



ИГРЫ



**Игра №1 WORD SCRAMBLES  
(ПЕРЕПУТАННЫЕ СЛОВА)**

• **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:

НУРАР  
ПОСА  
СИФН

ОАРИН  
МЕКАРА

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 вы знакомите учеников с этой игрой в первый раз, разбейте класс на команды по 3—5 человек и устройте соревнование между ними. Работа в команде позволяет ученикам учиться друг у друга и обретать уверенность в себе.



# **ИГРА №2 HIDDEN SENTENCE (СКРЫТОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ)**

- **Уровень:** любой

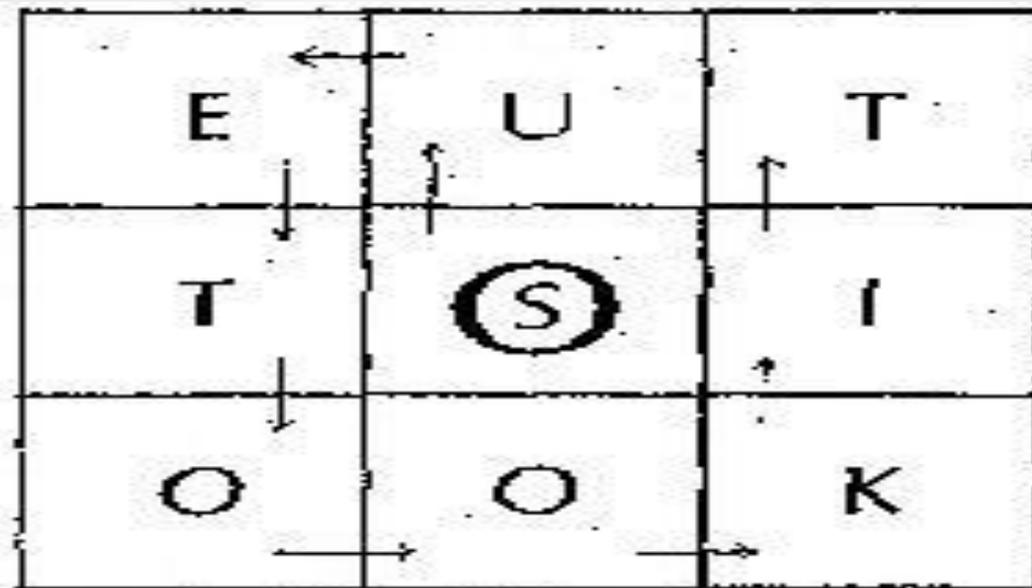
**Оптимальный размер группы:** без ограничений

**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 3x3), 16 (4x4), 25 (5x5), 36 (6x6) и так далее. Каждую вписанную букву можно использовать только один раз. Примеры:

Сетка 3x3  
 Всего 9 букв.  
 Идите по стрелкам.  
 Sue took it. (1 рис.)



Сетка 5x5  
 Всего 25 букв.  
 Идите по стрелкам.  
 We ate popcorn during the  
 show. (2 рис.)



- 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 большая 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 рекомендуем 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. Начните с сетки 3x3, затем 4x4.

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 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.



# **ИГРА №3 TRIPLE DEFINITIONS (ТРОЙНЫЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ)**

- **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	<del>small</del>	carrot
music	socks	<del>laugh</del>
<del>knife</del>	sleep	<del>hungry</del>

- 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.

Учитель говорит: "The answer is 20 plus 17."

Также вместо цифрового написания можно использовать словесное написание чисел.

**Советы:** Предупредите учащихся, что произносите определение только один раз. Тогда они начинают слушать внимательнее.

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