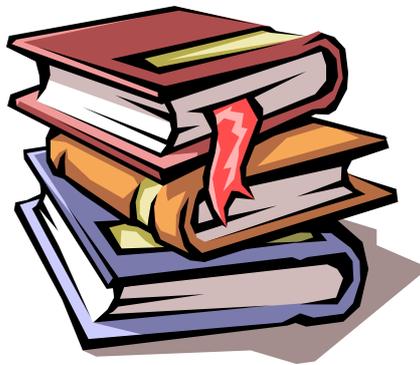


РУССКИЙ ЯЗЫК В ИГРАХ



ИЗДАТЕЛЬСТВО ТГТУ

Министерство образования и науки Российской Федерации
ГБОУ ВПО «Гамбовский государственный технический университет»

РУССКИЙ ЯЗЫК В ИГРАХ

Учебно-методическое пособие



Гамбов
Издательство ТГТУ
2007

УДК 811.161.1:303.687.4(075)
ББК Ш13(рус)-96
Г93

Р е ц е н з е н т ы:

Доктор филологических наук, профессор ТГУ им. Г.Р. Державина
С.В. Пискунова

Доктор филологических наук, профессор ТГТУ
М.Н. Макеева

Г93 Русский язык в играх : учебно-методическое пособие / сост. :
Т.В. Губанова, Е.А. Нивина. – Тамбов : Изд-во Тамб. гос. техн. ун-та, 2007. – 80 с. – 100 экз. – ISBN 5-8265-0572-9 (978-5-8265-0572-4).

Дано описание разнообразных игр, которые преподаватель русского языка как иностранного может использовать как на занятиях в аудитории, так и во внеучебное время. Игры способствуют эффективному усвоению лексики, фонетики и грамматики русского языка, а также развитию устной речи.

Предназначено для обучения иностранных студентов русскому языку на начальном и последующем этапах.

УДК 811.161.1:303.687.4(075)
ББК Ш13(рус)-96

ISBN 5-8265-0572-9
(978-5-8265-0572-4) © ГОУ ВПО «Тамбовский государственный
технический университет» (ТГТУ), 2007

Учебное издание

РУССКИЙ ЯЗЫК В ИГРАХ

Учебно-методическое пособие

Составители: ГУБАНОВА Тамара Васильевна,
НИВИНА Елена Анатольевна

Редактор Е.С. Мордасова
Компьютерное макетирование Е.В. Кораблевой

Подписано в печать 09.02.2007
Формат 60 × 84/16. 4,65 усл. печ. л.
Тираж 100 экз. Заказ № 123

Издательско-полиграфический центр
Тамбовского государственного технического университета
392000, Тамбов, Советская, 106, к. 14

ПРЕДИСЛОВИЕ

Теоретическая физика –
это детская игрушка
по сравнению с игрой.
А. Эйнштейн

Цель настоящего пособия – описать игровые формы работы при обучении русскому языку как иностранному, способствующие развитию и совершенствованию речевых умений и навыков, и обеспечить преподавателя русского языка рекомендациями по организации и проведению игр.

В пособии представлены игры, облегчающие запоминание языкового материала, благодаря его многократному повторению (игры под рубриками «АБВГдейка», «Дважды два – четыре», «Раз словечко, два словечко»), а также игры, активизирующие речь учащихся в рамках определенных тем (игры под рубриками «Каков вопрос, таков ответ», «Чтоб предлоги изучить, играйте вместе с нами», «Продолжение следует...»).

Предлагаемые в пособии игры рассчитаны на учащихся разного уровня владения языком. Авторы оставляют преподавателям возможность самостоятельно определить уместность той или иной игры в конкретной аудитории. От уровня владения языком должно зависеть наполнение игры определенным речевым материалом. Например, на начальном этапе преподавателю целесообразно использовать задания и игры, стимулирующие запоминание языкового материала, а на последующем – требующие творческого отношения учащихся к языку.

Пособие состоит из шести частей:

- I. АБВГдейка.
- II. Раз словечко, два словечко.
- III. Дважды два – четыре.
- IV. Чтоб предлоги изучить, играйте вместе с нами.
- V. Каков вопрос, таков ответ.
- VI. Продолжение следует... .

Части расположены в последовательности, позволяющей формировать речевую компетенцию учащегося постепенно: от звука и буквы – к слову, от слова – к предложению и далее к свободному высказыванию.

Описание игры в пособии строится по единому образцу: указывается дидактическая цель, перечисляется реквизит (набор предметов, если необходимо) объясняются условия игры, приводятся образцы и даются комментарии, некоторые игры дополнены альтернативными вариантами.

К пособию приложен список литературы по теме: «Игры на уроках русского языка».

Авторы надеются, что предложенные в пособии игровые задания позволят как преподавателям, так и студентам ощутить радость творчества и атмосферу свободного общения на занятиях по русскому языку и во внеурочное время.

Алфавит в парах

Цель. Тренировать буквы алфавита.

Реализуемый материал. Русский алфавит.

Описание игры. Два игрока договариваются, что выигрывает тот, кто первый произнесет букву «М». Они по очереди произносят одну или две буквы алфавита, но не больше.

Пример:

Игрок 1: А

Игрок 2: Б В

Игрок 1: Г Д

Игрок 2: Е Ё

Игрок 1: Ж З

Игрок 2: И

Игрок 1: Й К

Игрок 2: Л М

В этом случае выигрывает второй игрок, так как он произнес «М».

Комментарий. Меняйте букву, которая «выигрывает», не начинайте всегда с буквы «А». В этом случае можно тренировать все буквы алфавита.

Превращение

Цель. Тренировать правописание известных слов.

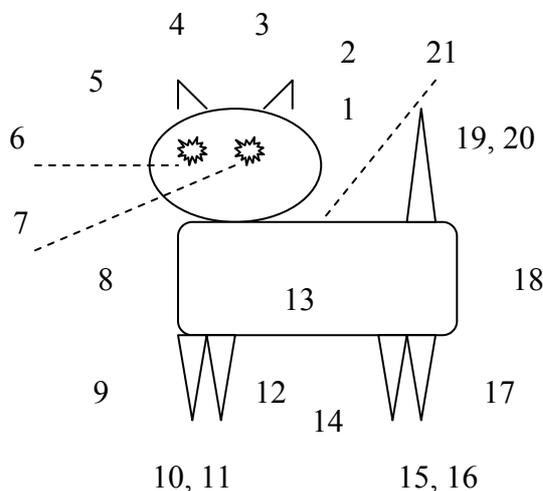
Реализуемый материал. Знание алфавита. Чтение и письмо.

Описание игры. Задумайте слово, а затем на доске обозначьте каждую букву этого слова черточкой. Пример: четверг — — — — — .

Студенты пытаются угадать слово, называя буквы. Каждый раз, когда они называют букву, которая есть в слове, она надписывается над черточкой на доске. Так, слово может выглядеть следующим образом: ч — — в — р — .

Если называется буква, которой нет в слове, преподаватель делает штрих, чтобы построить картинку кошки (машины, собаки и др.).

Нарисуйте линиями кошку, собаку.



Если студенты закончат слово раньше, чем преподаватель нарисует фигуру, они выигрывают. Если преподаватель закончит фигуру раньше, чем студенты могут отгадать слово, выигрывает он.

Альтернатива. Чтобы облегчить игру, преподавателю следует написать первую и последнюю буквы самому.

Чтобы усложнить игру, вам следует спрашивать о положении букв, которые предлагают ученики.

Первая буква «ч»?

Вторая буква «а»?

Если учащиеся еще не знают порядковых числительных, они могут сказать: «Номер четыре – это «в». Эта игра может проводиться также в группах и в парах.

КОНКУРС КРОССВОРДОВ

Цель. Тренировать алфавит и правописание простых слов.

Реализуемый материал. Эту игру можно проводить сразу же после того, как студенты потренировались немного в чтении и в письме на русском языке.

Описание игры. В этой игре могут участвовать два студента у доски или весь класс работает в парах. Каждый игрок рисует небольшую решетку для кроссворда, состоящую из 9 квадратов.

Игроки поворачиваются спиной друг к другу, а затем по очереди называют буквы. Они оба должны записать в свои кроссворды все буквы, которые были названы (как свои, так и противника).

Смысл заключается в том, чтобы записать как можно больше слов. Каждый выбирает, в какой квадрат написать букву, но когда уже буква написана, положение ее менять нельзя.

Например, кроссворд может выглядеть следующим образом, после того как были названы шесть букв.

Д		
О	Н	
М	Е	Л

Номер первый, например, скажет букву «Е», чтобы получилось слово *мел*. Номер второй может сказать букву «О», чтобы получилось слово *дом*.

Счет: одно очко за каждую букву в каждом законченном слове.

Дом = 3; он = 2 и т.д.

Альтернатива. Конкурс может проводиться также и в группах. Каждый студент рисует кроссворд с 25 квадратами.

В этом варианте каждый член группы называет одну букву по очереди. Игроки, конечно, не должны заглядывать в тетради друг к другу. Когда кроссворды закончены, подсчитайте очки (одно очко за каждую букву в каждом законченном слове).

КОНКУРС В НАПИСАНИИ

Цель. Тренировать узнавание слов, произнесенных по буквам.

Реализуемый материал. Студентам должен быть известен русский алфавит. Игра лучше проходит, если студенты уже приступили к чтению.

Описание игры. Эту игру можно провести как конкурс команд или играть парами.

Разделите класс на две команды. Дайте каждому игроку в каждой команде номер. Затем спросите: «Что такое дэ, о, эм?». Студент должен ответить «дом».

Альтернативы.

1) Один студент от каждой команды подходит к доске. Преподаватель: «Напишите зэ, вэ, у, ка». Первый студент, который напишет слово правильно, получает очко.

2) Вместо написания попытайтесь рисовать. Преподаватель: «Нарисуйте ка, о, тэ».

Комментарий. Когда студенты достаточно продвинулись в правописании, они могут проводить игру в парах, тренируя, например, правописание слов, которые были даны в качестве домашнего задания.

КАРТОЧКИ С БУКВАМИ

Цель. Тренировать написание знакомых слов.

Реализуемый материал. Несколько слов, сложность которых зависит от подготовленности группы.

Подготовка к игре. Заготовить около 60 карточек, на каждой из которых написан алфавит.

Более употребляемые буквы, например а, о, е, у, должны быть написаны 3 раза, другие – 2 раза, а редко употребляемые буквы только один раз.

Описание игры. Группа студентов берут 20 карточек из стопки карточек на столе преподавателя (карточки должны быть или в коробке или в сумке, чтобы студенты не видели, какие буквы они достают). Затем они пытаются составить как можно больше русских слов, используя буквы, которые они вытянули. Они могут образовывать свои слова в форме кроссворда, и в этом случае они могут использовать некоторые буквы два раза и более.

Ограничьте время: дайте, допустим, 2 минуты, а затем дайте очки за каждое слово (одно очко за каждую букву, если слово написано правильно). Снимите очки за неиспользованные буквы.

Затем другая группа или команда вытягивает 20 карточек и начинается второй раунд.

НАРИСОВАТЬ КРОССВОРД НА КЛАССНОЙ ДОСКЕ

Цель. Тренировать написание известных слов.

Реализуемый материал. Студенты должны быть приучены к письменным тестам по словарному запасу.

Описание игры. Нарисовать на доске 2 кроссворда. В каждом должно быть 25 квадратов.

Команда 1

Команда 2

Разделите класс на две команды. Дайте номера всем членам каждой команды. Когда преподаватель произнесет: «Начали», номер 1 каждой команды бежит к своему кроссворду и пишет букву в одном из квадратов. Затем он возвращается и передает мел второму номеру. Номер 2 пишет одну букву, передает мел номеру 3 и т.д. до тех пор, пока все члены команд не напишут по букве. Затем опять начинает номер 1 и игра продолжается, пока не будут заполнены все квадраты.

Цель – написать как можно больше слов. Слова можно читать по вертикали или по горизонтали. Счет: одно очко за каждую букву в слове. Например:

Р	У	Ч	К	А
Е	Л	А	О	Р
К	И	Й	Ф	Б
А	Ц		Е	У
	А			З

река = 4
улица = 5
чай = 3
кофе = 4
арбуз = 5

Всегда добавляйте 5 очков той команде, которая заканчивает первой. В противном случае команды тратят много времени, раздумывая над каждой буквой, и игра может очень замедлиться.

Комментарий. Каждой команде необходимо обсудить и решить, какие слова следует записать.

БУКВА БИНГО

Цель. Тренировать буквы алфавита.

Реализуемый материал. Перед проведением игры следует выучить алфавит.

Подготовка к игре. Буквы на картоне, трафаретные карточки бинго.

Подготовьте набор букв на картонных квадратах и доску с местом для каждой буквы. Продублируйте достаточное количество карточек, чтобы у каждого игрока их было несколько.

Описание игры.

				А–Ж
				З–О
				П–Ц
				Ч–Я

Студенты заполняют набор букв – любые 4 буквы между А и Ж в верхнем ряду, любые 4 буквы между З и О во втором ряду и т.д. Когда все готовы, буквы вытягиваются по одной и четко называются. Чтобы избежать непонимания, назовите «А» – арбуз и т.д.

Каждая буква располагается в правильном месте на доске преподавателя, чтобы обеспечить проверку победителя. Студенты не должны видеть доски.

По мере называния букв студенты проверяют свои карточки и, если у них есть эта буква, они ее вычеркивают.

Первый студент, у которого получилась полная линия букв, которую он вычеркнул, кричит: «Бинго». Первый, кто получил полную карточку с вычеркнутыми словами, снова кричит: «Бинго».

Интерес возрастает, если учредить небольшой приз.

КЛАССНАЯ КОМНАТА В БУКВАХ

Цель. Провести повторение русского алфавита, а также названия предметов в классе.

Реализуемый материал. Существительные (названия предметов в классной комнате), алфавит.

Описание игры. Студенты работают в группах по пять человек. Каждая группа пытается составить «алфавит» предметов класса. Они начинают с буквы «А» и продолжают «Б» и т.д.

Давайте одно очко за каждое правильное слово. Если студенты написали не одно слово на каждую букву, а вы им предлагали это делать, давайте одно очко за первое слово и пол-очка за каждое последующее.

Комментарий. Если вы хотите обратить внимание на правописание, давайте одно очко за каждое понятное слово (в произношении) и дополнительное очко за правильное правописание.

СЛОВА С ПЕРЕПУТАННЫМИ БУКВАМИ

Цель. Тренировать правописание изученной лексики.

Реализуемый материал. Существительные, относящиеся к выбранной тематической группе.

Подготовка к игре. Преподаватель должен подготовить несколько групп с перепутанными буквами, каждая группа относится к какой-то тематической группе.

Описание игры. Студенты работают индивидуально или в парах. Чтобы отнести слова к какой-то теме, дается 1 минута на каждую группу слов. Победителем является тот, кто набрал большее количество правильных слов. Примеры.

Вот что я ем на завтрак:

Олмкоо	Кисосис
Ьрс	Ласат
Айч	Ефок

(молоко, сыр, чай, сосиски, салат, кофе).

Альтернатива. Дайте возможность каждой команде подготовить список слов с перепутанными буквами, которые попытаются разгадать другие команды. Каждая группа слов должна объединяться одной темой. Это хороший способ заставить студентов учить новые слова в тексте.

II. РАЗ СЛОВЕЧКО, ДВА СЛОВЕЧКО

БЫСТРАЯ ДОСТАВКА

Цель. Тренировать навыки аудирования. Обзор существительных, прилагательных и числительных.

Реализуемый материал. Количество существительных (одежда, предметы и т.д.), прилагательные (цвета, формы, размеры и т.д.) и числа (1 – 10). В игре могут быть использованы известные учащимся слова.

Подготовка к игре. Каждая команда должна иметь предметы, которые можно найти в любой классной комнате: часы, мел, карандаш, фломастеры и т.п.

Описание игры. Цель этой игры – получить предметы как можно быстрее.

Разделите класс на группы. Каждая группа находится в одном из четырех углов комнаты. Поставьте стул в середине классной комнаты. Каждая группа должна иметь своего «бегуна». Бегун – это единственный человек в группе, который может оставлять свое место и подбегать к центру комнаты. Другие члены группы должны оставаться на своих местах, но они могут давать предметы бегуну. Преподаватель просит принести множество предметов, но каждый раз только по одному.

Примеры: левый туфель, учебник по географии, письмо, пять жёлтых карандашей, шарф, свитер, носок, часы.

Бегун, первым положивший вещи на стул в середине комнаты, получает очко для своей команды. А команда с самым большим количеством очков в конце игры побеждает.

Комментарий. Не забудьте назначить бегуна в каждой команде. В этом случае вы избежите ситуации, когда весь класс бежит одновременно.

Просите принести каждый предмет вежливо, используя фразы: «Мне бы хотелось...» или «Можно мне получить...?»

Выполни это!

Цель. Практиковать навыки слушания с последующим выполнением простых команд, содержащих глаголы или прилагательные.

Реализуемый материал. Студенты должны знать различные части тела (руки, пальцы, большие пальцы, руки от кисти до плеча, голову и т.д.) и некоторое количество глаголов и прилагательных состояния.

Описание игры. Преподаватель дает команды без демонстрации действия. Студенты индивидуально или группой должны выполнить команды. Тот, кто сделал ошибку, выбывает из игры. Если игра проводится как соревнование между группами или командами, тот, кто выполняет действие правильно, получает очко для своей команды.

Используемые слова и выражения:

Идти (на месте)	Крутить большими пальцами
Бежать (на месте)	Закрывать глаза
Прыгать	Потереть нос
Читать	Помахать рукой
Писать	Кивнуть головой
Петь	Встать на левую (правую) ногу
Свистеть	Почесать голову

Среди прилагательных, выражающих состояние, следующие:

Выглядеть счастливым
Выглядеть печальным

Выглядеть сердитым
Выглядеть сонным

Обычно начинайте и заканчивайте игру выражением «выглядеть счастливым».

Комментарий. Игра должна проводиться в быстром темпе, чтобы проверить знание студентами глаголов и прилагательных. Чем быстрее они отвечают, тем лучше они знают слова.

СКОЛЬКО ЖИВОТНЫХ?

Цель. Практиковать узнавание существительных (названия животных, одежды, предметов, находящихся в классной комнате).

Реализуемый материал. Несколько существительных из групп, упомянутых выше (или любые другие три группы, которые преподаватель выберет по своему усмотрению).

Подготовка к игре. Каждому студенту потребуется карандаш и лист бумаги. Преподаватель готовит список слов.

Описание игры. Студенты делят свои листочки на три колонки. Одна озаглавляется «Животные», другая – «Одежда» и третья – «Предметы классной комнаты». Если студенты еще не начали читать и писать, они пользуются символами или пишут заглавия на родном языке. Покажите им на доске, как должны выглядеть колонки:

Животные	Одежда	Предметы классной комнаты

Затем преподаватель зачитывает названия нескольких предметов, которые принадлежат к одной из колонок. Примеры: слон, кролик, пальто, собака, мел, галстук, стол и т.д.

Студенты помечают каждое существительное в нужной колонке. Преподаватель считает. После зачитывания слов (обычно 20 – 25) преподаватель предлагает студентам посчитать количество в каждой колонке и проверяет, правильно ли они расположили слова.

Альтернатива. Если студенты умеют писать, они могут записать слова в соответствующей колонке. Затем, после того как подведен итог, студенты видят, какие слова они поняли неправильно. Также проверяется и правописание слов.

ПРАВИЛЬНО ИЛИ НЕПРАВИЛЬНО

Цель. Практиковать понимание путем ложных и истинных утверждений.

Реализуемый материал. Слова и конструкции, которые употребляются, должны быть известны студентам. Игра может быть адаптирована к любому уровню.

Подготовка к игре. Составьте список подходящих предложений. Поставьте два стула у доски так, чтобы было достаточно места и студенты могли подбежать к стульям. Над одним стулом поместите табличку «правильно», а над другим – «неправильно».

Описание игры. Разделите класс на две команды и пронумеруйте игроков. Затем произносится предложение, например: «Санкт-Петербург – столица России». После паузы называется номер: «Пять». Номер пять из каждой команды должен выбежать и сесть – в данном случае на «неправильный» стул – и получает очко для своей команды.

Примеры:

Сейчас мы играем в игру.	Мы играем в футбол каждую субботу.
--------------------------	------------------------------------

Сегодня пятница.	Тамбов находится на севере России.
Сейчас ярко светит солнце.	Завтра у нас будет вечеринка.
Мы все живем в Москве.	В нашем городе 52 000 жителей.

Комментарий. В игре могут быть использованы фрагменты изучаемых текстов. Преподаватель готовит несколько текстов (предложений), которые правильны или неправильны в соотнесении с текстом, известным студентам. Это может быть легким способом проверки домашнего задания.

Игры, в которых играющие двигаются, обычно очень популярны. Но если преподаватель считает, что от студентов очень много шума и беготни, они могут оставаться на своих местах и выкрикивать: «Правильно» или «Неправильно». Они могут также пометать свои ответы индивидуально или в группах на листе для ответов.

ДА ИЛИ НЕТ?

Цель. Практиковать понимание слов и простых вопросов.

Реализуемый материал. Эта игра может применяться на любом уровне понимания. Образцы вопросов и используемые слова должны быть известны классу.

Подготовка к игре. Подготовьте список подходящих вопросов по возрастающей трудности. Вопросов должно быть в три раза больше, чем студентов. Одни и те же вопросы могут употребляться не один раз.

Описание игры. Все студенты имеют несколько «жизней». Дайте им, допустим, 4 «жизни» каждому и пусть у каждого будет 4 книги на столе, представляющие эти жизни.

Преподаватель задает вопросы, которые требуют ответа «да» или «нет». Вопросы должны быть поставлены всему классу. Преподаватель задает вопросы быстро, давая студентам для обдумывания очень немного времени. Если студент отвечает неправильно, он «теряет жизнь» и убирает одну книгу со стола. Имея несколько жизней, игроки не выбывают из игры очень быстро и таким образом сохраняют интерес.

Примеры вопросов в зависимости от уровня владения языком:

Это кошка? (демонстрация картинки)	В этом классе 26 учеников?	В университете занятия заканчиваются в июле?
Вы можете говорить по- английски?	Вы ходите в университет 7 дней в неделю?	Позавчера было воскресенье?
Ваш учебник по русскому синий?	У нас в университете есть телевизоры?	Наполеон жил в XVII веке?
Вы можете читать по-китайски?	Нью-Йорк – это город Южной Америки?	В Петербурге живёт более пяти миллионов человек?
Три плюс шесть – восемь?	Есть ли львы в Индии?	В.В. Путин – Президент России?
В классной комнате три лампы?	Джон живет в Москве?	Ахмед живет в Палестине?

Комментарии. Когда игра проводится в первый раз, студенты должны отвечать только «да» или «нет». Таким образом, игра проверяет их общее понимание. Позже они могут отвечать короткими фразами: «Да, могу», «Нет, не могу» или использовать вспомогательные глаголы в любом времени и т.д.

Альтернатива. Если преподаватель хочет проверить всех студентов в классе по одним и тем же вопросам, студенты могут писать «да» или «нет» на листочках для ответа. В этом случае вопросы должны быть пронумерованы.

КТО ЕСТЬ КТО?

Цель. Практиковать понимание устного описания людей и предметов.

Реализуемый материал. Студенты должны быть достаточно натренированы и знать много слов о предметах, цвете, форме, размере и местоположении предметов.

Подготовка к игре. Вырежьте несколько картинок из газет, журналов, каталогов и т.д. Картинки должны быть достаточно большими, чтобы все студенты могли их видеть со своих мест. Вырежьте, например, по 5 картинок с изображением машин, мужчин, женщин, собак и т.д. Обозначьте каждую картинку буквами от «а» до «е».

Описание игры. Выберите один набор картинок и покажите его классу. Опишите одну из машин (одного из мужчин, одну из женщин и т.д.) студентам и дайте им возможность решить, о какой картинке вы говорите. Они отвечают устно соответственно букве от «а» до «е» или записывают букву.

Эту игру можно сделать легкой или трудной в зависимости от степени сходства между картинками и языком, используемым при описании. Как только студенты познакомились с картинкой, каждый студент может описывать эту картинку небольшой группе студентов. Остальная часть группы пытается догадаться, о какой картинке идет речь.

Рифма

Цель. Тренировать понимание простых слов и способность выбирать слова, которые рифмуются, а также произносить их правильно.

Реализуемый материал. Общий словарный запас, включающий не менее 100 слов.

Описание игры. Эта игра не обязательно соревнование. Преподаватель начинает игру словами: «Я говорю *пол*», затем преподаватель указывает на студента, который отвечает: «Вы говорите *пол*, а я говорю *стол*»). Этот студент потом говорит, например: «Я говорю *да*» и указывает на другого студента, который может ответить: «Вы говорите *да*, а я говорю *вода*») и т.д.

Студенты должны поднимать руки, чтобы показать, что они знают слова.

Если студенты не уверены или реагируют медленно, преподаватель может помочь им, давая первое слово все время, таким образом проверяя, что они, действительно, знают слово, которое рифмуется.

БОЛТОВНЯ

Цель. Устная речевая практика.

Реализуемый материал. Игру можно использовать как только студенты начинают понимать и употреблять предложения, состоящие по крайней мере из четырех слов. Позже усложненную игру можно использовать на разных уровнях владения языком.

Подготовка к игре. Придумайте несколько «посланий». Сначала они должны быть совершенно легкими, но затем могут усложняться.

Описание игры. Эта игра проводится шепотом. Она может проводиться по рядам в классе. Студенты, сидящие в начале каждого ряда, подходят к преподавателю, и тот шепчет им «послание» (предложение).

Послание – это обычно предложение типа «Я встаю в 7 часов и завтракаю». Это предложение затем передается шёпотом вдоль по ряду. Номер 1 шёпотом передает его номеру 2, номер 2 – номеру 3 и т.д.

После первого тура тренировки ни одному студенту не позволяется повторить послание второй раз, даже если лицо, которому оно было передано шёпотом, совершенно не уверено, о чем было послание. Если игрок не уверен, то он должен повторить тот вариант, который предполагает. Когда послание доходит до конца рядов, последний игрок может написать послание на доске или выбежать и прошептать послание преподавателю.

Послания могут быть следующими:

Стол стоит рядом с кроватью.

Приходи навестить меня во вторник на следующей неделе.

Не открывай дверь – тут холодно.

Она говорит, что любит Дэвида.

Альтернатива. Игру можно проводить в обратном порядке: последний студент каждого ряда передает шёпотом послание своему соседу до тех пор, пока оно не достигнет первого студента. Этот студент шепчет послание преподавателю, который пишет его на доске.

Я ПОДГЛЯДЫВАЮ

Цель. Тренировать названия предметов, находящихся в классной комнате, или около нее, или на картинках.

Реализуемый материал. Знание алфавита, существительных, слов «да» и «нет».

Описание игры. Преподаватель начинает игру со слов: «Я смотрю и вижу что-то, начинающееся с буквы «П». Студенты пытаются отгадать, что это такое:

– Это пол? – Нет.

– Это портрет? – Нет.

– Это платье? – Да.

Студент, который правильно догадался, затем выбирает другой предмет, который хорошо виден с его места.

Вместо предметов в классной комнате, а также предметов, которые видны из окна, могут быть использованы картинки. Таким образом, вы можете тренировать слова по определённой теме, например, «сад», «улица города», «супермаркет» и т.д.

ИГРА КИМА

Цель. Тренировать существительные, а в альтернативной игре – предлоги места.

Реализуемый материал. Некоторые знания о названиях предметов, которые находятся в классной комнате, и о предлогах места.

Описание игры. Эта игра на развитие внимания и памяти называется так потому, что она была описана Р. Кипплингом в книге «Ким».

Предложите студентам посмотреть ряд предметов. Достаточно пятнадцати или двадцати предметов. Предметы должны быть реальными и находиться на столе, на рисунках, на картинках или на классной доске. На это дается одна минута, затем предметы убираются или закрываются. Студенты пытаются вспомнить все предметы. Они называют, что они запомнили или составляют список.

Комментарий. Если вы используете реальные предметы, лежащие на столе, вы должны помнить, что все студенты должны хорошо видеть их. Разрешите студентам подойти к столу группами, а затем вернуться на место и составить список запомнившихся предметов. Студенты подходят по очереди.

Альтернативы.

1) В этом варианте студенты пытаются запомнить положение предметов. Преподаватель может спросить: «Где нож?» Студенты отвечают: «Между красным карандашом и линейкой» и т.д.

2) Положите на стол ряд предметов, как и раньше. Студенты закрывают глаза. Передвиньте один из предметов. Студенты открывают глаза и пытаются понять, какой предмет передвинут. Они говорят, например:

«Карандаш был между книгой и стаканом. Сейчас он справа от сумки» или «Нож был под чашкой, сейчас он в стакане».

Я ЕДУ В МОСКВУ

Цель. Тренировать существительные и произношение названий российских городов. В альтернативной игре целью является тренировка прилагательных и существительных.

Реализуемый материал. Студенты должны знать названия городов России, достаточное количество существительных и прилагательных.

Подготовка к игре. Чтобы провести обзор названий городов, было бы полезно перед игрой провести «урок» географии.

Описание игры. Эту игру можно проводить командами или в парах. Первая команда или первая пара загадывает город и говорит, например: «Я еду в *Москву*». Другая команда (или лицо) просит: «Пожалуйста, купите мне *мороженое*», выбирая какое-то существительное, которое начинается с той же буквы, что и город.

Другие примеры:

Команда 1: Я еду в *Уфу*.

Команда 2: Пожалуйста, купите мне *удочку*.

Команда 2: Я еду в *Петербург*.

Команда 1: Пожалуйста, купите мне *пирожок*.

Меняйте роли, чтобы команда, которая просила что-то, в следующий раз называла город. Дается не более 10 секунд для команды, чтобы задумать город или что-то купить.

Счет: Одно очко за город, одно очко за покупку чего-то.

Оба участника должны употреблять предложения: «Я еду в ...» и «Пожалуйста, купите мне ...».

Комментарий. Студенты должны выбирать только города, находящиеся в России.

Альтернатива. Чтобы тренировать прилагательные и увеличить трудность игры, перед каждым существительным следует поставить прилагательное, начинающееся с той же буквы, что и существительное. Вышеприведенные примеры тогда превратятся в: «Пожалуйста, купите мне *мягкое мороженое*».

КОШКА МОЕГО ДРУГА

Цель. Тренировать прилагательные.

Реализуемый материал. Студенты должны знать достаточное количество прилагательных, чтобы быть в состоянии использовать большую часть алфавита.

Описание игры. Эту игру можно проводить в командах или в парах. Она заключается в том, чтобы найти прилагательное для описания кошки булочника. Первое прилагательное должно начинаться с буквы «А», второе – с буквы «Б», третье – с «В» и т.д. Каждый игрок использует последующую букву (или каждая буква может быть использована дважды).

Пример: Кошка моего друга *африканская*.

Кошка моего друга *большая*.

Кошка моего друга *веселая*.

Неплохая мысль позволить каждой команде (студентам) выбирать первое прилагательное по альтернативе – это будет справедливее.

Счет: одно очко за каждое прилагательное.

Я ОТПРАВИЛСЯ В ГОРОД

Цель. Тренировать навыки слушания и понимания слов, обозначающих названия вещей, которые вы можете купить.

Реализуемый материал. Знание глагольных форм *пошёл* и *купил*, расширенный запас слов – названий предметов, которые вы можете купить.

Описание игры. Первый участник начинает, придумывая что-то, что он мог бы купить в городе. Он говорит: «Я отправился в город и купил яйца». Второй ученик добавляет: «Я отправился в город и купил яйца и помидоры». Следующий участник добавляет ещё один предмет: «Я отправился в город и купил яйца, помидоры и мороженое в вафельном (бумажном) стаканчике». Так игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не сделает ошибку.

Комментарий. Напишите список предметов, которые студенты покупают, по мере того, как продолжается игра.

Вы можете играть в эту игру маленькими группами. В большом классе вы не сможете пройти до каждого, прежде чем кто-нибудь не забудет что-то.

Альтернативы.

1) Следует организовать команды от пяти до десяти игроков и начинать с самого начала с каждой командой. Давайте одно очко каждому игроку, кто помнит весь список, и пять дополнительных очков, если его помнит вся команда.

2) Если вы хотите тренировать какие-то определённые слова, вы также можете сказать: «Я пошел в булочную/магазин игрушек/магазин дисков/универсальный магазин» и т.д.

СОЗДАНИЕ СЛОВ

Цель. Тренировать правописание известных слов.

Реализуемый материал. Слова должны быть подобраны из лексического минимума.

Подготовка к игре. Подготовьте два набора карточек, на каждой из которых написана буква. Очень часто используемые буквы должны иметь 2 или 3 карточки.

Описание игры. Разделите класс на две команды. Дайте по букве игрокам каждой команды. Обе команды должны иметь одни и те же буквы. Затем преподаватель называет слово, например, *свойство*. Участники команды, у которых есть буквы *с*, *в*, *о*, *й*, *т* выбегают вперед и становятся как можно быстрее, держа свои карточки так, чтобы класс мог прочитать слово. Группа, которая делает это быстрее, получает очко для своей команды.

В начале игры студенты обычно «записывают» слова с ошибками. Игру можно адаптировать к любому уровню путём подбора подходящих слов.

РАСЧЁСКА (ГРЕБЁНКА)

Цель. Тренировать правописание слов. Обзор слов.

Реализуемый материал. Слова должны быть отобраны из лексического минимума.

Описание игры. Разделите класс на две или три команды. Затем напишите длинное слово на доске два или три раза (одно для каждой команды), оставляя интервалы между буквами больше, чем обычно. Например:

ХОРОШО

ХОРОШО

Первый член каждой команды выбегает и пишет слово вниз. Слово должно начинаться с одной из букв, которая входит в слово «*хорошо*». То же самое делает номер 2, затем номер 3 и т.д. Все они пишут по одному слову.

Например, после того как выбежали четвертые номера из каждой команды, на доске должна появиться следующая запись:

Х О Р О Ш О
 А К Е Н А Г
 Л Н К А Р У
 А О А Ф Р
 Т Е
 Ц

Х О Р О Ш О
 И К У Н А Б
 Р Е К И П Е
 У А А К Д
 Р Н А
 Г

Засчитайте одно очко за каждую букву в каждом правильно написанном слове. Дайте дополнительно 3 или 5 очков первой команде, чтобы закончить их «расчёску», при условии, что они не потратят на это много времени. Они тратят много времени, потому что пытаются копировать «расчёски» товарищей.

ЛЕСТНИЦА ПРАВОПИСАНИЯ

Цель. Тренировать правописание слов.

Реализуемый материал. Слова из лексического минимума.

Описание игры. Каждая команда строит на доске «лестницу». Первое слово *стол* может быть написано заранее. Каждый член команды выходит к доске, чтобы добавить слово к «лестнице», чтобы получилось так:

С Т О Л
 А
 М
 П
 А В Т О Б У С
 У
 П А Л Ь Т О
 Ч
 К
 И

Засчитайте одно очко за каждую букву в каждом слове, которое правильно написано. Таким образом, длинные слова лучше, чем короткие. Если допущена ошибка в правописании, очко за это слово не присуждается.

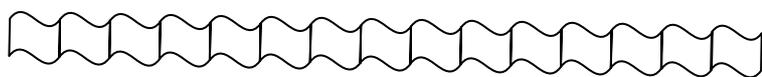
Комментарий. Слабой группе можно разрешить пользоваться словарями.

СЛОВАРНАЯ ЗМЕЯ

Цель. Тренировать правописание слов.

Реализуемый материал. Словарный запас студентов должен составлять 300 – 400 слов.

Описание игры. Эта игра похожа на игру в кроссворд, но её легче приспособить к разным правилам и уровням обучения. Каждому студенту нужно иметь несколько «змей».



Преподаватель должен определиться с количеством квадратов. Если студенты сами готовят «змею», проверьте, чтобы у них у всех было одинаковое количество квадратов.

Студенты правильно заполняют «змею» словами так, чтобы не было свободных квадратов, и буквы не выходили за контуры «змеи». Соревнование заключается в том, чтобы определить, сколько студентов могут

заполнить «змею» правильно написанными словами за ограниченный период времени, например, за три или четыре минуты.

В таком виде игру можно проводить один или два раза на ранней стадии обучения. Игру также возможно проводить в парах или группах по 3 или 4 человека.

Дается одно очко за каждое правильно написанное слово, одно очко за каждую букву и снимаются очки за ошибки в правописании.

Альтернативы.

1) Играйте, как указано выше, но употребляйте слова одной темы – погода, спорт, дом, сад, география или одежда.

2) Работайте только с существительными, прилагательными или глаголами.

3) Разделите класс на группы по пять или шесть человек. Каждый студент вписывает только одно слово, передавая «змею» по группе. Двое или трое студентов могут написать больше, чем одно слово. Группа, которая заполнит «змею» первой, является победителем.

4) Проведите игру в парах. Двое студентов по очереди заполняют слова в «змее». Тот студент, кому удастся закончить «змею», является победителем. Каждой паре требуется, по меньшей мере, три «змеи».

5) Более трудный вариант. Каждое слово должно начинаться с последней буквы предыдущего слова. Таким образом, эта буква используется дважды. Если «змея» заканчивается на ту же самую букву, как и первая буква в первом слове, дайте дополнительное очко. Такая «змея» будет выглядеть так:



6) Еще более трудный вариант. «Змея» должна содержать целое предложение. Играйте в парах, каждый игрок вносит дополнительные слова. Выигрывает первая пара, которая правильно заканчивает.



ДАВАЙТЕ ОТКРОЕМ МАГАЗИН

Цель. Тренировать названия предметов и товаров, которые можно купить в различных магазинах.

Реализуемый материал. Названия магазинов и товаров, которые можно там купить.

Подготовка к игре. Карточки с названиями магазинов и товаров, которые там можно купить.

Описание игры. Подготовьте несколько листков. На каждом написано название магазина. Например: супермаркет, магазин инструментов, мясо, булочная, цветы. Подготовьте как можно больше карточек, по меньшей мере шесть на каждый магазин. На каждой карточке – один предмет, который можно купить в этом магазине. Пример:

Таблица

Супермаркет	Инструменты	Булочная	Мясо	Цветы
Чай	Молоток	Белый хлеб	Говядина	Розы
Сахар	Гвозди	Торт	Баранина	Нарциссы
Морковь	Линейка	Черный хлеб	Свинина	Тюльпаны
Масло	Пила	Булочки	Бифштекс	Гвоздики
Яблоки	Гаечный ключ	Кондитерские изделия (пирожные, булочки)	–	Ирисы и т.д.
Салат и т.д.	Отвертка и т.д.	–	–	–

Разделите учащихся на две команды. Каждой команде дается карточка с названием магазина. Более мелкие карточки спрятаны по всей классной комнате. Студенты ищут подходящие «предметы» для магазина их команды. Время поиска должно быть ограничено. Очки присуждаются за каждый правильный предмет и снимаются, если карточки направлены в «неправильный» магазин.

Комментарий. Группы могут использовать карточки как базу для ситуативной беседы по теме «Покупки».

Через некоторое время студенты могут обойтись без карт и делать покупки, вступая в диалог с продавцом. В качестве модели разговор о покупках может быть записан на доске:

- 1: Слушаю Вас.
- 2: Пачку чая, пожалуйста.
- 1: Вот. Что-нибудь ещё?
- 2: Пакет сахара, пожалуйста.
- 1: Что-нибудь ещё?
- 2: Нет, спасибо. Сколько все это стоит?
- 1: 50 рублей. Спасибо. До свидания.
- 2: До свидания.

Альтернативы.

- 1) Покажите классу несколько картинок и спросите их, например: «Где я купила эту пару туфель?» Они могут ответить устно или записать ответ: «Вы купили их в магазине «Обувь».
- 2) Задавайте вопросы без картинок.

КТО ВЫ?

Цель. Тренировать названия профессий и животных.

Реализуемый материал. Существительные, обозначающие профессии и животных.

Описание игры. Разделите класс на две команды. Дайте номера всем участникам в каждой команде. Когда двое студентов слышат, что называется их номер, они подбегают к преподавателю, который дает им указания об их роли шепотом или в письменном виде, например: «Вы – доктор». Эти двое возвращаются к своим командам и изображают мимикой и жестами доктора. Когда команда догадывается, ответ записывается, и студент относит его к преподавателю: «Он – доктор». Первая команда, получившая правильный ответ, награждается двумя

очками, а вторая тоже получает очко, если их ответ тоже верен. Вызывайте номера в любом порядке, пока не поучаствуют все студенты.

Комментарий. Студентам нет необходимости записывать ответ; они могут произнести его вслух. Несколько предложений: Вы – ...

Пилот	Учитель	Боксёр
Милиционер	Таксист	Певец
Стоматолог	Теннисист	Моряк
Доктор	Футболист	Продавец

Вместо профессий вы можете использовать названия животных. Вы - ...

Тигр	Рыба	Змея
Кошка	Утка	Лягушка
Собака	Корова	Овца
Слон	Лошадь	Обезьяна

СЛОВА (НАЗВАНИЯ) ДЛЯ ПРЕДМЕТА

Цель. Тренировать изученную лексику и выучить новые слова, относящиеся к выбранной теме.

Реализуемый материал. Студенты должны знать примерно 700 слов и уметь искать слова в словаре или списке слов.

Описание игры. Работайте с группами от трех до пяти студентов. У каждой группы должен быть или словарь или список слов. Выберите с классом предмет, который представляет интерес для многих студентов или для одного. Этот предмет должен быть связан с материалом, который недавно прочитан.

Например, это может быть тема «футбол». Две различные группы пытаются вспомнить как можно больше слов, связанных с футболом. Примеры:

Мяч	Гол	Суতোлока	Игра в шары
Игрок	Удар ногой	Флаг	Перерыв между таймами
Гол	Судья	Пас	Полузащитник
Защитник	Свисток	Удар ногой	Тренер

За слова даются очки или одно очко за каждое правильное слово, или одно очко за существительные и два очка за глаголы.

Возможные темы:

Кухня	Классная комната	Спорт	Машины
Спальня	Одежда	Продукты	Погода
Сад	Музыка	Пища	Хобби

ЧУЖЕСТРАНЕЦ

Цель. Узнать в группе слов объединяющий фактор и определить слова не по теме.

Реализуемый материал. Игра для любого уровня. В каждой группе из пяти слов есть одно, которое не соответствует теме, т.е. является «чужестранцем».

Подготовка к игре. Списки слов.

Описание игры. Преподаватель пишет списки на доске. Студенты должны определить слово, не подходящее по теме, и объяснить, почему это слово «чужестранец». Пример: шляпа, шарф, кошка, пальто, галстук. В этом списке «кошка» является животным, а другие слова – предметы одежды. Ответы могут быть устными или в записи.

Другие группы слов: 1) красный, синий, черный, маленький, желтый (цвета + размер); 2) дерево, дом, палатка, коттедж, квартира (мочь жить в чем-то + невозможность жить где-то); 3) машина, велосипед, мотоцикл, грузовик, автобус (имеет мотор + + отсутствует мотор); 4) петь, разговаривать, слушать, болтать, кричать (с помощью рта + с помощью ушей); 5) птица, аэроплан, муха, паук (может летать + не может летать).

Группы слов могут быть труднее или легче в зависимости от возможностей класса.

Комментарий. Студенты получают удовольствие от самостоятельного составления списка слов. Им нравится опрашивать друг друга.

III. ДВАЖДЫ ДВА – ЧЕТЫРЕ

МАТЕМАТИКА В ПАРАХ

Цель. Тренировать числительные.

Реализуемый материал. Числительные, по крайней мере, до 20 и слова «плюс» и «минус».

Подготовка к игре. Сгруппируйте студентов парами. Возможна также группа из трех человек.

Описание игры. Это математика, тренируемая в парах.

Дайте студентам несколько примеров на доске, чтобы показать, что от них ожидается. Оставьте примеры на доске для слабых студентов, чтобы они видели их. Затем начните игру, давая им возможность задавать вопросы подробно:

Сколько будет два плюс три?

Сколько будет четыре плюс восемь?

Сколько будет, если от пяти отнять четыре?

Сколько будет, если от двенадцати отнять восемь? и т.д.

Студенты должны отвечать полными предложениями: «Сколько будет два плюс три? – «Будет пять» и т.д.

Комментарий. Удивительно, как студенты, которые не любят математику, получают удовольствие от этой игры. Они могут общаться друг с другом этим простым способом без помощи преподавателя. Игра очень хороша для тренировки в парах даже после нескольких недель занятий русским.

ЖУЖЖАНИЕ (ГУЛ ГОЛОСОВ)

Цель. Практиковать числительные.

Реализуемый материал. Изученные числительные.

Описание игры. В этой игре класс считает вслух, каждый участник называет одно числительное по порядку, но каждый раз, когда студенты подходят к числу «7», они должны «жужжать» вместо числительного. Они жужжат вместо числительных, содержащих 7 (17, 27, 71 и т.д.), а также вместо всех числительных, которые умножены на 7 (14, 21, 28 и т.д.).

Счет начинается: 1, 2, 3, 4, 5, 6, жужжание, 8, 9, 10, 11, 12, 13, жужжание, 15, 16, жужжание, 18, 19, 20, жужжание, 22, 23, 24, 25, 26, жужжание, жужжание, 29, 30 и т.д.

Тот, кто сделал ошибку, выбывает.

Комментарий. Игра проходит менее успешно в большом классе. Когда студенты выбывают из игры, они теряют интерес к игре и могут начать разговаривать. Есть два способа поддержания интереса. Начните игру снова с единицы, как только кто-то выбыл из игры. Это означает, что класс обычно не добирается до больших чисел, за которыми трудно следить (но часто именно большие числа нуждаются в тренировке).

Второй вариант: дайте каждому две или три «жизни».

Умножение на 3 можно использовать вместо умножения на 7.

«Жужжание» (жжж) – не очень приятный звук. Тем не менее, он традиционен для этой игры. Но почему бы не потренировать такие слова, как «зубная щётка» или «помидор» и произнести его вместо «жужжания»?

БРОСАНИЕ КУБИКА

Цель. Тренировать числительные.

Реализуемый материал. Числительный от 1 – 50 или 1 – 100; слова «плюс» или «минус».

Подготовка к игре. Возьмите один или несколько кубиков. Для каждой группы нужен один кубик.

Описание игры. Каждой группе студентов дается игральный кубик. Первый студент бросает кубик и произносит громко вслух, что написано на нем, например, «три». Затем он передает кубик следующему лицу, который бросает его и говорит, например, «два». Далее студент прибавляет это число к предыдущему числу, а затем произносит вслух: «Два плюс три будет пять». Кубик передается дальше. Следующий говорит, например: «Четыре – четыре плюс пять будет девять» и передает кубик дальше.

Группа или студент с более высоким счетом выигрывает.

Альтернативы.

1) Определенное число, например 6, можно рассматривать как минусовое число, которое должно вычитаться из предыдущей суммы.

2) Другой вариант – это позволить любой команде начинать с сотни, из которой они должны вычитать каждое число, которое они выбрасывают. Например, первый номер выбрасывает пять. Он или она говорит: «Пять. От ста вычесть пять равняется девяносто пяти». Затем кубик передается второму участнику и т.д. Это способ тренировки крупных чисел.

Двадцать один

Цель. Тренировать числительные.

Реализуемый материал. Числительные (например до 21).

Подготовка к игре. Сгруппируйте студентов парами. Возможна группа из трех человек.

Игра. В игре два участника. Они договариваются, что выигрывает тот, кто первый произнесет «21». Они по очереди произносят одно или два числа. Они не могут сказать больше двух чисел, которые должны следовать друг за другом.

Например:

Игрок 1: 1, 2	Игрок 2: 10, 11
Игрок 2: 3	Игрок 1: 12
Игрок 1: 4	Игрок 2: 13, 14
Игрок 2: 5, 6	Игрок 1: 15, 16
Игрок 1: 7	Игрок 2: 17, 18
Игрок 2: 8	Игрок 1: 19, 20
Игрок 1: 9	Игрок 2: 21

В этом случае выигрывает второй игрок, так как он или она произносит «21».

Комментарий. Изменяйте выигрывающие номера. Не всегда начинайте игру с единицы. В этом случае вы сможете избежать постоянного произнесения тех же самых числительных. Начните с тридцати, например, и назначьте 55 выигрывающим номером. Числа можно также считать с конца, начиная с 21, 50 или 100, выигрывающий номер 1.

Номер бинго

Цель. Практиковать понимание числительных.

Реализуемый материал. Числа от 1 – 50 или 51 – 100 в зависимости от словарного запаса.

Подготовка к игре. Трафареты (шаблоны) бинго для каждого студента и набор пронумерованных «фишек» (можно использовать русское лото).

Описание игры. Дайте каждому игроку карточку бинго. Она может выглядеть следующим образом:

				1 – 10
				11 – 20
				21 – 30
				31 – 40
				41 – 50

Игроки заполняют свои карточки, выбирая любые четыре числа, которые им нравятся, от 1 до 10, чтобы написать в четырёх верхних квадратах, любые четыре числа от 11 до 20 в четырёх квадратах во втором ряду и т.д.

Преподаватель может заполнить карточки перед тем, как раздавать их студентам.

Преподаватель или студент вытягивает пронумерованные фишки из шапки или сумки и называет номер. Все игроки с этим номером на карточке вычеркивают его.

Вручите первый приз первому игроку, у которого полностью вычеркнута горизонтальная линия.

Следующий приз вручите игроку, у которого полностью вычеркнута карточка.

Преподаватель должен проверять правильность карточки. Фишки должны быть расположены по порядку на столе, по мере того как они выкрикиваются. Это сделать легко. По традиции игрок, который выкрикивает, должен прокричать: «Бинго», но игроки могут кричать вместо этого: «У меня линия» или «Моя карточка полностью заполнена».

Комментарий. Чтобы практиковать числительные, студенты могут по очереди произносить числа.

IV. ЧТОБ ПРЕДЛОГИ ИЗУЧИТЬ, ИГРАЙТЕ ВМЕСТЕ С НАМИ

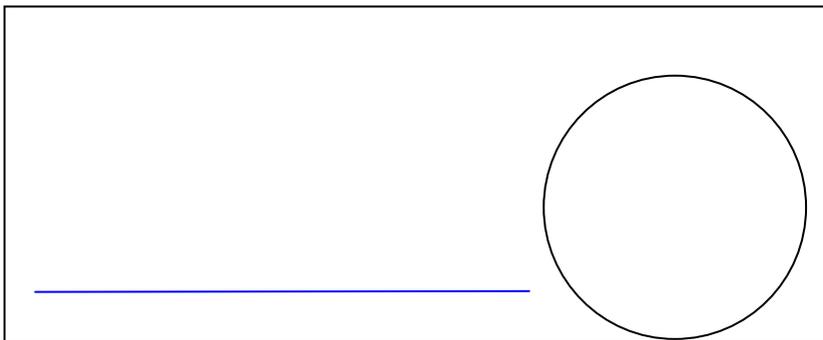
В, НА, ПОД

Цель. Тренировать навыки слушания и понимания конструкций с использованием предлогов места (в, на, над, под и др.).

Реализуемый материал. Знание предлогов места и слов, определяющих формы (круг, квадрат и т.д.).

Подготовка к игре. Лист бумаги для каждого студента, содержащий несколько простых образцов (шаблонов).

Описание игры. У каждого студента листок бумаги. Он может выглядеть так:



Преподаватель предлагает студентам выполнить некоторые действия. Например: поставить крест в круге; написать имя под чертой; написать «4» слева от круга и т.п.

Студенты легко могут проверить выполненное задание по ключу, который преподаватель показывает им. Преподаватель может также собрать листы и проверить их.

На бумаге может быть больше форм. И формы, и команды должны быть подобраны дифференцированно. Например, можно использовать изображение знакомых предметов (дом, машина человек) и попросить студентов добавить детали (окна, колеса, одежду) и близлежащие предметы (солнце, деревья и т.д.).

Нарисуй собаку и раскрась её в коричневый цвет

Цель. Практиковать навыки слушания.

Реализуемый материал. Студенты должны знать повелительное наклонение (рисуй, раскрась и т.д.), существительные, обозначающие предметы, цвета, прилагательные, такие как *маленький*, *большой*, несколько предлогов, предложных фраз и несколько простых образцов предложений.

Подготовка к игре. Студентам будут нужны цветные карандаши (мелки) и бумага.

Описание игры. Преподаватель или назначенный студент предлагает классу нарисовать картинку: нарисуйте дерево в середине листа. Раскрасьте дерево в зеленый цвет. Нарисуйте чёрную кошку под деревом. Нарисуйте птичку наверху дерева. Нарисуйте еще одну птичку, летящую слева от дерева. Нарисуйте желтый цветок справа от кошки и т.д.

Проверьте, правильны ли рисунки студентов. Если хотите, можете собрать их рисунки, а затем покажите им ваш рисунок.

Комментарий. Эта игра может быть легко приспособлена к аудитории с разным уровнем. Инструкции могут варьироваться от очень короткой («Нарисуйте кошку. Раскрасьте ее в черный цвет») до длинной и сложной («Нарисуйте дерево, над которым летает птица и кошку, спящую под деревом»).

Амбициозные студенты могут захотеть нарисовать очень детальные и сложные картинки. Студенты, желающие сделать рисунки более содержательными, могут сделать это после игры.

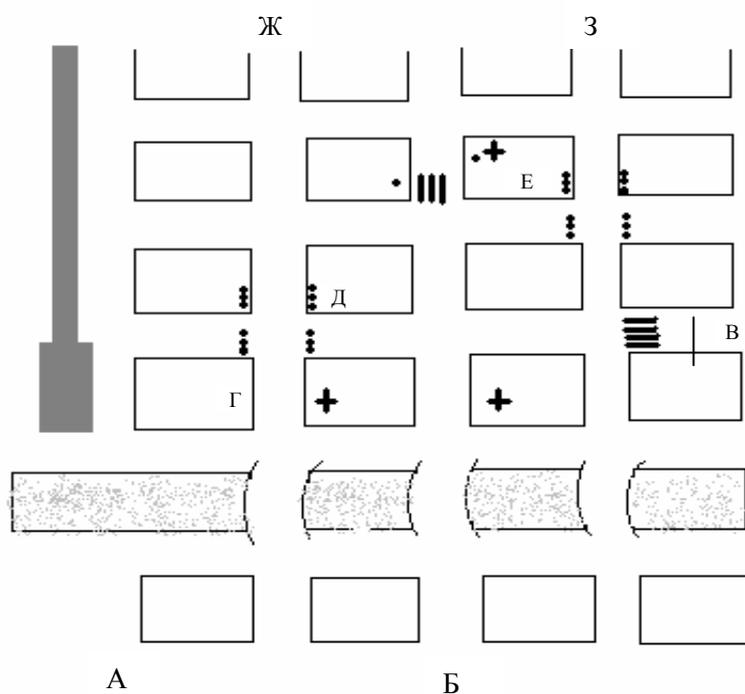
Проведи меня через город

Цель. Тренировать глаголы движения и направления.

Реализуемый материал. Фразы для нахождения пути следует тренировать перед игрой.

Подготовка к игре. Начертите карту города и дайте копию каждому студенту.

Описание игры. Когда эта игра используется в основной форме, преподаватель дает указания, позволяя студентам следовать по карте в одно и то же время. Важно договориться о моменте начала игры. Вот примерная карта, которую вы можете нарисовать сами, и примеры направлений, которые могут быть даны.



На из пункта А. Идите вниз по улице. Поверните налево на втором углу и идите вверх до моста. Поверните направо вдоль реки. Когда вы подойдете к следующему мосту, пересеките его. Идите вверх по улице до светофоров. Поверните налево, а затем направо на следующем переходе. Где вы теперь?

Вы на углу, помеченном буквой Е.

Когда вы играете впервые, студенты говорят, где они находятся после того, как преподаватель озвучивает направления. Позже возможно оценивать, как они могут следовать указаниям, попросив их написать буквы для каждого достигнутого положения.

Более продвинутые ученики могут играть в игру в парах или группах, инструктируя друг друга.

Альтернатива. Для того, чтобы тренировать названия зданий и улиц, вы должны давать названия различным частям карты: банк, почта, церковь, больница, музей, школа и т.д. Таким образом, спросить дорогу будет даже более реально.

Найдите мел

Цель. Тренировать предлоги и наречия места (*в, на, под, за, перед, там, слева от* и т.д.) и постановку вопросов.

Реализуемый материал. Названия предметов в классной комнате должны быть хорошо знакомы, формы вопросов не должны вызывать затруднения, а предлоги места должны быть проработаны заранее.

Описание игры. Это аудиторный вариант групповой игры с тем же названием. Когда вы проводите игру в аудитории, один студент выходит из аудитории, а другой прячет мел. Он может задавать вопросы, на которые можно отвечать только «да» или «нет».

Поиграем в прятки на картинке

Цель. Тренировать предлоги и названия предметов в доме.

Реализуемый материал. Названия предметов и комнат в доме и предлоги *в, на, под, за*. Форма вопроса «Вы ...?»

Подготовка к игре. Вам потребуется картинка с изображением дома, желательно с несколькими комнатами. Картинку вы можете повесить на стену или показать через проектор, но рисунок на доске или иллюстрация в книге тоже подойдут.

Описание игры. Один студент «прячется» на картинке: он выбирает для себя место и представляет, что он спрятался там (за часами в столовой, например, или под столом на кухне). Остальные студенты пытаются догадаться, где он спрятался, задавая вопросы, на которые можно отвечать «да» или «нет». Примеры: Вы наверху? Вы в столовой? Вы за стулом? Вы под столом?

Вы можете ограничить количество вопросов до 10, чтобы как можно больше студентов приняли участие. Студент, который угадал, где спрятался другой студент, затем тоже «прячется».

Комментарий. Студент должен сказать преподавателю заранее, где он будет прятаться, на случай, если потребуется помощь во время игры.

Где муха?

Цель. Тренировать предлоги места и направления.

Реализуемый материал. Знание предлогов и названий предметов в комнате.

Подготовка к игре. Вам потребуется картинка обставленной комнаты, которую можно повесить на стену (доску) или показать через проектор. Вы также можете использовать картинку в учебнике или классную комнату.

Игра. Преподаватель – гид, а все в классе – мухи. Не указывая на картинку, преподаватель (гид) говорит, например: «Войдите под дверь. Летите вверх по стене, по потолку к лампе, затем вниз на стол, затем через комнату к кухонному шкафу. Летите в открытый ящик стола, посмотрите, что там находится. Выбирайтесь из стола, летите вокруг вазы за картинку на стене. Где вы?» Студенты (мухи) пытаются следовать указаниям. Когда они слышат вопрос, они отвечают, например: «Я позади картинки на стене».

Игру можно повторить несколько раз. Начинайте с коротких указаний и постепенно делайте их длинными и более сложными.

Когда студенты привыкли к игре, они могут играть в нее по два человека. Затем они по очереди меняются: то становятся мухой, то гидом. Ограничьте количество направлений до пяти или семи.

Комментарий. Если все студенты имеют копию картинки (например, если вы используете картинку в учебнике), они могут следить за маршрутом мухи карандашом. Используйте разные цвета, чтобы проследить различные маршруты мухи.

КОРАБЛИ В ТУМАНЕ

Цель. Уметь отдавать и выполнять простые команды, совершая движение в разных направлениях.

Реализуемый материал. Тренировка слов, обозначающих направление.

Подготовка к игре. Потребуется большое пространство, чтобы поставить препятствия между началом игры и концом (игровая площадка, зал, коридор). Они не должны быть расположены близко друг к другу.

В качестве препятствий вы можете использовать парты, стулья, коробки, стопки книг или даже студентов. Потребуется шарф, чтобы завязывать глаза.

Описание игры. Задача этой игры для одного студента, «капитана», – вести «ослепленного» коллегу (корабль) в порт, используя глагольные конструкции, чтобы провести корабль мимо препятствий. Портом может быть свободное открытое место между двумя стульями, в которое корабль должен войти, завершая путешествие. Капитан может отдавать следующие команды:

- Один шаг вперед.
- Один шаг направо.
- Три шага вперед.
- Стоп.
- Два шага налево.
- Малый шаг назад.
- Поворот налево и т.д.

Если только одна пара играет, используйте часы для проверки: какая пара самая быстрая. Но если вы можете использовать большое пространство, три или четыре пары могут участвовать в одно и то же время, каждая пара начинает игру после другой. Это, конечно, усложняет игру, так как один из кораблей может начать движение, выполняя команду другого капитана.

* Студенты могут по желанию закрывать глаза, если они не хотят завязывать их шарфом.

ЧТО НАХОДИТСЯ В КВАДРАТЕ?

Цель. Тренировать беглость устной речи в простых вопросах и ответах. Тренировать конструкции «Что где», «Где находится кто (что)», «Что (кто) находится где».

Реализуемый материал. Студенты должны быть хорошо знакомы по крайней мере с одной из следующих конструкций:

- «Что в номере четыре?» – «Кошка».
- «Где находится кошка?» – «Она в номере четыре».
- «Что находится в квадрате номер четыре?» – «В квадрате номер четыре находится кошка».

Описание игры. Эту игру можно проводить со всей группой в парах. Нарисуйте квадрат на доске или на листе бумаги и разделите его на девять маленьких квадратов и пронумеруйте их.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Затем нарисуйте девять предметов, по одному в каждом квадрате. Например, вы можете нарисовать кошку в номере 1, нож в номере 2, собаку в номере 3, гитару в номере 4 и т.д. Смысл в том, чтобы попытаться запомнить, где находятся все предметы. Если вы играете со всем классом, идите в конец классной комнаты и скажите студентам, чтобы они смотрели на вас, таким образом, они будут стоять спиной к доске, а затем спросите их о местоположении всех предметов.

Возможно несколько вариантов.

1. Что в номере четыре? – Это гитара и т.д.
2. Где находится гитара? – Она в номере четыре и т.д.
3. Что находится в номере четыре? – В номере четыре находится гитара и т.д.

С начинающими используйте только один вариант за урок. Последние варианты, конечно, могут быть использованы и для тренировки множественного числа – в этом случае нарисуйте два или более предметов в каждом квадрате. Затем спросите:

1. Где находятся гитары? – Они в номере четыре и т.д.
2. Что находится в номере четыре? – Там две гитары и т.д.

Эта игра доставляет огромное удовольствие, когда она ведется в парах. Каждый студент рисует квадрат с девятью предметами на листе бумаги и затем передает рисунок партнеру, который задает вопросы по этому рисунку.

Охота за сокровищем

Цель. Тренировать подчинение письменным приказам.

Реализуемый материал. Названия предметов в классной комнате и предлоги места.

Место. Игру можно проводить в классе, но спортзал или игровая площадка лучше.

Подготовка к игре. Преподаватель должен подготовить ключи к разгадке и спрятать их.

Описание игры. Несколько ключей спрятаны по всей комнате, каждый ведет к следующему, пока не приведет к «сокровищу» – небольшому призу. Студенты ходят по курсу парами. Ключи могут быть простыми, например:

Посмотрите под часами.

Посмотрите под картой России.

Следующий ключ на стене слева от двери в классе.

Напишите послание или слово на оборотной стороне каждого ключа. Эти послания или слова должны привести к конечному сокровищу. Победителем является та команда, которая закончит курс первой.

Альтернативы.

1) Игру можно сделать более трудной, если усложнить ключи, например, дать их в форме загадок: У меня есть лицо, но нет головы. Посмотри за мной (часы). Я черная (зеленая), но становлюсь белой, когда вы пишете (классная доска).

2) Используйте слова с перепутанными буквами: посмотрите *коно*, *тошар*. Ключ может быть спрятан всюду. Вам не следует определять точно, где смотреть: посмотрите под *коно* (но не говорите, какое окно).

3) Посмотрите в темном месте (это подразумевает ящик, шкаф или где-либо еще, где вы можете попытаться спрятать).

V. КАКОВ ВОПРОС, ТАКОВ ОТВЕТ

Доброе утро, Сюзанна

Цель. Тренировать такие приветствия, как «Доброе утро», «Добрый день», «Как вы поживаете?» и т.д. или в альтернативной игре – вежливые разговорные фразы.

Реализуемый материал. Набор фраз, таких как «доброе утро» и т.д.

Описание игры. Сюзанна, например, становится спиной к классу и закрывает глаза. Преподаватель указывает на одного студента, который говорит: «Доброе утро, Сюзанна!» Сюзанна должна ответить: «Доброе утро, Дэвид!» (если она думает, что говорил Дэвид). Если она узнала говорящего, то меняется местами с Дэвидом. Если она не узнала, другой студент говорит «доброе утро» или любое другое приветствие, выбирая его из списка, который написан на доске. Игра продолжается до тех пор, пока Сюзанна не узнает, кто говорил.

Фразы для произнесения:

Здравствуйте! (Привет!)

Как вы поживаете?

До свидания.

Добро утро!

Добрый день (вечер)!

Доброй ночи. Пока.

Комментарий. Студенты могут менять свои места перед тем как говорить. Они также могут менять голоса.

Альтернатива. На более продвинутой ступени обучения студенты могут использовать другие разговорные фразы, на которые нужно отвечать, соответственно называя имя предполагаемого студента.

Примеры: – Привет, Сюзанна, как ты поживаешь?

– Чудесно, благодарю, а как ты, Дэвид?

– Сегодня прекрасная погода, не так ли?

– Да, Дэвид, превосходная.

КАКОГО ЦВЕТА РУБАШКА У ГЕНРИ?

Цель. Тренировать названия цветов.

Реализуемый материал. Названия предметов классной комнаты, одежды и прилагательные, обозначающие цвета.

Подготовка к игре. Возможен небольшой обзор существительных.

Описание игры. Когда тренируются цвета, преподаватели обычно спрашивают о цветах предметов в комнате. Гораздо более увлекательно, если у студентов закрыты глаза. Преподаватель может спросить о цветах предметов в комнате или о цветах рубашек или свитеров студентов.

Преподаватель: Какого цвета рубашка у Генри, Мэри?

Мэри: Голубая.

Преподаватель: Да, правильно. (Нет, еще попробуй) и т.д.

Комментарий. Игра так увлекает студентов, что они «мошенничают» и открывают глаза, если не знают ответа.

Если вы хотите говорить о брюках студентов, туфлях и носках как предметах, они должны быть знакомы со множественным числом: «Они черные» и т.д.

ЧТО ВЫ МОЖЕТЕ СДЕЛАТЬ С ЯБЛОКОМ?

Цель. Тренировать глаголы.

Реализуемый материал. Студенты должны иметь в запасе примерно около ста глаголов, из которых можно выбирать.

Описание игры. В эту игру можно играть или группами или индивидуально. Руководящий, преподаватель или студент, задает вопрос, например: «Что вы сможете сделать с яблоком?» Студенты (группы) затем говорят одно или более предложений – столько, сколько они смогут, например, за 15 секунд. Очевидным ответом может быть: «Вы можете съесть его», но другие ответы должны, конечно, быть правильными, такие как: «Вы можете сделать из него варенье (джем)», «Вы можете его испечь», «Вы можете его выбросить», «Вы можете его продать» и т.д. За каждое принятое предложение дается одно очко.

Другие слова: кирпич, кровать, камень, кошка, машина, один рубль, книга, телефон, письмо, спичка, рыба.

Комментарий. Иногда возможно подбирать ключевые слова (те, из которых вы можете что-то сделать, например, «яблоко»), которые подходят к словам, выученным ранее.

У ВАС В РУКЕ (ЕСТЬ) КАРАНДАШ?

Цель. Тренировать существительные в конструкциях «У вас есть ...» и «Да, есть», «Нет, нет ...».

Реализуемый материал. Названия предметов, которые должны употребляться во время игры, и употребление конструкций «У вас есть ...?» и «У него (нее) есть ...?».

Подготовка к игре. Небольшие по размеру предметы.

Описание игры. Игра развивает языковую догадку. Один студент держит что-то в руке и не показывает это что-то, а другие пытаются угадать, что это такое.

Часто на угадывание уходит много времени. Можно избежать этой трудности, ограничив количество предметов до пяти или шести.

Пусть весь класс увидит эти предметы, а затем спрячьте их в ящик под ваш стол или на стул вне классной комнаты. Один студент выходит вперед, выбирает один из предметов и прячет его в руке.

– У вас в руке мяч?

– Нет.

– У вас в руке карандаш?

– Да.

Кто правильно догадается, берет следующий предмет. Таким образом, количество предметов и отгадывающих ограничено, и игра движется быстро.

Альтернативы.

1) Положите предметы на стуле в коридоре. Рядом с предметами положите небольшую коробку. Игрок 1 выходит, выбирает предмет, кладет его в коробку. Когда игрок 1 возвращается в классную комнату, класс пытается угадать, что находится в коробке.

– У вас в коробке мышь?

– Нет.

– У вас в коробке карандаш?

– Да.

2) Эта игра также подходит для тренировки формы третьего лица: «У него в коробке мел?» или «У нее в коробке цветной карандаш?» Двое студентов работают вместе: один из них прячет предмет, а другой отвечает на вопросы о том, что спрятано.

ЧТО У ВАС В СУМКЕ?

Цель. Тренировка вопросов и ответов с использованием образцов «У тебя (у вас) есть ...» и «У вас есть ...?».

Реализуемый материал. Употребляются существительные, знакомые студентам, в конструкциях «У него есть/Есть _____ ли _____ у него?»

Подготовка к игре. Положите в большую сумку несколько маленьких предметов, названия которых учащиеся знают.

Описание игры. Преподаватель приносит большую броскую сумку или корзину в класс и спрашивает: «Что у меня в сумке?» Студенты пытаются отгадать: «В вашей сумке книга?», «В вашей сумке машина?», «В вашей сумке кукла?». Каждый раз, когда учитель говорит «да», он достает предмет из сумки и кладет его на стол.

После того как все предметы вынуты из сумки, в течение нескольких минут класс может говорить о них: «Что это? Какого она цвета? Она большая или маленькая? У вас на столе тоже есть книга?» и т.п.

Затем преподаватель складывает опять все в сумку. Тренируемая фраза теперь становится игрой по памяти: «Итак, что у меня в сумке?» Ученики отвечают устно:

- У вас книга, машина и кукла.
- Хорошо. Теперь вы, Мэри.
- У вас нож, кукла и ...
- Хорошо, Иден.
- У вас шляпа и книга.

И так далее, пока все студенты не назовут все предметы в сумке.

Комментарий. Положите в сумку один или два предмета, чтобы возбудить интерес (например, игрушечное животное, которое студенты не видели раньше).

Преподаватель может также указать студентам на различие в интонации, когда задается вопрос «У вас есть ...?» и когда делается утверждение «У вас есть ...»

Альтернатива. Чтобы тренировать конструкцию «Есть ли у него (у нее) ...?», позвольте студенту выйти вперед перед классом и заглянуть в сумку. Другие студенты могут задавать вопросы типа данных выше, говоря, например: «Есть ли у нее в сумке книга?», «Есть ли у нее в сумке машина?» и т.д.

ЧТО ОН СЕЙЧАС ДЕЛАЕТ?

Цель. Тренировать настоящее время глаголов в единственном числе сначала в третьем лице, затем – в первом и втором лице в альтернативном варианте.

Реализуемый материал. Хорошее знание от двадцати до тридцати глаголов и конструкций с употреблением настоящего времени. Первое и второе лицо можно тренировать по альтернативе или все три лица вместе.

Описание игры. Студент выходит перед классом и изображает мимически небольшую сценку, т.е. он «изображает действие», ничего не говоря. Например, он изображает, как он утром встает с постели. Остальные студенты пытаются догадаться, что он делает. Класс спрашивает преподавателя или одного студента: «Он едет на велосипеде?». Преподаватель или студент отвечает: «Нет». «Он читает?» – «Нет». И так далее до тех пор, пока они не догадаются: «Он встает с постели?» – «Да».

Затем перед классом выходит следующий студент. Сначала преподаватель шепчет этому студенту, что он должен делать. Например: «Пейте стакан воды (Вы пьете стакан воды); Вы едете на велосипеде; Вы ведете машину». Затем студенты могут сами решить, что они будут делать. Некоторые примеры:

Вы встаёте утром.	Вы играете в футбол.	Вы гладите одежду.
Вы ведёте машину.	Вы играете в теннис.	Вы катаетесь на скейтборде.
Вы ложитесь спать.	Вы играете в баскетбол.	Вы моете окна.
Вы едете на _____	Вы играете на трубе.	Вы рисуете _____

лошади.		картину.
Вы едете на велосипеде.	Вы играете на пианино.	Вы продаёте цветы.

Альтернатива. Эту игру можно также использовать для тренировки первого и второго лица единственного числа. Вопросы ставятся непосредственно студенту, который изображает действие:

- Вы ведёте машину?
- Нет.
- Вы читаете?
- Нет.
- Вы встаёте утром?
- Да.

ЧТО ВЫ ДЕЛАЕТЕ? (ЧЕМ ВЫ ЗАНИМАЕТЕСЬ?)

Цель. Тренировать конструкции «Вы что-то делаете?» и «Он (она) что-то делает?» и т.д. с соответствующими ответами.

Реализуемый материал. Вопросно-ответная беседа на базе изученных глаголов.

Описание игры. Эту игру лучше всего проводить в парах. Каждый студент выбирает одно предложение из тех, которые даны на доске. Вот несколько примеров:

- Я люблю пирожные.
- Я обычно ложусь спать раньше 10 часов.
- Каждый день я смотрю телевизор.
- Иногда я ем шоколад.
- Я играю в бейсбол.
- Я вожу машину.
- Я хожу пешком в библиотеку.
- Я ем яблоки и т.д.

В каждой паре один студент задаёт вопрос, другой отвечает на него, а затем задаёт свой вопрос. Целью является обнаружить, какое предложение выбрал партнёр, т.е. что он делает. Победителем является тот, кто первый правильно догадается.

- 1: Вы любите пирожные?
- 2: Нет. – Вы водите машину?
- 1: Нет. – Вы играете в бейсбол?
- 2: Нет. – Вы любите пирожные?
- 1: Да. – Что вы делаете?
- 2: Я хожу пешком в библиотеку.

Чтобы избежать обмана, каждый студент должен написать предложение, которое он выбрал, на бумаге.

Альтернатива. Если вы хотите тренировать третье лицо («Любит ли он пирожное?»), разделите учащихся на группы по три человека. Номер 1 начинает шептать своё выбранное действие номеру 2. Номер 3 задает все вопросы, а номер 2 отвечает на них. После того как угадали правильное действие, номер 2 выбирает какое-то действие и нашептывает его номеру 3, который должен ответить на все вопросы номера 1. Третий раунд игры начинается номер 3, который выбирает глагол и т.д. Победителем является студент, который догадается, задав наименьшее количество вопросов.

ЧТО ВЫ КУПИЛИ?

Цель. Тренировать прошедшее время глаголов.

Реализуемый материал. Студенты должны быть в состоянии задать и ответить на вопросы в прошедшем времени. Они должны знать достаточное количество глаголов и некоторые прилагательные.

Описание игры. Преподаватель или студент задаёт вопрос, используя глагол в прошедшем времени. Ответ на это вопрос должен содержать по крайней мере одно слово, которое начинается с той же буквы, с которой начинается глагол в прошедшем времени. Например:

- Что вы купили?
- Я купил книгу.
- Кого вы видели?
- **Я видел Вику.**

Когда студенты узнают, как играть в игру, они могут работать в парах.

Игру можно усложнить, если попросить употребить в ответе два или три слова, начинающихся с той же буквы, что и глагол. Например:

- Что вы купили?
- Я купил коричневую книгу.
- Кого вы видели?
- Я видел Вику, вбегающую в вагон.

КТО Я?

Цель. Тренировать формы вопроса «Вы ...?» и ответы «да», «нет».

Реализуемый материал. Знание конструкций «Вы + существительное, обозначающее национальность, профессию; глагол и т.д.».

Описание игры. Это вариант «20 вопросов». Один студент выходит перед классом и задумывает хорошо известное лицо. Весь класс пытается догадаться, кого же он задумал. Студент перед классом отвечает на вопросы (20 вопросов), но он или она только отвечает «да» или «нет». Например:

Класс: Вы швед?

Студент: Нет.

Класс: Вы американец?

Студент: Нет.

Класс: Вы японец?

Студент: Да.

Класс: Вы играете в футбол?

Студент: Нет.

Класс: Вы спортивная звезда?

Студент: Да и т.д.

Если правильный ответ будет найден в пределах 20 или менее вопросов, побеждает класс. В противном случае выигрывает студент, стоящий перед классом. Преподаватель или один из студентов должны подсчитывать вопросы. Когда игра проводится впервые, хорошо написать несколько вопросов на доске перед началом игры. Классу тоже потребуется несколько слов, таких как «звезда спорта», «кинозвезда», «политик» и т.д. Вы можете записать так:

Вы японец? / швед / американец / немец?

Вы мужчина / женщина?

Вы молодой / старый?

Вы живой / мертвый?

Вы живете в Токио / Голливуде / Париже?

Вы звезда спорта / кинозвезда / политик?

Вы играете в футбол / хоккей / теннис?

Комментарий. Один из способов немножко облегчить игру – это решить, что ученики должны задумывать кого-то, кого недавно обсуждали в классе и не обязательно только на уроках русского языка. Другой путь – это дать инициалы лица.

Альтернатива. Вместо класса, задающего вопросы одному студенту и пытающегося догадаться, кто он такой, игру можно провести наоборот. Один студент выходит из класса, а класс решает, кто он такой. Студент входит в класс снова и задаёт вопросы, на которые класс отвечает «да» или «нет». Ограничение – 20 вопросов.

1: Я пуэрториканец?

2: Да.

1: Я живу в Нью-Йорке?

2: Нет и т.д.

ЧТО ВЫ СДЕЛАЛИ?

Цель. Тренировать использование глаголов совершенного вида.

Реализуемый материал. Студент должен знать достаточное количество глаголов, существительных и предлогов, чтобы быть в состоянии говорить о простых действиях в классе.

Подготовка к игре. Перед игрой следует провести повторение видовых пар глагола.

Описание игры. Студент выходит перед классом, чтобы все его видели. Затем этот студент выходит из класса. Находясь вне класса, он пытается изменить внешность. Когда студент снова заходит в класс, класс пытается догадаться, что он сделал – это должно быть что-то, что они могут видеть:

Вы причесали волосы?

Вы застегнули (расстегнули) рубашку?

Вы сняли кольцо?

Вы вымыли руки?

Комментарий. Предложите шесть или семь действий, которые может произвести студент, по крайней мере, если вы проводите игру первый раз. Примеры:

Снимите часы.

Снимите с волос заколку.

Вытащите ваш носовой платок наполовину из кармана.

Снимите левый / правый носок.

Снимите браслет с левой руки и наденьте его на правую.

Завяжите / развяжите ваши шнурки.

Игра с «Да» и «Нет»

Цель. Тренировать беглость речи в диалогах.

Реализуемый материал. Ведение диалога.

Описание игры. Целью игры является заставить партнера сказать «да» или «нет» (жестом). Кивок головой или отрицательное движение головой должно рассматриваться как «да» или «нет». Все, кто произносит вслух «да» или «нет», теряют «жизни».

Начните с того, что преподаватель просит класс, чтобы показать им, как играть в эту игру, а затем они продолжают работать в парах. Пример:

1: Вас зовут Джон?

2: Это мое имя.

1: Это ваше единственное имя?

2: Я также и Петр. А у вас два имени?

1: У меня только одно имя.

2: Это Дэвид?

1: Да, это Дэвид (номер 1 теряет «жизнь», так как сказал вслух).

Дайте каждому студенту пять «жизней» и позвольте им терять одну жизнь каждый раз, когда он делает ошибку, т.е. говорит «да» или «нет». В таком варианте интерес поддерживается дольше. «Жизни» могут быть представлены чипсами, карандашами, фишками (марками), книгами и т.д.

Альтернатива. Вместо «да» и «нет» запрещенными словами могут быть «я» и «мой (моя, мое)».

ВИКТОРИНЫ

Цель. Тренировать формы вопросов и правильное освещение фактов в ответах.

Реализуемый материал. Студенты должны так бегло говорить, что они практически не задумываются о конструкциях, которые употребляют. Если викторина (тест) базируется на учебнике, она может быть совсем простой.

Подготовка к игре. Подготовьте ряд вопросов по какому-то предмету, о котором студенты должны быть в состоянии говорить по-русски. Например, текст из книги для чтения.

Описание игры. Викторина может проводиться командами или парами; вопросы могут задаваться студентами или преподавателем.

Когда вопросы задает преподаватель, студенты отвечают на вопросы устно как члены команды, или они могут их записать и получать очки индивидуально.

Вопросы могут быть разнообразными: по истории, географии, спорту, фильму или программе на телевидении, которую они недавно посмотрели.

Вопросы должны требовать простого ответа, основанного на факте: какой город является столицей Индии? Сколько человек живет в Индии? Какая команда выиграла игру по футболу вчера? и т.д.

Вопросы по отрывкам, которые они прочитали, также должны основываться на фактах.

Когда студенты задают вопросы, то пусть они подготовят один, два или три вопроса как домашнее задание. Вопросы должны быть в письменной форме, чтобы преподаватель смог просмотреть заранее и проверить их правильность и трудность. Хорошим упражнением являются вопросы, базируемые на отрывке, который студенты уже прочитали. Студенты могут работать в парах или командами.

Комментарий. Лучший метод учета – это одно очко за каждый правильный ответ. Другой способ – дать два очка за каждый ответ: одно – за факты, а другое – за правильное грамматическое оформление предложения.

Подготовленный дома опросник

Цель. Тренировать беглость речи, используя разного рода вопросы в разных временах.

Реализуемый материал. Студенты должны хорошо знать основные грамматические формы.

Описание игры. Разделите класс на четыре равные группы. Каждая группа некоторое время работает над подготовкой 10 вопросов, которые они записывают на листочках бумаги. Вопросы должны быть по одной определенной теме, о которой договорились заранее. Вам следует проверить вопросы, чтобы они не были слишком трудными.

Когда все вопросы подготовлены, четыре команды начинают соревнование и играют полный раунд:

Команда 1 вопрос Команде 2, Команда 3 вопрос Команде 4.

Команда 1 вопрос Команде 3, Команда 2 вопрос Команде 4.

Команда 1 вопрос Команде 4, Команда 2 вопрос Команде 3.

Каждая команда задает другой команде свои вопросы, читая их из своих списков. Побеждает команда, у которой самые правильные ответы.

Если случается так, что команда не знает правильный ответ на свои собственные вопросы, она теряет два очка.

Предлагаемые темы: спорт, география, фильмы, музыка, известные лица и т.д.

Комментарий. Хорошей базой для вопросов может быть книга или часть книги, которую класс только что прочитал. Это одна из форм закрепления материала.

ИНТЕРВЬЮ

Цель. Тренировать беглость в вопросно-ответной беседе.

Реализуемый материал. Достаточное знание языка, чтобы вести довольно беглый разговор в пределах знакомого словаря и в пределах знаний грамматики.

Подготовка к игре. Каждый студент должен выбрать хорошо известное историческое лицо и узнать побольше о нем (ней) перед игрой.

Описание игры. Группа из трех или четырех студентов работает вместе. Один из них изображает хорошо известное лицо, другие интервьюируют его. Позже они могут поменяться ролями.

Они могут спрашивать о личной жизни этого человека, о семье и работе, которую он выполнял, а также почему он так поступил и т.д.

Остальные студенты могут пересказать то, что они узнали из интервью.

Альтернативы.

1) Весь класс может изобразить пресс-конференцию, где может задавать вопросы неограниченное количество журналистов.

2) Группа может придумать воображаемую ситуацию, являющуюся причиной интервью. Например: Президент после отдыха на юге. Хорошо известная кинозвезда становится преподавателем.

3) Выберите героя из книги, которую прочитали студенты, и проинтервьюируйте его.

Что выбрал бы ваш друг?

Цель. Развивать навык ведения диалога-расспроса.

Реализуемый материал. Дружественные отношения. Упражнения вопросно-ответного типа. Игры.

Подготовка к игре. Ряд вопросов в пределах словарного запаса.

Описание игры. Студенты работают в парах. Нужно постараться, чтобы в парах были друзья или хорошо знающие друг друга студенты. Для взрослых студентов идеальной парой будет муж и жена.

Один член пары выходит из аудитории. Другой отвечает на многочисленные вопросы о студенте, который вышел, пытаясь правильно угадать, что он (она) выбрал бы, например:

Что он выбрал бы на свой день рождения: собаку, велосипед, новое пальто?

Какой предмет он любит больше всего: русский, математику, химию?

Другие вопросы не имеют предполагаемых ответов: Какой у него любимый цвет? Какое у него любимое блюдо? Какую музыку он любит больше всего?

После того как первый член пары ответил на вопросы, входит второй член и дает свои собственные ответы. Правильный выбор первого номера приносит паре одно очко. Побеждает команда с самым большим количеством очков.

Некоторые вопросы, на которые можно дать разные ответы:

Что бы он выбрал на обед? На что он потратил бы пять долларов? Что бы он сделал, если бы увидел, что горит дом? Куда бы он поехал на каникулы? Какую бы он выбрал работу? Что бы он захотел сделать вечером?

VI. ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...

Саша говорит

Цель. Тренировать навыки слушания и понимания простых команд.

Реализуемый материал. В этой игре студенты повторяют действия преподавателя. Это игра для начинающих, так как она дает им уверенность в их возможности понимать язык. Они могут не понимать употребляемых слов, но будут выполнять их, наблюдая действия преподавателя.

Описание игры. Эта игра может быть использована уже на самых первых занятиях. Правила легки. Преподаватель стоит перед классом и дает команду действовать, предваряя действие словами «Саша говорит». Он или она совершает действие и предлагает классу имитировать его, но не говорить. Все, что «говорит Саша», студенты должны сделать. Саша говорит: «Руки вверх»; Саша говорит: «Руки вниз»; Саша говорит: «Большие пальцы (руки) вверх» и т.д.

Как только студенты поняли смысл команды «имитировать действия преподавателя», преподаватель объясняет, что они должны имитировать только в том случае, когда они слышат фразу: «Саша говорит». Если студенты сделали ошибку, они выбывают из игры. Победителем является тот, кто не сделал ошибки до конца игры.

Фразы, с которых рекомендуется начинать:

Руки

Пальцы вверх / вниз

Большие пальцы

Дотроньтесь до глаз / ушей / носа / рта

Положите ладони на голову / на лицо / на колени

Альтернативные игры. В этих играх студенты больше не копируют движения преподавателя.

1) Преподаватель подает команды, совсем не двигаясь. Студенты должны делать то, что говорит преподаватель. Возможна игра с закрытыми глазами, чтобы они не могли копировать друг друга.

2) Преподаватель говорит: «Дотроньтесь до носа», но вместо этого сам дотрагивается до ушей. Все, кто дотронулся до ушей (как сделал преподаватель), выбывают из игры.

Игра в глаголы

Цель. Тренировать глаголы в настоящем, прошедшем и будущем времени. Глагольное управление в контексте.

Реализуемый материал. Глаголы в настоящем и прошедшем времени.

Описание игры. Эту игру можно проводить между преподавателем и группой, в парах или между двумя командами. Когда игра проводится в первый раз, она проходит более успешно, если ведётся между преподавателем и группой.

Первое, что учащиеся должны решить, какое время глагола использовать в игре, например, прошедшее. Преподаватель начинает игру, говоря: «У тебя была книга, Элиан». Элиан говорит, что она сделала с книгой, используя глагол в прошедшем времени, например: «Я читала книгу».

Дальше преподаватель продолжает давать предложения студентам, которые отвечают так же, как и Элиан в предыдущем примере. Вот несколько примеров:

У вас был велосипед. Я ездил в школу.

У Тома была лодка. Он плавал по реке.

У нас был большой мяч. Мы играли в футбол.

У них была машина. Они ехали в ней.

Когда студенты потренировались достаточно, преподаватель может использовать разные временные формы.

На ранних ступенях, может быть, лучше употреблять только одно лицо глагола (третье лицо). Студент, который может продержаться дольше всех, выигрывает.

Когда студенты привыкли к игре, они могут проводить ее в парах, что, пожалуй, является самым лучшим вариантом. Студенты бросают вызов друг другу, договариваются о времени (и лице) и дают по альтернативе ключевую фразу.

Если один студент не может дать нужный глагол, он может предложить сделать это своему противнику. Если последний не может этого сделать, он теряет очко. Если противник сможет это сделать, то очко теряет студент.

Если эта игра проводится как соревнование между двумя командами, члены каждой команды должны быть пронумерованы. Теперь эта игра будет выглядеть так:

A1: У Тома есть мяч.	B1: Он играет в него.
B1: У Тома есть поезд.	A2: Он играет с ним.
A2: У Тома есть комната.	B2: Он спит в ней.
B2: У Тома есть стакан.	A3: Он разбивает его.

И так до тех пор, когда последний участник команды не произнесет предложение.

Комментарий. Если игра – соревнование между двумя командами, преподаватель должен вести счет и сам принимать решение очень быстро, если возникает какой-то спор.

Она пошла к доске

Цель. Тренировать повелительное наклонение глаголов.

Реализуемый материал. Знание глаголов и в повелительном наклонении и в форме прошедшего времени; действия, которые можно выполнить, находясь в классной комнате.

Подготовка к игре. Составьте список глаголов, которые вы хотите потренировать.

Описание игры. Выберите «бегуна», и пусть студенты отдадут ему команды, используя повелительное наклонение глаголов (список глаголов заранее написан на доске).

Пример: Идите к доске, напишите ваше имя, сотрите его, нарисуйте кошку, идите к пианино, спойте песенку, вернитесь на свое место, садитесь.

Класс все время за ним наблюдает и пытается запомнить, что он делал. После того, как «бегун» закончил, преподаватель говорит: «Что он делал?» Теперь класс пытается дать полный отчет о том, что делал «бегун» – в правильном порядке: он пошел к доске, написал свое имя, стер его, нарисовал кошку ...

Альтернатива. Игру можно проводить двумя командами. Команда *A* дает «бегуну» фиксированное количество команд (восемь или десять). Команда *B* должна дать отчет о том, что делал «бегун». Затем команда *B* дает приказы, а команда *A* должна дать отчет о действиях «бегуна».

ЧТО БЫ ВЫ СДЕЛАЛИ?

Цель. Тренировать употребление условного наклонения.

Реализуемый материал. Использование в речи глаголов в условном наклонении.

Подготовка к игре. Подготовьте список ситуаций, о которых студенты могут говорить.

Описание игры. Один студент выходит из класса. Остальные студенты придумывают ему трудную ситуацию. Студент за дверью находится в этой трудной ситуации и должен попытаться угадать, что это за ситуация.

Например: он пообедал в ресторане, а денег нет. Студент заходит в класс и спрашивает у всех остальных студентов: «Что бы вы сделали?» Они должны отвечать, что бы они сделали в такой ситуации, но не раскрывая сути ситуации. Их ответы могут быть такими:

1: Летиссия, что бы ты сделала?

2: Я бы попыталась занять деньги.

1: Что бы ты сделал, Стефан?

3: Я бы позвонил своим родителям.

1: Что бы ты сделал, Дэвид?

4: Я бы еще раз обыскал карманы.

1: А ты что бы сделала, Кэрол?

5: Я бы мыла посуду весь вечер и т.д.

Студент, который выходил, должен отгадать ситуацию, в которой он оказался, используя как можно меньше вопросов.

Трудные ситуации, которые могли бы быть использованы:

Вы на дереве, а под деревом злая собака.

Официант опрокинул тарелку с супом вам на колени.

Звонит ваша подруга (друг), когда вы заняты разговором с другой подругой (другом).

Вы потеряли паспорт.

Вы нашли один миллион долларов.

Вы ведете машину. Тормоза не работают.

Вы хотите постучать в дверь, но перед дверью стоит собака и лает на вас.

Игра с криком

Цель. Тренировать словарный запас, добиваться беглости речи.

Реализуемый материал. Эта игра может мобилизовать все резервы разговорного языка студентов, особенно в названии предметов, находящихся в классе, и в описаниях.

Описание игры. Она называется «игра с криком», хотя крика вообще может не быть.

Разделите класс на две команды. Игрок из первой команды выходит из комнаты (назовем его Джон), а вторая команда выбирает предмет в комнате. Им не обязательно знать его русское название. Допустим, они выбирают классную доску. Первая команда должна описать доску, когда Джон вернется в класс. Они, конечно, не должны употреблять слово «доска» или указывать на нее. Чтобы помочь им начать описание, предложите несколько фраз до того, как Джон вернется. Пример:

Она рядом со столом преподавателя.

Она черная.

Она сделана из дерева.

Она используется каждый день.

Мы часто смотрим на нее.

Когда Джон войдет, скажите «начинайте», и преподаватель сам начинает следить за временем. Каждый участник команды может теперь попытаться «навести» Джона на предмет. Сколько уходит времени, прежде чем Джон отгадает? Крик начинается тогда, когда все пытаются помочь Джону отгадать одновременно. Результатом является то, что он ничего не понимает, так как все говорят одновременно.

Из этой игры нужно извлечь мораль: не кричите – если вы будете кричать, вас не поймут.

Беспорядочные предложения

Цель. Тренировать и оценить понимание через чтение.

Реализуемый материал. Осмысленное чтение текстов.

Подготовка к игре. Возьмите отрывок, хорошо знакомый студентам, и измените порядок предложений. Расположите их в списке. Сделайте шаблон (трафарет) копий этого списка.

Описание игры. Дайте каждому студенту копию списка перепутанных предложений. Они должны переделать эти предложения, чтобы оформить связный рассказ. Чтобы сделать предложения короче, а задание не таким легким, преподаватель может немного изменить рассказ, прежде чем перепутывать предложения.

Альтернативы.

- 1) Могут быть использованы незнакомые тексты с целью проверки логического мышления студентов.
- 2) После некоторой тренировки студенты сами могут перепутывать порядок предложений и предлагать их друг другу.

Разделите предложения на части

Цель. Тренировать понимание и знание структуры предложения.

Реализуемый материал. Различные лексико-грамматические конструкции.

Подготовка к игре. Выберите отрывок из текста учебника, разделите предложения на части и расположите их в любом порядке.

Описание игры. Когда вы впервые играете в эту игру, выберите отрывок, который класс уже прочитал. Позже вы можете выбрать отрывок, который им не знаком.

Образец текста.

Все реже современные японцы ходят в кинотеатры. Владелец одного кинотеатра придумал оригинальный способ, чтобы привлечь зрителей. Он поставил в зале огромный аквариум, где плавают разные рыбы. Теперь зрители могут там не только смотреть фильм, но и ловить рыбу. Эта выдумка очень понравилась японцам.

Все реже современные японцы	придумал оригинальный способ, чтобы привлечь зрителей.
Теперь зрители могут там не только смотреть фильм,	очень понравилась японцам.
Владелец одного кинотеатра	огромный аквариум, где плавают разные рыбы.
Он поставил в зале	ходят в кинотеатры.
Эта выдумка	но и ловить рыбу.

Студенты должны правильно соединить предложения. Победитель тот, кто сделал это верно. Эта игра требует понимания значений слов и знание структуры предложения.

Альтернативы.

- 1) После нескольких примеров, которые дал преподаватель, студенты могут разделить предложения сами и создать пары предложений, как указывалось выше.
- 2) Разрозненные предложения и фразы в повелительном наклонении можно использовать таким же образом. Например, правила поведения в общественных местах. Вот несколько примеров, взятых из объявлений:

Не ходите	слонов
Тишина	в наших тортах
Не разговаривайте	по траве
Не кормите	в 8 часов
Не курите	оператору
Нет левого поворота	когда выключены огни
Этот магазин открывается	в столовой
Мы используем масло	между 4 – 6 после обеда
Позвоните	через эту дверь

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...

Цель. Развивать навык письменной речи.

Реализуемый материал. У студентов должен быть сформирован навык чтения и письма.

Описание игры. Эта игра в письменном виде.

У каждого есть бумага и карандаш. Все участники игры пишут рассказ. Но после написания первой строчки играющие складывают бумагу так, чтобы не было видно написанного, и передают листок следующему студенту.

Преподаватель говорит: «Его звали ...» (все пишут имя мужчины наверху листочка, складывают его и передают дальше). Преподаватель говорит: «Он встретил ...» (все пишут имя женщины, складывают листок и передают его дальше). «Они встретились у ...» (все пишут название места, где они встретились, складывают листок и передают его). «Он сказал ей ...» (все пишут, что он сказал, складывают листок и передают). «Она сказала ему ...» (все пишут, что она сказала ему, складывают листок и передают). «А затем они оба ...» (все пишут, что они оба сделали, и складывают листы).

Затем листы собираются, перемешиваются, и каждый получает развернутый листок. Затем каждый по очереди читает вслух рассказ, который получил. Рассказ написан шестью «писателями», он должен быть лишен логики и очень смешон. В конце все без исключения говорят: «Я люблю тебя».

Читайте листочки вслух в таком порядке: (имя) встретил (имя) около (место). Он сказал: («...»). Она сказала: («...»). А затем они (...).

ОБЪЯСНИТЕСЬ

Цель. Формировать навык свободного устного высказывания.

Реализуемый материал. Беглость в разговорном русском.

Описание игры. Студенту дается предложение. У него есть несколько минут подумать, а затем он должен рассказать всему классу историю, заканчивающуюся предложением, которое ему дали. Таким предложением могло бы быть: «И вот я без рубашки сидел на собаке и ехал через центр города».

Остальные студенты могут знать финальное предложение заранее или могут услышать сначала весь рассказ вплоть до последнего предложения, а потом попытаться угадать его.

Другие предложения.

Я почувствовал себя очень глупо, когда преподаватель заглянул под стол и увидел, что я там ем мороженое.

Я должен был начать все сначала.

Но когда я вышел из поезда, на станции никого не было, кто бы встретил меня.

И я никогда не отвечал на этот телефонный звонок.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аким, Я. Буква за буквой / Я. Аким. – М., 1964.
2. Акишина, А.А. Игры на уроках русского языка / А.А. Акишина, Т.Л. Жаркова, Т.Е. Акишина. – М., 1990.
3. Александрович, Н.Ф. Занимательная грамматика / Н.Ф. Александрович. – М., 1964.
4. Арсирий, А.Т. Занимательная грамматика / А.Т. Арсирий, Г.М. Дмитриев. – М., 1967.
5. Арутюнов, А.Р. Игровые занятия на уроках русского языка / А.Р. Арутюнов, П.Г. Чеботарев, Н.Б. Музруков. – М., 1984.
6. Баев, М.П. Играем на уроках русского языка / М.П. Баев. – М., 1989.
7. Варганьян, Э. Эти мудреные слова / Э. Варганьян. – М., 1980.
8. Волина, В.В. Веселая грамматика / В.В. Волина. – М., 1995.
9. Волина, В.В. Учимся играя / В.В. Волина. – М., 1994.
10. Гилева, А.А. Дидактические игры и игровые занятия на уроках русского языка / А.А. Гилева, Л.К. Иванова. – Тбилиси, 1987.
11. Максаков, А.И. Учителю, играя / А.И. Максаков, Г.А. Тумакова. – М., 1983.
12. Минский, Е.М. От игры к знаниям / Е.М. Минский. – М., 1987.
13. Панов, М. Занимательные задания по русскому языку / М. Панов. – М., 1963.
14. Шмаков, С.А. Игры-шутки / С.А. Шмаков. – М., 1993.
15. Anthony Chamberlin, Kurt Stenberg Play and Practice! (graded games for English Language Teaching) – Lincolnwood, Illinois USA, 1975.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	3
I. АБВГДейка	5
Алфавит в парах	5
Превращение	5
Конкурс кроссвордов	7
Конкурс в написании	8
Карточки с буквами	9
Нарисовать кроссворд на классной доске	10
Буква бинго	11
Классная комната в буквах	12
Слова с перепутанными буквами	13
II. РАЗ СЛОВЕЧКО, ДВА СЛОВЕЧКО	14
Быстрая доставка	14
Выполни это!	15
Сколько животных?	16
Правильно или неправильно	17
Да или нет?	18
Кто есть кто?	19
Рифма	20
Болтовня	21
Я подглядываю	22
Игра Кима	22
Я еду в Москву	23
Кошка моего друга	24
Я отправился в город	25
Создание слов	26
Расческа (гребенка)	27
Лестница правописания	28
Словарная змея	28
Давайте откроем магазин	30
Кто вы?	32
Слова (названия) для предмета	33
Чужестранец	34
III. ДВАЖДЫ ДВА – ЧЕТЫРЕ	36
Математика в парах	36
Жужжание (гул голосов)	36
Бросание кубика	37
Двадцать один	38
Номер бинго	39
IV. ЧТОБ ПРЕДЛОГИ ИЗУЧИТЬ, ИГРАЙТЕ ВМЕСТЕ С НАМИ	41
В, на, под	41
Нарисуй собаку и раскрась ее в коричневый цвет	42
.....	42
Проведи меня через город	43
Найдите мел	44
Поиграем в прятки на картинке	44
Где муха?	45
Корабли в тумане	46
.....	46
Что находится в квадрате?	47

Охота за сокровищем	48
V. КАКОВ ВОПРОС, ТАКОВ ОТВЕТ	50
Доброе утро, Сюзанна	50
Какого цвета рубашка у Генри?	51
Что вы можете сделать с яблоком?	
.....	51
У вас в руке (есть) карандаш?	52
Что у вас в сумке?	53
Что он сейчас делает?	54
Что вы делаете? (Чем вы занимаетесь?)	56
Что вы купили?	57
Кто я?	58
Что вы сделали?	59
Игра с «Да» и «Нет»	
.....	60
Викторины	
.....	61
Подготовленный дома опросник	
.....	62
Интервью	63
Что выбрал бы ваш друг?	
.....	64
VI. ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ	65
Саша говорит	
.....	65
Игра в глаголы	66
Она пошла к доске	
.....	67
Чтобы вы сделали?	
.....	68
Игра с криком	69
Беспорядочные предложения	70
Разделите предложения на части	
.....	71
Продолжение следует	
.....	72
Объяснитесь	73
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	75

