и набор прочерков, каждый из которых представляет букву этого слова (например, RHEL _ _ _ _), и на то место, где стоит буква, имеющаяся в *драгоценном слове*, ставится ромбик, символизирующий бриллиант (например, RHEL $\diamond$ _ $\diamond$ _).

Позаботьтесь о том, чтобы каждая буква из *драгоценного слова* была представлена одним перепутанным словом. Например:

Решение:



13. WORD SCRAMBLES

(Перепутанные слова)

R, W

Уровень: любой

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Увеличить словарный запас и улучшить орфографию.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Список слов с переставленными буквами, карандаш и бумага, проектор или доска.

ОПИСАНИЕ: Ученикам дается список *перепутанных слов* на доске, проекторе или на бумаге и их просят расшифровать их. Первый, кто справится со всеми словами, — побеждает. Слова должны быть знакомыми. Например:

HYRAP
POSA
SIFH

OAPIN
MECARA

Длина списка зависит от того, сколько времени вы можете дать на игру, а также от того, насколько игра будет интересна ученикам.

ВАРИАНТЫ: Список можно ограничить категорией значения слов, например, только профессия, или столицы мира, или политические лидеры, или мебель.

СОВЕТЫ: Когда я знакомлю учеников с этой игрой в первый раз, то обычно разбиваю класс на команды по 3–5 человек и устраиваю соревнование между ними. Работа в команде позволяет ученикам учиться друг у друга и обретать уверенность в себе.

14. DO

(Глагол «делать»)

L, S

Уровень: любой

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Научиться или потренироваться задавать вопросы с DO и отличать действия в нужном времени (Present Continuous/Progressive, Future, Simple Past, Present Perfect).

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Нет.

ОПИСАНИЕ: Эту игру можно назвать:

WHAT AM I DOING?

WHAT AM I GOING TO DO?

WHAT DID I DO?

WHAT HAVE I DONE?

Название зависит от того, какое время вы будете повторять или отрабатывать.

THE PRESENT CONTINUOUS: *показывая* какое-либо действие, выполняющий это действие спрашивает: “What am I doing?” Тот, кто правильно отвечает на вопрос (например, “You are walking”) либо становится водящим, либо зарабатывает очко себе или своей команде (если вы разделились на команды).

THE FUTURE TENSE: (going to) Ведущий *готовится* произвести какое-либо действие, спрашивая: “What am I going to do?” Правильным ответом может быть “You’re going to sit down”.

THE SIMPLE PAST TENSE: *Завершив* какое-либо действие, ведущий спрашивает: “What did I do?” Ответ может быть “You drank some water”.

THE PRESENT PERFECT TENSE: *Сделав* что-то ведущий спрашивает: “What have I done?” очко получает тот, кто даст ответ, например, “You have written on the blackboard”.

15. COMMANDS

(Команды)

L, S

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: 20 учеников

ЦЕЛЬ: Повторить повелительное наклонение.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Нет.

ОПИСАНИЕ: Класс разбивается на две группы (А и В). Учащиеся по очереди дают команды своим оппонентам из второй группы. Одно очко присваивается за правильно данную команду и одно за правильно выполненное действие. Трудность команды зависит от уровня знаний ваших учеников. Например:

A1: "Touch your toes!"

B1: Performs the action.

B1: "Point to the window!"

A1: Performs the action.

A2: "Laugh quietly!"

B2: Performs the action.

B2: "Untie your shoe!"

A2: Performs the action.

СОВЕТЫ: Команды должны, конечно, иметь смысл и быть такими, чтобы их можно было выполнить в условиях класса. Чтобы подстегнуть творческое мышление учеников, можно давать за оригинальность 2 очка, а за обычную команду — одно.

16. TIC-TAC-NUMBER

(Крестики-нолики с числами)

L, S, R, W

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Повторить количественные числительные.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Карандаш и бумага у каждого ученика.

ОПИСАНИЕ: Учащиеся рисуют сетку из двух вертикальных и двух горизонтальных линий (для более продолжительной игры — из трех). Затем они заполняют 9 (или 16) ячеек сетки числами (учитель задает диапазон чисел) в любом порядке. Например:

Короткая игра

(диапазон 1—25)

1	12	8
14	20	13
21	25	6

Длинная игра

(диапазон 1—50)

6	34	9	50
18	31	26	14
27	45	2	40
10	38	49	42

После этого учитель начинает выкликать любые числа в определенном диапазоне, а ученики вычеркивают те числа, которые есть у них в сетке. Первый, кто зачеркнет 3 (или 4) числа по вертикали, диагонали или горизонтали, выиграл. Чтобы доказать, что он действительно выиграл, игрок должен назвать зачеркнутые числа. Победивший становится ведущим.

ВАРИАНТЫ: TIC-TAC-LETTER — вместо чисел в ячейки вписываются буквы.

K	B	M
P	W	L
O	R	S

СОВЕТЫ: Чтобы избежать нечестной игры, я предлагаю ученикам писать только ручками, и все должно быть написано четко и разборчиво. Если число поменяли уже в процессе выкликания чисел или число было подделано намеренно, результат не засчитывается.

17. SURPRISE SACK

(Мешок сюрпризов)

L, S, R, W

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: 20 учеников

ЦЕЛЬ: Попрактиковаться в определении слов.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Каждый ученик приносит на урок небольшой предмет обихода: расческу, монету, носок, чашку и т.д. Можно использовать холщовый мешок.

ОПИСАНИЕ: По очереди ученики описывают в деталях то, что принесли, а все остальные пытаются угадать, что же это такое. Например:

“My object is about 4 inches (10cm) long. It weighs about 6 ounces (150 g). It is oblong in shape. It is made of nylon. It is flexible, and is dull black. What is it?”

СОВЕТЫ: Прежде чем играть в эту игру, нужно ознакомить учеников с лексикой, которая понадобится, чтобы описать размер, вес, форму, цвет, фактуру, материал и т.д. (size, weight, shape, colour, texture, material, etc.) описываемого предмета. Чтобы облегчить процесс, можно разрешить ученикам записать описание своего предмета заранее.

Я обнаружил, что ученикам намного интереснее играть в эту игру, если предмет спрятан в непрозрачный (можно холщовый) мешок. С одной стороны, предмет, о котором идет речь, находится перед ними, с другой стороны, увидеть его невозможно. Это возбуждает любопытство больше, чем когда предмет находится где-то в парте.

18. WHERE WAS I?

(Где я был?)

L, S, R, W

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Попрактиковаться в использовании глагола TO BE во времени Simple Past в вопросительных, отрицательных и повествовательных неотрицательных предложениях (interrogative, affirmative and negative).

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Ручка и бумага.

ОПИСАНИЕ: Ученик пишет, где он был в определенное время в прошлом, а весь класс отгадывает.

Например:

“Where was I at noon yesterday?”

“Were you at the dentist?”

“No, I wasn’t at the dentist.”

ВАРИАНТЫ: Водящий может задавать вопросы не только о себе, но и о ком-либо другом, находящемся в классе.

“Where was Gary last Tuesday?”

или

“Where were Joan and I last Sunday?”

или

“Where were you and I last night?”

СОВЕТЫ: Я ограничиваю количество наводящих вопросов двадцатью, или количество вопросов должно быть равно количеству учеников, деленному пополам. Если после всех вопросов место не угадано, водящий должен его сам назвать, а новым ведущим становится другой ученик.

19. GUESSER

(Угадайка)

L, S, R, W

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: 20 игроков

ЦЕЛЬ: Дать возможность ученикам попрактиковаться в описании людей.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Доска и мел.

ОПИСАНИЕ: Ведущий стоит спиной к доске, а учитель пишет на доске и тотчас же стирает имя какого-нибудь ученика, присутствующего в этот момент в классе. Ведущий просит любых учеников из класса описать ему того, чье имя было написано на доске. Сначала дается наиболее общая информация, затем подробная и специфичная. Когда ведущий угадывает, можно начать новую игру.

СОВЕТЫ: Для того, чтобы сначала давалась общая, а уже потом более специфичная информация, я призываю учеников сначала рассказать, какого пола этот человек, какого цвета у него глаза и волосы, какого он роста, худой он или толстый и т.д. Хорошо также записывать всю эту информацию на доске по мере ее появления, чтобы ученики ориентировались, что уже сказано, а что еще нет.

Чтобы усложнить игру, мы часто завязываем ведущему глаза.

Также я ограничиваю количество подсказок (не более 10).

20. YES/NO PING-PONG

(Да или нет)

L, S

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Попрактиковаться задавать и отвечать на общие вопросы.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Нет.

ОПИСАНИЕ: Класс делится на две команды (А и В). Ученики по очереди задают своим оппонентам вопросы, на которые можно отвечать "Yes" или "No".

За каждый правильный вопрос и за каждый верный ответ — очко. Отвечая на вопрос, ученик получает право задать вопрос тому, кто только что спрашивал его.

Например:

A1: "Do you speak English?"

B1: "Yes, I do."

B1: "Can you ride a bike?"

A1: "Yes, I can."

A2: "Is your sister here?"

B2: "No, she isn't."

B2: "Do you know my name?"

A2: "Yes, I do."

21. PREPOSITIONS

(Предлоги)

L, S

Уровень: начинающие

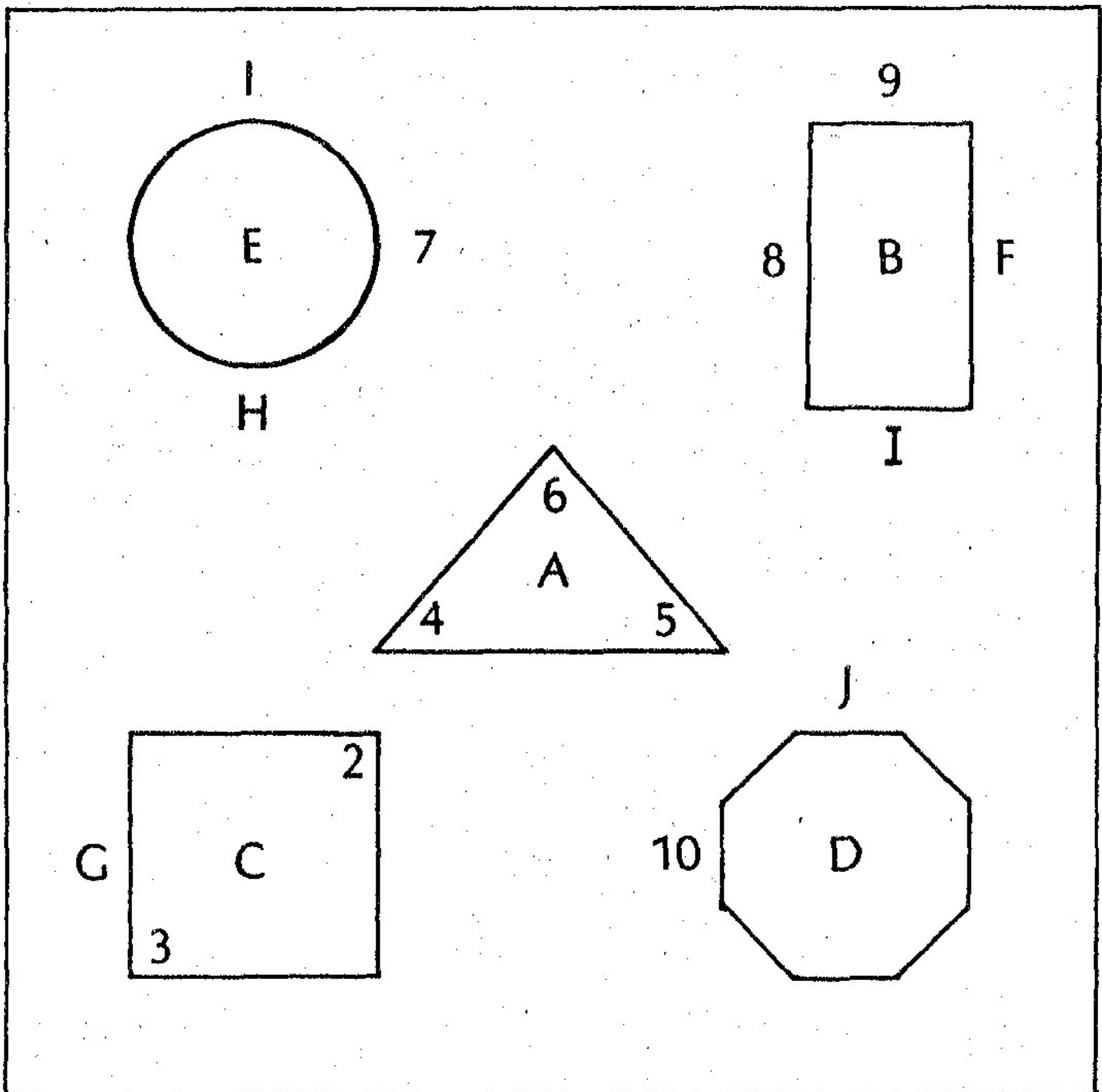
Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Проверить и закрепить знание предлогов и навык учащихся в их использовании.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Бумага и карандаш.

ОПИСАНИЕ: Учитель предлагает классу нарисовать разные геометрические фигуры в определенных местах листа бумаги и разместить числа и буквы в этих фигурах или около них: **IN, ON, UNDER, TO THE LEFT OF, IN THE BOTTOM RIGHT HAND CORNER OF** и т.д. Результаты сравниваются с образцом учителя, тот, кто совершил меньше ошибок, становится водящим.

Например:



22. TIC-TAC-WEATHER

(Крестики-нолики с погодой)

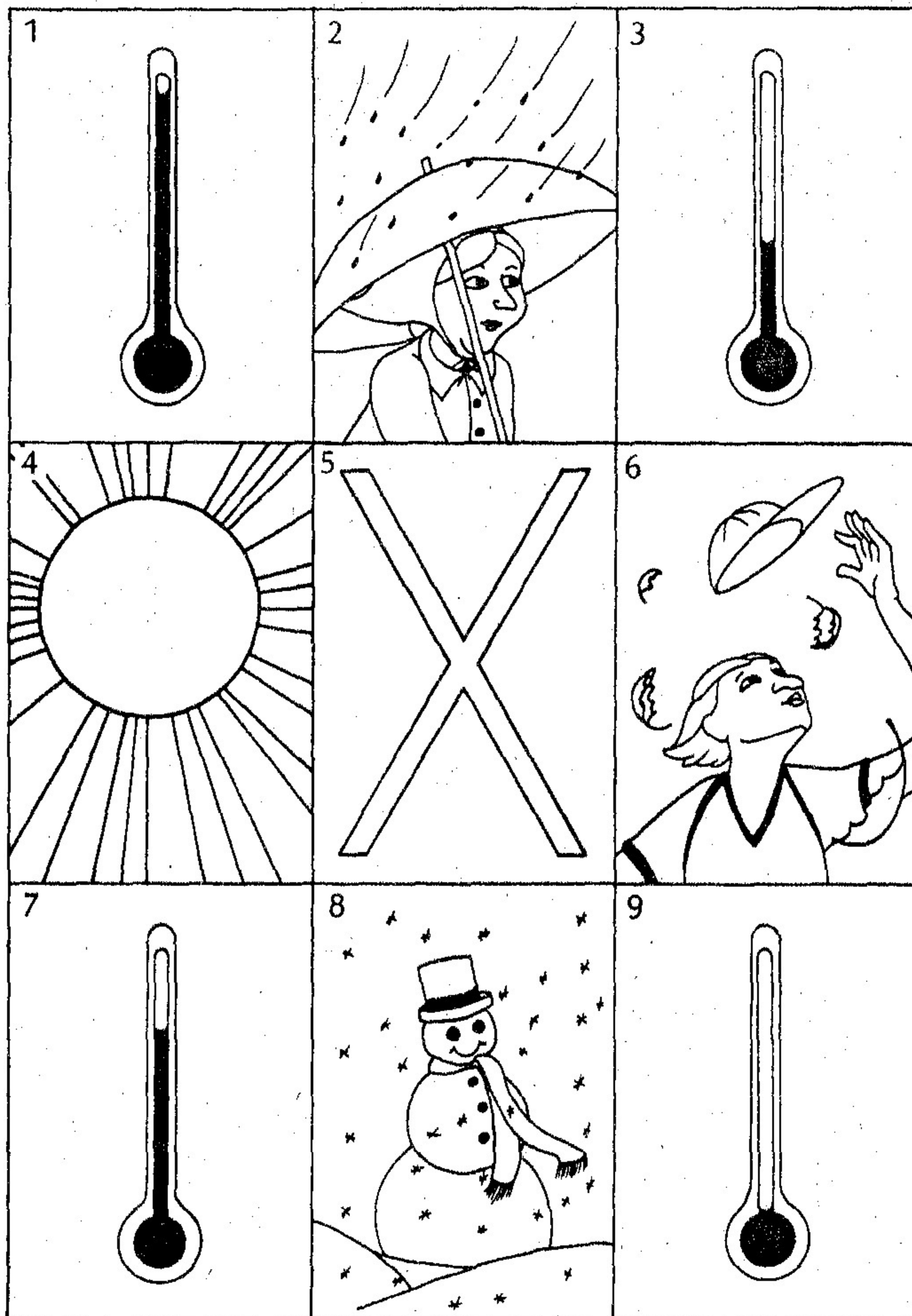
L, S

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: 20 учеников

ЦЕЛЬ: Повторить клише погодных условий.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Нам понадобится приведенная ниже таблица на прозрачном полиэтилене и проектор.



ОПИСАНИЕ: Класс делится на две команды (О и Х). Первый игрок из команды Х выбирает ячейку, называет порядковое число этой ячейки и говорит, какая погода изображена в этой ячейке. Если он правильно назвал, на эту ячейку ставится символ его команды, ячейка считается занятой. Если он назвал неверно, ячейка остается свободной до тех пор, пока не будет определена правильно. Та команда, которая первой займет три ячейки подряд по вертикали, горизонтали или диагонали, — победила.

Центральную ячейку можно занять, если сказать любое отрицательное предложение, связанное с погодой, например, “It isn't raining”.

23. HERE AND THERE

(Там — здесь)

L, S

Уровень: начинающие
Оптимальный размер группы: 20 учеников

ЦЕЛЬ: Закрепить понимание и правильное употребление слов HERE, THERE.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Каждый ученик приносит несколько (от 2 до 5) предметов: тетрадь, линейку, расческу, ботинок и т.д.

ОПИСАНИЕ: Все предметы собираются и делятся на две равнозначные группы, которые помещаются в противоположных концах класса. Одна половина класса ищет свои вещи в одной куче, а вторая половина — в другой. (Если чего-то нет в первой куче, значит, эта вещь находится во второй.)

По очереди учащиеся должны сказать, где же находятся принадлежащие им вещи, например:

“My pen is HERE” (то есть в той куче, которую он исследовал).

“My shoe is THERE” (он показывает на кучу в противоположном конце класса).

24. FISH!

(Ищи!)

L, S, (R)

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Повторить глагол TO HAVE во времени PRESENT INDICATIVE, используя вопросительные, утвердительные и отрицательные формы. Кроме того — выучить названия игральных карт.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Одна колода игральных карт на каждые 4—5 учащихся. (Карты могут принести они сами.)

ОПИСАНИЕ: Ученики делятся на группы по четыре-пять человек, и каждому раздают по пять карт. Оставшиеся в колоде карты переворачиваются рубашкой вверх, и колода кладется в центре. Первый по часовой стрелке от сдающего спрашивает у кого-нибудь в группе, нет ли у того на руках карт определенного достоинства. Его цель — собрать четыре карты одного достоинства, например, четыре дамы или четыре тройки и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то не сумеет собрать четыре карты одного достоинства. Их ему может дать другой игрок, или он может найти их в колоде. Снимать карты нужно сверху. Очередь переходит по часовой стрелке. По окончании игры все карты вновь перемешивают, раздают, и начинается новый раунд. Рассмотрим возможный ход игры:

Ученик А: “Do you have any ____s?”

Ученик В: “No, I don’t have any ____s. Fish!”

(После этого первый ученик берет карту сверху колоды. Если это та карта, которую он просил, он продолжает просить игроков о карте любого достоинства, если карты такого достоинства уже есть у него на руках. Если он вытягивает неудачно, очередь переходит к другому по часовой стрелке.)

Ученик С: “Do you have any ____s?”

Ученик D: “Yes, I do.”

Ученик С: “How many ____s do you have?”

Ученик D: “I have 1/2/3 ____s.”

Ученик С: “May I have them/it, please?”

Ученик D: “Here you are”. (Hands C the card/s.)

Ученик С: "Thank you."

Ученик D: "You're welcome."

(Ученик С, получив нужные ему карты, продолжает водить, т.е. просить у игроков нужные ему карты.)

СОВЕТЫ: Когда я разучиваю этот диалог с моими учениками, я заставляю весь класс повторять за мной (при этом я показываю карту, о которой идет речь, чтобы они запоминали названия карт). После того как мы повторим несколько раз с разными картами, я предлагаю одной половине класса задавать вопросы второй половине класса по очереди. И так несколько раз.

В некоторых группах я раздаю этот диалог на листочках, и мы вместе его читаем несколько раз. Эти бумажки я прошу использовать во время игры, а если ученики уже уверены в своих силах, перевернуть их текстом вниз. Во время игры я хожу по классу, слежу за тем, как идет дело, и собираю те бумажки, которые лежат вниз текстом.

Учащиеся обычно путают такие слова, как "ace" и "eight", им трудно различить единственное и множественное числа. Я стараюсь, чтобы они как можно больше тренировались во время упражнений.

Чтобы игра была интереснее, я даю каждому ученику 5 скрепок. В начале каждого раунда учащиеся скидываются по одной скрепке, в конце раунда победитель забирает все скрепки себе.

25. PROFESSIONS

(Профессии)

L, S

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: 10 учеников

ЦЕЛЬ: Повторить названия профессий.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Нет.

ОПИСАНИЕ: Один из учеников выходит из класса, а остальные договариваются, какую профессию выбрать. Когда он возвращается в класс, его товарищи говорят по одному предложению,

описывающему профессию, а ведущий пытается ее отгадать. Например:

1-й ученик: "He works with many people."

2-й ученик: "He talks a lot."

3-й ученик: "He writes a lot."

4-й ученик: "He gets angry a lot."

5-й ученик: "He laughs a lot."

6-й ученик: "He uses a lot of chalk."

(ответ — "teacher")

1-й ученик: "He fixes things."

2-й ученик: "He charges a lot."

3-й ученик: "You call him for emergencies."

4-й ученик: "He comes to your house."

5-й ученик: "He works with water."

6-й ученик: "He uses wrenches."

7-й ученик: "He fixes sinks and toilets."

(ответ — "plumber")

26. WHO HAS IT?

(У кого находится предмет?)

L, S

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Закрепить навык употребления глагола TO HAVE во времени Simple Present (утвердительные, вопросительные и отрицательные формы).

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Небольшой предмет, например, пуговица, монетка или скрепка для бумаги.

ОПИСАНИЕ: Класс делится на две команды (А и В). Команда А выходит из класса, после этого одному из игроков команды В дают небольшой предмет. Когда команда А возвращается в класс, ее игроки начинают спрашивать по очереди игроков команды В — WHO HAS IT? Например:

А1: "Do you have it, Paul?"

Пол: "No, I don't have it."

A2: "Does Mary have it, Robert?"

Роберт: "No, Mary doesn't have it."

A3: "Does Carl have it, Linda?"

Линда: "No, Carl doesn't have it."

A4: "Do you have it, Sharon?"

Шарон: "Yes, I have it."

Спрашивать можно ограниченное количество раз. А именно — количество вопросов равно количеству игроков в команде, деленному пополам.

Если удастся найти того, кто является хранителем предмета, команде А дается очко, а если нет, очко получает команда В. Когда хранитель найден или когда количество вопросов исчерпано, команды меняются местами.

27. FAMILY

(Семья)

W, L, S

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Повторить названия родственных отношений.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Ручка и карандаш у каждого.

ОПИСАНИЕ: Ученики разбиваются на пары и опрашивают друг друга. Например:

1-й ученик: "John is Louise's uncle. Who is Louise?"

2-й ученик: "Louise is John's niece."

2-й ученик: "Carol is Susan's mother. Who is Susan?"

1-й ученик: "Susan is Carol's daughter."

Подсчет очков: За каждый верный ответ — очко.

СОВЕТЫ: Игра идет динамичнее и интереснее, если вопросы заранее написаны на бумаге. Таким образом можно избежать путаницы и долгих раздумий.

28. TIC-TAC-BEFORE-AND-AFTER

(Крестики-нолики ДО и ПОСЛЕ)

L, S, R

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: 20 учеников

ЦЕЛЬ: Повторить и закрепить такие понятия, как BEFORE и AFTER.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Нижеприведенная таблица на доске или на проекторе.

a/b	6/7	4/5
2/3	d/e	c/d
p/q	8/9	9/10

ОПИСАНИЕ: Класс делится на две команды (команда X и команда O). Первый игрок выбирает ячейку в таблице и говорит, в каком соотношении находятся цифры или буквы в ней. Например:

“A is *before* B.”

“Seven is *after* six.”

Если он правильно сказал, в ячейку вписывается символ его команды. Если неправильно, ячейка остается незанятой до тех пор, пока не будет правильно названо соотношение. Чтобы выиграть, команде нужно заполнить три ячейки по вертикали, горизонтали или диагонали.

29. ODD AND EVEN RESULTS

(Чет — нечет)

L, S, R, W

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Повторить количественные числительные.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Карандаш и бумага у каждого.

ОПИСАНИЕ: Класс разбивается на пары. Один ученик в паре играет за *четных*, второй — за *нечетных*. Они оба пишут **любое** число в оговоренном диапазоне, не видя, какое число написал другой. Оба числа складываются, и если в результате получается нечетное число, очко выигрывает ученик, играющий за *нечетных*. Если результат — четный, очко выигрывает тот, кто играет за *четных*. Побеждает тот, кто заработает 10 очков.

Например, диапазон от 20 до 50:

<u>Игрок А</u> (нечетные)		<u>Игрок В</u> (четные)		
26	+	45	=	71 (очко нечетным)
43	+	50	=	93 (очко нечетным)
36	+	22	=	58 (очко четным)
21	+	43	=	64 (очко четным)

ВАРИАНТЫ: Для разнообразия помимо сложения можно играть и с вычитанием.

30. RHYME PING-PONG

(Пинг-понг с рифмами)

L, S

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Увеличить словарный запас.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Нет.

ОПИСАНИЕ: Класс разбивается на пары, первый в паре называет своему партнеру слово, на которое тот должен придумать рифму. И так по очереди до тех пор, пока кто-то из игроков не сможет придумать ни одного нового слова. Тогда его оппонент получает очко, а проигравший начинает новый раунд. Например:

1-й ученик: man → pan → ran → can → YOU WIN!
2-й ученик: tan → fan → can

1-й ученик: sick → lick → quick → YOU WIN!
2-й ученик: thick → trick → can

1-й ученик: wood → good → YOU WIN!
2-й ученик: should → could

СОВЕТЫ: Пусть учащиеся проговаривают каждое придуманное рифмованное слово по буквам. Таким образом расширяется словарный запас оппонента, и можно быть уверенным, какое именно слово имеет в виду играющий (например, “wood” или “would”). Это неплохое упражнение по спеллингу!

31. BODY STRETCHER

(Зарядка)

L

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Повторить названия частей тела.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Нет.

ОПИСАНИЕ: Класс разбивается на пары. Один игрок называет три части тела, другой должен коснуться их в названном порядке. Затем они меняются ролями. Очко дается за верный ответ. Например:

“Touch your nose, knee and elbow.”

Когда оба игрока справились с тремя словами, называются 4 слова, затем 5, 6 и т.д.

Очко дается только в том случае, если игрок касается названных частей тела в том же самом порядке, в каком они были названы.

СОВЕТЫ: Чтобы избежать споров и нечестной игры, ученики могут вначале написать для себя список слов. Например:

(1) nose (2) knee (3) elbow

(1) ear (2) toes (3) shoulder (4) wrist

(1) chin (2) back (3) thumb (4) ankle (5) eye

(1) finger (2) arm (3) leg (4) shoulder (5) foot (6) mouth

32. WORD CALLING

(Назови слово)

R, S

Уровень: начинающие

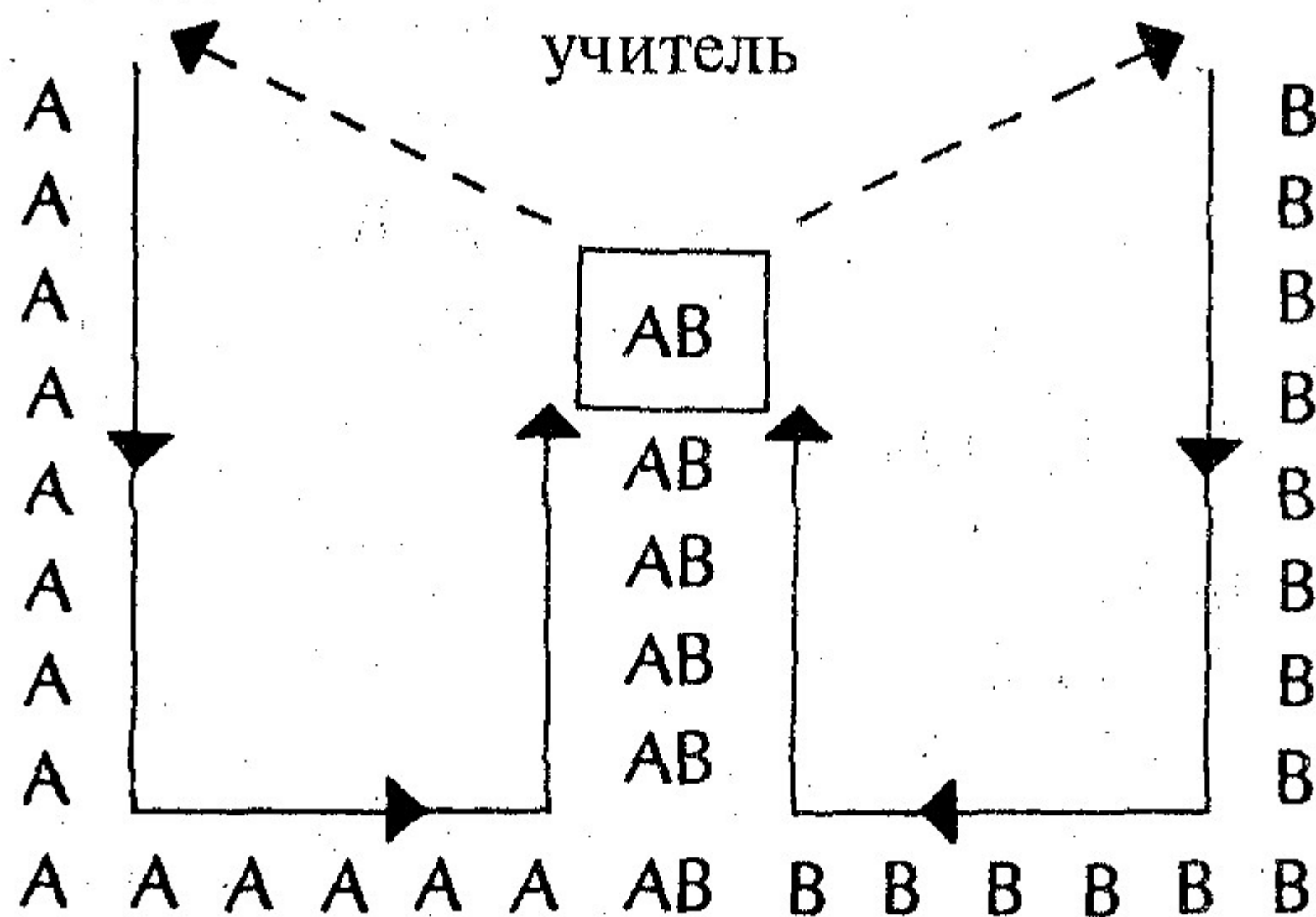
Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Повысить скорость узнавания слов.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Карточки со знакомыми словами. Число карточек равно числу учеников в классе. На карточке записано по одному слову.

ОПИСАНИЕ: Класс делится на две команды (А и В). Карточка со словом быстро показывается двум представителям команд. Первый, кто назовет слово, зарабатывает своей команде очко. Через эту процедуру проходят все члены обеих команд, по два круга.

СОВЕТЫ: Игра идет лучше, если оба представителя разных команд стоят на одном и том же расстоянии от учителя. Этого легче всего добиться, если расположить учеников так, как показано на рисунке.



Окончательное решение принадлежит учителю. Он решает, кто был первым. Спор с учителем отнимает у команды спорщика 5 очков.

33. I SPY

(Я заметил)

L, S

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: 20 учеников

ЦЕЛЬ: Повторить пройденные слова и их написание.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Нет.

ОПИСАНИЕ: Один ученик, водящий, просит группу угадать, что именно он видит в комнате.

"I spy (with my little eye) something that is green. What is it?"

"Is it the chalkboard?"

"No, it isn't the chalkboard."

"Is it the wastebasket?"

"No, it isn't the wastebasket."

Когда подобные наводящие вопросы задала половина присутствующих, предмет называют независимо от того, угадан он или нет, а водящий сменяется.

ВАРИАНТЫ: Если нужно повторить написание слов, учащиеся могут произносить названия предметов по буквам. Например:

"I spy something that begins with a 'B'. What is it?"

"Is it a B-O-O-K?"

"No, it isn't a B-O-O-K."

"Is it a B-O-Y?"

"No, it isn't a B-O-Y."

"Is it a B-A-G?"

"Yes, it is a B-A-G."

34. PREPOSITIONAL PICTURES

(Картинки с предлогами)

L, S

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Повторить употребление предлогов места.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Бумага и карандаш у каждого из учащихся.

ОПИСАНИЕ: Учитель описывает классу какую-либо сцену, а ученики рисуют на слух то, что описывается. Например:

“In the centre of the page, there is a house. There is a chimney on the left side of the roof, and a window on the right side of the house. In the upper right hand corner of the page, there is a cloud. There is a tall tree to the left of the house, and a side walk in front. A small dog is standing on the grass, to the right of the sidewalk. He has a big bone in his mouth...”

СОВЕТЫ: После того, как я продиктую 10—15 деталей, я делю класс на группы по 5—7 человек, и один из учеников в группе диктует две *свои* детали, в то время как остальные в группе рисуют их. Затем каждый по очереди задает вопросы по картинке. Например:

“Where is the dog? What is in the tree?”

Таким образом, у каждого есть возможность говорить во время игры.

35. WHERE IS IT?

(Где находится предмет?)

L, S

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Закрепить навык употребления IT IS в вопросах, отрицаниях и утвердительных предложениях; закрепить навык употребления предлогов.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Небольшой предмет, например, монета, пуговица или скрепка.

ОПИСАНИЕ: Ученик выходит из класса, а класс в это время прячет этот маленький предмет. Когда ведущий возвращается, он старается найти спрятанное и для этого задает ученикам вопросы типа:

“Is it under the desk, Rob?”

“No, it isn’t under the desk.”

“Is it in your shoe, Jackie?”

“No, it isn’t in my shoe.”

“Is it behind the door, Cary?”

“Yes, it is behind the door.”

Количество вопросов должно быть ограничено, и если предмет найти не удастся, ведущему рассказывают, где был спрятан предмет, а вместо него выбирают другого ведущего.

СОВЕТЫ: Общее число вопросов, которое я обычно разрешаю задать, бывает вдвое меньше числа учеников в классе, но не больше 20.

36. TIC-TAC-MATH

(Крестики-нолики с арифметикой)

L, S

Уровень: начинающие
Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Повторить количественные числительные и арифметические действия.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Нижеприведенная таблица на проекторе или на доске.

A. $6 + 8 =$	B. $9 \times 2 =$	C. $14 - 9 =$
D. $18 \div 6 =$	E. $12 - 9 =$	F. $10 + 6 =$
G. $19 + 9 =$	H. $20 \div 4 =$	I. $6 \times 7 =$

ОПИСАНИЕ: Класс делится на две команды (команда X и команда O). Первый игрок выбирает ячейку и читает вслух арифметическое действие, которое там написано, а затем говорит его результат. Например:

“Space A: Six plus eight equals fourteen.”

Если все выполнено правильно, его команда ставит в эту ячейку свой символ (X или O). Если же он ошибся, то ячейка остается свободной до тех пор, пока кто-то не даст правильный ответ. Команда, которой удастся первой занять три ячейки по диагонали, вертикали или горизонтали, — выигрывает.

ВАРИАНТЫ: Иногда я прошу своих учеников произносить все числа в ячейках по буквам.

37. WHAT HAPPENED?

(Что случилось?)

L, S

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Повторить время Simple Past в утвердительных, вопросительных и отрицательных предложениях.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Карточки, на каждой из которых написано простое предложение в этом времени. Например:

Last night I had a terrible accident.

Yesterday I screamed at my children.

My brother sold his new car last week.

We went to a Japanese restaurant for dinner.

ОПИСАНИЕ: Ученик берет карточку и читает предложение всему классу. Другие по очереди начинают задавать ему вопросы, на которые он должен придумать ответ. Например:

“Where were you?”

“Who was with you?”

“What time did it happen?”

“What did you do?”

“Why did you do that?”

“How did you do that?”

СОВЕТЫ: Я обычно ограничиваю число задаваемых вопросов, их разрешенное количество равно половине присутствующих учеников (или 20). Когда лимит вопросов исчерпан, другой ученик читает свою карточку.

38. ODD OR EVEN?

(Чет или нечет?)

L, S, (R, W)

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Повторить количественные числительные.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: По 20 или более небольших предметов (таких как скрепки, скобы для скоросшивателя) на каждого ученика.

ОПИСАНИЕ: Класс делится на пары. Один берет горсть скрепок или скоб и спрашивает оппонента: “ODD OR EVEN?” Его оппонент делает выбор, и тогда они вместе пересчитывают скрепки вслух. Если в результате оказывается четное (или нечетное) количество скрепок, как и было загадано, — то второй игрок получает одно очко, первый игрок вновь водит.

СОВЕТЫ: Для наглядности можно записывать результаты в таблицу:

Number	Odd/Even	Point
nine	odd	Mike
fifteen	odd	Susan
twelve	even	Susan
nineteen	odd	Mike
sixteen	even	Susan

Тот, кто зарабатывает 10 очков, — выиграл.

39. SOUND OFF
(Фонетика)

L, R

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Развить навык понимания на слух.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: У каждого ученика на руках 2 карточки (на каждой слово с одним из парных звуков; слова составляют контрастную пару). Например, звуки [æ] и [e], а слова BET и BAT.

ОПИСАНИЕ: Класс делится на две команды. Учитель читает вслух слова, в состав которых входит либо один, либо другой звук, а учащиеся поднимают ту карточку, на которой написано слово с тем же звуком. Например:

Учитель: “met” Ученики поднимают **BET**

Учитель: “mat” Ученики поднимают **BAT**

Учитель: “fat” Ученики поднимают **BAT**

Учитель: “set” Ученики поднимают **BET**

Учитель: “less” Ученики поднимают **BET**

Учитель: “last” Ученики поднимают **BAT**

Команда, которая подняла больше карточек (правильно!), получает 1 очко в этом раунде.

СОВЕТЫ: Я прошу учеников самих сделать карточки и обычно предлагаю им использовать для одного звука в паре один цвет, а для второго — другой (например, красный для BET, а для BAT — синий). Цветовой контраст помогает мне правильно подсчитывать поднятые карточки. На карточках можно разыграть любые два звука, которые учащиеся затрудняются различить на слух,. Вот несколько пар, которыми я пользуюсь: BET/BIT, THOSE/DOZE, THREE/TREE, CUT/COT, LEAD/READ.

40. DESCRIPTION

(Описание)

L, S

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: 20 учеников

ЦЕЛЬ: Попрактиковаться в описании людей.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Нет.

ОПИСАНИЕ: Класс делится на две команды (А и В). Команда А описывает кого-нибудь из команды соперников, не называя имени этого человека. Каждый член команды дает одну деталь облика этого человека, а игроки команды В пытаются догадаться, о ком идет речь. После каждой детали они могут высказывать одно предположение.

Счет можно вести двумя способами:

(1) команда, которая дает описание, зарабатывает одно очко за каждую деталь, пока оппоненты не отгадают имя человека

или

- (2) команда, которая угадывает, изначально получает 10 очков, но после каждой подсказки теряет по одному очку. Когда они теряют все очки, имя человека называется, и команды меняются местами.

41. DARTS

(Дартс)

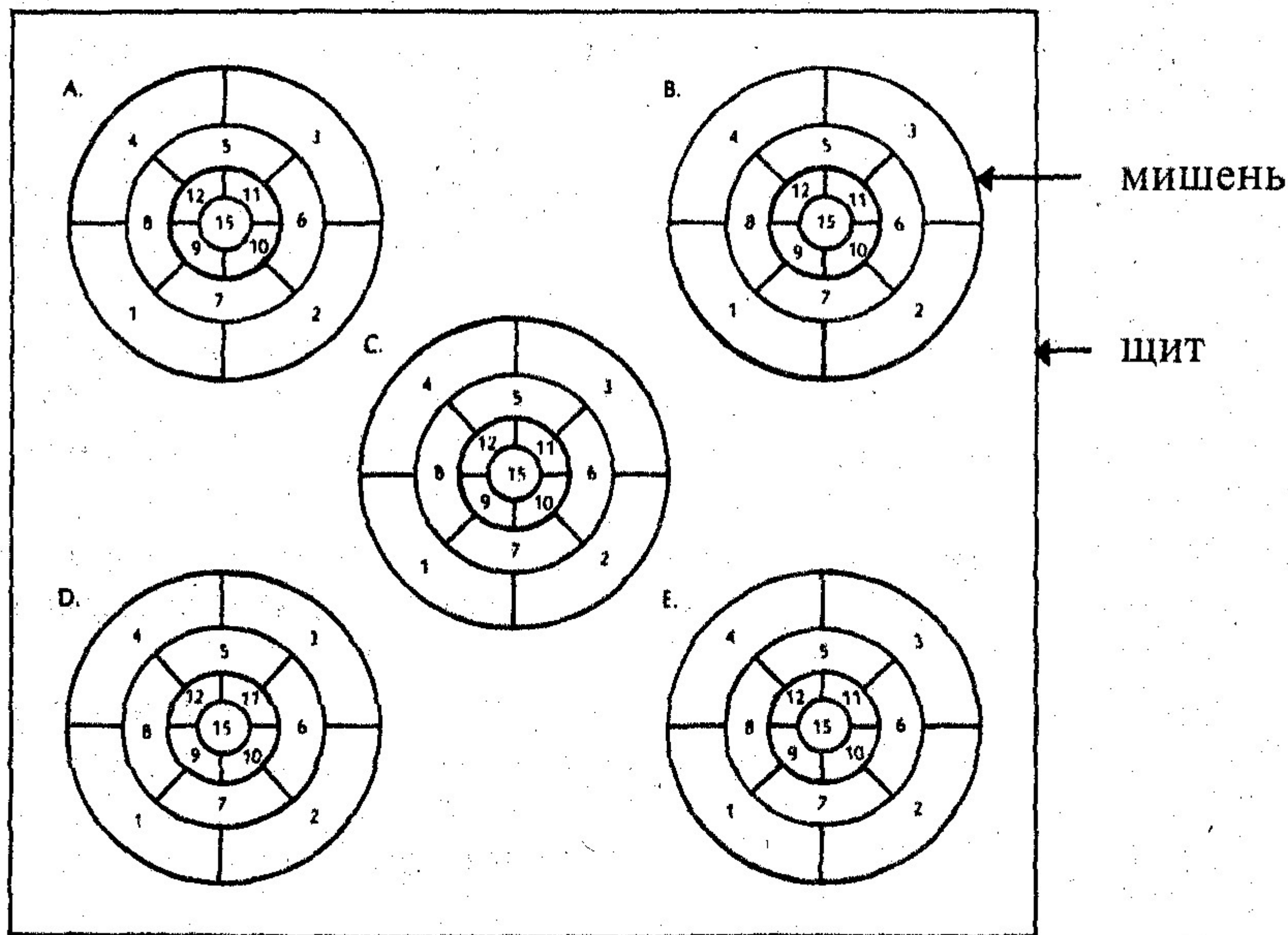
L, S

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Повторить количественные числительные.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Щит для игры в дартс (с пятью мишенями) и карандаш каждому ученику.



ОПИСАНИЕ: Учащиеся делятся на пары. Один игрок с завязанными глазами прикасается к щиту с мишенями 10 раз, его результат считается вторым вслух. Затем они меняются местами. Тот, кто набрал больше очков, — выиграл.

СОВЕТЫ: Я обычно рисую мишени на обеих сторонах листа, чтобы экономить бумагу и чтобы дать ученикам возможность по-больше попрактиковаться.

42. SIT FOR SOUNDS

(Если слышишь — сядь)

L

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Развить навыки аудирования.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Специальный список слов наподобие приведенного ниже.

ОПИСАНИЕ: Все встают. Учитель говорит:

“I’m going to say 4 words. Sit down when you hear one that begins with the sound [p] as in THIS. Ready? DISH. VERY. THAT. THICK.”

Те ученики, которые сели вовремя, могут сидеть во время следующего раунда, ИЛИ все ученики должны вставать во время каждого нового раунда. Тут дело в том, какую цель вы преследуете: потренировать отстающих (ибо остальные останутся сидеть) или дать возможность всем потренироваться различать контрастные звуки. Звуки в начальном, среднем и конечном положении не стоит смешивать в одном раунде.

Хорошая практика — произносить поочередно глухие и звонкие парные звуки: v/f; g/k; d/t; b/p; z/s; dz/tf; ʒ/ʃ; ð/θ, а также контрастные l/r.

СОВЕТЫ: Когда учащиеся перестают делать ошибки, я проделываю все то же самое, но при этом поворачиваюсь к ним спиной. Они не могут увидеть мои губы и догадаться, какой звук был произнесен. Тогда можно поиграть на контрасте звуков s/f/θ и z/v/ð.

43. NINETY-EIGHT

(Девяносто восемь)

L, S

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Повторить количественные числительные.

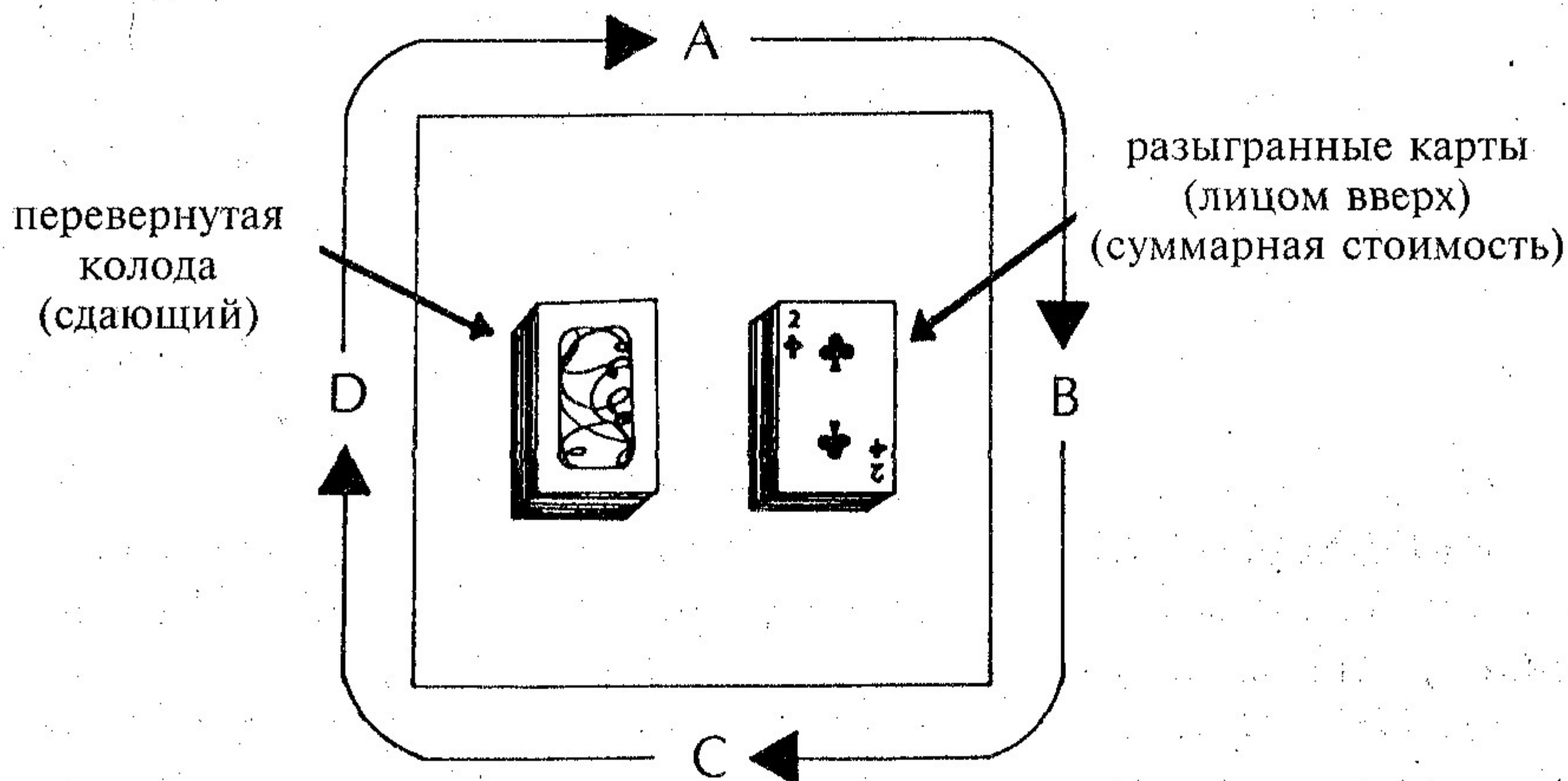
НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Три скрепки для каждого ученика и несколько колод игральных карт (одна колода на 4—5 учеников). Карты могут принести сами учащиеся.

ОПИСАНИЕ: Учащиеся делятся на группы по 4—5 человек, и им раздается по 5 карт. Остальную колоду переворачивают рубашкой вверх и кладут на середину стола. Игроки по очереди, по часовой стрелке, сносят по одной карте и суммируют их достоинства, чтобы получить максимум, равный 98. Когда сумма достигает 98, игрок, чтобы продолжить, должен иметь на руках *особую карту* (короля, десятку, девятку или пятерку). Если таких карт у него нет, он проигрывает кон и платит в банк 1 скрепку.

Все карты оцениваются по номиналу, кроме четырех *особых карт*: король, автоматически увеличивающий сумму до 98, 10, уменьшающая сумму на 10, 9, не меняющая сумму, и 5, изменяющая направление игры. (Туз = 1, дама и валет = 10 каждая).

Рассмотрим возможный ход игры. Игрок слева от сдающего (в примере ниже — А) сносит карту (обычно старшую по достоинству *не особую* карту из тех, что у него на руках, — дама, валет, 8, 7 и т.д.) и вслух называет ее достоинство. Затем он берет одну карту из лежащей в центре колоды (чтобы у него всегда было пять карт на руках). Остальные игроки по часовой стрелке сносят по одной карте и называют вслух сумму, которая получается.

Предварительная игра продолжается до тех пор, пока сумма не станет равной 98. Девяносто восемь — это *максимально возможное число* суммарной стоимости разыгранных карт. После этого продолжить игру можно только особыми картами. Если сумма карт стала 98 и у игрока нет на руках *особых карт* (король, 10, 9 и 5), то он проигрывает, потому что если он снесет любую обычную карту, то сумма станет больше 98.



Например, игрок С снес карту, и сумма всех карт стала 96. Ходит игрок D. Ему нужно положить такую карту, которая бы не сделала бы сумму карт больше 98. Он мог бы использовать *особые карты* (короля, десятку, девятку или пятерку), или же пойти тузом (= 1) или двойкой (= 2); карту с достоинством больше двойки класть нельзя, потому что в таком случае сумма карт превысит 98. Предположим, у него есть двойка, и он кладет ее. Сумма становится равной 98. Теперь ходит А. Чтобы не потерять ход, он должен ходить *особой картой*, потому что любая другая карта увеличит сумму, а максимум уже достигнут. Предположим, он кладет 9 (= 0). Сумма остается 98. Теперь очередь игрока В. Если В сыграет пятеркой (изменение направления), он переведет ход опять на А (сумма осталась 98). Теперь игра продолжается по направлению против часовой стрелки до тех пор, пока кто-то снова не изменит направление, положив 5. Если А положит 10 (= -10), сумма карт станет 88 и ход перейдет к D.

Игрок D может положить **любую** карту, потому что ни одна из них не сможет увеличить сумму карт больше чем на десять. D может положить свою самую большую карту (предположим, это 7), и сумма возрастет до 95 ($88 + 7 = 95$). Ход переходит к игроку С. Предположим, у С на руках: 4, 6, 6, 8, дама. Он не может ходить, потому что даже самая маленькая карта (4) сделает сумму больше 98. Поэтому С проигрывает кон и платит скрепку в банк. Карты собирают и перемешивают. Но на этот раз раздает другой игрок — А, а В начинает игру и кладет первую карту.

Когда кто-либо из игроков отдает все три скрепки, он выбывает. Тот, кто остался последним, — тот и выиграл.

СОВЕТЫ: Я всегда советую ученикам так располагать карты, чтобы *особые карты* и карты маленького достоинства (туз, 2, 3) были всегда слева, а обычные карты (дама, валет, 8, 7, 6) — справа.

Например:



Через проектор я показываю список *особых карт* и их достоинство, чтобы у учеников перед глазами всегда была подсказка. Эти карты можно использовать в любое время, но предназначены они для кризисных ситуаций (когда сумма карт близка к 98).

Предположим, что мне раздали вот такие карты: король, 9, 9, 10, 6. Четыре карты из пяти — *особые*. Когда будет мой ход, я, скорее всего, положу короля и автоматически подниму сумму до 98. В этом случае я получу преимущество, потому что, скорее всего, у следующего игрока нет *особых карт*, и он потеряет скрепку. Даже если у него есть 5 и он переведет ход на меня, я могу выйти из этой ситуации несколькими путями: положу 9, и ход перейдет к следующему игроку, положу 10 и уменьшу сумму до 88. В любом случае я в выигрыше, а другому игроку придется туго.

Каждый раз, когда я показываю эту игру впервые, я «играю» с учениками с открытыми картами, чтобы все могли их видеть. Класс наблюдает. Я вслух проговариваю все свои мысли и мысли своих партнеров, и сам играю за каждого из них по очереди. Затем класс делится на группы из 4–5 учеников и игра начинается.

44. FLASHWORDS

(Мигающие слова)

R, W

Уровень: начинающие и средние

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Оценить умение учеников узнавать слова и улучшить этот навык.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Проектор и много (50 и более) знакомых слов на прозрачных карточках.

ОПИСАНИЕ: Несколько слов (от 5 до 20) быстро показыва-ются классу и закрываются. Ученик, который сможет вспомнить и записать больше всего слов из тех, что были показаны, выбира-ет слова для нового раунда.

СОВЕТЫ: Когда слова написаны на прозрачных карточках, их легко показывать на проекторе. Выключив свет, слова можно мгно-венно скрыть.

Начинать лучше всего с пяти слов, а потом постепенно увели-чивать их количество на одно за каждый раунд, усложняя таким образом игру.

45. RHYME MIME

(Рифмы)

L, S

Уровень: начинающие и средние

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Повторить и увеличить запас слов.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Нет.

ОПИСАНИЕ: Класс делится на две команды. Игрок одной из команд придумывает два рифмующихся слова и разыгрыва-ет их перед своей командой. Существует ограничение времени (1—2 минуты, в зависимости от способностей ваших учеников), за каждое угаданное слово в пределах временного лимита дает-ся одно очко. Когда команда А заканчивает, приходит очередь команды В.

Например:

SHIP — TRIP
HOT — POT
SEW — THROW
SIGN — SHINE
SNOB — SLOB

СОВЕТЫ: Если команда не может угадать одно или оба слова до того, как истекло время, другая команда может попытаться угадать вместо нее и получить за каждое правильно угаданное слово по одному очку. Так можно подстегнуть неактивную команду.

46. RAILROAD SPELLING

(Спеллинг по цепочке)

L, S

Уровень: начинающие и средние
Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Улучшить навык произношения слов по буквам.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Нет.

ОПИСАНИЕ: Класс делится на две команды (А и В). Игрок из команды А говорит слово (любое) и произносит его по буквам, затем игрок из команды В говорит слово, начинающееся на букву, которой заканчивается предыдущее слово, и также произносит его по буквам. За правильно названные буквы слова дается одно очко. Повторять слова нельзя. Команды вступают в игру по очереди. Например:

A1: hello, h-e-l-l-o

B1: orange, o-r-a-n-g-e

A2: easy, e-a-s-y

B2: yes, y-e-s

A3: stop, s-t-o-p

B3: please, p-l-e-a-s-e

СОВЕТЫ: Обычно, чтобы усложнить игру, я не разрешаю использовать слова короче пяти букв.

47. SLIDES AND LADDERS

(Горки и лестницы)

L, S

Уровень: начинающие и средние
Оптимальный размер группы: 10 учеников
(если больше, см. СОВЕТЫ)

ЦЕЛЬ: Повторить и закрепить знание количественных числительных.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Доска для игры в SLIDES AND LADDERS (сделанная учителем или учениками) и — для определения хода — пара игровых костей или колода карт. Если вы используете карты, туз «стоит» 1 очко, картинки — 10 очков каждая.

←	100	99	98	97	96	95	94	93	92	91
	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	80	79	78	77	76	75	74	73	72	71
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
	60	59	58	57	56	55	54	53	52	51
	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
→	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ОПИСАНИЕ: Учащиеся по очереди выставляют на доску свои фигурки, бросают кости или тянут карту. Затем передвигают свою фигуру на выпавшее количество клеток. В зависимости от

их способностей они могут (1) называть вслух выпавшее им число и/или (2) место своего назначения и/или (3) вслух прибавить выпавшее число к номеру клетки, на которой находились до этого. Например, $5 + 7 = 12$. В этом случае игрок попадает на лестницу, поднимается до клетки номер 50 и в свой следующий ход продолжает играть с этого места. Если же игрок попадает на горку (например, 28), он соскальзывает по ней вниз (на клетку 7) и продолжает игру уже с этого места. Побеждает тот, кто первым дойдет до 100 или будет впереди к моменту истечения отпущенного на игру времени.

ВАРИАНТЫ: Тем ученикам, которым не нужно практиковаться в числительных, я задаю вопросы по грамматике и общим знаниям, прежде чем даю разрешение бросить кости и ходить.

СОВЕТЫ: У меня есть 4 доски для игры в эту игру, я делю класс на четыре группы, и все четыре могут играть одновременно. Таким образом, мы избегаем скучного ожидания возможности бросить кости и вступить в игру.

Примечание: В разных странах эту игру называют по-разному: Snakes and Ladders («Змеи и лестницы»), Chutes and Ladders («Скаты и лестницы»), мне кажется, что Slides and Ladders — самое удачное.

48. NAME THE NOUNS

(Назови существительные)

L, S, R, W

Уровень: начинающие и средние
Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Попрактиковаться в определении существительных в контексте.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Каждый ученик пишет 10 предложений различной длины.

ОПИСАНИЕ: Класс делится на пары. Один игрок в паре читает партнеру составленное им предложение, а тот должен назвать все имеющиеся в нем существительные. Очко дается за каждое правильно названное существительное. Предложения читаются по очереди.

СОВЕТЫ: Если ваши ученики могут, пусть назовут тип существительного. Например, common (dog), proper (France), abstract (fear), collective (crowd).

49. ALPHABET DASH

(Буква — слова)

S

Уровень: начинающие и средние
Оптимальный размер группы: 20 учеников

ЦЕЛЬ: Повторить пройденные слова.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Карточки с номерами от 1 до 20.

ОПИСАНИЕ: Класс делится на две команды по 10 игроков в каждой. Каждому игроку дается карточка с номером. Учитель называет номер и букву, а ученик, имеющий карточку с таким номером, должен за 20 секунд назвать как можно больше слов, начинающихся на эту букву. Его команда получает очко за каждое правильное слово.

СОВЕТЫ: Иногда мы играем в эту игру с определенными ограничениями. Например, нельзя называть глаголы и имена собственные, или слова должны быть длиннее 2 букв.

50. SPELLING BASEBALL

(Бейсбол со спеллингом)

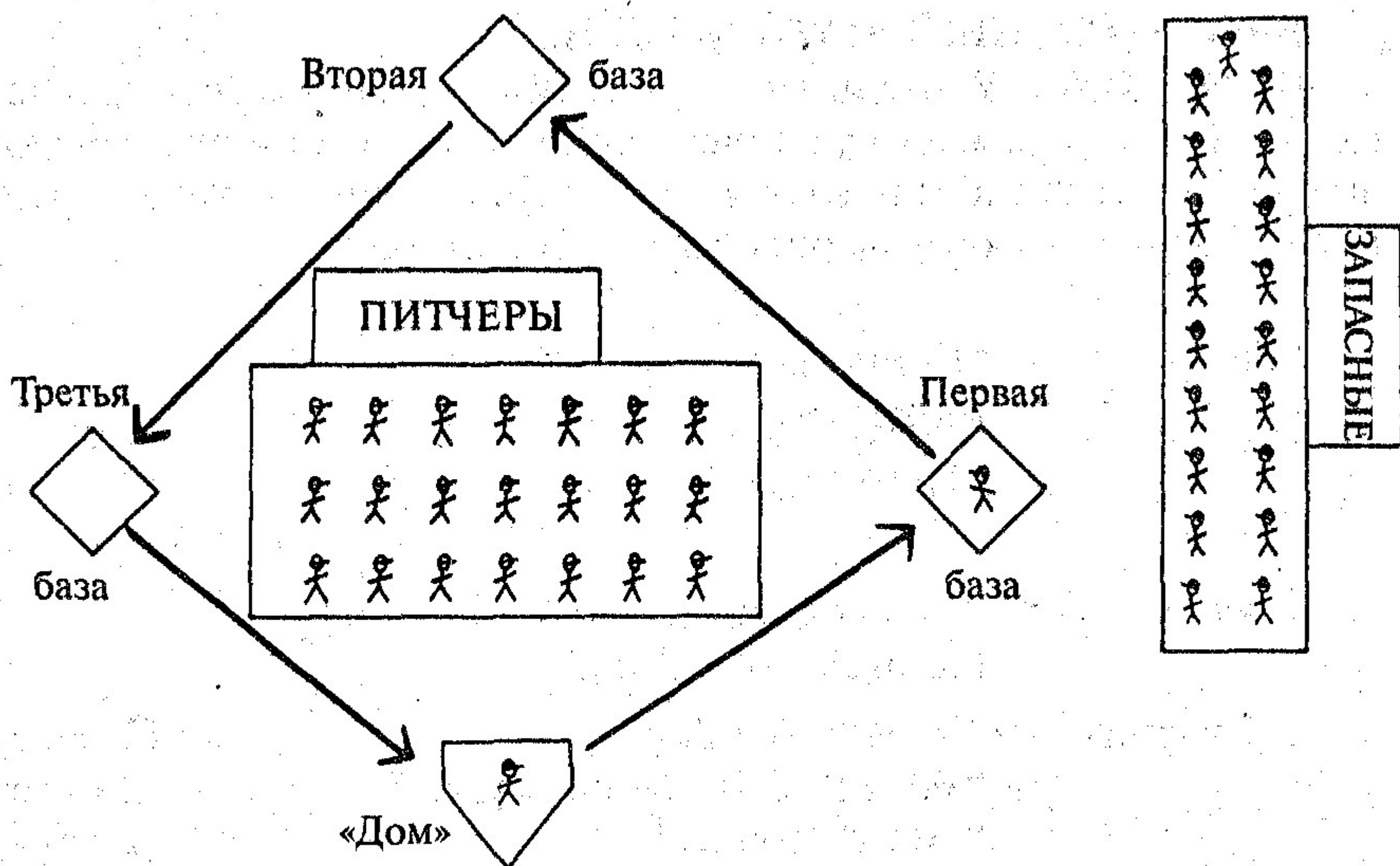
L, S

Уровень: начинающие и средние
Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Закрепить навык произнесения слов по буквам.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Специальный список.

ОПИСАНИЕ: В классе расчерчиваются три базы и «дом», можно использовать парты. Учащиеся делятся на две равные по силам команды. Одна команда (команда А) сидит на скамейке запасных, а один ее игрок становится отбивающим. Питчеры, или ловцы (команда В) находятся в центре и называют слова из списка, которые отбивающие должны говорить по буквам.



Чтобы начать игру, подбрасывают монетку и определяют, какая команда будет отбивать первой. Отбивающий №1 стоит в «доме», а питчер №1 говорит ему слово. Если отбивающий произносит его по буквам правильно, он переходит на первую базу. Если нет — выбывает. Следующий отбивающий выходит на площадку «дом», следующий питчер «подаёт» ему слово. Если отбивающий правильно его спелленгует, то он переходит на первую базу, а все другие отбивающие, стоящие в это время на любых базах, передвигаются на одну базу вперед. Очко получают каждый раз, когда отбивающий, пройдя все базы, возвращается в «дом». Если из игры выбыли три отбивающих, команды меняются местами.

СОВЕТЫ: Обычно до начала игры я предупреждаю, что если одна из команд будет вести себя некорректно, нарушать правила, невнимательно слушать и т.д., другая команда автоматически получит очко.

51. HANDS UP!

(Руки вверх!)

L, S

Уровень: начинающие и средние

Оптимальный размер группы: 10 учеников

ЦЕЛЬ: Развить навыки аудирования, закрепить понимание вопросительных слов.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Нет.

ОПИСАНИЕ: Учитель зачитывает (или придумывает) предложения. В конце каждого учащиеся поднимают руки и определяют вопросительные слова и ответы на них. Очко дается за каждое верное слово и за каждый верный ответ. Например:

Учитель — “Henry speaks clearly.”

1-й ученик — “WHO? Henry.” (2 очка)

“HOW? Clearly.” (2 очка)

(Всего: 4 очка)

Учитель — “The dog barked loudly in the back yard all night.”

2-й ученик — “WHO? The dog.” (2 очка)

“WHERE? In the back yard.” (2 очка)

“HOW? Loudly,” (2 очка)

(Всего: 6 очков)

Исправленная ошибка оценивается в двойном размере.

3-й ученик — “He forgot WHEN. All night.” (4 очка)

52. STOP!

(Стой!)

R, W

Уровень: начинающие и средние
Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Усилить навыки произнесения слов по буквам и узнавания слов.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Бумага и карандаш.

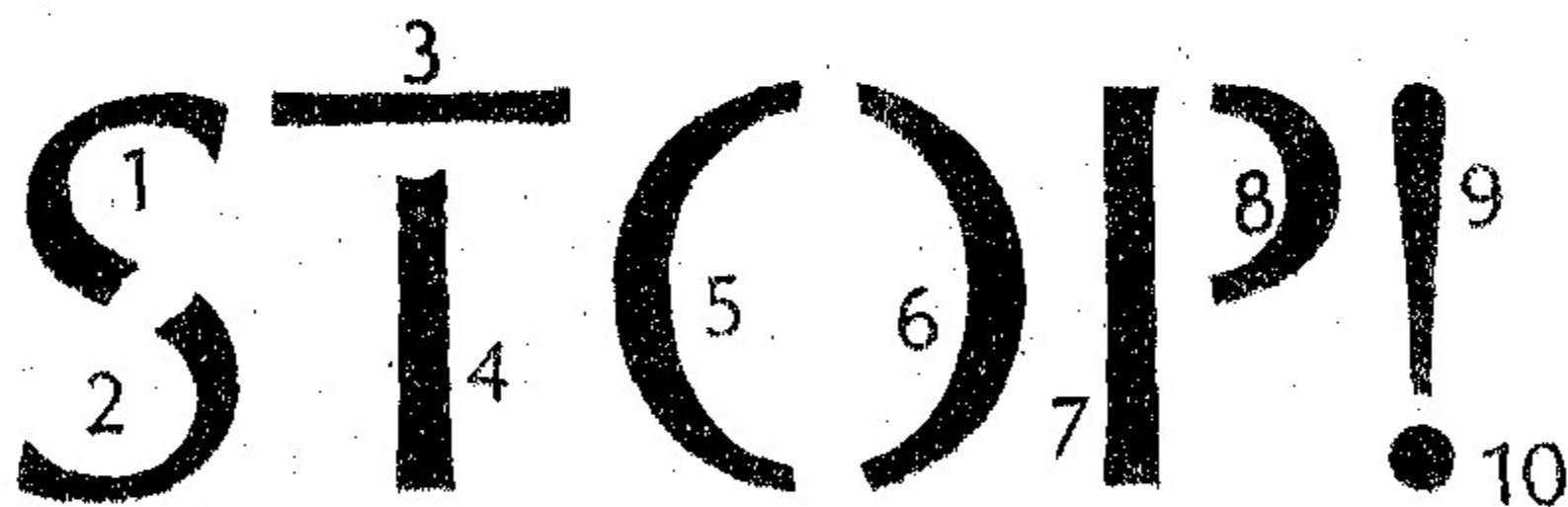
ОПИСАНИЕ: Класс делится на пары, один ученик в паре (ведущий) придумывает любое слово. Вместо букв этого слова он пишет на бумаге прочерки. Его партнер пытается отгадать буквы и само слово. Например:

“Is there an ‘E’ in your word?”

Если такая буква есть, все буквы Е вписываются вместо прочерков.

Если такой буквы нет, в виде наказания ведущий рисует половину буквы S в слове STOP!

В любом случае буква Е вычеркивается из алфавита, данного внизу, чтобы показать, что эта буква уже была названа. Игрок, который пытается угадать слово, может сделать десять ошибок, прежде чем ведущий полностью напишет слово STOP!



Если слово удастся угадать раньше, чем ведущий написал STOP!, побеждает угадывающий игрок. Если STOP! написано раньше, чем угадано слово, выигрывает ведущий. Партнеры меняются местами после каждого раунда.

Например:

_ O S _ I _ A L

S T C

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

В приведенном выше примере видно, что игрок уже назвал 10 букв, потому что в алфавите зачеркнуто 10 букв. Пять букв он угадал (O, S, I, A и L вписаны вместо прочерков), а пять оказались неверными (ведущий успел написать пять фрагментов в слове STOP!).

Примечание: Если вам знакома игра, в которой угадывают слова и рисуют виселицу, то вы видите, что игра STOP! очень схожа с ней. Я только слегка ее изменил, чтобы количество неверных вопросов ограничилось десятью. Дело в том, что в игре с виселицей я часто наблюдал, как игрок проигрывал

уже после 5 неверных вопросов или, напротив, получал возможность сделать 15 и даже 20 ходов. Все зависело от того, насколько детально прорисовывалась виселица и повешенный человечек. Теперь же у каждого есть равные шансы. И потому, смертная казнь давно не пользуется популярностью.

53. TWENTY QUESTIONS

(Двадцать вопросов)

L, S

Уровень: начинающие и средние
Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Закрепить умение задавать и отвечать на общие вопросы.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Нет.

ОПИСАНИЕ: Один ученик придумывает какое-нибудь конкретное существительное (например, boat). Класс может задать ему не более 20 общих вопросов, чтобы понять, что же за слово загадано. Тот, кто сможет угадать слово, становится ведущим. Если после того, как заданы 20 вопросов, слово угадать не удалось, ведущий называет его сам, а нового ведущего выбирает учитель.

ВАРИАНТЫ: Если в классе больше 30 человек, я делю его на 4 равные по силам команды. Одна команда сообща придумывает слово, а игроки трех других команд угадывают его. Та группа, которая угадает слово, получает очко, а следующая по очереди команда загадывает слово. Игра в команде требует от учеников более активного участия, интерес к игре возрастает.

СОВЕТЫ: Я обычно предлагаю ведущему написать свое слово на листке бумаги, чтобы избежать нечестной игры или вероятности его забыть.

Примечание: Вопросы должны быть только общими, то есть такими, на которые можно ответить Yes/No. Например, вопрос может быть: "Is it bigger than this desk?" Вопрос не должен быть специальным типа:

“How big is it?” Также нельзя задавать альтернативные вопросы, то есть вопросы типа: “Is it big or small?” Я обращаю внимание учеников на это, потому что ответы могут быть только Yes/No. Ведущий не может давать никакой дополнительной информации. Вопросы со словом “Maybe” (на них тоже можно ответить Yes или No) мы также не учитываем. Так можно задавать более четкие вопросы и скорее угадать слово.

54. HEADS AND TAILS

(Головы и хвосты)

L, S, (R, W)

Уровень: начинающие и средние
Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Расширить словарный запас.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Нет. Но можно использовать доску или проектор.

ОПИСАНИЕ: Класс делится на произвольное количество равных по силам команд. Игрок одной из команд называет любое слово, игрок другой команды должен назвать в свою очередь такое слово, которое бы начиналось на последнюю букву предыдущего. И так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не сможет придумать не названного до него слова. Его команда теряет очко, а та команда, чей игрок в этот момент придумает подходящее слово, получает 2 очка.

Например:

ELEPHANT
TRE
E
EAT
T
TONGUE
E
EACH
H
HAPPY
Y
YES...

ВАРИАНТЫ: Чтобы усложнить игру, особенно в сильных классах, я иногда предлагаю называть только названия стран, или только глаголы, или имена певцов.

СОВЕТЫ: Следует подчеркнуть, что каждое слово можно использовать только один раз. Следить за этим проще, если выписывать все названные слова на доске или на проекторе. Делать это может учитель или учащийся.

55. THREE WORDS

(Три слова)

L, S, R, W

Уровень: начинающие и средние
Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Повторить алфавит и закрепить умение произносить слова по буквам.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Бумага, карандаш, словарь (или тезаурус) у каждого ученика.

ОПИСАНИЕ: Ученики записывают по три слова из 4—8 букв. Затем каждый из них по очереди называет 1 букву и все зачеркивают эту букву во всех написанных ими словах. Тот, кто первым вычеркнет свои три слова, — победил.

ВАРИАНТЫ: В эту игру можно играть с числами. Каждый ученик записывает три числа, каждое — из 4—8 цифр. И называются не слова, а числа.

СОВЕТЫ: Чтобы избежать непонимания, я часто прошу учеников называть не просто буквы, а еще и какое-нибудь слово, начинающееся с этой буквы. Например:

G as in George; J as in John; E as in Elephant; I as in Intelligent

Порой мы оговариваем, чтобы все три слова принадлежали к какой-нибудь категории, например: животные, объекты в классе, города. Таким образом расширяется активный словарь в данной категории. Увеличению запаса слов способствует использование словарей и тезаурусов.

56. SUPER SECRETARY

(Суперсекретарь)

L, W

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Расширить словарный запас, улучшить навык произнесения слов по буквам, умение строить предложения, память.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: 5–10 кусочков мела, столько же равных участков доски.

ОПИСАНИЕ: Класс делится на команды по 5–7 человек в каждой. По одному игроку от каждой команды выходят к доске и записывают предложение, которое им диктует учитель. Игра заканчивается, когда все игроки во всех командах вышли по одному разу к доске.

Как считать очки: (а) Правильно написанное предложение — 5 очков.

Одно очко вычитается за одну ошибку (максимум — 5 очков).

Или:

(в) За правильное предложение — 1 очко.
За предложение с ошибками — ни одного очка.

СОВЕТЫ: Чтобы сделать игру напряженнее, я читаю предложение только один раз. Это заставляет учеников слушать очень внимательно и пытаться запомнить все предложение. Я караю за ошибки в построении предложения, в орфографии и в пунктуации.

57. LETTERGORY

(Часть речи, буква — слово)

L, S

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Повторить слова и части речи.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Нет.

ОПИСАНИЕ: Класс делится на две команды. Учитель называет часть речи и букву. Тот, кто первым назовет слово, начинаю-

щиеся на эту букву и принадлежащее к этой части речи, зарабатывает очко своей команде. Например:

Учитель: Verb. K.

Ученик: Kiss.

Учитель: Noun. W.

Ученик: Wagon.

Учитель: Preposition. N.

Ученик: Near.

Учитель: Adjective. E.

Ученик: Exciting.

СОВЕТЫ: Я обнаружил, что если часть речи называть прежде буквы, учащиеся меньше путаются с частями речи. Если назвать букву первой, некоторые сразу же начинают выкрикивать слова в надежде попасть в цель, даже если я еще не успел назвать часть речи.

Чтобы избежать криков и беспорядка, от каждой команды вызывается по одному игроку, которые и отвечают на вопрос.

58. OPPOSITES

(Противоположности)

L, S, R

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: 10 учеников

ЦЕЛЬ: Повторить слова и увеличить словарный запас, особенно прилагательных, наречий, глаголов и пар антонимов.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Колода карточек, на которых написано по одному слову: прилагательному, наречию или глаголу. Каждое слово должно иметь антоним (не написанный на карточке). Например:

LOUDLY

HOT

FAT

FORGET

QUICKLY

WIDE

CRY

TOP

STAND UP

HEAVY

LIGHT

ОПИСАНИЕ: Класс делится на две команды (А и В). Игрок из команды А выбирает слово и загадывает его игроку из команды В, тот должен сказать антоним и использовать его в своем предложении. Затем игрок из команды В загадывает слово игроку из команды А. И так далее по парам. Например:

A1: "My father is FAT."...

B1: "My father is THIN."

B1: "This book is LIGHT."...

A1: "This book is HEAVY."

A2: "I CRY when I'm sad."...

B2: "I LAUGH when I'm sad."

B2: "She talks LOUDLY."...

A2: "I don't know."

Подсчет очков: 1 очко за правильный вопрос.

1 очко за правильный ответ.

2 очка, если вы назовете предложение с антонимом, которого не знает ваш оппонент.

СОВЕТЫ: Если никто не знает антонима, его называет учитель.

59. RHYME WHIRL

(Ураган рифм)

R, W.

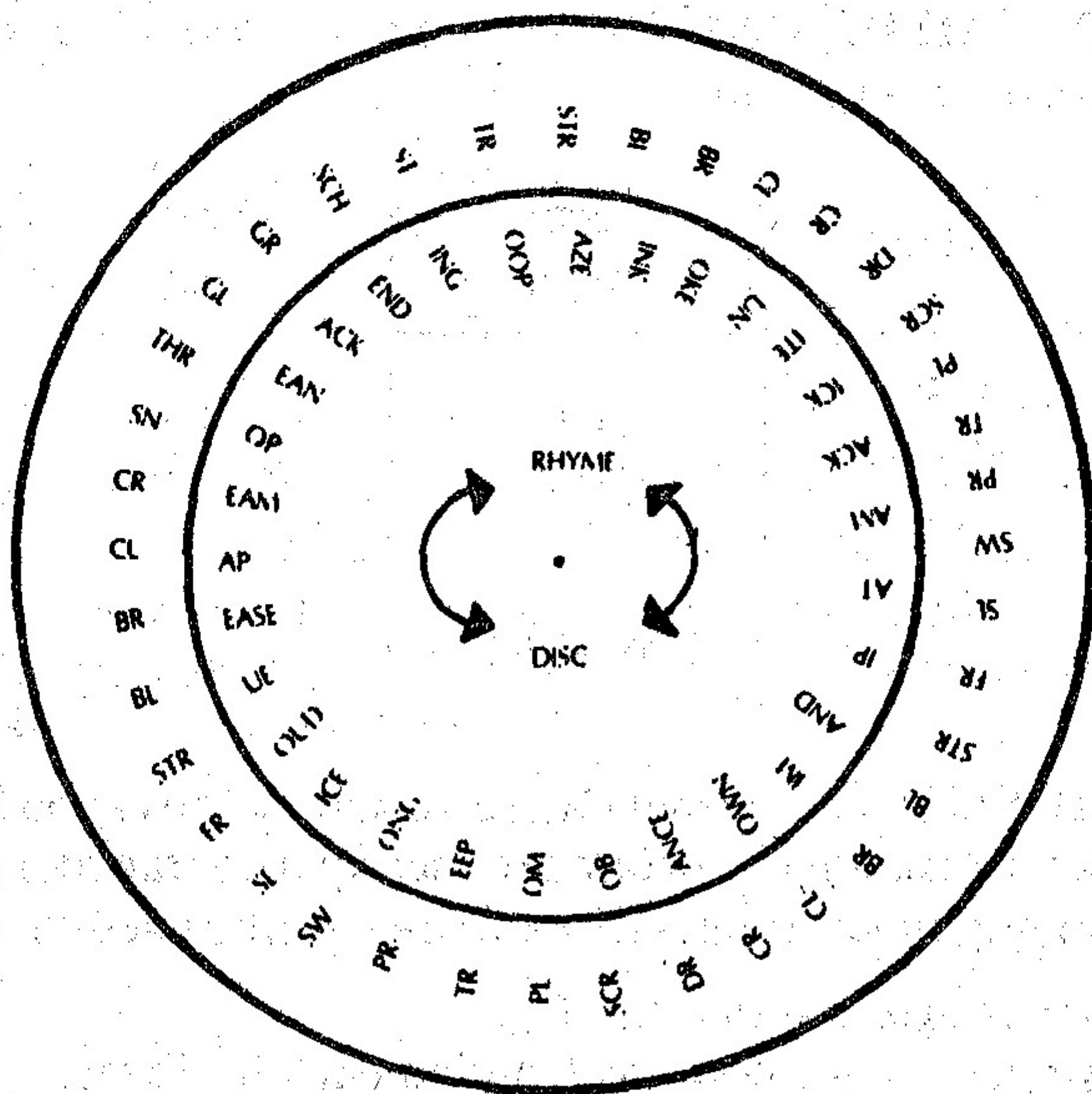
Уровень: средний

Оптимальный размер группы: 20 учеников

ЦЕЛЬ: Увеличить словарный запас, особенно рифмованных слов.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Словари и специальный Rhyme Disk (2 диска, закрепленные на одной оси и вращающиеся относительно друг друга). По периметру большего диска написаны сочетания согласных. По периметру малого диска — окончания для рифмовки. Например:

bl/end, br/ing, bl/ack, cl/ean, cr/op, dr/eam, scr/ap, pl/ease, tr/ue, pr/oud, pr/ice, str/ong, sw/ing, sl/eep, fr/om.



ОПИСАНИЕ: Учащиеся по очереди вращают диск так, чтобы получилось существующее слово из начальных согласных и окончания. Когда такое слово получилось, ученик возвращается за свою парту и с помощью словаря ищет другое слово, которое рифмовалось бы с найденным. Ученик должен найти слово на диске, даже если это не получается сделать сразу. Например:

CL + EAN = CLEAN bean, mean, lean, seen, scene,
machine...

(Нам важна рифма, а не написание).

СОВЕТЫ: Слабым ученикам я разрешаю вращать диск первыми, чтобы у них было больше времени на поиск рифм.

Чтобы сделать игру более обучающей, я прошу давать каждому найденному слову краткое определение.

60. TIC-TAC-TENSE

(Крестики-нолики с временами)

L, S, R

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: 20 учеников

ЦЕЛЬ: Повторить времена глагола.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Проектор или сетка (см. ниже), нарисованная на доске.

today	last night	next year
two weeks ago	next month	this morning
this evening	yesterday	tomorrow afternoon

ОПИСАНИЕ: Класс делится на две команды (команда X и команда O). Ученик из команды X выбирает ячейку и составляет предложение в том времени, показатели которого он видит в ячейке. Например,

Two weeks ago, I broke my leg.

Next year, I'm going to visit my cousins in Texas.

Правильное предложение позволяет его команде занять эту ячейку своим символом. Если допущена ошибка, то ячейка остается свободной, а ход переходит к другой команде. Команды по очереди пытаются занять три ячейки по горизонтали, вертикали или диагонали. Побеждает команда, сделавшая это первой.

61. WHAT'S MY LINE?

(Что я делаю?)

L, S

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Попрактиковаться задавать общие вопросы.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Нет.

ОПИСАНИЕ: Класс пытается угадать профессию человека (реальную или придуманную). Принимаются только общие вопросы, то есть вопросы, на которые можно ответить Yes/No. Например:

“Do you work with machines?”

“Do you wear a uniform?”

“Can a child do your job?”

“Do other people work with you?”

“Are you a supervisor?”

СОВЕТЫ: Я обычно ограничиваю количество вопросов. Их число должно быть вдвое меньше количества присутствующих учеников или же 20. Если все вопросы заданы, а профессия не угадана, ведущий сам называет ее, а вместо него ведущим становится кто-то другой.

62. LOST AND FOUND

(Бюро находок)

L, S

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Попрактиковаться в описании предметов.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Личные вещи учащихся, такие как ручки, линейки, тетради, расчески (недорогие и прочные) и т.д.

ОПИСАНИЕ: Половина группы кладет 2 (или более) предметов на парту в центре класса. Затем ученики по очереди описывают свои предметы товарищам из другой половины группы, а те пытаются отыскать вещи рассказчика и вернуть их ему.

Когда все предметы найдены и возвращены владельцам, команды меняются местами.

63. CATEGORIES

(Категории)

R, W

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Расширить словарный запас.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Ручка, бумага и словарь у каждого ученика. Таблица (5×5), над верхней строкой — 5 букв, слева — пять категорий существительных. Нужно составить слова, относящиеся к указанным категориям и начинающиеся на указанные над таблицей буквы.

Например:

	В	Л	А	С	К
<i>Colours</i>				<i>crimson</i>	
<i>Animals</i>		<i>llama</i>			
<i>Foods</i>					<i>kohlrabi</i>
<i>Countries</i>	<i>Burma</i>				
<i>Furniture</i>			<i>armchair</i>		

Можно использовать другие категории, например: *drink, song titles, cities, adjectives, verbs, languages, names, car parts, sports, professions* и *athletes*.

ОПИСАНИЕ: Ученикам предлагается по таблице индивидуально (или в командах) найти слова из предложенных категорий, начинающиеся с предложенных букв. Например, в нашей таблице ученики должны найти названия *цветов*, которые начинались бы с букв В, Л, А, С, К, а также найти слова по категориям *животные, пища, страны, мебель*, начинающиеся на буквы В, Л, А, С и К.

СОВЕТЫ: Я поощряю моих учеников не ограничиваться простыми словами, а искать более оригинальные варианты (например, вместо “blue” — “burgundy”). В эту игру хорошо играть без подсчета очков. Я просто спрашиваю: “Who has an interesting word for a colour that begins with the letter ‘B’?”

64. MYSTERY PERSON

(Таинственный незнакомец)

L

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Развить умение слушать.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Нет.

ОПИСАНИЕ: Учитель описывает какого-то учащегося, а класс пытается угадать имя этого человека. Физические характеристики, одежда, личные пристрастия и т.д. — все это можно использовать в описании.

СОВЕТЫ: Если разбить класс на команды по 4—5 человек в каждой, можно сделать игру более интересной, ученики будут обсуждать свои догадки в команде, прежде чем высказать их. Чтобы заставить учеников относиться серьезно к тому, что они говорят, за каждый неверный вариант я назначаю пенальти (минус 2 очка), а за каждый верный добавляю 5 очков. Часто я прошу учеников наклонить головы и закрыть глаза, пока я описываю этого *таинственного незнакомца*. Так они внимательнее слушают, стараются проанализировать описание, вспомнить внешность товарищей, а не смотрят по сторонам в поисках того, кто соответствует описанию.

65. PAIRED LETTERS

(Парные буквы)

R, W

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Расширить активный словарь, закрепить навык говорить слова по буквам.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Ручка, бумага и словарь у каждого ученика. Проектор или доска.

ОПИСАНИЕ: Учащимся показывают таблицу, и тот, кто составит больше всех слов с помощью данных пар букв, тот и выиграл.

li	bi	ea	so	ye
at	yi	ow	ll	ki
ti	kn	ng	fe	bl
op	ck	st	ro	me
ca	in	si	ar	lo

Вот несколько таких слов, которые можно составить с помощью пар букв из таблицы:

liar	stop
strong	star
yellow	yell
rock	sill
know	feat
fellow	fear

СОВЕТЫ: Я обычно устанавливаю ограничение по времени — 5 минут. Когда я знакомлю класс с игрой, то разрешаю играть парами, чтобы облегчить задачу. Чтобы подбодрить учеников, я даю 2 очка за каждое слово из 4 букв, 4 очка за слово из 6 букв, 8 очков за слово из 8 букв, 16 очков за слово из 10 букв, и т.д., число очков удваивается за каждые две буквы.

Чтобы создать такую таблицу самому, просто разбейте 4, 6, 8 и 10-буквенные слова на пары букв и разбросайте их по таблице.

66. INTERROGATION

(Допрос)

L, S, R, W

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Закрепить навык задавать вопросы.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Ручка, бумага у каждого учащегося.

ОПИСАНИЕ: Класс делится на две команды по 5—7 человек в каждой. Один игрок составляет столько вопросов, сколько игроков в его команде, исключая его самого. Вопросы должны относиться к какой-то определенной теме. Затем он шепотом задает вопросы своим товарищам и записывает их ответы. Объединив все ответы, игрок записывает получившуюся историю. Когда все готово, он зачитывает историю всему классу. Потом то же самое проделывают по очереди все игроки команды.

Примечание: Каждый игрок слышит только вопрос, адресованный ему самому, и не знает, о чем спрашивали его товарищей. Например:

1-й ученик: "What do you want?" —

2-й ученик: "I want I car."

1-й ученик: "Why do you want it?" —

3-й ученик: "Because it's delicious."

1-й ученик: "What will you do with it?" —

4-й ученик: "I'll sleep with it."

1-й ученик: "Where will you put it?" —

5-й ученик: "I'll put it in the bathtub."

1-й ученик: "How much does it cost?" —

6-й ученик: "It costs a million dollars."

1-й ученик: "What will you do with it after that?" —

7-й ученик: "I'll eat it."

67. WAITER/WAITRESS

(В ресторане)

L, W

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Развить навыки аудирования.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Ручка и бумага у каждого учащегося, одно ресторанное меню.

ОПИСАНИЕ: Ученики записывают заказ учителя, который тот диктует, ознакомься с меню. Тот, кто запишет заказ аккуратнее и полнее других, становится ведущим и сам делает заказ. Например:

“I’ll have a shrimp cocktail to start. Then the chicken vegetable soup and the New York cut steak, medium-rare, with a baked potato instead of French fries and a chef’s salad with the house dressing. For dessert, I’d like tea and rice pudding, please.”

СОВЕТЫ: Если в группе взрослые учащиеся, я часто заказываю спиртные напитки вместе с едой, чтобы познакомить их с названиями различных их видов.

68. PUZZLE WORDS

(Слова-головоломки)

R, W

Уровень: средний

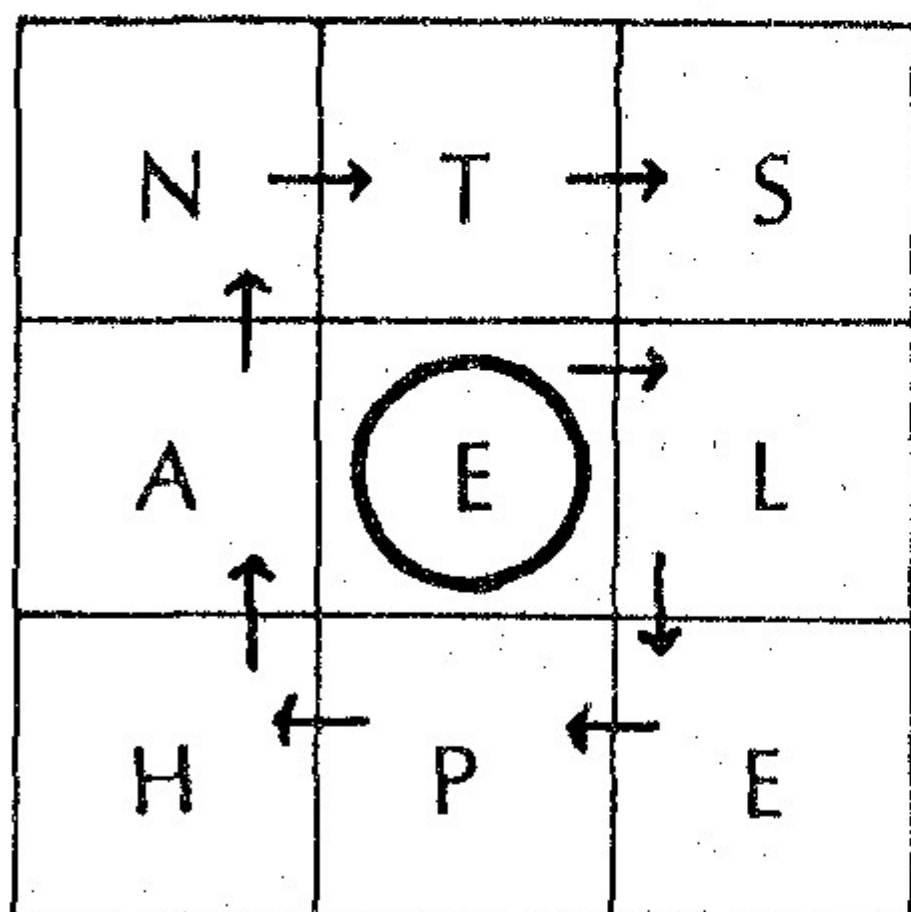
Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Увеличить словарный запас.

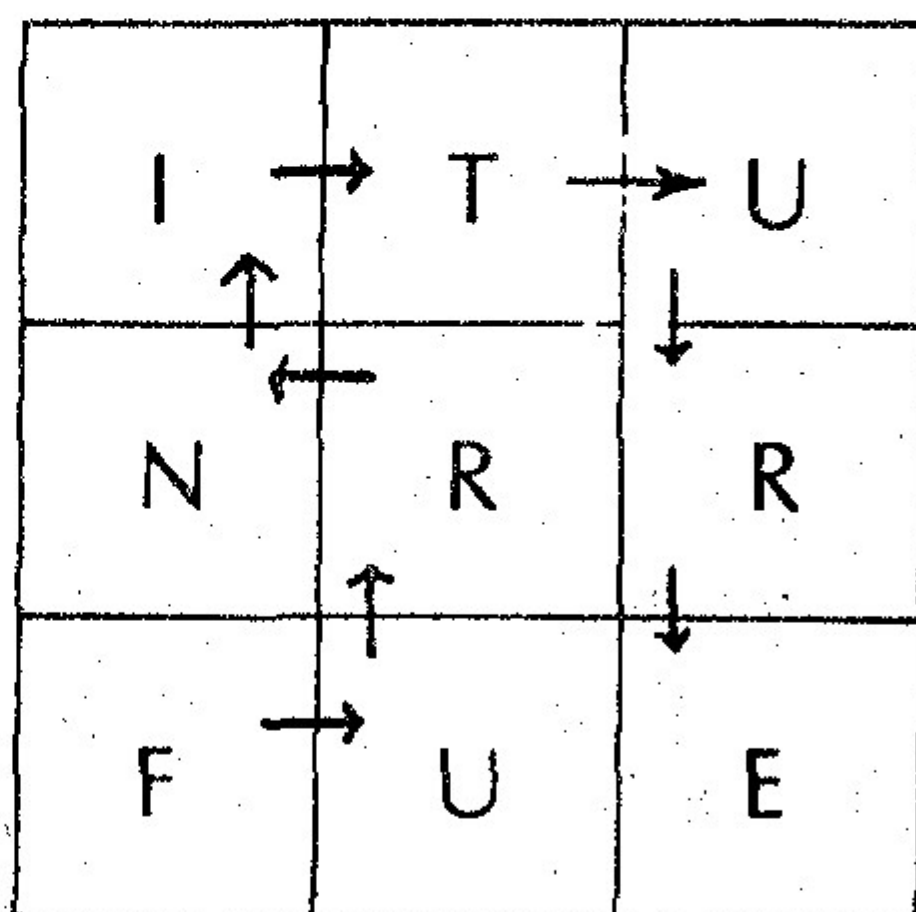
НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Ручка и бумага у каждого учащегося. Могут понадобиться словари.

ОПИСАНИЕ: Каждый ученик рисует квадрат и делит его на 9 частей. Затем он берет любое слово из 9 букв и размещает его буквы в клеточках так, чтобы **последовательные буквы находились в соседних клетках**. Каждая буква может быть использована, конечно же, только один раз. Затем ученик предлагает своему соседу отгадать, какое слово он зашифровал.

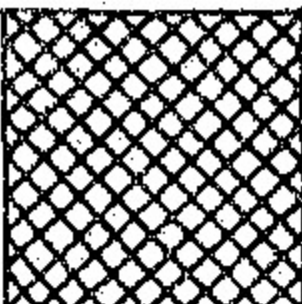
Например: (стрелки даны, чтобы сделать пример понятнее).



(elephant)



(furniture)

E	S	
H	R	H
C	U	C

(churches)

A	R	E
T	P	O
I	O	N

(угадайте сами)

СОВЕТЫ: Я прошу обводить первую букву, чтобы оппоненту было легче.

Когда мы играем, разгадки, конечно же, не пишутся под таблицей, и стрелки тоже не рисуются. Я сделал и то и другое, чтобы объяснить вам ход игры.

Когда я знакомлю учеников с игрой, то обычно привожу для примера несколько таких головоломок на доске или на проекторе и предлагаю всему классу отгадать их. Затем я вызываю кого-нибудь к доске, чтобы он показал, как раскодировать один из квадратов. После этого учащиеся могут сами начать придумывать такие же задачи и испытывать своих товарищей.

69. QUESTIONS AND ANSWERS

(Вопросы и ответы)

L, S

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Попрактиковаться задавать вопросы и отвечать на них.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Нет.

ОПИСАНИЕ: Класс делится на две команды (А и В). Игроки по очереди задают друг другу специальные вопросы со словами WHO, WHEN, WHERE, WHY и HOW и отвечают на них. Одно очко дается за грамматически правильно поставленный вопрос и одно очко за грамматически правильный ответ.

Например:

- A1: "Where did Jack go last night?" (1 очко)
B1: "He went to the movies." (1 очко)
A2: "How are you going to France?" (1 очко)
B2: "I'm going by ship." (1 очко)
A3: "What did you eat for supper last night?" (1 очко)
B3: "I eated pizza for supper." (нет очков)
A4: "Why said you good-bye to me?" (нет очков)
B4: "I said 'good-bye' because I was leaving." (1 очко)

СОВЕТЫ: Оценивает игру учитель, он же дает очки. Ошибки немедленно исправляются либо самими учениками, либо учителем, если никто не может дать правильный вариант.

70. EXAGGERATION

(Преувеличение)

R, W

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Закрепить употребление конструкций SO + (ADVERB/ADJECTIVE) + THAT, и SUCH + (A/AN) + ADJECTIVE + NOUN + THAT.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Черновик и карандаш у каждого ученика плюс два листа хорошей бумаги (или, например, картона от коробок или обложек тетрадей).

ОПИСАНИЕ: Учитель дает ученикам несколько примерных образцов смешных предложений и предлагает им пофантазировать и придумать свои смешные предложения. Например:

My brother was so stupid that he studied for his blood test.

He talks so slowly that people finish listening before he's finished speaking.

She has such a loud voice that she never pays for long distance phone calls.

He has such big ears that on windy days he has to tuck them under his belt to keep from flying away.

Учитель по необходимости помогает и отбирает самые лучшие предложения, которые затем записываются на хорошей бумаге и прикрепляются на доску для всеобщего обозрения.

Примечание: Каждый раз, когда я это делаю, учащиеся приводят в класс своих друзей из других групп, чтобы похвастать своими достижениями. Я оставляю такие примеры висеть 2 недели, и ученики, несомненно, заучивают все их наизусть, получая от этого большое удовольствие.

71. MAKE A SENTENCE

(Составь предложение)

R, L, S

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: 10 учеников

ЦЕЛЬ: Повторить использование трудных слов и выражений.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: 30 карточек, на которых написано существительное, союз, глагол, прилагательное или выражение.

ОПИСАНИЕ: Колода карточек переворачивается словами вниз. Учащиеся садятся вокруг этой колоды и по очереди берут по одной карточке. Со словом с карточки нужно придумать одно предложение, чтобы стало ясно значение слова. Например:

UNLESS	You can't go out unless you have finished your homework.
--------	---

DIFFERENT FROM	Your hair is different from mine. Yours is longer and mine is short.
----------------	--

NEVER	I never drive after drinking alcohol.
-------	--

FEWER	John has two pencils and Carol has three. John has fewer pencils than Carol.
-------	--

I USED TO	I used to smoke, but I stopped four years ago.
-----------	---

(Вы, конечно, выберете те слова и выражения, которые нужно повторить с *вашими* учениками.)

Подсчет очков: 2 очка за хорошее предложение.

1 очко за хорошее предложение с небольшим количеством ошибок.

Ничего за бессмыслицу.

СОВЕТЫ: Я даю 1 очко любому, кто может исправить ошибки предыдущего ученика. Это заставляет учащихся внимательно слушать друг друга.

72. ALPHABETICAL ADJECTIVES

(Прилагательные по алфавиту)

W, L, S

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Увеличить словарный запас.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Доска, словарь, ручка и бумага.

ОПИСАНИЕ: Учитель пишет на доске короткое предложение, содержащее прилагательное, начинающееся на букву "а". Прилагательное следует подчеркнуть. Пусть учащиеся перепишут ваше предложение, подставляя вместо предложенного вами прилагательного другие, начинающиеся с последующих букв алфавита. Например:

Учитель: I saw an ancient house.

1-й ученик: I saw a beautiful house.

I saw a cheap house.

I saw a drab house.

2-й ученик: I saw a big house.

I saw a classy house.

I saw a dumpy house.

3-й ученик: I saw a boxy house.

I saw a creepy house.

I saw a dreary house.

СОВЕТЫ: Я часто прошу учеников прочитать всему классу свои самые удачные предложения и объяснить то, что нуждается в объяснении.

73. LETTER GETTER

(Заработай букву)

L, S

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: 20 учеников

ЦЕЛЬ: Увеличить словарный запас.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Набор карточек с буквами алфавита.

ОПИСАНИЕ: Класс делится на четыре равных по силам команды. Учитель называет категорию (например: animal, person, sport etc.) и поднимает любую карточку с буквой. Та команда, которая первой назовет слово, начинающееся на эту букву и относящееся к названной категории, выигрывает эту букву. Команда, которая к концу игры выиграет больше всего букв, побеждает в игре.

СОВЕТЫ: В активных и неорганизованных классах, где любят кричать все сразу, я свожу эту игру к соревнованию между членами команд. От каждой команды в каждом раунде выходит по одному игроку, и только им разрешается отвечать. В следующем раунде выходят следующие игроки, в то время как остальные наблюдают за игрой и молча ждут своей очереди.

74. SUITABLE ADJECTIVES

(Подходящие прилагательные)

R, L, S

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: 20 учеников

ЦЕЛЬ: Увеличить словарный запас.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Список существительных на доске или на проекторе.

ОПИСАНИЕ: Класс делится на две команды — команда А и команда В. Первый игрок из команды А выбирает любое существительное из списка и придумывает какое-либо прилагательное для определения этого существительного. Игрок из команды В дает свое определение к этому же существительному. Так по очереди

игроки из обеих команд придумывают определения к одному и тому же существительному. Если игрок повторит уже использованное ранее прилагательное, даст неподходящее прилагательное (например, "a delicious house") или вовсе не сможет придумать определения, то очко получает другая команда. Следующий раунд игры начинается проигравшая команда.

75. WHAT'S MY RHYME?

(Отгадай рифму)

L, S

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Развить активный словарь.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Ручка и бумага.

ОПИСАНИЕ: Класс делится на 5 приблизительно равных по силам команд. Первая команда (команда А) загадывает слово (например, KNIT), и записывает его на бумаге. Затем она предлагает другой команде угадать это слово, говоря: "We have a word that rhymes with 'sit'. What is it?"

Другие команды (В, С, D, E) по очереди отгадывают загаданное слово, не называя его. Например:

В: "Is it a violent action?"

А: "No, it isn't hit."

С: "Is it like a glove?"

А: "No, it isn't mitt."

D: "Is it the past form of LIGHT?"

А: "No, it isn't lit."

E: "Is it how you make a sweater?"

А: "Yes, it is knit."

Одно очко начисляется той команде, которая угадала слово. Если в течение отпущенного времени (например, двух минут) слово угадать не удастся, команда, загадавшая слово, выигрывает очко.

76. TIC-TAC-FREQUENCY

(Крестики-нолики с наречиями)

L, S, R

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: 20 учеников

ЦЕЛЬ: Повторить наречия частоты.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Приведенная ниже таблица, нарисованная на доске или на проекторе.

sometimes	often	always
generally	never	seldom
occasionally	rarely	usually

ОПИСАНИЕ: Класс делится на две команды (команду Х и команду О). Игрок из команды Х выбирает ячейку в таблице и использует стоящее в ней наречие в своем предложении. Например:

“I sometimes walk to school.”

Если предложение составлено правильно, команда Х занимает эту ячейку. Если игрок допускает ошибку, ячейка остается свободной и вступает в игру команда О. Она выбирает ячейку и составляет свое предложение с наречием, чтобы в конечном итоге занять три ячейки по горизонтали, вертикали или диагонали.

77. MY/MINE

(Мой, мое)

L, S

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Повторить употребление притяжательных местоимений и абсолютных притяжательных местоимений.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Нет.

ОПИСАНИЕ: Класс делится на две команды (А и В). Первый игрок в команде А придумывает предложение с притяжательным местоимением, на которое игрок из команды В должен ответить своим предложением с абсолютным притяжательным местоимением. Например:

A1: "My car is brown."

B1: "Mine is green."

Затем B1 придумывает предложение и испытывает A1. И так по очереди поступают все игроки обеих команд.

B1: "Her father is old."

A1: "Hers is young."

A2: "Our house is white."

B2: "Ours is white, too."

B2: "His hair is long."

A2: "His is short."

За ошибку снимается очко.

78. DEAFMAN

(Глухой)

L, S

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Попрактиковаться в косвенной речи.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Нет.

ОПИСАНИЕ: Учеников делят на группы по три человека. Первый задает вопрос или произносит утвердительное предложение. Второй делает вид, что не расслышал его и спрашивает третьего, что сказал первый. Третий пересказывает ему, что было сказано.

Пример:

Ученик А: "It's cold outside."

Ученик В: "What did he say?"

Ученик С: "He said it was cold outside."

Ученик С: "Where did you go last night?"

Ученик А: "What did she ask you?"

Ученик В: "She asked where I went/ had gone last night."

Ученик В: "My brother is fifteen years old."

Ученик С: "What did he say?"

Ученик А: "He said that his brother was fifteen years old."

СОВЕТЫ: Я слежу за тем, чтобы учащиеся менялись и могли исполнить все роли. Последний начинает новый раунд.

79. SENTENCE RELAY

(Допиши предложение)

R, W

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Научить правильно строить предложения.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Несколько кусочков мела, доска, поделенная на одинаковые секции.

ОПИСАНИЕ: Класс делится на команды по 5—7 человек в каждой. По сигналу учителя первые игроки всех команд выходят к доске и записывают какое-нибудь слово (любое) в своих секциях. После этого первый игрок передает мел второму, который приписывает свое слово до или после уже написанного. И так каждый следующий игрок добавляет по одному слову, причем последний должен закончить предложение (не забыв поставить знаки препинания). Совещаться нельзя. Количество слов в предложении равно количеству игроков в этой команде. Например:

Команда А: (7 игроков)

It is very hot today, isn't it?

Игрок № 3 4 5 1 2 6 7

Команда В: (6 игроков)

We went to the movies yesterday.

Игрок № 1 2 3 4 5 6

Команда С: (5 игроков)

I watch television every night.

Игрок № 3 2 1 4 5

Команда D: (6 игроков)

John visited Mary Jones last week.

Игрок № 3 4 5 6 1 2

Команда E: (7 игроков)

Did your old uncle come from Edmonton?

Игрок № 1 2 3 4 5 6 7

My sister was born in Toronto.

Игрок № 6 5 4 3 2 1

СОВЕТЫ: После того, как все предложения зачитываются (и, если необходимо, исправляются), новый раунд начинает игрок, заканчивавший предложение в предыдущий раз. Таким образом, каждый имеет возможность сыграть все роли.

80. WHAT AM I?

(Кто я?)

L, S, R, W

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Развить умение понимать на слух и умение описывать предметы.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Ручка и карандаш у каждого учащегося.

ОПИСАНИЕ: Ученики сочиняют загадки и загадывают их своим товарищам. Например:

1-й ученик: "I am as fat as the floor, made of wood, and I separate rooms. WHAT AM I?"
(Отгадка: A door)

2-й ученик: "I am white, round, and in the sky. WHAT AM I?"
(Отгадка: The Moon)

3-й ученик: "I am soft wool (or nylon) and I cover the floor. WHAT AM I?"
(Отгадка: A carpet).

Тот, кто верно угадал, становится ведущим и загадывает классу свою загадку.

СОВЕТЫ: Ученики должны записать загадку и лишь потом читать ее. Так можно ускорить ход игры и избежать споров и пререканий по поводу того, что было сказано.

81. VERB AND PREPOSITION/ADVERB

(Глагол и предлог/наречие)

R, S

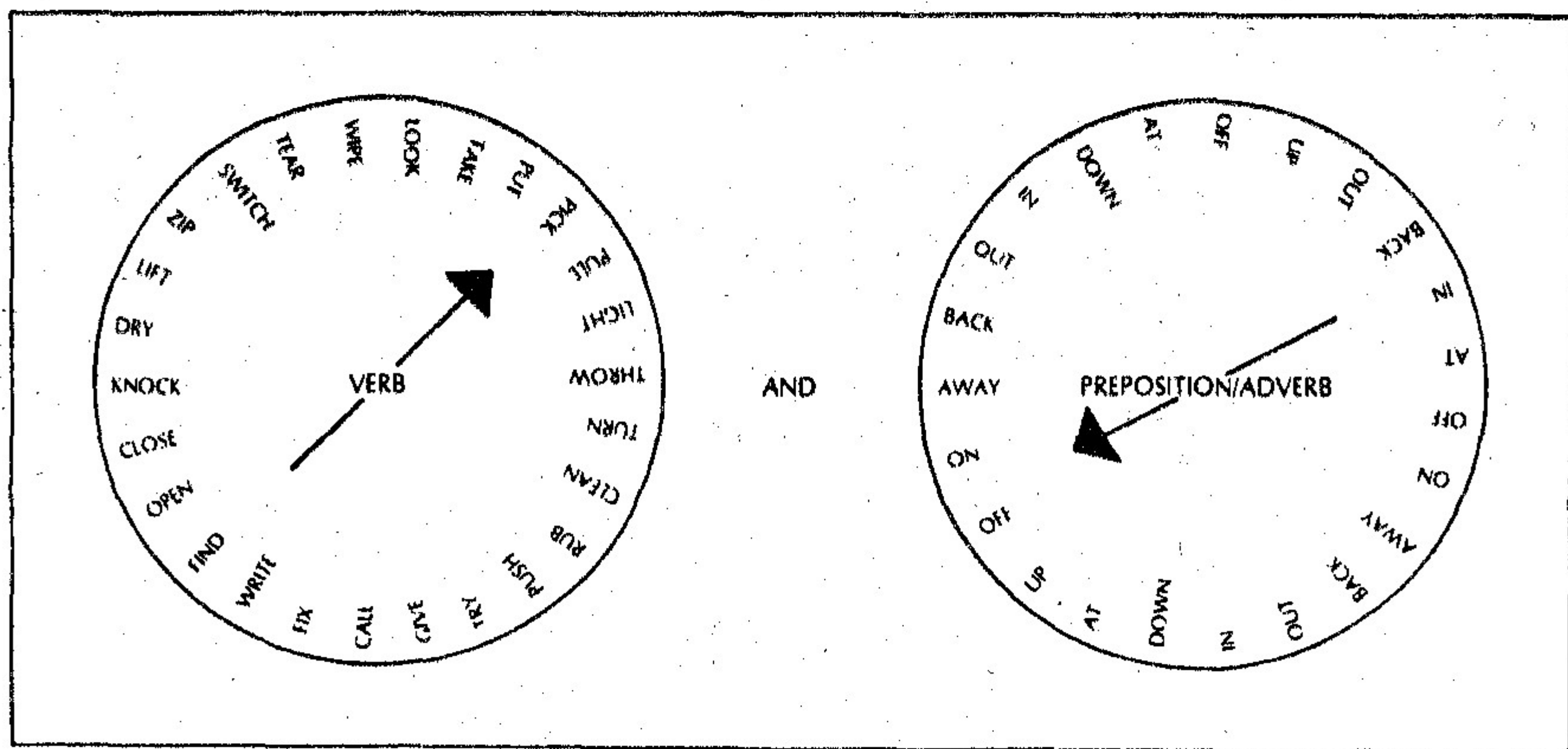
Уровень: средний

Оптимальный размер группы: 20 учеников

ЦЕЛЬ: Повторить двусоставные глаголы.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Циферблаты с глаголами и предлогами/наречиями или две колоды карточек с глаголами и предлогами/наречиями.

Следующие глаголы пишутся по одному разу на циферблате для глаголов (VERB, или на карточках): look, take, put, pick, light, throw, turn, clean, rub, pull, push, try, give, call, fix, write, find, open, close, knock, dry, lift, zip, switch, tear, wipe. На циферблате для предлогов и наречий (PREPOSITION/ADVERB, или на карточках) пишут следующие предлоги и наречия (каждое слово повторяется три раза): in, out, at, off, on, up, down, away и back.



ИЛИ



ОПИСАНИЕ: Учащиеся по очереди крутят оба циферблата (или тянут по одной карте из обеих колод) и таким образом выбирают себе глагол и предлог или наречие. Одно очко дается, если ученик правильно ответит, возможно ли данное сочетание или нет ("Yes" или "No").

Если такое сочетание существует в языке, то ученик может заработать второе очко, составив с доставшимся ему сочетанием предложение (или два), так чтобы было понятно значение этой комбинации. Например:

- | | | |
|-------------|--------------|---|
| 1-й ученик: | TURN+DOWN... | "Yes." (1 очко)
"Please, turn down your stereo. It's too loud." (2-е очко) |
| 2-й ученик: | FIND+AWAY... | "No." (1 очко) |
| 3-й ученик: | LIFT+AT... | "No." (1 очко) |
| 4-й ученик: | TEAR+OFF... | "Yes." (1 очко)
"Be sure to tear off the price tag before you give the gift." (2-е очко) |
| 5-й ученик: | GIVE+AWAY... | "Yes." (1 очко)
"I gave away my old coat to a poor family." (2-е очко) |

82. TWO-WORD VERBS

(Двусложные глаголы)

R, L, S

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: 10 учеников

ЦЕЛЬ: Повторить двусоставные глаголы.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Карточки с двусоставными глаголами. Каждый глагол можно использовать на трех карточках.

Например:

TAKE OFF

TURN ON

LIFT UP

PUT DOWN

ОПИСАНИЕ: Колода кладется вверх рубашками. Учащиеся садятся вокруг и по очереди берут сверху по одной карте. Если ученик составляет 2 правильных предложения с доставшимся ему глаголом, карточка остается у него до конца игры. Например:

"I'm taking off my shoes. I'm taking them off."

Если он допускает ошибку, карточка кладется в низ колоды.

Побеждает тот, кто соберет или три одинаковые карточки, или десять разных. Ниже приведены несколько примеров двусоставных глаголов:

turn off, on, back, over, down, up, away

lift up, off

zip up, down

put on, down, away, off, back, out

clean off, up, out

give back, up, away, out

take off, out, away, in, back, down, up

83. GRAMMAR RELAY

(Грамматическая эстафета)

L, W, R

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Повторить части речи и составить с ними предложения.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Пять ручек и пять листов бумаги. Несколько предложений, написанных учителем.

ОПИСАНИЕ: Класс делится на пять приблизительно равных по силам команд. Первые игроки каждой из команд берут ручку и бумагу. Учитель выбирает одно из заготовленных предложений, например: "George parks in his garage". Он называет части речи, к которым относятся составляющие это предложение слова, а ученики записывают их. Затем первый игрок пишет свое слово, относящееся к первой части речи, и передает бумагу второму. Тот записывает слово, принадлежащее ко второй части речи, и так далее. Последний игрок ставит необходимые знаки препинания и читает получившееся предложение. Очко команде дается за грамматически правильно построенное предложение. Последний игрок начинает новый раунд.

Вот несколько примеров:

Учитель: (1) PROPER NOUN (2) VERB (3) PREPOSITION
(4) ADJECTIVE (5) NOUN (6) PUNCTUATION

Предложение команды А: Jack climbed into old clothes.

Предложение команды В: Montreal is in western Quebec.

Предложение команды C: Carol slept in dirty pyjamas.

Предложение команды D: King John is on his throne.

Предложение команды E: Mr. Carson went to his cottage.

Предложение команды F: Susan eats at her table.

Предложение команды G: Barry rode on his new bike.

Учитель: (1) QUESTION WORD (2) AUXILIARY VERB
(3) PRONOUN (4) VERB (5) NOUN
(6) PUNCTUATION

Предложение команды A: Where does he eat lunch?

Предложение команды B: How do you say 'hello'?

Предложение команды C: Why is she watching television?

Предложение команды D: Whom is she seeing, John?

Предложение команды E: When did you drink tea?

Предложение команды F: Where did you go yesterday?

Предложение команды G: What did you say Sharon?

СОВЕТЫ: Когда я в первый раз знакомлю учащихся с этой игрой, то предлагаю им выйти к доске и по очереди писать слова, чтобы их видели все. Таким образом, ученики учатся друг у друга, потому что все видят, что происходит, и могут анализировать ситуацию.

84. NEWSCAST

(Сводка новостей)

L, S, R, W

Уровень: средний и продвинутый

Оптимальный размер группы: 10 учеников

ЦЕЛЬ: Научить понимать речь на слух.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Короткие истории на любую тему, сочиненные самими учениками.

ОПИСАНИЕ: Учащиеся читают классу свои истории, и, закончив, задают специальные вопросы по содержанию истории (WHERE, WHY, WHAT HAPPENED). Остальные отвечают на них.

СОВЕТЫ: Если в классе 40 человек, можно разделить его на 4 группы по 10 человек в каждой, тогда ученики будут активнее вовлечены в процесс игры. И еще одно замечание. Интереснее истории, касающиеся личного опыта, реально произошедших с человеком событий.

85. CHAIN STORIES

(Истории по цепочке)

L, S

Уровень: средний и продвинутый

Оптимальный размер группы: 10 учеников

ЦЕЛЬ: Научить учеников следить за повествованием и участвовать в нем. Это помогает лучшему восприятию на слух и выразительности речи.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Нет.

ОПИСАНИЕ: Учитель начинает историю (используя тот активный словарь и те времена, которые уже изучены и понятны учащимся), а затем вызывает любого ученика продолжить ее. Например:

Учитель: "Several years ago, as I was walking home from the theatre, I saw a large, white dog... Robert, would you like to continue the story?"

Роберт: "It was trying to cross the street from the other side, but the traffic was too heavy. It started to cross several times, but ran back, afraid of the cars..."

Учитель: "Then what happened, Susan?"

Сюзан: "I yelled to it to sit and it sat down immediately on the curb. I crossed the street when it was safe, and patted it gently, while I spoke softly to it..."

Учитель: "Jack, please, continue."

Джек: "As I spoke and patted it, it calmed down and began to lick my hand. When the traffic became lighter, I led it across the street..."

Учитель: "What happened next, Grace?"

86. WORDS WITHIN

(Составь слова)

R, W

Уровень: средний и продвинутый

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Расширить словарь.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Доска или проектор, словарь, бумага и карандаш.

ОПИСАНИЕ: Учитель предлагает ученикам составить как можно больше слов, используя буквы из ключевого слова, например:

UNFORGETTABLE:

Вот какие слова можно составить: table, forge, gable, glean, fortune, fort, etc.

- Правила:**
1. Новые слова должны состоять по крайней мере из 4 букв.
 2. Имена собственные не принимаются.
 3. На всю работу дается пять минут.

СОВЕТЫ: Я предлагаю ученикам использовать словари, чтобы увеличить запас слов.

87. PREDICAMENTS

(Затруднительное положение)

Уровень: средний и продвинутый
Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Повторить First и Second Conditional Tense.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Нет.

ОПИСАНИЕ: Один ученик выходит из класса, а другие придумывают некую неприятную ситуацию, например: being caught asleep in class. Когда ученик возвращается в класс, он спрашивает своих товарищей по очереди: "What would you do?" (или "What would you have done?" если повторяется Second Conditional Tense). Каждый ответ должен быть оригинальным и таким, чтобы нельзя было догадаться, о какой ситуации идет речь. Например:

2-й ученик: "I would say 'I'm sorry'."

3-й ученик: "I would leave the room."

4-й ученик: "I would go home and go to sleep."

5-й ученик: "I would make up an excuse."

6-й ученик: "I would yawn and apologize."

7-й ученик: "I would stretch and ask if I could splash some cold water on my face."

8-й ученик: "I would quickly state that it wasn't because the lesson was boring."

Ученик пытается угадать, о каком событии идет речь. Вот несколько удачных ситуаций, с которыми хорошо справились мои учащиеся:

The big strong and rude taxi driver claims that you gave him a ten-dollar bill, not a twenty.

A very attractive person has accidentally tapped your car at a stoplight.

At a very posh restaurant, the waiter accidentally drops your salad in your lap.

A man in the crowded elevator has lit up a cigarette and the smoke is bothering you.

You are driving alone down a dark, lonely road and a man tries to flag you down.

88. FINISH IT!

(Закончи!)

L, S, R, W

Уровень: средний и продвинутый

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Научиться употреблять сравнительные конструкции.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Ручка и бумага.

ОПИСАНИЕ: Учащиеся делятся на пары и каждый из них придумывает 10 предложений со сравнительными конструкциями (пять с **as**, пять с **like**). Затем он предлагает партнеру закончить его предложения так, как он их сочинил. Например:

as light as ...

as juicy as...

as funny as...

as happy as...

as tall as...

as fast as...

as bright as...

as loudly as...

as soft as...

as carefully as...

he laughs like...

she runs like...

we cried like...

he bled like...

it flew like...

he yelled like...

she kisses like...

he swims like...

she drives like...

it rained like...

Подсчет очков: за совпадения дается очко. Самые интересные предложения зачитываются перед классом.

89. HOW MANY WORDS?

(Сколько слов?)

L, S, R, W

Уровень: средний и продвинутый
Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Увеличить словарный запас.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Словари, ручка и бумага.

ОПИСАНИЕ: Поделите класс на пять команд. Определите несколько вопросов: HOW MANY WORDS CAN YOU FIND...

that rhyme with 'ball'?

that mean the same as 'heavy'?

that start with 'bl'?

that describe temperature?

that are names of insects?

that mean the opposite of 'strong'?

that end in 'ion'?

that are colours?

Та команда, которая найдет больше слов, выигрывает.

90. MISFITS

(Лишнее слово)

L, W

Уровень: средний и продвинутый
Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Повторить слова.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Словари, ручка и бумага.

ОПИСАНИЕ: Учитель читает ряд из четырех слов. Три слова в каждой четверке как-то связаны друг с другом, а четвертое — нет. Ученики должны найти и записать выбивающееся из общего ряда слово. Очко дается за каждое правильно найденное слово. Вот несколько категорий, на которые можно составить ряды слов: musical instrument, appliances, religions, wild animals, vegetables, grammatical terms, sports, tools, fruits, car parts, furniture, writing tools, materials, languages. (Ученикам категорию ряда, конечно, не говорят.) Например:

trombone, chair, saxophone, piano
lion, tiger, elephant, football
verb, fork, noun, adjective
apple, screwdriver, wrench, hammer

СОВЕТЫ: Словари могут понадобиться, если в игре используются более сложные слова и они воспринимаются не на слух, а записываются на доске или на проекторе.

91. BIOGRAPHY

(Биография)

R, L, S

Уровень: средний и продвинутый
Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Попрактиковаться задавать вопросы и отвечать на них в различных временах.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Биографии знаменитых людей в печатном виде, на доске или на проекторе. (Подойдут краткие источники из энциклопедии.)

ОПИСАНИЕ: Класс делится на две команды (А и В). Учеников знакомят с подробностями жизни и карьеры какой-либо знаменитой личности. Члены обеих команд по очереди задают и отвечают на вопросы об этом знаменитом человеке. Два очка дается за правильный вопрос, одно очко за правильный ответ. Например:

A1: "Where was X born?"

B1: "He was born in Paris, France."

B2: "When did he graduate from Y college?"

A2: "He graduated in 1926."

A3: "How did he get from Lyons to Marseilles?"

B3: "He went by train."

B4: "What did he do in 1929?"

A4: "He got married."

A5: "Who influenced his life the most?"

B5: "His sister did."

B6: "Where was he in 1932?"

A6: "He was in England."

СОВЕТЫ: Если позволяет время, можно попробовать задавать вопросы, требующие размышления и творчества. Например: "How do you think he would feel about nuclear disarmament if he were alive today?"

92. ALPHABET

(Алфавит)

W

Уровень: средний и продвинутый
Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Расширить словарный запас и активизировать его.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Карандаш и бумага.

ОПИСАНИЕ: Учащимся дается категория (animals, countries, names of cards, verbs, abstract nouns, etc), и побеждает тот, кто первым сумеет написать двадцать шесть слов из этой категории, причем каждое следующее слово должно начинаться со следующей буквы алфавита. Или же побеждает команда, придумавшая больше слов за отпущенный период времени.

СОВЕТЫ: Учащиеся могут работать в команде из 4—5 человек, это облегчит и ускорит выполнение задания.

93. OUT

(Аут)

R,W

Уровень: средний и продвинутый
Оптимальный размер группы: 10 учеников

ЦЕЛЬ: Повторить активный словарь и научиться говорить слова по буквам.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Доска.

ОПИСАНИЕ: Первый игрок придумывает слово (более чем из 3 букв) и говорит первую букву этого слова; учитель записывает ее на доске. Второй игрок придумывает свое слово (тоже более чем из 3 букв), начинающееся с этой буквы и говорит вторую букву своего слова, которую приписывают к первой. Третий игрок придумывает свое слово (более 3 букв), которое начинается с первых двух букв, написанных на доске, и дает третью букву своего слова.

Каждый по очереди добавляет по букве, которая, как он надеется, продолжит слово, но не закончит его. Если игрок заканчивает слово, то он получает одну букву из слова OUT. Получивший все три буквы выходит из игры: "You are OUT". Если игрок заподозрил, что игрок перед ним не имеет ни одного слова в голове и блефует, ставя следующую букву, он может спросить его: "What is your word?" Если тот действительно блефовал и слова у него нет, он получает одну букву из слова OUT. Если же он может назвать слово, то букву получает тот, кто его заподозрил.

Новый раунд начинается тот, кто получил букву из слова OUT в прошлом раунде.

Примечание: Допустимы только слова, в которых больше 3 букв. Слова короче 4 букв сделают игру слишком краткой.

В более сильных классах, чтобы игра была интереснее, я принимаю только слова из более чем 4 букв.

Вот несколько примерных раундов:

- 1-й игрок задумал POOL и сказал "P".
- 2-й игрок задумал PLACE и сказал "L".
- 3-й игрок задумал PLANE и сказал "A".
- 4-й игрок задумал PLANT и сказал "N".

Но PLAN — само по себе слово из более чем 3-х букв, поэтому четвертый игрок получает O, первую букву слова OUT, потому что он закончил слово, и он встает на путь выбывания, ему остается набрать еще только 2 буквы.

Следующий раунд: (Начинает игрок, получивший букву в предыдущем.)

- 4-й игрок задумал THREE и сказал "T".
- 5-й игрок задумал TREE и сказал "R".
- 6-й игрок задумал TRIM и сказал "I".
- 7-й игрок задумал TRICK и сказал "C".

Восьмой игрок видит, что все идет к слову TRICK, но он знает, что K завершит слово, поэтому он пытается придумать еще какое-нибудь слово, чтобы продолжить, а не завершить слово, он решает блефовать и говорит букву L.

Девятый игрок не может придумать ни одного слова, которое бы начиналось с TRICL, поэтому он спрашивает восьмого

игрока, какое слово тот имел в виду, и тому приходится признать, что никакого слова у него нет. Восьмой игрок получает О из слова OUT и начинает следующий раунд.

94. WORD EXPLOSION

(Однокоренные)

R, W

Уровень: средний и продвинутый
Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Увеличить словарный запас.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Словари. Список слов типа: rain, game, heart, self, strong, ball, weak, water, thick, etc.

ОПИСАНИЕ: Каждый ученик выбирает одно слово (за один раз) и пытается написать столько однокоренных к нему, сколько может. Например:

RAIN: rains, raining, rainproof, rainstorm, rain shower, raincheck, rainbow, raindrop...

СОВЕТЫ: Я даю обычно 2 минуты на размышление, потом 3 минуты на поиск слов в словаре. Я прошу учеников отделять слова, которые они придумали сами, от тех, что они нашли в словаре, чтобы они могли сконцентрироваться на новых словах.

95. SEVEN DEFINITIONS

(Семь определений)

L, S, R

Уровень: средний и продвинутый
Оптимальный размер группы: 10 учеников
(если больше, см. ВАРИАНТЫ)

ЦЕЛЬ: Попрактиковаться в определении слов. (Это умение очень важно для общения на неродном языке, особенно если слово неизвестно обоим участникам общения.) Например: "What do you call a young dog?" и "What does 'motley' mean?"

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Колода сигнальных карт, на каждой семь видов слов (verbs, adjectives, nouns, prepositions, adverbs, etc.)

lunch
egg
happy
far
fast
cry
long

laugh
candle
fork
between
heavy
desk
eat

funny
dictionary
under
shoe
wash
typewriter
slowly

ОПИСАНИЕ: Учащиеся делятся на пары и одному из партнеров дается сигнальная карта. В течение 60 секунд (в зависимости от способностей ученика может даваться больше или меньше времени) ученик должен определить каждое слово на карточке. Его партнер слушает его определения и угадывает слова, очко получает команда за каждое верно угаданное слово. Например:

Ученик A1:

"It's the meal after breakfast."
"No, between breakfast and supper."
"Yes."
"You eat this at breakfast."
"No, you eat it with bacon."
"No, it comes from chicken."
"Singular."
"Yes." (1 очко)

Ученик A2:

"SUPPER?"
"LUNCH?"

"CEREAL?"
"TOAST?"
"EGGS?"
"EGG."

ВАРИАНТЫ: Если в группе больше десяти учеников, поделите их на равные по силам команды численностью более двух человек каждая. Члены команды поочередно дают определение слов другим игрокам.

A2	}	A1	B2	}	B1
A3			B3		
A4			B4		
A5			B5		
A6			B6		

СОВЕТЫ: Я часто прошу учеников сесть спиной к спине, чтобы они не могли использовать язык жестов, а ориентировались только на словесное определение.

Для слабых учеников перед началом игры можно написать определения на бумаге.

96. TRAVELOG

(Рассказы о путешествиях)

L, S

Уровень: средний и продвинутый

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Повторить время Simple Past.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Слайды последнего путешествия учителя или учеников, аппарат для просмотра слайдов.

ОПИСАНИЕ: Группе показывают слайды путешествия, а учащиеся по очереди комментируют их, стараясь создать устный рассказ о путешествии. Например:

1-й ученик: "This is where we stopped to go swimming."

2-й ученик: "Unfortunately, the water was too cold."

3-й ученик: "Then we ate at this restaurant, where the food was delicious and inexpensive."

4-й ученик: "At the zoo, we saw all kinds of animals, including this bear."

5-й ученик: "This is our motel. The beds were too soft and the walls were too thin. We could hear our neighbour's TV better than ours."

97. HINK-PINK

(Хинк-Пинк)

L, S

Уровень: средний и продвинутый

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Развить словарный запас.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Нет.

ОПИСАНИЕ: Ученик придумывает пару рифмующихся одно-
сложных слов и говорит: "I have a HINK-PINK". Затем он дает
своим товарищам подсказку и предлагает им угадать его слова.
Например:

"It's a tiny sphere. What is it?"

Если он придумал пару двусложных рифмующихся слов, он
говорит: "I have a HINKY-PINKY. It's a solid piece of furniture.
What is it?"

Если речь идет о трехсложных словах, он говорит: "I have a
HINKETY-PINKETY. It's an evil cleric. What is it?"

Решением трех вышеприведенных задач является:

- (1) SMALL BALL (2) STABLE TABLE
- (3) SINISTER MINISTER

Тот, кто верно угадывает, получает очко или сам становится
ведущим.

СОВЕТЫ: Легче всего придумать HINK-PINK и т. д., если най-
ти два рифмующихся слова с одним и тем же количеством слогов
и потом соединить их единым определением. Например:

TALL WALL (a high divider)

или

BOOK NOOK (where you put novels)

или

BETTER SWEATER (a very good pullover)

98. BUFFET

(Буфет)

R, W

Уровень: средний и продвинутый

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Расширить словарь учеников, одновременно знакомя
их со значением некоторых суффиксов и префиксов и с основами
словообразования.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Предложенные ниже списки префиксов, корней и суффиксов, словари.

<u>Appetizers</u>		<u>Main courses</u>	<u>Desserts</u>	
hyper-	in-	-dic-	-ion	-acy
mono-	im-	-dict-	-ive	-ance
a-	con-	-voc-	-ator	-ant
an-	com-	-duc-	-able	-ate
ab-	pro-	-duct-	-ible	-cy
abs-	per-	-vert-	-er	-ee
ante-	de-	-vers-	-or	-ette
anti-	pre-	-trac-	-ation	-hood
cog-	re-	-tract-	-ment	-ious
col-	ex-	-junc-	-by	-ise
com-	trans-	-junct-	-aceous	-ize
con-	poly-	-cep-	-cide	-ity
cor-	ortho-	-cept-	-ness	-tude
co-	circum-	-spec-	-rupt	-oid
extra-	hypo-	-spect-	-script	-ship
inter-	amphi-	-cred-	-ject	-ory
alter-	auto-	-jec-	-fort	-ment
anim-	bi-	-ject-	-ic	
chroma-				
chromo-				
equ-				
liber-				

ОПИСАНИЕ: Ученикам даются все три списка, и они состязаются в том, кто сможет составить больше слов, используя по одному компоненту из каждого списка. Например, ученик берет слово из «закусок», добавляет к «основному блюду» и прибавляет «десерт». Если такое слово есть в словаре, он пишет его значение и зарабатывает очко. Если такого слова в словаре нет, то очка он не получает. Например:

in- + -junct- + -ion = *A court writ whereby one is required to do or to refrain from doing a specified act.*

-dict- + -ator =

A person ruling absolutely and often brutally and oppressively.

anim- + -vers- + -ible = DOES NOT EXIST

СОВЕТЫ: Чтобы ученики старались использовать как можно больше суффиксов, префиксов и корней, можно начислять по очку за каждый использованный элемент. Если играть по этому правилу, за слово “injunction” игрок получит 3 очка, за “dictator” — 2 очка, за “animversible” — ни одного.

99. HYBRID

(Гибрид)

L, S, R, W

Уровень: средний и продвинутый
Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Повторить названия малознакомых животных.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Ручка и бумага.

ОПИСАНИЕ: Класс делится на две команды из 4—5 человек, нужно придумать названия для несуществующих животных. Например:

“Suppose a lobster mated with a termite. What would you call the baby? How about a lobsTERmite?”

“How about the offspring from a kangaroo and a rooster? A kangarooster?”

Можно и другие слова (их вы ученикам не раскрываете до тех пор, пока они не закончат работу):

mooSErpent

gorillama

hippopotaMUSkrat

elephantelope

buffaLOon

zebrattlesnake

perCHicken

cowl

fiSHrew

pelicanary

cLAMprey

turtleopard

fiSHrimp

birdonkey

СОВЕТЫ: Учащиеся лучше понимают, что от них требуется, если примеры написаны на доске и общие элементы двух слов выделены, написаны заглавными буквами или подчеркнуты.

100. PREROOTSUFF

(Префикс — корень — суффикс)

R, W

Уровень: средний и продвинутый
Оптимальный размер группы: 10 учеников

ЦЕЛЬ: Закрепить навык использования суффиксов и префиксов.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: 101 карточка на группу:

25 префиксов: 10 re, 5 pre, 5 mis, 5 un

56 корней: по 4 take, spell, tell, call, heat, view, read, cover,
claim, print, fair, chill, form и even

20 суффиксов: по 10 ed и ing

ОПИСАНИЕ: Каждому игроку сдается 7 карт. Оставшаяся колода кладется лицом вниз на середине стола. Каждый игрок по очереди берет верхнюю карту из колоды и кладет одну из своих под колоду лицом вниз («сбрасывает»). Такой обмен продолжается до тех пор, пока кто-либо из игроков не понимает, что у него хороший счет, и останавливает игру. Тогда все игроки подсчитывают свои очки.

Подсчет очков: префикс + корень = 10 очков
корень + суффикс = 5 очков
префикс + корень + суффикс = 20 очков.
2 очка вычитается за каждую неиспользованную карту.

СОВЕТЫ: Ученикам легче ориентироваться, если префиксы, корни и суффиксы написаны на карточках разным цветом.

101. CHARADES

(Шарады)

S, R

Уровень: средний и продвинутый

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Помочь ученикам расслабиться, преодолеть замкнутость, повысить внимательность и/или погасить слишком бурное поведение на уроке.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Множество фраз или коротких предложений, написанных на листках бумаги и лежащих в ящике или мешке.

ОПИСАНИЕ: Учащиеся по очереди жестами показывают то, что написано на листочках бумаги, вытянутых наугад из мешка. Для создания духа соревнования можно поставить временное ограничение. Например:

He eats pizza twice a week.

They never go bowling on Sunday.

My father slept on the floor last night.

She will call him next month.

ВАРИАНТЫ: Группы с большим количеством учащихся (от 20 до 40) можно делить на небольшие команды по 5 игроков. Игроки по очереди разыгрывают шарады, а их команда пытается угадать предложение. Команде присуждается очко, если предложение угадано дословно и в течение отведенного времени. Другие команды молча наблюдают, если же они будут говорить или отвлекать игрока, у них отбирается очко. Для более сильных классов я использую в качестве шарад известные поговорки (например, "You can lead a horse to water, but you can't make him drink").

СОВЕТЫ: Перед началом игры я знакомлю учеников с жестами, которые помогут передать им смысл фразы. "Number of words" (дотронуться нужным количеством пальцев до тыльной части согнутого локтя); "First word", "Second word"; "Number of syllables" (необходимое количество пальцев на локтевом сгибе вытянутой руки); "opposite" (сделать жест, как будто кто-то перевернул некий объект обеими руками); "same as" (скрестить пальцы обеих рук); "Past" (показать пальцем назад за плечо); "Present"

(показать на пол перед собой); "Future" (показать рукой вперед), а также другие необходимые жесты, которые придут мне в голову до, после или во время игры.

102. WONDER WORD

(Чудесное слово)

R,W

Уровень: средний и продвинутый
Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Увеличить словарный запас.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Список слов на бумаге, доске или проекторе.

ОПИСАНИЕ: Ученикам дается несколько слов и предлагается найти общее *чудесное слово*, сочетаемое со всеми предложенными. Например:

1.

_____ garden
_____ bush
red _____
_____ bud
_____ mary
_____ water

2.

_____ drop
_____ fall
_____ coat
_____ storm
_____ shower
acid _____

3.

butter _____
_____ swatter
_____ paper
_____ wheel
_____ fishing

4.

_____ dew
_____ comb
_____ moon
_____ suckle
_____ bee

СОВЕТЫ: Чтобы облегчить ученикам задачу, можно использовать прочерки вместо букв недостающего *чудесного слова*. Например:

_____ garden, _____ drop, butter _____, etc.

Вот еще несколько *чудесных слов* вам в помощь:

station wagon, newspaper, waterfall, car wash, sidewalk

103. SABERED STORIES

(История в обрывках)

R, L, S

Уровень: средний и продвинутый

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Улучшить понимание и восприятие и научить восстанавливать последовательность.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Сегменты короткого рассказа, написанные на отдельных нумерованных карточках (от 5 до 10 карточек на рассказ). Например:

/Joe's friend, Bob, loved money very much./

/So much, in fact, that he never gave any to anyone./

/One day, Joe, Bob, and a couple of other friends were walking near the river, when Bob suddenly fell in./

/One of the others reached out for him and said, "Give me your hand and I'll pull you out", but Bob just kept splashing around and crying for help./

/Another friend came to the edge of the water and yelled, "Give me your hand and I'll save you!" but Bob went down yet another time, without reaching for his friend's hand./

/Then Joe said, "Take my hand!" and Bob stretched out his hand and was pulled to safety./

/The others were amazed and confused./

/Joe explained: "You don't know Bob like I do."/

/"When you say 'GIVE' to him, he does nothing."/

/"But when you say 'TAKE', he takes."/

ОПИСАНИЕ: Каждому ученику дается одна карточка, он отвечает за нее. Группа совместно решает, в каком порядке рас-

пределить карточки, чтобы рассказ был связан, логичен и интересен.

СОВЕТЫ: Если в классе 30—40 человек, я обычно делю их на команды по 10 человек в каждой и даю каждой команде свой рассказ.

Я не разрешаю ученикам заглядывать в карточки друг друга. Ученик читает свою карточку вслух, и делает это столько раз, сколько потребуется для того, чтобы его команда выстроилась в правильном порядке.

104. ENCYCLOPEDIA

(Энциклопедия)

L, S

Уровень: продвинутый

Оптимальный размер группы: без ограничений.

ЦЕЛЬ: Улучшить понимание на слух.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Набор энциклопедий.

ОПИСАНИЕ: Класс делится на пять команд. Учитель читает вслух энциклопедические данные о человеке или известном месте, а ученики пытаются угадать, о ком или о чем идет речь. Учителя разрешается перебивать по ходу чтения, чтобы высказать предположение.

Подсчет очков: За неверное предположение — минус 2 очка.
(Таким образом можно избежать лишних необдуманных выкриков).

За верный ответ — 5 очков.

Члены команд в течение игры могут совещаться.

105. LIFEBOAT

(Спасательная шлюпка)

L, S

Уровень: продвинутый

Оптимальный размер группы: 10 учеников

ЦЕЛЬ: Вызвать обсуждение и стимулировать разговорную речь.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Имена 12 знаменитых людей или названия 12 профессий, написанные на листках бумаги (фантах), лежащих в специальном ящике.

ОПИСАНИЕ: Каждый учащийся тянет из ящика фант с именем знаменитости или названием профессии. Ученики исполняют роли выживших во время кораблекрушения пассажиров. Они якобы находятся в резиновой лодке, которая неминуемо утонет, если один из них не выпрыгнет за борт. Каждый, чтобы спасти свою жизнь, должен постараться убедить остальных, что он очень важен для них и для всего общества. Когда все выскажутся, каждый игрок предлагает кандидатуру того, кто, как ему кажется, должен выпрыгнуть, и объясняет свой выбор. Происходит голосование, в результате которого определяется выбывающий.

ВАРИАНТЫ: Эту игру еще иногда называют Balloon (имеется в виду большой воздушный шар с корзиной) или Bomb Shelter.

Иногда вместо имени я пишу на карточке краткую биографическую справку. В этом случае популярность и известность человека не может сказаться на ходе голосования. Например:

You are a sixty-eight-year-old doctor, in good mental and physical health.

You are a twenty-one-year-old rock singer.

You are a twenty-three-year-old straight-A student of urban architecture.

You are the pregnant mother of 4 young children.

You are an important government official.

106. HOMONYMS

(Омонимы)

R, L, S

Уровень: продвинутый

Оптимальный размер группы: 10 учеников

ЦЕЛЬ: Ознакомить учеников с омонимами.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Карточки с парой (или более) омонимов на каждой.

ОПИСАНИЕ: Ученик берет по одной карте из колоды, лежащей лицом вниз. Доставшиеся ему омонимы он должен использовать в своих устных предложениях. Одно очко дается за каждое верное предложение. Например:

HEAR

HERE

"I **hear** a bird singing."

"My book is **here**, yours is there."

THERE

THEIR

THEY'RE

"**There** is a blue Ford."

"**Their** car is green."

"**They're** going to the movies tonight."

Вот список омонимов с которых можно начать игру:

Road/rode; waist/waste; red/read; to/too/two; chord/cored/cord; reed/read; bear/bare; way/weigh; week/weak; beet/beat; missed/mist; sent/scent/cent; sale/sail; dear/deer; seen/scene; loan/lone; some/sum; I/eye/(aye); seem/seam; our/hour; piece/peace; so/sew; meat/meet; led/lead; principle/principal; wood/would; one/won; pair/pare/pear; son/sun; bye/buy/by; mail/male...

СОВЕТЫ: Иногда учащийся, даже зная значение слова, затрудняется составить предложение. В таком случае я присуждаю ему очко за хорошее определение слова. Другие ученики учат новые слова, произнося омонимы по буквам.

107. RHYME

(Рифма)

R, W

Уровень: продвинутый

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Развлечься сочинением коротких стихотворений.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: ручка и бумага у каждого.

ОПИСАНИЕ: Каждый ученик пишет на своем листочке 4 слова. Первое слово должно рифмоваться с третьим, второе — с четвертым. Затем класс делится на пары, и каждый ученик обменивается словами с партнером. Каждый должен придумать с этими словами короткое стихотворение. Например, могут быть даны слова: *sleep, clock, deep, dock*.

Можно составить следующее стихотворение:

When I go to sleep,
I hear the clock,
But when I sleep deep,
I hope I'm not on a dock.

108. DETAILED INSTRUCTIONS

(Подробный инструктаж)

L, S, R, W

Уровень: продвинутый

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Попрактиковаться давать и выполнять инструкции.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Ручка и бумага на каждого.

ОПИСАНИЕ: Ученик выбирает какое-либо задание и пишет подробное описание всех действий, необходимых для его выполнения. Затем он выбирает партнера, читает ему свою инструкцию, а тот должен **буквально** исполнить все приказания. Например:

How to — tie a shoelace
 eat spaghetti
 put on and button a shirt
 change a flat tire
 sharpen a pencil
 put on and do up a belt
 brush your teeth
 cut and eat a steak
 change the oil in a car
 fix a bicycle tire
 take a picture with a camera (35 mm SLR)

СОВЕТЫ: Чтобы ученики составляли максимально подробные инструкции, я предлагаю им представить, будто они дают объяснения тому, кто никогда не совершал этого действия. Например: "You are going to tell someone how to tie a shoelace. He has never seen nor worn shoes before in his life". Чтобы избежать общения жестами, я сажаю учеников спиной друг к другу.

109. WHAT'S NEW?

(Что нового?)

L, S, R, W

Уровень: продвинутый

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Улучшить умение понимать на слух.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Магнитофон, кассета с записью новостей, словарь, список вопросов по записи.

ОПИСАНИЕ: Класс делится на две команды. Проигрывается кассета с записью, по ходу прослушивания учащиеся делают заметки. Затем учитель поочередно задает вопросы членам команд. За каждый верный ответ — 2 очка. Если игрок не может ответить верно или отвечает неполно, игрок из другой команды может дать верный ответ и получить за это 1 очко. Вопросы должны учитывать многие навыки, например: раскрытие подробностей, общего смысла, умение делать вывод, определение точности высказывания, представление последовательности событий, определение упомянутых известных людей, высказывание своего мнения, анализ причин событий, рассуждение о возможном развитии ситуации, оценка прошлых событий и объяснение того, как они отразились на случившемся.

110. RELATIVELY SPEAKING

(Ребусы)

R, W

Уровень: продвинутый

Оптимальный размер группы: без ограничений

ЦЕЛЬ: Повторить различные идиоматические выражения.

НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ: Приведенные ниже примеры, написанные на доске или на проекторе.

1. stand
i

2. ter/very/esting

ОПИСАНИЕ: Учитель показывает приведенные примеры классу и просит их расшифровать фразу. В конце концов ученики понимают, что в примерах закодировано: “I understand”, “Very interesting”. После этого даются другие примеры, а учащиеся стараются расшифровать их. Например:

b/sick/ed (sick in bed)

(rising costs)

roads (crossroads)

area (overpopulated area)
populated

Когда эти ребусы решены, учащиеся могут разделить на пары и постараться создать свои собственные ребусы любых известных фразеологических оборотов.

Вот несколько примеров ребусов, придуманных моими учениками:

(uphill fight)

g
u
r
t
s
e
l
g
g
(uphill struggle)

fed
child (underfed child)

loved
fed (overfed, underloved)

s t i c k (long stick)

stick (short stick)

b
a
r
o
m
e
t
e
r
(falling barometer)

cover
agent (undercover agent)

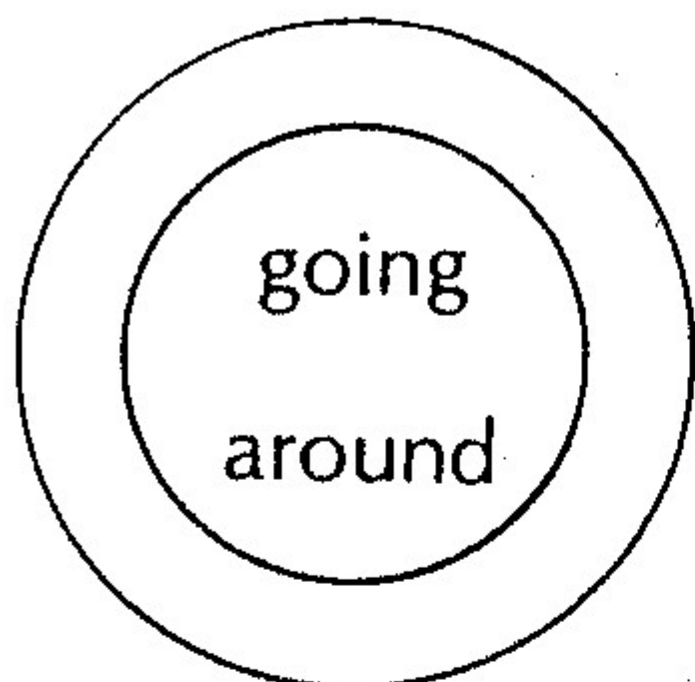
taking
difficult (difficult undertaking)

GAINS

(capital gains)

ur/fire/ance

(fire insurance)



(going around in circles)

his iii



(dark circles under his eyes)

ar/up/ms

(up in arms)

I'm
time

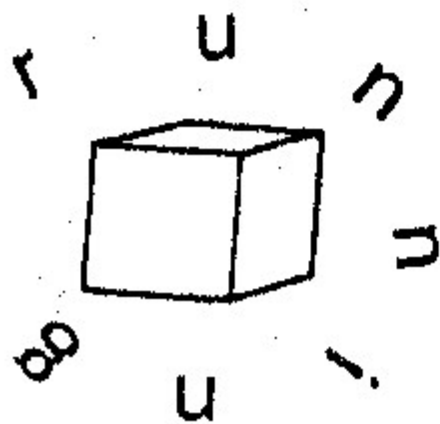
(I'm on time)

working
time

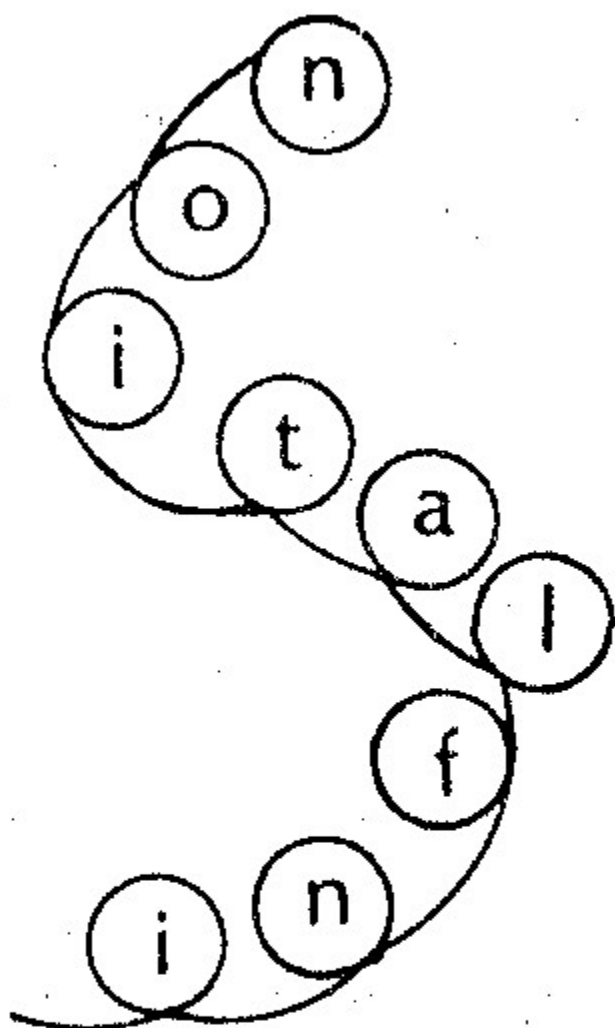
(working over time)

p — a — n — t — s

(stretch pants)



(running around the block)



(spiralling inflation)

I
indulged

(I overindulged)

estimate me
you

(you underestimate me)

she's
weight

(she's overweight)

you're

your mind

(you're out of your mind)

wear
clean

(clean underwear)

ОБ АВТОРЕ

Джерри Стайнберг учился в университетах городов Торонто и Макмастер. Затем, окончив педагогический колледж Хамильтон, в котором учился на факультете французской филологии по специальности учитель французского языка как второго, получил ученую степень в области французской лингвистики в университете города Гелф.

С 1968 преподает французский и английский языки как иностранные детям и взрослым в Онтарио, Квебеке и Британской Колумбии.

Помимо работы в Columbia College в Бернэби, Британская Колумбия, он ведет в Канаде и Соединенных Штатах семинары, основанные на его книге «110 игр на уроках английского языка» (*Games Language People Play*), а также семинары «Что можно узнать из комиксов?» (*Wha'cha Gonna Learn From Comics?*), базирующиеся на использовании комиксов в изучении языка.

Дж. Стайнберг является добровольным генеральным директором Общества AIRSPACE по правам некурящих Ванкувера и организатором общества для одиноких людей и семейных пар, не имеющих детей, называющегося "NO KIDDING!", или «Не до шуток!».

Вместе с женой, кошкой и тремя собаками он проживает в Южном Суррее, штат Британская Колумбия (Канада).

Практическое пособие

Джерри Стайнберг

110 ИГР НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Перевод с английского *Сарнова П.*

Ответственный редактор: *В. А. Дементьева*

Технический редактор: *Т. П. Тимошина*

Корректор: *И. Н. Мокина*

Компьютерная верстка: *С. А. Соколов*

ООО «Издательство Астрель»
143900, Московская область,
г. Балашиха, проспект Ленина, 81

ООО «Издательство АСТ»
667000, Республика Тыва, г. Кызыл,
ул. Кочетова, д. 28

Наши электронные адреса: www.ast.ru

E-mail: astpub@aha.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов
в ООО «Типография ИПО профсоюзов Профиздат».
109044, Москва, Крутицкий вал, 18.

Можно ли изучать английский играючи?

Праздный вопрос, ведь изучение иностранного языка — дело серьезное... Замечательная книга Джерри Стайнберга — преподавателя с многолетним стажем — полностью опровергает это распространенное заблуждение.

Именно на уроках английского языка ее автор предпочитает играть со своими учениками.

При этом он руководствуется несколькими простыми принципами:

правила игры должны быть просты, лучше всего объяснить их на родном языке учеников, а оставшееся время потратить на саму игру.

Для игры не нужно дорогих и сложных материалов, достаточно того, что под рукой.

Каждую игру можно легко подстроить под количество, возраст и уровень знаний учеников.

Незаменимая книга для преподавателей, школьников, студентов и всех, изучающих английский язык!