



LATVIJAS  
UNIVERSITĀTE  
ANNO 1919



PROFESIONĀLAJĀ IZGLĪTĪBĀ IESAISTĪTO  
VISPĀRIZGLĪTOJOŠO MĀCĪBU PRIEKŠMETU PEDAGOGU  
KOMPETENCES PAAUGSTINĀŠANA

## ESF projekts „Profesionālajā izglītībā iesaistīto vispārīzglītojošo mācību priekšmetu pedagogu kompetences paaugstināšana”

Vienošanās Nr.2009/0274/1DP/1.2.1.1.2/09/IPIA/VIAA/003

Elvira Isaeva  
Marina Novika

### Интерактивные игры

- 1. Игра «Знакомство»** развивает коммуникативную компетенцию, формирует речевые навыки (слушание и говорение), знакомит с русским речевым этикетом, формирует навыки диалогической речи.

*Реквизит:* мяч.

*Описание игры.* Первый этап. Участники становятся в круг. Один из участников является ведущим. Ведущим может быть преподаватель или ученик, хорошо владеющий русским языком. Ведущий говорит: «Здравствуйте! Меня зовут ... . Как тебя зовут?» (при необходимости ведущий переводит фразы на родной язык) и бросает мяч другому участнику игры. Получивший мяч участник отвечает: «Меня зовут ... .» и кидает мяч следующему с вопросом «Как тебя зовут?». И так по кругу до тех пор, пока все не назовут своё имя.

Второй этап. Ведущий бросает мяч и говорит: «Возьми мяч Анна, и передай его Ивару. Пожалуйста!». Получивший мяч отвечает: «Спасибо, Анна» и кидает мяч следующему участнику со словами: «Возьми мяч, Янис, и передай его Еве. Пожалуйста!» и т.д. до тех пор, пока не назовут всех участников.

- 2. Игра «Встреча»** развивает коммуникативную компетенцию, формирует речевые навыки (слушание и говорение), знакомит с русским речевым этикетом, формирует навыки диалогической речи.

*Реквизит:* визитные карточки.

*Подготовка:* на предшествующем занятии участники игры подготавливают визитные карточки, на которых пишут имя, фамилию, адрес, название учебного заведения, курс обучения, название специальности на русском языке. Количество визиток у каждого должно соответствовать количеству участников игры.

*Описание игры.* Первый вариант. Участники становятся в круг. Один из участников является ведущим. Ведущим может быть преподаватель или ученик, хорошо владеющий русским языком. Ведущий (В.) находится в центре, приглашает одного из участника игры в центр круга и даёт речевой образец коммуникации:

В. – Разрешите с вами познакомиться!

– Я ... (имя) , учащийся ... (год обучения) курса, ... (название) училища (техникума), по специальности ... (название специальности).

– Скажите, как вас зовут?

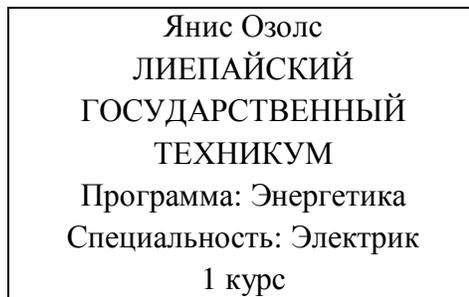
– Где вы учитесь?

– На каком курсе?

– По какой специальности?

Ведущий вручает свою визитку участнику диалога, который отвечает на вопросы и, в свою очередь, даёт визитную карточку. Таким образом, ведущий знакомится со всеми участниками игры.

*Образец визитки.*



Второй вариант. Ведущий с выбранным участником проигрывает диалог (см. выше), обменивается визитками. После этого все участники разбиваются на пары и поступают аналогично: проигрывают диалог и обмениваются визитками. Преподаватель подходит к парам, слушает диалоги и корректирует их по мере необходимости.

Третий вариант. Ведущий вызывает двух участников (У.№1 и У.№2) и обращается к участнику №1: «Познакомьте, пожалуйста, меня с вашим другом!».

У. №1. – Познакомьтесь! Это ... (имя), , учащийся ... (год обучения) курса, ... (название) училища (техникума), по специальности ... (название специальности).

У. №2 (Обращается к ведущему). – Очень приятно!

– Скажите, как вас зовут?

– Где вы учитесь?

– На каком курсе?

– По какой специальности?

Происходит обмен визитными карточками.

Далее ведущий или приглашает в центр круга двух новых участников, или предлагает разбиться по трое для проигрывания диалогов.

**3. Диалог по кругу** развивает коммуникативную компетенцию, формирует речевые навыки (слушание и говорение), знакомит с русским речевым этикетом, формирует навыки диалогической речи.

*Реквизит:* листы бумаги (формат А1) - 3 шт.; карточки - по две для каждого учащегося; скотч, маркеры (фломастеры, карандаши).

*Описание игры.* Учащиеся образуют два круга: внешний и внутренний. Становятся лицом друг к другу, образуя пары. Учитель объясняет задание: «Сейчас мы будем повторять различные формы речевого этикета. Вам будут даваться задания для диалога. Каждое задание

выполняется дважды. По команде «Начали» выполнять задание начинают игроки внешнего круга, а по второй команде - внешний круг по часовой стрелке передвигается на одного человека, и задание выполняется вновь, но начинают его выполнять уже игроки внутреннего круга.» Примеры заданий по разыгрыванию диалогов: знакомство, вам надо извиниться за ошибку, приветствие, попроситесь, пригласите своего друга куда-нибудь, поздравьте друга с праздником.

**4. Игра «Полина, пицца, Прага»** развивает коммуникативную компетенцию, формирует речевые навыки (слушание, говорение, чтение, письмо), позволяет узнать имена учащихся, повторить алфавит, создаёт благоприятную атмосферу, установку на общение на иностранном языке.

*Описание игры. Первый вариант.* Учитель предлагает каждому учащемуся назвать свое имя, а также гастрономическое блюдо и город. Название блюда и города должны начинаться на первую букву имени учащегося. Например, «Меня зовут Полина, блюдо - пицца, город - Прага» и т.д.

*Второй вариант.* Каждый участник берет себе по листку бумаги и карандашу (ручке) и разделяет свой лист на семь колонок (последняя колонка делается уже, чем все остальные). Наверху каждой колонки пишется ее название. Названия колонок следующие:

- 1) «Город»,
- 2) «Марка автомобиля»,
- 3) «Растение»,
- 4) «Животное»,
- 5) «Профессия»,
- 6) «Имя»,
- 7) «Набранные очки».

Когда все приготовите, можно начинать игру. Один из участников игры дает всем остальным некий сигнал и начинает проговаривать про себя по порядку русский алфавит (пропуская буквы "й", "ё", "ь", "ъ"), причем делать это он может в любом темпе или по ходу меняя темп проговаривания. По договоренности, другой участник в любой момент после сигнала может сказать ему «стоп».

Играющий, проговаривающий про себя алфавит, должен сказать, на какой букве он в этот момент остановился. Как только становится известна буква, все играющие должны как можно быстрее заполнить в своих листочках соответствующие колонки, написав в них слова, начинающиеся с этой буквы (например, была выбрана буква "с". Все ребята должны написать по одному названию города, животного, растения и т. д., начинающихся с буквы "с").

Как только кому-то удастся это сделать, он говорит «Стоп»; все играющие должны отложить ручки в сторону и прекратить дальнейшее творчество. После каждого такого мини-тура производится подсчет очков: за каждый правильный ответ присуждается 10 очков; если же варианты ответа одинаковы у двоих или более игроков, присуждается 5 очков.

Полученные очки суммируются и записываются в соответствующую колонку. Игра повторяется до тех пор, пока не закончится место на листочке или по договоренности участников. Все очки суммируются, и набравший их больше – объявляется победителем. Нет

нужды говорить о том, что в игру могут быть внесены изменения по поводу количества и названий рубрик, исходя из пожеланий и возможностей участников.

- 5. Совместная деятельность «Нормы работы»** развивает коммуникативную компетенцию, формирует речевые навыки (слушание, говорение, чтение, письмо), навык работы в группе.

*Описание совместной деятельности.* Педагог вывешивает в кабинете два листа бумаги (формат А1). На одном листе написано: «В работе на занятиях поможет...», на другом: «В работе на занятиях может помешать...». Каждый учащийся получает две карточки (одна карточка - четверть листа формата А4). На одной карточке фиксируется норма, которая будет способствовать совместной работе на уроке, на другой - норма, которая может помешать. Учащиеся записывают на карточках свои предложения. Далее учитель предлагает каждому учащемуся зачитать свои нормы и прикрепить карточки на соответствующие листы бумаги. После того как все учащиеся высказали свои мнения, определяются общие нормы работы. Каждый учащийся подходит к листам бумаги и отмечает на каждом из них по две нормы, которые для него являются наиболее важными. Затем нормы, получившие наибольшее количество выборов, выписываются на отдельный лист бумаги (формат А1). В завершение педагог предлагает еще раз обратиться к нормам работы и высказать свое отношение к ним.

- 6. Игра «Информационное неравенство»** (information gap) развивает коммуникативную компетенцию, формирует речевые навыки (слушание, говорение, чтение), формирует навыки диалогической речи, закрепляет лексику и речевые модели.

*Реквизит:* картинки, фотографии.

*Описание игры.* Первый вариант – изобразительное неравенство (picture gap). У учащихся имеются картинки, которые отличаются, и различия нужно обнаружить при помощи вопросов, не видя картинки партнера. Предварительно можно дать установку на то, что изображено на картинках (например, человек), и о чём надо спрашивать (например, внешность человека).

Пример1:



- Кто у тебя на картинке? (- Девушка.)
- А у тебя кто? (- И у меня девушка.)
- У девушки длинные волосы или короткие? (- Длинные.)
- А у твоей девушки какие волосы? (- Короткие.)
- Девушка блондинка, брюнетка или шатенка? (У неё тёмные волосы. По-моему, она шатенка.)
- На твоей картинке у девушки светлые или тёмные волосы? (И на моей картинке у девушки тёмные волосы.)

- Какие у неё глаза? (У неё большие глаза.)
- А у твоей девушки какие глаза? (Тоже большие.)
- Какой у девушки нос? (Нос прямой.)
- А у твоей девушки какой нос? (Тоже прямой и большой.)
- Какие у неё брови? (Брови чёрные.)
- А у твоей девушки какие брови? (У моей девушки не очень чёрные.)
- Какое у неё лицо: круглое, квадратное, треугольное? ( Я думаю, что у моей девушки квадратное лицо.)
- А у твоей какое? ( А у моей, я думаю, что круглое.)

Пример 2:



- Что или кто изображён на картинке? (- На картинке город.)
- Это улица, парк или детская площадка? (- Улица с домами.)
- Какие дома? Многоэтажные? (- Многоэтажные.)
- Улица широкая? (- Да.)
- Это новостройки? (- Нет.)
- На твоей картинке есть машины? (- Есть.)
- Какое время года? У меня зима. (- И у меня зима.)
- У тебя на картинке есть снег? (- У меня нет снега. У меня светит солнце.)
- А у меня всё в снегу. Солнца нет.
- А облака есть? (- Да, небо облачное.)
- А у меня всё в тумане. Вечер.

Второй вариант – текстовое неравенство.

*Реквизит:* текст 1 (полный) и текст 2 (деформированный, с частичным отсутствием информации и фактов).

*Описание игры.* У учащихся имеются аналогичные тексты или фрагменты одного и того же текста (текст 1 и текст 2). У одного ученика в тексте (текст 1) есть информация, факты, которые отсутствуют в тексте другого ученика (текст 2); недостаток информации и фактов нужно восполнить в ходе диалога. Учащимся даётся время на чтение и осмысление текста и на составление вопросов к тексту. После этого ученик с текстом 2 начинает задавать вопросы. Ученик с текстом 1 отвечает на вопросы и даёт информацию и факты, которые дополняют текст 2 и сам задаёт вопросы, чтобы уточнить информацию, которая отсутствует в тексте 2. Полученную информацию ученик записывает на листочке с текстом 2. В результате совместной работы ученики восстанавливают текст 2 и сравнивают оба текста.

*Образец текстов.*

Текст 1.

ДВА ТОВАРИЩА  
(Басня)

Шли по лесу два товарища, и выскочил на них медведь. Один бросился бежать, влез на дерево и спрятался, а другой остался на дороге. Делать было ему нечего — он упал наземь и притворился мертвым.

Медведь подошел к нему и стал нюхать: он и дышать перестал.

Медведь понюхал ему лицо, подумал, что мертвый, и отошел.

Когда медведь ушел, тот слез с дерева и смеется: «Ну что,— говорит,— медведь тебе на ухо говорил?»

«А он сказал мне, что — плохие люди те, которые в опасности от товарищей убегают».

(Л.Н.Толстой)

Текст 2.

ДВА ТОВАРИЩА  
(Басня)

Шли по лесу товарищи, и выскочил на них медведь. Один бросился бежать, а другой остался на дороге. Делать было ему нечего — он упал наземь.

Медведь подошел к нему и стал нюхать.

Медведь подумал, что мертвый, и отошел.

Когда медведь ушел, тот слез с дерева и смеется.

«А он сказал мне, что — плохие люди те, которые от товарищей убегают».

Третий вариант - Игра «Остров сокровищ» (информационное неравенство).

*Реквизит:* контурные карты с изображением необитаемого острова: контурная карта 1 с полной информацией, контурная карта 2 без информации.

*Описание игры.* Два участника общения («искатели клада») имеют контурные карты с изображением необитаемого острова. Информация на карте одного участника отсутствует на карте другого. Участники, задавая друг другу вопросы, пытаются обнаружить все подстерегающие их опасности и наносят на пустые квадраты своих карт соответствующие обозначения опасности.

Четвёртый вариант – Игра «Сыщики и преступники» (информационное неравенство).

*Реквизит:* 20 маленьких карточек с разными именами и обстоятельствами преступления (несколько комплектов), большие карты с данными маленьких карточек (несколько комплектов).

*Описание игры.* Заключается в том, чтобы найти «преступника» и раскрыть обстоятельства «преступления».. Карточки раздаются «свидетелям», а большие карты раздаются «следователям». Из 20 маленьких карточек одна удаляется и откладывается в сторону. Это и есть имя «преступника» и обстоятельства «преступления». Следователи смотрят на свои карты и задают вопросы подобного типа: «Его имя Айвар?, «Это он украл деньги из банка?». Если на маленьких карточках «свидетелей» есть это имя и обстоятельства, они отвечают: «Нет его имя не Айвар, и он не украл деньги из банка!». «Следователи» должны как можно скорее назвать имя преступника и обстоятельства «преступления».

Карточки

Айвар! Ограбил банк!	Инара! Съела конфету подруги!	Виктор! Перешёл дорогу на красный цвет!	Иво! Взял без разрешения машину у папы!	Агита! Взяла у мамы её любимую блузку!
Дайна! Неправильно припарковалась!	Петерис! Воспользовался банковской карточкой друга!	Янис! Ехал в автобусе без билета!	Мара! Не отдала долг!	Гунтис! Ночью громко включил музыку!
Волдемарс! Опоздал на экзамен!	Зигис! Разбил окно в соседней квартире!	Иветта! Сказала неправду о том, где она была вечером!	Дзинтра! Не посещает занятия 3 дня без уважительной причины!	Олита! Оскорбила полицейского!
Каспарс! Жарил шашлыки в парке!	Бирута! Уехала на дискотеку и не предупредила родителей!	Карлис! Пытался вынести товар из магазина без оплаты!	Монта! На велосипеде мешала движению транспорта!	Модрис! Курил в неположенном месте!

**7. Игра «Плохиш и хорошиш»** развивает коммуникативную компетенцию, формирует речевые навыки (слушание, говорение, чтение), формирует навыки диалогической речи, закрепляет лексику и речевые модели.

*Реквизит:* карточки с заданиями.

*Описание игры.* Учащиеся делятся на пары. Ведущий (учитель) предлагает на карточках задания, в которых описана ситуация, а каждая пара поочередно их тянет. Затем пары выполняют полученное задание, стараясь как можно живописнее вжиться в роль. В помощь участники могут брать кого-либо из игроков другой пары. Ситуации проигрываются поочередно. Можно предложить выбрать пару – победителя. Победитель выбирается голосованием.

*Образцы заданий:*

1. Изобразить непослушного подростка, который ссорится с мамой. Роль мамы и подростка пара распределяет между собой самостоятельно. Причиной непослушания может служить разбитое окно или отказ делать уборку в комнате.
2. Сыграть хорошего ученика и плохого, злого учителя, который, проверяя тетрадь, придирается к каждой букве. Задача пары – показать, как хороший ученик постарается выйти из сложившейся ситуации.
3. Представить ссорящихся мужа и жену. Причина ссоры может быть следующей: позднее возвращение одного из них с работы, не готовый вовремя ужин, телевизор, не выключающийся с утра до ночи, или же день рождения, про который забыли. После миниатюры можно попросить остальных игроков объяснить, кто из данной пары являлся "хорошим", а кто - "плохим" персонажем.

4. Проговорить диалог начальника и подчиненного. Начальник делает выговор о том, что подчиненный продал не тот продукт, продавец, в свою очередь, оправдывается. При этом основные черты характеров пара определяет самостоятельно. Остальные, как и в предыдущем варианте, угадывают, кто - хороший, а кто - плохой.
5. Изобразить пешехода, перебегаящего дорогу на красный свет, и диалог между ним и шофером после этого. Затем попросите остальных объяснить, кто из них был плохим, а кто - хорошим. При этом ведущий должен делать упор на то, что пешеход нарушил правила дорожного движения, но все равно продолжал ругаться и возмущаться.

**8. Игра «Барышня и хулиган»** развивает коммуникативную компетенцию, формирует речевые навыки (слушание, говорение), формирует навыки диалогической речи, закрепляет лексику и речевые модели.

*Описание игры.* Все учащиеся делятся на две команды. Одной команде даётся время придумать и описать ситуацию, в которой рассказывается об опасностях, подстерегающих всех людей. Вторая команда должна немедленно продолжить ситуацию таким образом, чтобы стало ясно – из любого, даже самого трудного и опасного положения есть выход. Задача участников второй группы – придумать самые разные, иногда даже невероятные способы спасения от хулиганов и бандитов. Ведущий (учитель) наблюдает за высказываниями каждого игрока. За каждый ответ команды получают определенное количество очков. В конце игры подводятся итоги. Побеждает команда, набравшая больше очков. После этого игроки меняются ролями, игра продолжается.

Например, первая команда предлагает такую ситуацию: ночью, когда темно и на улицах нет прохожих, на молодую девушку, возвращающуюся домой, вдруг нападают хулиганы. Вторая команда продолжает: "Вдруг девушка поднимает камень с земли и бросает в окно ближайшего дома. При этом она громко кричит: "Помогите! Пожар!" Проснувшиеся люди немедленно высовываются в окно, начинается переполох. Хулиганы, испуганные неожиданным поворотом событий, убегают".

*Образцы ситуаций:*

1. Человек возвращается к себе домой и вдруг видит, что дверь его квартиры открыта. Он собирается войти туда, как вдруг слышит голоса, и понимает, что дома – грабители.
2. Вашу машину пытается открыть незнакомый вам человек.
3. У вас украли велосипед и вдруг через несколько дней вы видите, что на вашем велосипеде едет другой человек.

**9. Игра «Социологи»** развивает коммуникативную компетенцию, формирует речевые навыки (слушание, говорение, чтение, письмо), формирует навыки диалогической речи, закрепляет лексику и речевые модели.

*Реквизит:* листы формата А4, фломастеры, ручки.

*Описание игры.* Все участники делятся на две команды: одну составляют "социологи", а другую, соответственно, "обследуемые". Первая команда за пять минут должна придумать смешные тесты и анкеты, а потом испробовать их на ребятах из другой команды. Но им следует не просто зачитать свои вопросы и выслушать ответы, а еще и убедить "испытуемых" в важности предстоящего "тестирования".

*Образец теста.*

Какой ты друг?

1. Ты на последние деньги купил шоколадку, развернул ее и хотел уже было откусить от нее кусочек, когда на горизонте вдруг появился одноклассник. Что ты будешь делать?

а) честно поделюсь с одноклассником;

б) постараюсь, пока он не подошел, откусить большую часть шоколадки, а уже оставшийся кусочек честно разделю между нами;

в) спрячу шоколадку в карман и в течение всего разговора с одноклассником буду переживать, как бы она не растаяла.

2. Тебе и твоему другу выпало дежурство именно в тот день, когда тебе обязательно нужно быть дома пораньше. Как ты себя поведешь в этой ситуации?

а) поменяюсь с кем-нибудь дежурством или постараюсь выполнить свою часть уборки побыстрее;

б) предложу другу бросить жребий на то, кто будет убираться, и постараюсь сделать так, чтобы дежурство досталось ему;

в) скажу, что у меня поднялась температура – и на ближайшие семнадцать месяцев врач строго запретил мне любые физические нагрузки.

3. На перемене ты заметил, что твой друг сегодня не выучил домашнего задания, однако на уроке его вызвали к доске. Что ты будешь делать?

а) изображу сердечный приступ, чтобы отвлечь внимание преподавательницы от урока, и таким образом вызволю друга из беды;

б) стану активно подсказывать дружку с места;

в) позлорадствую мысленно, поскольку вчера в подобной ситуации оказался я, а друг мне ничем не попытался помочь.

Оцениваются результаты следующим образом. За каждый ответ под буквой а засчитывается 1 очко, под буквой б – 2 очка, под буквой в – 3 очка. Результаты: 3—4 очка. Ты верный и преданный друг, который ради счастья своего приятеля способен даже пожертвовать своим здоровьем. Нередко это сильно вредит тебе самому, поскольку в итоге твои друзья не прочь воспользоваться твоей доверчивостью. 4—7 очков. Ты в общем-то неплохой друг. Заботясь о своих друзьях, ты вместе с тем не забываешь и о себе, что позволяет тебе в любой ситуации быть на высоте. Иногда ты подвержен приступам жадности, хотя это, как правило, быстро проходит, поэтому особо друзей от тебя не отталкивает.

7 и более очков. У тебя мало друзей, поскольку во всем ты в первую очередь ищешь выгоду для себя. Возможно, ты еще можешь измениться, если постараешься побольше внимания уделять приятелям.

Когда испытуемые ответят на все вопросы, "социологи" должны сделать из этого какой-то шуточный вывод. Далее "опрашиваемые" и "социологи" меняются ролями.

**10. Игра «Лента»** развивает коммуникативную компетенцию, формирует речевые навыки (слушание, говорение, чтение), формирует навыки диалогической речи, закрепляет лексику и речевые модели, закрепляет знания русского алфавита.

*Описание игры. Первый вариант.* Учитель даёт задание выстроиться в ряд по алфавиту в соответствии с первой буквой имени (фамилии, названий улиц, на которой проживают учащиеся, и т.п.).

Второй вариант. Реквизит: карточки со словами на определённую тему.

Задание такое же: выстроиться в ряд по алфавиту в соответствии с первой буквой слова.

Третий вариант.

*Реквизит:* небольшой по объёму текст, который разбит на отдельные части. Каждая часть напечатана на отдельной карточке (несколько вариантов одинаковых по количеству предложений).

Учитель даёт задание учащимся разбиться на группы с определённым количеством человек. Количество участников в группе должно соответствовать количеству предложений, на которые поделён текст. Если остались «лишние» учащиеся, то они входят в жюри во главе с учителем. Каждой группе даётся свой текст, разделённый на предложения. Каждый член группы получает своё предложение и старается быстрее занять соответствующее место в «рассказе». Таким образом получается «лента». Жюри оценивает скорость и правильность выполнения задания.

*Образец текста.*

Наступило 1 сентября. / Ивар и Коля собираются ехать в училище. / Они студенты первого курса. / Училище находится в другом районе города. / Им надо ехать на автобусе.

**11. Игра «Круглый стол»** - представляет собой обмен мнениями по какому-либо вопросу, проблеме, интересующей участников общения. Участвуя в круглом столе, обучаемый высказывается от своего лица. Проблемы, обсуждаемые за «круглым столом», могут быть весьма разнообразными: социальными, страноведческими, морально-этическими и др. Участие в круглом столе требует от учащихся достаточно высокого уровня владения языком и наличия определенных знаний по проблеме. Поэтому как прием контроля «круглый стол» можно применять на продвинутом этапе обучения и по окончании работы над определенной темой или несколькими смежными темами. развивает коммуникативную компетенцию, формирует речевые навыки (слушание, говорение), формирует навыки диалогической речи, закрепляет лексику и речевые модели.

*Описание игры.* Участники «Круглого стола» сидят лицом друг к другу. Учитель задаёт тему обмена мнениями. Каждый делится своими мыслями. Участники беседы обязаны задавать вопросы говорящему и высказывать своё мнение.

Примеры тем: «Как я провёл лето», «Практика», «Фильм, который мне понравился», «Мой любимый певец (певица, музыкальная группа)», «Города России», «Выдающиеся люди России» и т.д.

**12. Игра «Чистая страница»** развивает коммуникативную компетенцию, формирует речевые навыки (слушание, говорение, чтение, письмо), формирует навыки диалогической речи, закрепляет лексику и речевые модели.

*Реквизит:* листы формата А4, фломастеры, ручки.

*Описание игры.* У всех на столах чистые листы. Слушая ответ одноклассника, учащиеся попутно формулируют и записывают вопросы, которые помогут вспомнить пройденный материал, упущенный в ответе или расширить ответ. Затем свои вопросы ребята задают и обсуждают. Тот, у кого остался чистый лист, считается неподготовленным. Маленькая хитрость: при таком опросе первое слово дается тому, кто слабее, кто реже отвечает. Такой

прием позволяет задействовать весь класс при опросе, учащиеся слушают отвечающего внимательно, чтобы уловить ошибку, упущение и подготовить вопрос.

**13. Игра “Пила”** развивает коммуникативную компетенцию, формирует речевые навыки (слушание, говорение, чтение, письмо), формирует навыки диалогической речи, закрепляет лексику и речевые модели.

*Реквизит:* тексты для чтения (для каждой группы предлагается 3 разных текста: текст 1, текст 2, текст 3), система заданий к каждому тексту, листы формата А4, фломастеры, ручки.

*Описание игры.* Игра используется на этапе творческого применения языкового материала.

Первый этап. Учащиеся подразделяются на первоначальные группы по три человека в группе. Количество учащихся в таких группах зависит от количества предлагаемых текстов (например, три текста). Каждый из учеников выбирает один из предложенных текстов и выполняет задания, относящиеся к нему. Цель работы на данном этапе – самостоятельное ознакомление с текстом с целью общего охвата содержания, полного понимания или извлечения конкретной информации (цель может варьироваться в разных текстах) и выполнение заданий, связанных с проверкой понимания прочитанного.

Второй этап работы проходит в экспертных группах. Все учащиеся, которые работали над первым текстом, собираются в одну группу, учащиеся, которые работали над вторым текстом – в другую группу, учащиеся, которые работали над третьим текстом – в третью группу.

Цели работы в экспертных группах:

1. Сравнить ответы, к которым учащиеся пришли, самостоятельно выполняя задание в первоначальных группах, и прийти к единому мнению;
2. Совместно подготовить такой вариант пересказа текста, с которым каждый член группы вернется в свою первоначальную группу. На данном этапе работы следует обратить внимание учащихся, что ответственность за то, как каждый член экспертной группы будет подготовлен для последующей работы, зависит от совместной работы, т.е., более подготовленные учащиеся помогают менее подготовленным понять содержание текста и подготовить то задание, с которым учащиеся возвратятся в первоначальных группах.

Третий этап работы – возвращение учащихся в свои первоначальные группы, где они по очереди пересказывают свои тексты. Цель работы на данном этапе – каждый учащийся должен не только познакомить других членов группы с содержанием своего текста, но и помочь им осознать его.

После того, как выскажутся все три ученика, они должны обсудить и суммировать всю полученную информацию. В конечном результате этой интерактивной деятельности учащихся на уроке, учитель может задать любому ученику и группе вопрос по теме. Либо учащиеся проходят индивидуальный контрольный срез, который и оценивается.

**14. Игра “Ажурная пила, машинная ножовка”** развивает коммуникативную компетенцию, формирует речевые навыки (слушание, говорение, чтение), формирует навыки диалогической речи, закрепляет лексику, речевые модели, грамматический материал.

*Реквизит:* языковые и речевые упражнения.

*Описание игры.* Учитель объясняет новый материал, а затем предлагает ученикам в группах его закрепить (группы не соревнуются между собой). Создаются несколько подгрупп

учащихся, которым дается определенное задание, необходимые опоры. Задание выполняется либо по частям (каждый выполняет свою часть), либо по “верхушке” (каждое последующее задание выполняется следующим учеником). При этом выполнение любого задания объясняется вслух учеником и контролируется всей группой. Успех или не успех всей группы зависит от индивидуальной ответственности каждого ее члена. Учащиеся следят друг за другом, помогают друг другу. После завершения задания всеми группами учитель организует либо общее обсуждение работы над этим заданием разными группами (если задание было одинаково для всех групп) либо рассмотрение задания каждой группой, если задания были разные. Когда учитель убеждается, что материал усвоен всеми учащимися, он дает тест на проверку понимания и усвоения нового материала. Тест учащиеся выполняют индивидуально вне группы. Оценки за индивидуальную работу суммируются в группе, и выставляем общая оценка. Таким образом, и сильный и слабый ученик могут принести группе одинаковые баллы. Соревнуются не сильные со слабыми, а со своими собственными ранее достигнутыми результатами.

**15. Игра "Заверши фразеологизм"** направлена на закрепление знаний фразеологизмов.

*Реквизит:* карточки с фразеологизмами, разрезанные на две части.

*Описание игры. Первый вариант.* Каждый учащийся получает два набора карточек и составляет фразеологизмы.

*Второй вариант.* Каждый учащийся получает только одну часть фразеологизма. Другую часть он должен восстановить по памяти.

*Примеры фразеологизмов по теме «Учёба».*

Без труда не вытащишь и / рыбку из пруда.

Век живи, / век учись.

Ученье и труд / всё перетрут.

На ошибках / учатся.

Ученье – свет, / а неученье – тьма.

Встречают по одежке, / провожают по уму.

Повторенье - мать ученья.

Без терпенья / нет ученья.

Кто хочет много знать, / тому надо мало спать.

Корень учения горек, / да плод его сладок.

**16. Игра "Изобретатели"** развивает спонтанную речь на иностранном (русском) языке.

Допускается наличие ошибок.

*Описание игры.* Учащимся необходимо разделить на пары. Один будет "изобретателем", а другой – "гениальным изобретением". В начале игры также обязательно нужно выбрать "заказчика", то есть того, кто будет оценивать результаты и выбирать самое оригинальное "изобретение". В роли «заказчика» может быть учитель или учащийся, который хорошо знает русский язык. Примерно за пять минут "изобретатель" должен придумать и назвать свое "изобретение", определить, как оно будет работать и какие функции выполнять. Это описание «творения» происходит на русском языке. "Творение" гениальных рук должно в точности понять, что говорит «изобретатель» и изобразить все то, что скажет "изобретатель". Можно разнообразить игру, если разрешить ее участникам использовать различные предметы, например газету, карандаш или швабру, чтобы "изобретение" стало еще более "гениальным". Далее все "изобретатели" выставляют на общее обозрение свои "гениальные детища", а "заказчик" оценивает самое из них оригинальное и самого речистого создателя. В

дальнейшем именно победитель может выступить в качестве "заказчика". Время игры не ограничено.

**17. Игра "Суфлёры"** помогает закрепить лексику по определённой теме.

*Реквизит:* мяч.

*Подготовительный этап.* Учитель предварительно работает над лексикой по определённой теме.

*Описание игры. Первый вариант.* Для этой игры участники разделяются на две команды. Одна изображает "суфлёров", а другая – "артистов". Все игроки садятся в круг. Учитель – «режисёр» задаёт определённую тему, по которой надо предлагать слова. "Суфлёр" бросает мяч одному из ребят, играющих роль "артистов", и произносит половину какого-нибудь слова. Поймавший должен сказать вторую половину слова. Отвечать нужно быстро, на размышление дается не больше трех секунд. За этим следит учитель – «режисёр». Допустившие ошибку или чересчур задержавшиеся с ответом выбывают из игры. Выигрывает самый находчивый "артист" далее команды меняются ролями, и уже бывшие "суфлёры" выступают как "артисты".

*Второй вариант.* Выбирается один "суфлёр". Он произносит начало какого-нибудь слова, а остальные игроки по кругу добавляют его недостающую часть. Например, "суфлёр" говорит: "Мини...", а "актеры" должны продолжить, к примеру: мини-платье, мини-маркет и т. д. Тот, кто затрудняется назвать вторую половину слова, становится "суфлёром". Победителем становится игрок, который ни разу не побывает в роли "суфлёра".

**18. Игра "Проверка документов"** позволяет закрепить лексику на определённую тему.

*Подготовительный этап.* Учитель предварительно работает над лексикой по определённой теме.

*Описание игры. Первый вариант.* Сначала необходимо выбрать, кто исполнит роль полицейского. Остальные игроки будут "гражданами". Далее все "граждане" становятся в шеренгу. "Полицейский" с закрытыми глазами стоит к ним спиной. Он должен громко сказать: "Проверка документов!" и назвать, какой именно документ должен представить каждый "гражданин". Следует отметить, что в качестве документов в этой игре используются различные предметы одежды или обуви (шарф, шапка, брюки, ботинки и прочее). После этого "полицейский" поворачивается лицом к "гражданам". Задача "граждан" – услышав название, сразу же ухватиться за этот предмет одежды. Те, у кого в одежде нужного предмета не оказалось, автоматически становятся "преступниками" – и меняется с "полицейским" местами. Победителем считается тот, кто ни разу не окажется "полицейским".

*Второй вариант.*

*Реквизит:* карточки со словами на определённую тему или с изображениями предметов.

*Описание игры.* Сначала необходимо выбрать, кто исполнит роль полицейского. Остальные игроки будут "гражданами". Далее все "граждане" становятся в шеренгу. «Гражданам» даются карточки со словами на определённую тему. «Полицейский» должен громко сказать: "Проверка документов!" и назвать, какой именно документ должен представить каждый "гражданин", т.е. слово на определённую тему. "Граждане" поднимают карточку, с этим словом. Кто покажет неправильную карточку становится «преступником» – и меняется с

«полицейским» местами. Победителем считается тот, кто ни разу не окажется «полицейским».

**19. Игра "Биологи"** помогает закрепить лексику по определённой теме.

*Реквизит:* мяч.

*Описание игры.* Сначала необходимо выбрать ведущего – "профессора", остальным присваивается звание рядовых "биологов". "Профессор" встает в центр, а "биологи" образуют вокруг него плотный круг. В руках у "профессора" должен быть мяч, который он бросает кому-нибудь из "биологов", называя одну из природных стихий: землю, воздух, воду или огонь. Если "профессор" произнес слово "вода", "биолог", поймавший мяч, должен быстро назвать какую-нибудь рыбу или морское животное. При слове "земля" игроки должны назвать какое-нибудь сухопутное животное, при слове "воздух" – птицу. Если же "профессор" называет слово "огонь", "биологи" обязаны несколько раз повернуться вокруг себя, взмахивая при этом руками, а тот игрок, у которого в руках мяч, немедленно бросает его ведущему. Тот, кто затрудняется быстро ответить на вопрос "профессора" или отвечает на него неправильно, выбывает из игры. Оставшемуся игроку присуждается почетное научное звание "профессора", и он становится ведущим в следующей игре. Время игры не ограничено.

По этому же принципу можно придумать игры «Географы» («профессор» называет страны, а игроки – столицы), «Знатоки знаменитых людей России» («профессор» называет область, в которой человек получил мировое признание, а игроки называют фамилию; например, балет – М.Плисецкая), «Литературоведы» («профессор» называет писателя, а игроки – произведение. И наоборот.) и т.п.

**20. Игра "Газета объявлений"** развивает письменную речь, творческие способности учащихся на иностранном (русском) языке.

*Реквизит:* листы формата А4, фломастеры, ручки, бумага, клей, газеты, журналы на русском языке.

*Описание игры.* Первый вариант. «Редактор» - учитель даёт задание написать объявление на определённую тему: «Продажа, обмен квартиры», «Продажа, обмен транспортного средства», «Продажа, обмен бытовых предметов» и т.п.

Второй вариант. Суть игры заключается в том, чтобы придумать какие-нибудь смешные объявления на любую, какая придет в голову, тему. Главное – творения должны быть смешны и оригинальны. Если же какое-то из придуманных объявлений будет встречено дружным хохотом, можно считать, что автора единогласно признали победителем.

В качестве примера можно привести такие объявления:

"Продается единственный в своем роде кот, поедающий картофельную кожуру".

"Набираем слушателей на курсы игры на нервах у несговорчивых соседей".

"Отдам в хорошие руки говорящего попугая, который может развлекать соседей ночи напролет".

"Меняю проигрыватель на выигрыватель".

Третий вариант. Из заголовков разных старых газет и журналов, их предварительно необходимо вырезать, учащиеся должны составить короткий юмористический рассказ,

уголовную хронику, официальную передовицу, фельетон, репортаж, интервью, очерк, объявление, рекламу и т.д.

**21. Игра "Оратор"** развивает коммуникативную компетенцию, формирует речевые навыки (слушание, говорение, чтение, письмо), формирует навыки монологической речи, закрепляет лексику, речевые модели, грамматический материал, развивает творческие способности.

*Реквизит:* листы формата А4, фломастеры, ручки.

*Описание игры. Первый вариант.* В начале игры необходимо выбрать независимого судью. Судьей может быть как учитель, так и ученик. Все остальные будут "ораторами". «Судья» задаёт определённую тему, например, «День рождения друга, подруги», «Рождество», «Новый год» и т.п. Дается время на написание речи. Потом «ораторы» выносят свои монологи на суд всех присутствующих. Побеждает тот, у кого будет самое оригинальное поздравление.

*Второй вариант.* Носит более творческий и юмористический характер. «Ораторам» нужно сочинить торжественные речи к разным праздникам, например к именинам любимого хомячка, к годовщине жареных цыплят, задержавшихся на прилавке магазина, ко дню освобождения учащихся из-под гнета любимых учителей, и т. д.

"Ораторы" обязаны соблюдать очень важное требование: речь должна соответствовать событию и быть торжественной. Кроме того, нужно постараться сделать ее как можно смешнее и оригинальнее. О времени подготовки к конкурсу игроки могут договориться заранее. Далее "ораторы" представляют свои монологи на суд жюри и вообще всех присутствующих. Судья оценивает каждый монолог, принимая во внимание и содержание речи, и оригинальность изложения, и артистические способности самого "оратора". Победивший получает почетное звание "Самого лучшего оратора". В следующем раунде он становится судьей.

**22. Игра "Переводчики"** позволяет проверить, закрепить лингвистические умения и навыки.

*Реквизит:* листы формата А4, фломастеры, ручки, карточки с текстами на латышском языке.

*Описание игры. Первый вариант.* Для игры выбирают независимое жюри. Учащиеся делятся на команды. Учитель каждой команде раздает тексты для перевода. Тексты одинаковые по объёму и лингвистической сложности. Время для выполнения задания можно ограничить, а можно сказать, что задание выполняется до того, как одна из команд выполнит перевод. Жюри оценивает не только время выполнения задания, но и правильность перевода.

*Второй вариант.* Носит более творческий характер. Участники игры вспоминают куплет из какой-нибудь песни, отрывок из известного стихотворения или прозаического характера. Его надо переделать на современный молодежный язык. О времени, отведенном для выполнения задания, необходимо договориться заранее. В дальнейшем команды представляют на суд жюри свои творения, а оно определяет победителей.

**23. Игра "Телеграфист"** позволяет проверить, закрепить лингвистические умения и навыки.

*Реквизит:* листы формата А4, фломастеры, ручки.

*Описание игры.* Для игры выбирают "начальника телеграфной службы", который впоследствии и будет оценивать умение учащихся составлять емкие и краткие сообщения. Остальные учащиеся становятся "телеграфистами". Суть игры заключается в том, что сначала выбирается какое-нибудь не слишком длинное слово-ключ, а в задачу "телеграфистов" входит составить телеграмму, в которой все слова начинались бы с букв, входящих в него. Первое слово в телеграмме должно начинаться на первую букву предложенного ключа, второе слово – на вторую букву, и т. д. Так, например, если за основу вы берете слово "наука", значит, телеграмма может звучать следующим образом: "Некто Анискин украл крокодила! Атас!" Число игроков и время игры не ограничены. Если желающих попробовать себя в роли "телеграфистов" слишком много, можно разбиться на команды. Результаты оценивает "начальник телеграфной службы" и выносит свой вердикт. В дальнейшем победитель меняется с "начальником" ролями.

**24. Игра "Инструкции"** позволяет проверить, закрепить лингвистические умения и навыки.

*Реквизит:* листы формата А4, фломастеры, ручки.

*Описание игры.* Необходимо выбрать независимое жюри и разбиться на пары. В каждой паре в свою очередь нужно распределить роли "создателя инструкции" и так называемой "жертвы инструкции". Игра заключается в том, чтобы придумать веселые инструкции. Следует соблюдать одно условие: нельзя в качестве реквизитов брать электроприборы, потому что их серьезные инструкции ни в коем случае недопустимо превращать в смешные. Желательно придумать описания каких-нибудь простых или даже обыденных действий, например, о том:

- как съесть начинку из карамельки, не повредив внешнего облика конфеты;
  - как угостить конфетой свою кошку, которая не любит сладкого;
  - как сделать современную укладку на хвосте своей любимой домашней крысы;
  - как незаметно открыть флакончик маминых духов, если он еще запечатан;
  - как сделать маникюр пуделю;
  - как поздороваться со своим соседом, если тот плохо видит и слышит.
- На составление инструкции дается не более пяти минут. Затем "жертва" пытается воплотить в жизнь то, что напридумывал ее напарник. В конце игры независимое жюри подводит результаты и выбирает самого лучшего "составителя" и самую последовательную "жертву" инструкции.

**25. Игра "Журналист"** развивает коммуникативную компетенцию, формирует речевые навыки (слушание, говорение), формирует навыки диалогической речи, закрепляет лексику, речевые модели, грамматический материал.

*Описание игры.* Сначала назначается "главный редактор журнала", который впоследствии оценит результаты конкурса. Всем остальным учащимся нужно разделить на пары, в которых один будет исполнять роль "журналиста", а другой – "известной личности", например, президентом Латвии. Та пара, которая наиболее успешно справится с заданием, становится победительницей. Игру можно усложнить, если заранее определить место, где следует проводить интервью.

**26. Игра «Мы любим кино»** развивает коммуникативную компетенцию, формирует речевые навыки (слушание, говорение, чтение, письмо), формирует навыки

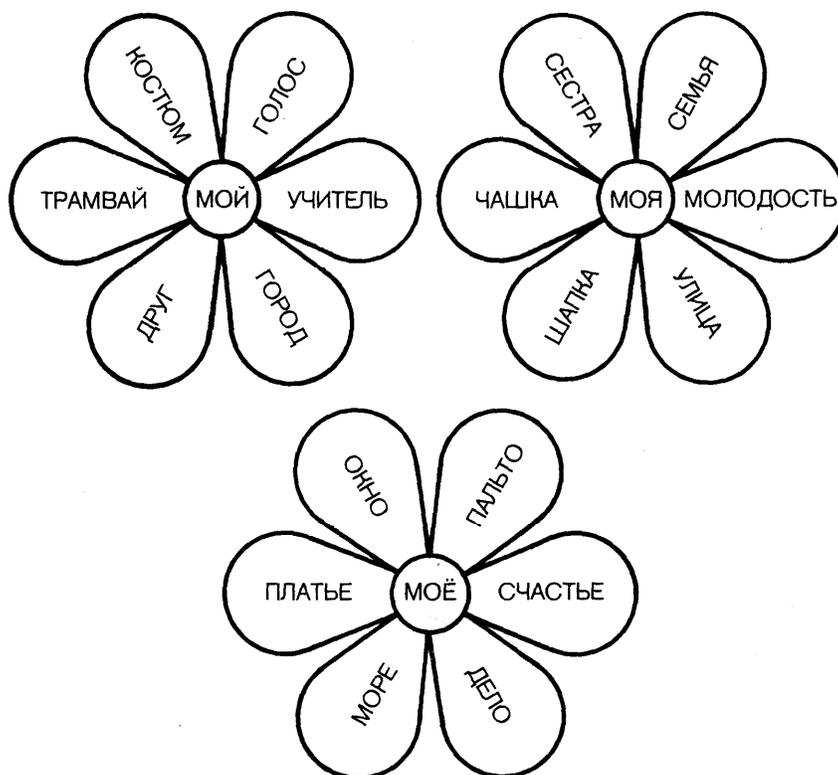
диалогической речи, развивает языковое чутьё, закрепляет лексику, речевые модели, грамматический материал.

*Подготовительный этап.* Учитель вместе с учащимися беседует о фильмах, переводят названия на русский язык и составляют список кинофильмов.

*Описание игры.* Можно попросить ребят составить детективный или веселый рассказ, воспользовавшись названиями кинофильмов. Главное, он должен быть коротким, интересным и «складным».

**1. Игра «Ромашки»** — грамматическая игра для отработки и анализа категории рода имен существительных.

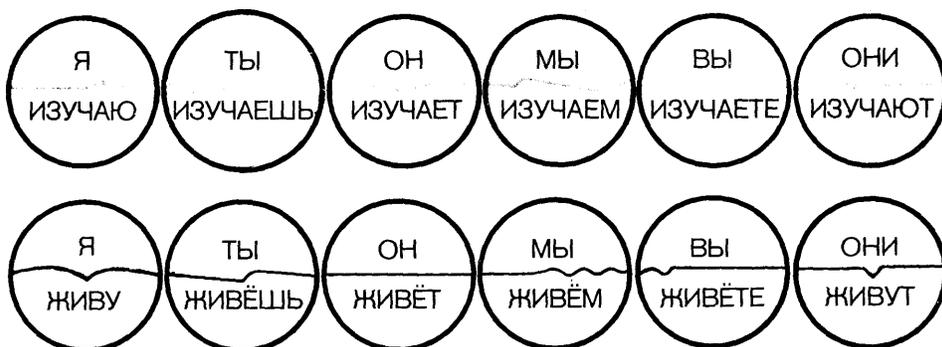
*Описание игры.* Лепестки и серединки вырезаны отдельно и перемешаны. На серединках притяжательные местоимения «мой», «моя», «моё». На лепестках существительные мужского, женского и среднего рода. Каждой группе учащихся выдается несколько комплектов лепестков и серединок и объявляется соревнование, кто быстрее соберет «ромашки».



**2. Игра «Вершки и корешки»** — грамматическая игра для отработки и анализа форм спряжения глаголов.

*Описание игры.* Для этого необходимо изготовить кружочки. В верхней половине пишется одно из личных местоимений, в нижней — соответствующая форма одного из глаголов, кружочек разрезается пополам, при этом линия разреза служит линией самоконтроля. Парадигма спряжения каждого глагола пишется определенным цветом, каждой группе

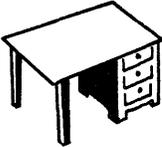
учащихся дается несколько комплектов (т. е. несколько парадигм — нескольких глаголов). Игра может быть также организована в форме соревнования. Принцип этой игры может быть использован при работе с лексикой (например, синонимы и антонимы).



**3. Лото** — грамматическая игра на отработку и последующий анализ форм родительного падежа имен существительных.

*Описание игры.* На игровых картах рисунки или имена существительные в форме именительного падежа единственного числа с проставленными рядом числами. Водящий называет число и показывает его на карточке, а каждый учащийся ищет это число на своей карте, и если находит его, то повторяет вместе с правильной формой родительного падежа существительного, написанного или изображенного на карте.

- У кого есть 33?                      — У кого есть 567?
- У меня 33 машины.                — У меня 567 столов.

 22 книга		 2 собака	 машина	
 1 ДОМ		 4 телефон		 6 платье
	 9 СТОЛ		 10 собака	

**4. Домино** — грамматическая игра для отработки и анализа форм предложного падежа (где?), винительного падежа (куда?) и родительного падежа (откуда?) имен существительных.

Описание игры. В верхней части пишется вопрос, например, где?, в нижней — форма имени существительного в одном из падежей с предлогом, например, **из Англии**.

Правила игры те же, что и в обыкновенном «домино».

Игра может вестись на 28 или 56 фишках.

<b>ГДЕ?</b>	<b>ИЗ АНГЛИИ</b>
-------------	------------------

<b>ОТКУДА?</b>	<b>В МОСКВУ</b>
----------------	-----------------

<b>КУДА?</b>	<b>НА РАБОТЕ</b>
--------------	------------------

**5. Игра «Морской бой»** — грамматическая игра для отработки и анализа форм предложного падежа имен существительных и прилагательных и форм спряжения глаголов в настоящем времени (прошедшем или будущем).

Правила игры: каждой команде учащихся раздается по два игровых поля. На одном поле учащиеся размещают свои «корабли» (однопалубные — 3 штуки, т.е. зачеркивают три клеточки, двухпалубные — 2 штуки, т.е. зачеркивают два раза по две клеточки, трехпалубные — 1 штука, т.е. зачеркивают три клеточки). На втором поле отмечают свои «выстрелы» («мимо», «ранен» или «убит»). Для произведения выстрела необходимо правильно произнести словосочетание.

ГДЕ?	В ШКОЛЕ	В УЧИЛИЩЕ	НА ЗАВОДЕ	В ТЕАТРЕ	В МАГАЗИНЕ	В БАНКЕ
РАБОТАТЬ						
Я						
ТЫ						
ОН						
МЫ						
ВЫ						
ОНИ						

Например. **Одна команда:** Я работаю в школе («выстрел»). **Другая команда:** если в этой клеточке часть «двух- или трехпалубного корабля» — «ранен», если это «однопалубный корабль» — «убит», если это пустая клеточка — «мимо». Игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не «убьет» все корабли «противника». Выбор глагола, лексическое наполнение «поля» по усмотрению преподавателя.

ГДЕ? РАБОТАТЬ	В ШКОЛЕ	В УЧИЛИЩЕ	НА ЗАВОДЕ	В ТЕАТРЕ	В МАГАЗИНЕ	В БАНКЕ
Я						
ТЫ						
ОН						
МЫ						
ВЫ						
ОНИ						

**6. Карты.** Грамматическая игра на отработку с последующим анализом видо-временной системы русского глагола.

*Описание игры.* Преподаватель отбирает 6 видовых пар глаголов, для каждой пары заполняется 8 карт. Инфинитив — 2 карты, настоящее время (1-е лицо единственного числа) — 2 карты (одна для глагола СВ остается пустой), прошедшее время — 2 карты, будущее время — 2 карты.

Каждому учащемуся раздается по 4 карты. Первым игру может начать любой из учащихся, имеющий какую-либо помеченную преподавателем карту с инфинитивом. Карты выкладываются в строгом порядке: сначала инфинитив, потом настоящее, прошедшее и будущее время соответствующего глагола. Если у учащегося нет подходящей карты, он может выложить любой инфинитив, если нет инфинитива — пропускает ход. Выигрывает тот, у кого не осталось карт. Игра ведется, пока все карты не выложены на стол. Следует следить за правильным расположением карт с инфинитивами. Глаголы НСВ располагаются слева, СВ — справа. По окончании игры учащиеся и преподаватель проводят анализ видо-временной глагольной системы. Затем со зрительной опорой на разложенные карты возможно проведение серии тренировочных упражнений на материале этих глаголов.

ЧИТАТЬ	ПРОЧИТАТЬ
ЧИТАЮ	
ЧИТАЛ	ПРОЧИТАЛ
БУДУ ЧИТАТЬ	ПРОЧИТАЮ

### 7. Словесное лото.

Цель: запоминание управления глаголов.

Реквизит: восемь карт, разделенных на восемь клеток, в которых написаны вопросы и существительные; 56 маленьких карточек, каждая с глаголами несовершенного и совершенного вида (или с одним глаголом, если он одновидовой).

*Описание игры.* В игре могут участвовать учащиеся по числу больших карт. Ведущий перемешивает маленькие карточки, берет верхнюю и называет глагол, написанный на ней, например *платить, заплатить*.

Участники игры ищут на своих картах существительные, которые могут сочетаться с этими глаголами: *деньги, покупка*. В том случае, если учащийся обнаружил на своей карте такие существительные, он должен громко произнести получившееся словосочетание глагола с управляемым существительным. Построить словосочетание помогают вопросы что? за что? — *платить что? Деньги. Платить за что? За покупку. Платить деньги за покупку. Пить, выпить: пить что? Молоко. Пить из чего? Пить из стакана. Пить молоко из стакана. Обращаться, обратиться: обращаться к кому? К врачу. С чем? С вопросом. За чем? За советом. Обращаться к врачу с вопросом. Обращаться к врачу за советом.*

Могут быть и другие варианты. Например, преподаватель называет глагол *бояться*. В этом случае нужно составить два словосочетания этого глагола с существительными *волк* и *гроза*: *бояться кого? Волка. Бояться чего? Грозы. Заботиться, позаботиться: заботиться о ком? О ребенке. Заботиться о чем? О доме.*

Выигрывает тот, кто раньше других закроет клетки своих больших карт маленькими карточками.

По данному образцу каждый преподаватель может сам сделать аналогичные карточки, заменив глаголы, приведенные в образце, другими, соответствующими программе, по которой он работает. С помощью такого лото можно отрабатывать падежные формы существительных, фразеологические обороты и т. п.

ЗАБОТИТЬСЯ ПОЗАБОТИТЬСЯ	БЛАГОДАРИТЬ ПОБЛАГОДАРИТЬ	ДАРИТЬ ПОДАРИТЬ	ЗАЩИЩАТЬ ЗАЩИТИТЬ
УЧИТЬ НАУЧИТЬ	НАДЕВАТЬ НАДЕТЬ	СОВЕТОВАТЬСЯ ПОСОВЕТОВАТЬСЯ	ИЗУЧАТЬ ИЗУЧИТЬ
ИГРАТЬ ПОИГРАТЬ	ИЗВИНЯТЬСЯ ИЗВИНИТЬСЯ	УЧИТЬСЯ НАУЧИТЬСЯ	ПЛАТИТЬ ЗАПЛАТИТЬ
ПРОСИТЬ ПОПРОСИТЬ	ДРУЖИТЬ	УВЛЕКАТЬСЯ УВЛЕЧЬСЯ	ПИТЬ ВЫПИТЬ
ПРОДАВАТЬ ПРОДАТЬ	ПРИВЫКАТЬ ПРИВЫКНУТЬ	НАВЕЩАТЬ НАВЕСТИТЬ	СИДЕТЬ

ВОСХИЩАТЬСЯ ВОСХИТИТЬСЯ	ПОСТУПАТЬ ПОСТУПИТЬ	ЗНАКОМИТЬ ПОЗНАКОМИТЬ	УВАЖАТЬ
БОЯТЬСЯ	ПОЗДРАВЛЯТЬ ПОЗДРАВИТЬ	ЗАНИМАТЬСЯ ЗАНЯТЬСЯ	ЗАБЫВАТЬ ЗАБЫТЬ
МЕШАТЬ ПОМЕШАТЬ	ЛЮБОВАТЬСЯ ПОЛЮБОВАТЬСЯ	ЕХАТЬ ПОЕХАТЬ	ОБРАЩАТЬСЯ ОБРАТИТЬСЯ
ЗАПОЛНЯТЬ ЗАПОЛНИТЬ	ПРОЩАТЬСЯ ПРОСТИТЬСЯ	ПОКУПАТЬ КУПИТЬ	ДОСТИГАТЬ ДОСТИЧЬ
ВЕСТИ ПРИВЕСТИ	ПОМОГАТЬ ПОМОЧЬ	СТАВИТЬ ПОСТАВИТЬ	КЛАСТЬ ПОЛОЖИТЬ
СПРАШИВАТЬ СПРОСИТЬ	РАДОВАТЬСЯ ОБРАДОВАТЬСЯ	ПЛАВАТЬ ПЛЫТЬ	ВИДЕТЬ УВИДЕТЬ
ЛЮБИТЬ ПОЛЮБИТЬ	САДИТЬСЯ СЕСТЬ	НАГРАЖДАТЬ НАГРАДИТЬ	ВЕШАТЬ ПОВЕСИТЬ
ГОТОВИТЬСЯ ПОДГОТОВИТЬСЯ	ОТВЕЧАТЬ ОТВЕТИТЬ	ОБЕДАТЬ ПООБЕДАТЬ	СЛЫШАТЬ УСЛЫШАТЬ
НАЗЫВАТЬ НАЗВАТЬ	ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ	ЗДОРОВАТЬСЯ ПОЗДОРОВАТЬСЯ	ПРИВЕТСТВОВАТЬ

Образец больших карт для учащихся:

<i>о ком? о чём?</i>		<i>кого? с чем?</i>	<i>с кем? о чём?</i>
----------------------	--	---------------------	----------------------

ребёнок дом	
<b>кого? чему?</b> дети русский язык	<b>кого? за что?</b> друг подарок
<b>во что? на чём?</b> футбол скрипка	<b>что? на кого?</b> платье дочь
<b>что? у кого?</b> книга учитель	<b>перед кем? за что?</b> опоздание мастер

друг праздник	отец поездка
	<b>чему?</b> пение
<b>чем?</b> цветы	<b>чем?</b> музыка
<b>кому? что?</b> сестра книга	<b>кого?</b> подруга

<b>чего?</b> цель	<b>что? куда?</b> тетрадь сумка
<b>что? где?</b> картина музей	<b>с кем?</b> бабушка
	<b>что? куда?</b> майка шкаф
<b>что? о чём?</b> новость расписание	<b>кого? как?</b> дочь Марта

	<b>с кем? с чем?</b> родственники дача
<b>к чему?</b> доклад	<b>кому? в чём?</b> сестра уборка
<b>у кого? о чём?</b> хоккеист игра	<b>чему?</b> весна
<b>кого? за что?</b> <b>что</b> собака верность мороженое	<b>куда?</b> автобус

<b>кому?</b>	<b>что?</b>	<b>кто? с кем?</b>
--------------	-------------	--------------------

<b>кого? с кем?</b>	<b>что? от чего?</b>
---------------------	----------------------

<i>где?</i> покупатель хлеб магазин	девушка юноша
<i>кем? чем?</i> балерина картина	<i>к кому? к чему?</i> сосед кофе
<i>кого? чего?</i> волк гроза	
<i>кому? в чём?</i> брат работа	<i>куда?</i> училище

брат друзья	глаза солнце
<i>чем? с кем?</i> рисование преподаватель	<i>что?</i> математика
<i>куда? на чём?</i> магазин автобус	<i>что? из чего?</i> кефир стакан
	<i>что? за что?</i> деньги покупка

<i>за чем? над чем?</i> стол учебник	<i>к кому? с чем? за чем?</i> врач вопрос помощь
<i>кого? за что?</i> учитель знания	<i>что?</i> анкета
<i>что?</i> адрес	<i>кого? куда?</i> туристы горы
<i>кто? кого?</i> молодёжь спортсмены	опоздание мастер

<i>кому? на что?</i> друг вопрос	<i>что? где?</i> овощи рынок
<i>чем?</i> словарь	
<i>что? куда?</i> книги полка	<i>кого? чем?</i> студент диплом
<i>на чём? по чему?</i> теплоход море	<i>когда? где?</i> день кафе

### 8. Словесное домино.

Цель: работа над словообразованием глаголов.

Реквизит: фишки, на одной половинке которых написаны глаголы, на другой — приставки.

*Описание игры.* Из имеющихся фишек играющий должен выбрать такую, на которой глагол можно соединить с приставкой, написанной на фишке, положенной предыдущим игроком, или фишку, на которой написана приставка, которую можно присоединить к глаголу уже лежащей на столе фишки. Во время игры учащиеся должны обязательно произносить получающиеся из сочетания приставок с глаголами новые приставочные глаголы: *прилететь, развести* и т. д. Можно усложнить задание: играющие придумывают словосочетания или предложения с образованными ими глаголами — *Весной прилетают птицы; развести в разные стороны.*

<b>СЛЫШАТЬ</b>	<b>ОБЕЗ-</b>
<b>СЛУЖИТЬ</b>	<b>ВЫ-</b>
<b>НЕСТИ</b>	<b>ИЗ-</b>
<b>РЕЗАТЬ</b>	<b>О</b>
<b>БЕЖАТЬ</b>	<b>НАД-</b>
<b>ЛЕТЕТЬ</b>	<b>С-</b>
<b>БРАТЬСЯ</b>	<b>ПО-</b>
<b>ВИДЕТЬ</b>	<b>ПРИ-</b>
<b>ТВОРИТЬ</b>	<b>У-</b>
<b>ПЛЫТЬ</b>	<b>ПРЕ-</b>

<b>ТАЩИТЬ</b>	<b>ПРЕД-</b>
<b>ВЕСТИ</b>	<b>ПРИ-</b>
<b>УЧИТЬ</b>	<b>ЗА-</b>
<b>МЫТЬ</b>	<b>У-</b>
<b>ЛЮБОВАТЬСЯ</b>	<b>ПРО-</b>
<b>ВРЕДИТЬ</b>	<b>ИЗ-</b>
<b>СТРОИТЬ</b>	<b>ДО-</b>
<b>КЛЕИТЬ</b>	<b>ОТ-</b>
<b>БЕЖАТЬ</b>	<b>ЗА-</b>
<b>СТАВИТЬ</b>	<b>ДО-</b>

<b>ЖИТЬ</b>	<b>ПЕРЕ-</b>
<b>ГОВОРИТЬ</b>	<b>С-</b>
<b>СЫПАТЬ</b>	<b>ПОД-</b>
<b>СМОТРЕТЬ</b>	<b>ОТ-</b>
<b>ШЕПТАТЬ</b>	<b>ПОД-</b>
<b>ЛЕТЕТЬ</b>	<b>ПЕРЕ-</b>
<b>СТУПИТЬ</b>	<b>НЕДО-</b>
<b>ЛЕЧЬ</b>	<b>ЗА-</b>
<b>БРАТЬ</b>	<b>ПОД-</b>
<b>СОЛИТЬ</b>	<b>РАЗ-</b>

<b>КРАСИТЬ</b>	<b>ПРИ-</b>
<b>ДАТЬ</b>	<b>НА-</b>

<b>ЕЗДИТЬ</b>	<b>НЕДО-</b>
<b>ВЕЗТИ</b>	<b>ВЫ-</b>

<b>ПИСАТЬ</b>	<b>ВЗ-</b>
<b>РЕЗАТЬ</b>	<b>ПЕРЕ-</b>

## 9. Игра «Вспомните слова!»

Цель: активизация лексики различных тематических групп; контроль навыков правильного употребления слов.

**В а р и а н т ы**

1) Ведущий называет профессию, задача учащихся — перечислить действия, связанные с ней. За каждое слово выдается жетон.

**В е д у щ и й .** Что делает врач?

**У ч а щ и е с я .** Лечит, осматривает, дает лекарство, оперирует и т. д.

2) Ведущий называет действия, учащиеся должны перечислить профессии, связанные с этими действиями. Например:

**В е д у щ и й .** Кто проверяет тетради, вызывает к доске, ставит отметки?

**У ч а щ и е с я .** Учитель, преподаватель.

**В е д у щ и й .** Кто учит?

**У ч а щ и е с я .** Учитель, преподаватель, педагог, тренер, мастер, консультант, руководитель и т. д.

**В е д у щ и й .** Кто играет?

**У ч а щ и е с я .** Артист, актер, музыкант, певец, скрипач, пианист, футболист.

3) Ведущий предлагает существительное, учащиеся — глаголы или словосочетания. Например: *ветер — дует, ревет, стучит, воет, свистит, качает деревья, срывает крыши...*

4) Ведущий называет предметы, учащиеся — определения: *небо — синее, серое, облачное, низкое, высокое, бездонное, холодное...*

5) Ведущий называет предметы, явления, учащиеся рассказывают, какая польза (вред) от этого предмета: *вода — утоляет жажду, смывает грязь, стирает, орошает поля...*

Выигрывает тот, кто набрал больше жетонов.

## 10. Игра «Что используют где?»

Цель: отработка конструкций научного стиля речи «что получают из чего», «что используют (применяют) где».

**Р е к в и з и т :** лист бумаги с изображением или названием предмета, о котором будет идти речь (он прикрепляется к доске); жетоны. Например, на листе написано слово *нефть*.

**О п и с а н и е и г р ы .** Группа делится на две команды. Ведущий спрашивает: *Что мы получаем из нефти?* Члены команд по очереди быстро говорят, что получают из нефти, и зарабатывают один жетон (одно очко). Если участник не может ответить в течение десяти

секунд, другая команда имеет право на внеочередной ответ. Выигрывает команда, набравшая наибольшее число очков.

При отработке конструкции «что используют (применяют) где?» (*где используют нефть?*) одна команда отвечает с помощью конструкции с глаголом *использовать*, другая — с глаголом *применять*.

### 11. Игра «Многосерийность».

Цель: развитие навыков употребления различных форм глагола.

*Описание игры.* Учащиеся делятся на четыре группы: первая придумывает самостоятельно «сценарий»; вторая — «пересказчики»; третья — репортеры с места действия; четвертая группа — повествователи.

Первая группа разыгрывает «сценарий» на тему. Задача второй — пересказать ее, используя обороты косвенной речи. Задача третьей группы — назвать совершаемые речевые действия в настоящем времени, четвертой — описать действие в прошедшем времени. Например:

1-я группа. Здравствуйте!

2-я группа. Он сказал: «Здравствуйте».

3-я группа. Он здоровается.

4-я группа. Он поздоровался.

Или:

1-я группа. Входите, пожалуйста.

2-я группа. Он сказал, чтобы входили.

3-я группа. Он вежливо приглашает войти.

4-я группа. Он вежливо пригласил войти.

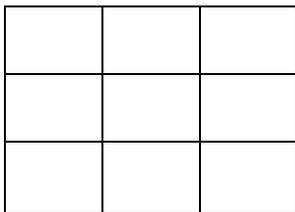
Проигрывают те, кто допустил больше ошибок.

### 12. Конкурс кроссвордов.

*Цель:* тренировать алфавит и правописание простых слов.

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

*Описание игры.* В этой игре могут участвовать два учащихся у доски или вся группа 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 учащийся 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).

### 13. Игра «Да или нет».

Цель: практиковать понимание слов и простых вопросов.

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

*Подготовка к игре.* Подготовьте список подходящих вопросов по возрастающей трудности. Вопросов должно быть в три раза больше, чем учащихся. 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 всей группе. Преподаватель задает вопросы быстро, давая учащимся для обдумывания очень немного времени. Если игрок 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 этой группе 26 учеников?	В училище занятия заканчиваются в июле?
Вы можете говорить по-английски?	Вы ходите в училище 7 дней в неделю?	Позавчера было воскресенье?
Ваш учебник по русскому языку синий?	У нас в училище 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?	Ивар живет в Москве?	Анна живет в гостинице?

*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 используя 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.

#### **14. Игра «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.* Учащиеся должны выбирать только города, находящиеся в России, а также могут просить купить то, что связано с их профессиональной деятельностью.

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

### **15. Игра «Кто больше?»**

Цель: тренировать изученную лексику и выучить новые слова, относящиеся к выбранной теме. Студенты должны знать примерно 700 слов и уметь искать слова в словаре или списке слов.

*Описание игры.* Работайте с группами от трех до пяти учащихся. У каждой группы должен быть или словарь или список слов. Выберите с группой предмет, который представляет интерес для многих студентов или для одного. Этот предмет может быть связан с материалом, который недавно прочитан. Например, тема «футбол». Группы пытаются вспомнить как можно больше слов, связанных с футболом. Примеры:

МЯЧ	ЗАБИТЬ ГОЛ	ВРАТАРЬ	ИГРОК	УДАР НОГОЙ
ФЛАГ	ПЕРЕРЫВ	ТАЙМ	СУДЬЯ	ПАС
ГОЛ	ПОЛУЗАЩИТНИК	ЗАЩИТНИК	СВИСТОК	ТРЕНЕР

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

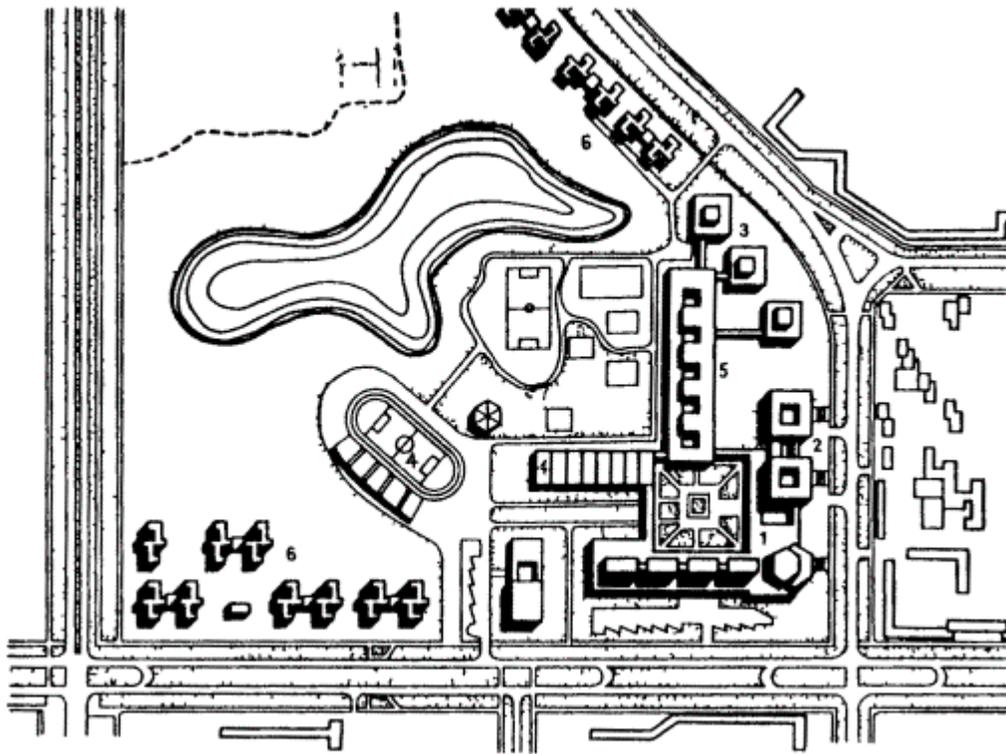
### **16. Игра «Проведи меня через город».**

Цель: тренировать глаголы движения и направления.

Фразы для нахождения пути следует тренировать перед игрой.

*Подготовка к игре.* Начертите карту города и дайте копию каждому учащемуся.

*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 нанести условные буквенные или словесные обозначения, а также придумать направления движения.



Когда вы играете впервые, учащиеся 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, стадион, школа и т.д. Таким образом, спросить дорогу будет даже более реально.