

Е. А. НИВИНА, М. В. ВАСЮКОВА, В. И. КОПЕЛЬНИК

ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО



**Тамбов
Издательский центр ФГБОУ ВО «ТГТУ»
2025**

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

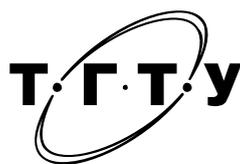
**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Тамбовский государственный технический университет»**

Е. А. НИВИНА, М. В. ВАСЮКОВА, В. И. КОПЕЛЬНИК

ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО

Утверждено Ученым советом университета
в качестве учебного пособия для иностранных учащихся,
изучающих русский язык

Учебное электронное издание



Тамбов
Издательский центр ФГБОУ ВО «ТГТУ»
2025

УДК 372.811.161.1
ББК 81.2Рос-9
Н60

Рецензенты:

Кандидат филологических наук, начальник научно-методического отдела
ТОГОАУ ДПО «Институт повышения
квалификации работников образования»
Е. В. Калмыкова

Кандидат филологических наук, доцент, заведующий кафедрой
«Иностранные языки и профессиональная коммуникация» ФГБОУ ВО «ТГТУ»
Н. А. Гунина

Нивина, Е. А.

Н60 Игровые задания на уроках русского языка как иностранного
[Электронный ресурс] : учебное пособие / Е. А. Нивина, М. В. Васюкова,
В. И. Копельник. – Тамбов : Издательский центр ФГБОУ ВО «ТГТУ»,
2025. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). – Системные требования :
ПК не ниже класса Pentium IV ; RAM 512 Mb ; необходимое место на HDD
1,4 Mb ; Windows 7/8/10/11 ; дисковод CD-ROM ; мышь. – Загл. с экрана.

ISBN 978-5-8265-2960-7

Описываются разнообразные игры, которые преподаватель русского языка как иностранного может использовать на занятиях в аудитории и во внеурочное время.

Игровые формы работы помогают эффективному усвоению лексики, грамматики русского языка и развитию устной речи.

Предназначено для обучения иностранных учащихся, изучающих русский язык.

УДК 372.811.161.1
ББК 81.2Рос-9

*Все права на размножение и распространение в любой форме остаются за разработчиком.
Нелегальное копирование и использование данного продукта запрещено.*

ISBN 978-5-8265-2960-7

© Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Тамбовский государственный технический
университет» (ФГБОУ ВО «ТГТУ»), 2025

ПРЕДИСЛОВИЕ

Одной из форм учебной деятельности, которая вызывает потребность говорить, – это игра [Акишина, 2002, с. 219].

С одной стороны, с помощью игр на уроках студенты-иностранцы смогут почувствовать себя более раскованно, уверенно в новой для них языковой среде, а также снять психологические барьеры. С другой стороны, игровые формы работы позволяют проверить полученные знания на занятиях по русскому языку как иностранному.

Цель настоящего пособия – описать игровые формы работы по русскому языку как иностранному, которые помогают совершенствовать речевые умения и навыки обучающихся, а также дать преподавателю русского языка некоторые рекомендации, как разнообразить занятия.

Предлагаемые в пособии игры рассчитаны на иностранных студентов с разным уровнем владения русским языком. Преподавателю необходимо самостоятельно определить, какие конкретно игры использовать с обучающимися, а также подобрать речевой материал в зависимости от уровня знаний иностранной аудитории.

Пособие состоит из трёх частей:

1. Игровые задания на знание алфавита, лексики и фонетики.
2. Игровые задания на знание грамматики.
3. Игровые задания на развитие речи.

Части расположены по нарастающей степени сложности: буквы – слова – предложения – диалог – текст (свободное высказывание).

В каждой части собраны игры, в основе которых лежат разные виды деятельности и способы взаимодействия участников.

Пособие может быть использовано на занятиях с иностранными студентами, владеющими русским языком на уровне А1 – В1.

ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ НА ЗНАНИЕ АЛФАВИТА, ФОНЕТИКИ И ЛЕКСИКИ

СЕКРЕТНЫЕ СООБЩЕНИЯ

Цель: сыграть в игру, в которой можно создавать и разгадывать язык или систему чисел в другой знаковой системе.

Требования: ручка и лист бумаги.

Ход игры:

Студенты разбиваются на пары. Каждая пара должна написать все буквы алфавита (А – Я) и подписать цифры под ними (1 – 33). Каждая пара придумывает для другой пары сообщение, которое должно быть передано с помощью цифр. Затем учитель организывает обмен посланиями, а пары должны дешифровать сообщения, используя соответствие букв определённому номеру.

Развитие игры: один участник пары играет роль заключенного и пишет письмо своему сообщнику на свободе с помощью закодированного сообщения. Ученик, играющий роль сообщника, должен попытаться декодировать сообщение и ответить, используя тот же код.

А можно предложить студентам придумать другой код (в контексте игр о шпионах, полиции, пилотах и т.д.).

Время: 30 – 40 минут.

ALPHABET KNOWLEDGE GAME TASKS, PHONETICS AND VOCABULARY

SECRET MESSAGES

Purpose: To play a game in which you can create and solve a language or a number system in another sign system.

Requirements: a pen and a piece of paper.

The course of the game:

Students are divided into pairs. Each pair must write all the letters of the alphabet (A – Z) and sign the numbers under them (1 – 33). Each couple comes up with a message for the other couple, which must be conveyed using numbers. Then the teacher organizes the exchange of messages, and the couples must decrypt the messages using the correspondence of letters to a specific number.

Game development: one member of the pair plays the role of a prisoner and writes a letter to his accomplice at large using a coded message. The student playing the role of an accomplice should try to decode the message and respond using the same code.

Or you can suggest students to come up with another code (in the context of games about spies, police, pilots, etc.).

Time: 30 – 40 minutes.

ПО АЛФАВИТУ

Цель: проверить знание алфавитного порядка.

Требования: лист бумаги и ручка.

Ход игры:

Студенты делятся на пары или небольшие группы. Преподаватель даёт группам задание выбрать определённое число слов (например, 10 или 15). Эти слова должны быть записаны в столбик с левой стороны листа в алфавитном порядке.

Например:

ананас	еда
бабушка	ёлка
велосипед	жёлтый
город	завод
доктор	игра

Потом каждая группа складывает лист бумаги вдоль пополам и в правой половине листа переписывает слова, но перемешивая порядок так, чтобы они НЕ стояли в алфавитном порядке.

ананас	еда
бабушка	игра
велосипед	бабушка
город	завод
доктор	ананас
еда	жёлтый
ёлка	город
жёлтый	ёлка
завод	велосипед
игра	доктор
йогурт	стул
карта	йогурт
лимон	окно
машина	карта
нога	машина
окно	родина
папа	телевизор
родина	папа
стул	лимон
телевизор	нога
урок	человек
фото	этаж
храм	урок
цифра	храм
человек	яблоко
шапка	цифра
щётка	юбка
этаж	шапка
юбка	фото
яблоко	щётка

Затем каждая группа/пара разрывает лист пополам, оставляя себе левую часть со словами в алфавитном порядке. Преподаватель собирает вторые половины листов у групп, перемешивает их и раздаёт обратно. По сигналу учащиеся в группах/парах должны как можно быстрее расставить слова на полученных листочках в алфавитном порядке. Побеждает первая завершившая задание группа. Заполненные листы возвращаются к изначальной группе для проверки соблюдения алфавитного порядка и правописания.

Игра может быть в различных вариациях. Каждой группе/паре может быть предложена буква, на которую им нужно будет придумать слова, которые также нужно будет расположить в алфавитном порядке.

сад	сын
самолёт	сыр
север	сосед
словарь	сад
снег	собака
собака	север
сок	сто
сосед	снег
спасибо	самолёт
сто	суп
страна	словарь
студент	студент
суп	спасибо
сын	страна
сыр	сок

Время: 30 – 40 минут.

ALPHABETICALLY

Purpose: to test your knowledge of alphabetical order.

Requirements: a sheet of paper and a pen.

The course of the game:

Students are divided into pairs or small groups. The teacher gives groups the task to select a certain number of words (for example, 10 or 15). These words should be written in a column on the left side of the sheet in alphabetical order.

Then each group folds a piece of paper lengthwise in half and rewrites the words in the right half of the sheet, but shuffling the order so that they are NOT in alphabetical order.

Then each group/pair tears the sheet in half, keeping the left part with the words in alphabetical order. The teacher collects the second half of the sheets from the groups, shuffles them and distributes them back. At the signal, students in groups / pairs should arrange the words on the received pieces of paper in alphabetical order as soon as possible. The first group to complete the task wins. The completed sheets are returned to the original group to check the alphabetical order and spelling.

The game can be played in various variations. Each group/pair may be offered a letter for which they will need to come up with words that will also need to be arranged in alphabetical order.

Time: 30 – 40 min.

«ЯЗЫКОВОЙ» ФУТБОЛ

Цель: проверить навыки правописания

Требования: доска и мел.

Ход игры:

1. Каждый студент выбирает два слова, в правописании которых они уверены. Затем учащиеся должны записать эти два слова.

2. Все учащиеся делятся на две команды.

3. В каждой команде студенты получают номера.

4. Преподаватель должен нарисовать футбольное поле на доске, поделив его полосами на 4 сектора. Также нужно нарисовать в центре мяч.

5. Игрок 1 в первой команде спрашивает Игрока 1 во второй команде, как правильно написать то или иное слово (из выбранных учащимися ранее). Если ответ верный, мяч продвигается на один сектор в сторону первой команды, если ответ неверный – в сторону второй команды.

6. Затем Игрок 1 второй команды подобным образом спрашивает Игрока 2 в первой команде и т.д.

7. Количество голов подсчитывается и по наибольшему количеству голов выбирается победитель.

Также могут назначаться пенальти в случае спорных ситуаций, шума и т.п.

Время: 30 – 40 минут.

"LANGUAGE" FOOTBALL

Purpose: to test spelling skills

Requirements: blackboard and chalk.

The course of the game:

1. Each student chooses two words that they are sure of spelling. Then the students have to write down these two words.

2. All students are divided into two teams.

3. Students receive numbers in each team.

4. The teacher should draw a football field on the blackboard, dividing it into 4 sectors with stripes. You also need to draw a ball in the center.

5. Player 1 on the first team asks Player 1 on the second team how to spell a word correctly (from the ones chosen by the students earlier). If the answer is correct, the ball moves one sector towards the first team, if the answer is incorrect, towards the second team.

6. Then Player 1 of the second team similarly asks Player 2 of the first team, etc.

7. The number of goals is counted and the winner is selected based on the largest number of goals.

Penalties may also be awarded in case of disputes, noise, etc.

Time: 30 – 40 minutes.

ВПЕРЁД – НАЗАД

Цель: проверить навыки правильного написания слов.

Требования: ручка и лист бумаги для каждого ученика.

Ход игры:

Учащиеся получают задание написать как можно больше слов, которые начинаются и заканчиваются на одну букву. *Например:* АПТЕКА, КАК, КИОСК, ОБЛАКО, ОБЫЧНО, ОБЯЗАТЕЛЬНО, ОЗЕРО, ОКНО, ОКОЛО,

ОПАСНО, ОСТОРОЖНО, ТАКСИСТ, ТАЛАНТ, ТЕКСТ, ТЕННИСИСТ, ТОРТ, ТУРИСТ, ТУТ, ФИЛОСОФ, ФОТОГРАФ...

Студент, который придумает наиболее длинное слово на определённую букву, получает дополнительный балл.

Время: 10 – 20 минут.

BACK AND FORTH

Purpose: to test your spelling skills.

Requirements: a pen and a piece of paper for each student.

The course of the game:

Students are given the task of writing as many words as possible that begin and end with the same letter. For example: PHARMACY, LIKE, KIOSK, CLOUD, USUALLY, NECESSARILY, LAKE, WINDOW, NEAR, DANGEROUS, CAREFUL, TAXI DRIVER, TALENT, TEXT, TENNIS PLAYER, CAKE, TOURIST, HERE, PHILOSOPHER, PHOTOGRAPHER...

The student who comes up with the longest word for a certain letter gets an extra point.

Time: 10 – 20 minutes.

ПОСЛЕДНЯЯ БУКВА – ПЕРВАЯ БУКВА

Цель: повторить лексику.

Ход игры:

Студентам задается категория объектов или названий (например, имена). Один учащийся называет имя, следующий студент должен сказать имя, которое начинается с последней буквы предыдущего, и так по очереди. Имена не должны повторяться.

Время: 10 – 20 минут.

THE LAST LETTER IS THE FIRST LETTER

Purpose: to repeat the vocabulary.

The course of the game:

Students are assigned a category of objects or names (for example, names). One student calls the name, the next student must say the name that begins with the last letter of the previous one, and so on in turn. Names should not be repeated.

Time: 10 – 20 minutes.

СОСТАВЬ СЛОВО

Цель: повторить правописание слов, стимулировать студентов к совместной и быстрой работе.

Требования: набор букв русского алфавита.

Ход игры:

Студенты разбиваются на пары. Каждая пара должна выйти и выбрать 9 букв из набора. Преподаватель записывает на доске выбранные буквы, затем каждой паре даётся 30 секунд, чтобы составить слова из этих букв. Если составлено слово из всех 9 букв – пара зарабатывает 9 очков, если из 8 букв – 8 очков и т.д.

Время: 15 – 20 минут.

MAKE UP A WORD

Purpose: to repeat the spelling of words, to encourage students to work together and quickly.

Requirements: a set of letters of the Russian alphabet.

The course of the game:

Students are divided into pairs. Each pair must go out and choose 9 letters from the set. The teacher writes down the selected letters on the blackboard, then each pair is given 30 seconds to compose words from these letters. If a word consists of all 9 letters, the pair earns 9 points, if it consists of 8 letters, 8 points, etc.

Time: 15 – 20 minutes.

БИНГО

Цель: повторить изученные лексико-тематические группы.

Требования: ручка и лист бумаги, набор букв русского алфавита.

Ход игры:

Этап 1

На доске написаны тематические группы существительных и количество букв, которое должно получиться в слове. Студенты должны вспомнить и написать в каждой группе слово (слова), состоящее из заданного количества букв.

<i>Группа</i>	<i>Количество букв</i>	<i>Пример</i>
города	6	Москва
еда	5	пицца
животные	8	крокодил
фрукты	6	ананас
овощи	9	картофель
напитки	3	сок
транспорт	8	мотоцикл
мебель	4	стул, стол
профессии	7	инженер

Этап 2

Учащиеся должны придумать слова, которые пересекаются в одной букве с уже придуманными словами; слова должны относиться к одной группе, при этом новое слово должно быть на одну букву короче.

Этап 3

Студенты выбирают группу и придумывают 6 пересекающихся слов любой длины (всё выглядит как кроссворд).

Этап 4

Студенты должны выбрать по одной букве из набора букв. Когда называют букву, ученики вычеркивают её из своего кроссворда. Тот, кто первым вычеркнул все буквы, кричит: «Бинго!»

Время: 20 – 30 минут.

BINGO

Purpose: to repeat the studied lexical and thematic groups.

Requirements: pen and a piece of paper, a set of letters of the Russian alphabet.

The course of the game:

Stage 1

Thematic groups of nouns and the number of letters that should appear in a word are written on the board. Students must remember and write in each group a word(s) consisting of a given number of letters.

Stage 2

Students must come up with words that overlap in the same letter with already invented words; the words must belong to the same group, while the new word must be one letter shorter.

Stage 3

Students choose a group and come up with 6 intersecting words of any length (everything looks like a crossword puzzle).

Stage 4

Students must choose one letter from a set of letters. When a letter is named, students cross it out of their crossword puzzle. The one who crossed out all the letters first shouts: «Bingo!»

Time: 20 – 30 minutes.

СЛОВА В СЛОВАХ

Цель: тренировать правописание существительных.

Требования: ручка и лист бумаги для каждого ученика, доска и мел.

Ход игры:

Преподаватель пишет длинное слово на доске. Учащиеся должны составить как можно больше слов из букв этого слова (например, ПРЕПОДАВАТЕЛЬ).

Развитие игры – слова в квадрате: 9 букв одного слова расположены в квадрате. Учащиеся должны составить как можно больше слов.

Например: слово КАРТОФЕЛЬ

О	Ф	Р
Л	Т	Л
Б	А	Е

Время: 10 – 15 минут.

WORDS IN WORDS

Purpose: to train spelling of nouns.

Requirements: a pen and a piece of paper for each student, a blackboard and chalk.

The course of the game:

The teacher writes a long word on the blackboard. Students should compose as many words as possible from the letters of this word (for example, TEACHER).

Game Development – Words in a square: 9 letters of one word are arranged in a square. Students should compose as many words as possible.

Time: 10 – 15 minutes.

ПРИВИДЕНИЯ

Цель: проверить навыки правильного написания слов.

Ход игры:

Каждый учащийся по очереди называет букву, думая о каком-либо слове.

Например: первый ученик называет букву «С», следующий называет «П» (думая о слове «СПАСИБО»), следующий называет «О» (думая о слове «СПОРТСМЕН») и т.д.

Если студент, чья очередь сейчас подошла, думает, что предыдущая буква была названа просто так, без задуманного слова, он может сказать об этом. Если, действительно, слово задумано не было, предыдущий игрок теряет «жизнь», если, наоборот, слово задумано было, сомневающийся студент теряет «жизнь». Если на каком-то студенте заканчивается слово, он также теряет «жизнь». Каждый учащийся начинает игру с тремя «жизнями», когда все «жизни» потрачены, он становится «привидением» и выбывает из игры.

Время: 10 – 15 минут.

THE GHOSTS

Purpose: to test your spelling skills.

The course of the game:

Each student takes turns naming a letter, thinking about a word. For example: the first student calls the letter «С», the next student calls «P» (thinking of the word «THANK YOU»), the next student calls «O» (thinking of the word «ATHLETE»), etc.

If the student whose turn it is now thinks that the previous letter was named just like that, without a planned word, he can say so. If, indeed, the word was not conceived, the previous player loses a «life», if, on the contrary, the word was conceived, the doubting student loses a «life». If a student ends up with a word, he also loses his «life». Each student starts the game with three «lives», when all the «lives» are spent, he becomes a «ghost» and is eliminated from the game.

Time: 10 – 15 minutes.

СИНОНИМ И АНТОНИМ

Цель: повторить синонимы и антонимы.

Требования: лист бумаги и ручка для каждого учащегося.

Ход игры:

Этап 1

Студенты делятся на пары. Каждой паре дается слово или словосочетание из списка ниже, задание – написать синоним и антоним к этому слову.

Этап 2

Каждая пара по очереди зачитывает синоним и антоним, а остальные должны отгадать, какое слово (словосочетание) изначально было загадано.

Время: 30 – 40 минут.

Ключевые слова:

<i>Слово (словосочетание)</i>	<i>Синоним</i>	<i>Антоним</i>
здесь	тут	там
полный	толстый	худой
крупный	большой	маленький
всего хорошего	до свидания	здравствуйте
несчастье	горе	радость
всё время, постоянно	всегда	никогда
дальний	далёкий	близкий
красивый	прекрасный	ужасный
около, рядом	близко	далеко
лёгкий	простой	сложный

беседовать	говорить	молчать
скучный	грустный	весёлый
задавать вопрос	спрашивать	отвечать
подняться	встать	сесть
трудиться	работать	отдыхать

SYNONYM AND ANTONYM

Purpose: to repeat synonyms and antonyms.

Requirements: a piece of paper and a pen for each student.

The course of the game:

Stage 1

Students are divided into pairs. Each pair is given a word or phrase from the list below, the task is to write a synonym and an antonym for this word.

Stage 2

Each pair reads out a synonym and an antonym in turn, and the rest must guess which word (phrase) was originally intended.

Time: 30 – 40 minutes.

БУКВА – СЛОВО

Цель: повторить имена существительные.

Требования: лист бумаги и ручка для каждого ученика; доска и мел.

Ход игры:

Этап 1

Студенты делятся на две команды. Игроки должны придумать как можно больше существительных, начинающихся на выбранные преподавателем буквы алфавита.

Этап 2

Заполнить таблицу, вписав примеры существительных в каждую категорию (существительные должны начинаться на выбранную букву).

Игра может проводиться в форме соревнования с ведением счета и ограничениями по времени. Необходимо все подобранные слова проанализировать вместе со студентами, так как в таблицу могут быть вписаны слова, которые не являются существительными.

Например:

имя	Светлана
фрукты (ягоды)	слива
овощи	свёкла
одежда	свитер
еда	суп, салат
напитки	сок
транспорт	самокат
животное	собака, слон

LETTER – WORD

Purpose: to repeat nouns.

Requirements: a sheet of paper and a pen for each student; a blackboard and chalk.

The course of the game:

Stage 1

The students are divided into two teams. Players must come up with as many nouns as possible starting with the letters of the alphabet chosen by the teacher.

Stage 2

Fill in the table by entering examples of nouns in each category (nouns must begin with the selected letter).

The game can be played in the form of a scoring competition with time limits. It is necessary to analyze all the selected words together with the students, because words that are not nouns may be entered in the table.

УГАДАЙ НАРЕЧИЕ

Цель: повторить наречия.

Ход игры:

Сначала необходимо напомнить студентам, что такое наречие, на какие вопросы отвечает.

Затем игрокам дается задание выбрать наречие, но держать свой выбор в секрете. Преподаватель просит одного желающего выйти перед классом, а остальные в это время думают, какие действия можно ему загадать. Действие должно выполняться так, как «подсказывает» загаданное наречие.

Например: учащийся выбрал наречие «тихо», ему (ей) дали задание поздороваться или положить учебник на стол преподавателя, соответственно, он должен сделать это, не издавая громких звуков.

Когда наречие отгадано, другой игрок выходит к доске и показывает своё наречие.

Если учащиеся затрудняются в выборе наречия, можно дать им список (см. ниже), из которого они могут выбрать.

Время: 10 – 15 минут.

Наречия:

аккуратно	активно	бегом	бесплатно
близко	быстро	внизу	внимательно
впереди	горячо	грустно	давно
долго	дорого	жарко	посередине
серьёзно	неприятно	сзади	мало
правильно	завтра	сильно	иногда
прекрасно	по-другому	налево	сегодня
сейчас	наверху	пополам	пешком
красиво	по-русски	скучно	сладко
слева	сложно	снаружи	спереди
сзади	спокойно	справа	строго
темно	тепло	тихо	трудно
тяжело	удобно	ужасно	устало
уютно	холодно	часто	чисто
...

GUESS THE ADVERB

Purpose: to repeat adverbs.

The course of the game:

First, it is necessary to remind students what an adverb is and what questions it answers.

The players are then given the task of choosing an adverb, but keeping their choice a secret. The teacher asks one person to come out in front of the class, while the others think about what actions they can do. The action must be performed as «suggested» by the hidden adverb.

For example: the student chose the adverb «quiet», he (she) was given the task to say hello or put the textbook on the teacher's desk, respectively, he should do this without making loud noises.

When the adverb is guessed, the other player comes to the board and shows his adverb.

If students find it difficult to choose an adverb, you can give them a list (see below) from which they can choose.

Time: 10 – 15 minutes.

ПИРАМИДЫ

Цель: повторить понятие «слог» и вспомнить деление слов на слоги.

Требования: лист бумаги и ручка.

Ход игры:

Сначала необходимо повторить понятие «слог» и деление слов на слоги. Суть игры заключается в том, чтобы составить пирамиду следующим образом: слово с наименьшим количеством слогов наверху (обычно это односложное слово), под ним должно быть двусложное слово (трехсложное) и т.д. Слова могут группироваться по принадлежности к категориям слов или по первой букве.

Лучшей выбирается наиболее высокая пирамида. Например: женские (мужские) имена, цвета, названия животных, овощи, фрукты, напитки, транспорт и т.д.

Время: 15 минут.

Сделать пирамиду.



PYRAMIDS

Purpose: to repeat the concept of «syllable» and recall the division of words into syllables.

Requirements: a sheet of paper and a pen.

The course of the game:

First, it is necessary to repeat the concept of «syllable» and the division of words into syllables. The essence of the game is to make a pyramid as follows: the word with the least number of syllables at the top (usually a monosyllabic word), there should be a two-syllable word (three-syllable) under it, etc. Words can be grouped by belonging to word categories or by the first letter.

The highest pyramid is chosen as the best one. For example: female (male) names, colors, animal names, vegetables, fruits, drinks, transport, etc.

Time: 15 minutes.

Make a pyramid.

РИФМЫ

Цель: научиться подбирать рифму к словам и составлять рифмованные предложения.

Требования: бумага и ручка для каждого учащегося.

Ход игры:

Сначала необходимо дать учащимся понятие «рифма» и привести несколько примеров.

Этап 1

Студенты разбиваются на пары и составляют рифму к любым известным им словам. А затем можно дать список слов, к которым они должны подобрать рифмы.

Этап 2

Когда учащиеся придумают примеры, они могут составить небольшие рифмованные предложения, двустишия (диалоги).

Время: 20 минут.

Например:

идёт	вперёд (несёт)
билет	балет
магазин	апельсин
река	берега
артист	футболист
пой	мой
ручка	внучка
вокзал	сказал
дарить	говорить
дорога	немного
дочь	ночь
друг	круг
ёлка	полка
кино	вино
лето	где-то
молодец	продавец
ноль	соль (боль)
обед	привет
отец	певец
прекрасно	напрасно
писатель	читатель
работа	забота

RHYMES

Purpose: to learn how to match rhymes to words and make rhyming sentences.

Requirements: paper and pen for each student.

The course of the game:

First, it is necessary to give students the concept of «rhyme» and give some examples.

Stage 1

Students split into pairs and make up a rhyme to any words they know. And then you can give them a list of words to which they should rhyme.

Stage 2

When students come up with examples, they can compose small rhyming sentences, couplets (dialogues).

Time: 20 minutes.

«ТИХИЕ» БУКВЫ

Цель: запомнить группы слов, в которых определённые буквы не произносятся или вместо определённых букв произносятся другие звуки

Ход игры:

Сначала учащиеся должны вспомнить слова с непроизносимыми буквами и слова, в которых одна из букв произносится по-другому (то есть слова, которые пишутся не так, как слышатся). Каждый студент (или в парах/группах) заполняет данные ниже таблицы.

Время: 15 – 20 минут.

непроизносимая «Д»	непроизносимая «Т»	непроизносимая «В»
<i>поздно, праздник, сердце, двадцать</i>	<i>известный, грустный, радостный, лестница</i>	<i>здравствуйте, чувствовать</i>

непроизносимая «Л»	буква «Й» – нет звука	звук [ЦА]
<i>солнце</i>	<i>пожалуйста, сейчас</i>	<i>учиться, (он/а) учится, заниматься</i>

Б = [П]	В = [Ф]	Г = [К]
<i>хлеб, зуб, араб, ошибка, коробка, арабский, общежитие</i>	<i>перерыв, автобус, Тамбов, завтра, завтрак, вторник, всегда, остановка, вкусно, вчера, всё</i>	<i>друг, диалог, флаг, снег, юг, четверг, стоматолог</i>

Д = [Т]	З = [С]	Ж = [Ш]
<i>год, город, обед, сосед, шоколад, соседка</i>	<i>раз, арбуз, рассказ, близко</i>	<i>муж, нож, этаж, ложка</i>

«QUIET» LETTERS

Purpose: to memorize groups of words in which certain letters are not pronounced or other sounds are pronounced instead of certain letters.

The course of the game:

First, students must recall words with unpronounceable letters and words in which one of the letters is pronounced differently (that is, words that are spelled differently than they are heard). Each student (or in pairs/groups) fills in the data below the table.

Time: 15 – 20 minutes.

АЛФАВИТНАЯ ИГРА

Цель: проверить знание алфавита, лексики и грамматики.

Требования: бумага и ручка.

Ход игры:

Студенты должны написать предложение, абзац или даже короткую историю, состоящую из слов, которые начинаются со следующих друг за другом букв алфавита (не использовать ь и Ъ).

Например: А бабушка всегда готовит долго еду? ...

Время: 10 – 20 минут.

THE ALPHABET GAME

Purpose: to test your knowledge of the alphabet, vocabulary, and grammar.

Requirements: paper and pen.

The course of the game:

Students should write a sentence, paragraph, or even a short story consisting of words that begin with consecutive letters of the alphabet (do not use b and b).

For example: Does Grandma always cook for a long time? ...

Time: 10 – 20 minutes.

АССОЦИАЦИИ

Цель: уметь подбирать ассоциации к словам, расширить словарный запас.

Ход игры:

Этап 1

Каждый студент называет слово, имеющего очевидную ассоциацию с предыдущим названным словом.

Например: НЕБО...САМОЛЁТ...ОБЛАКА...ДОЖДЬ...ЗОНТ...

Этап 2

Теперь упражнение играется с противоположным намерением: каждое новое слово должно не иметь абсолютно никакой ассоциативной связи с предыдущим. Если у кого-то из учащихся в ответе всё-таки будет прослеживаться ассоциация, раунд может быть завершён.

Например: ОГУРЕЦ...ГОЛОВА...КАЛЕНДАРЬ...НОЖНИЦЫ...

ASSOCIATIONS

Purpose: to be able to find associations to words, expand vocabulary.

The course of the game:

Stage 1

Each student names a word that has an obvious association with the previous named word.

For example: SKY... AIRPLANE...CLOUDS...RAIN...UMBRELLA...

Stage 2

Now the exercise is played with the opposite intention: each new word should have absolutely no associative connection with the previous one. If one of the students still has an association in the answer, the round can be completed.

For example: CUCUMBER... HEAD... CALENDAR...SCISSORS...

ВАРИАЦИИ

Игра может быть использована при изучении различных тем (*времена года, цвета* и т.д.).

Например: темой выбран красный цвет.

Преподаватель может предложить разделить ассоциации на абстрактные (*тепло, любовь, опасность, боль, злость*) и конкретные (*огонь, кровь, розы*).

Время: 10 минут.

VARIATIONS

The game can be used to explore various topics (seasons, colors, etc.).

For example: the theme is red.

The teacher may suggest dividing associations into abstract ones (warmth, love, danger, pain, anger) and concrete ones (fire, blood, roses).

Time: 10 minutes.

ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ НА ЗНАНИЕ ГРАММАТИКИ

ПРИСТАВКИ

Цель: повторить приставки и их значения.

Требования: лист бумаги и ручка, список приставок.

Ход игры:

Студенты делится на пары и каждой паре преподаватель даёт приставку. Сначала каждая пара должна определить значение этой приставки, а затем составить список слов, начинающихся с этой приставки, и

Например, приставка НА-: напиток, название, написать, напомнить, назвать, настольная лампа, научный ...

Время: 30 минут.

Примеры приставок:

НА-	ПО-	ПРИ-
В (ВО)-	ВЫ-	У-
ЗА-	О (ОБ)-	ДО-
С (СО)-	ПРО-	ПОД (О)-
ОТ (О)-	ПЕРЕ-	РАС-
...

PREFIXES

Purpose: to repeat the prefixes and their meanings.

Requirements: a sheet of paper and a pen, a list of consoles.

The course of the game:

The students are divided into pairs and the teacher gives each pair a prefix. First, each pair must determine the meaning of this prefix, and then make a list of words starting with this prefix, and

For example, a prefix FOR-: drink, name, write, remind, name, table lamp, scientific ...

Time: 30 minutes.

ГРАММАТИЧЕСКИЕ ЦЕПОЧКИ

Цель: повторить части речи.

Требования: бумага и ручка.

Ход игры:

Сначала необходимо повторить части речи, привести примеры. Затем написать модель на доске и объяснить ее.

мой	
старший	прилагательное
брат	существительное
живёт	глагол
в	
красивом	прилагательное
доме	существительное

Первый игрок пишет на листе бумаги прилагательное, затем складывает пополам и передает следующему игроку, который записывает существительное, складывает еще раз, передает следующему студенту. Так происходит до тех пор, пока предложение не будет закончено.

Каждую полоску бумаги передают еще раз и открывают. Учащиеся могут менять время глагола, добавлять местоимения (предлоги, наречия, союзы), чтобы улучшить результат, и затем можно выбрать самые смешные или оригинальные предложения.

Затем в качестве модели можно предложить более сложные по составу предложения.

Время: 30 – 40 минут.

GRAMMATICAL CHAINS

Purpose: to repeat parts of speech.

Requirements: paper and pen.

The course of the game:

First, you need to repeat the parts of speech and give examples. Then write the model on the board and explain it.

The first player writes an adjective on a piece of paper, then folds it in half and passes it to the next player, who writes down the noun, folds it again, and passes it to the next student. This happens until the sentence is finished.

Each strip of paper is passed again and opened. Students can change the tense of the verb, add pronouns (prepositions, adverbs, conjunctions) to improve the result, and then they can choose the funniest or most original sentences.

Then, as a model, you can offer more complex proposals.

Time: 30 – 40 minutes.

НЕОБЫЧНЫЙ ДИКТАНТ

Цель: повторить части речи.

Требования: лист бумаги и ручка.

Ход игры:

Если студенты уже знакомы с частями речи, преподаватель может составить диктант с пропусками, которые нужно будет заполнить. В пропусках подписано, к какой части речи относится недостающее слово.

Например: Наташа ... (глагол), ... (наречие). Она ... (глагол) на свой/своего/свою ... (существительное). Передай/проведи/проходи ... (существительное), она ... (глагол).

Затем зачитываются тексты. Результаты обычно довольно интересны.

Время: 15 минут.

UNUSUAL DICTATION

Purpose: repeat parts of speech.

Requirements: a sheet of paper and a pen.

The course of the game:

If students are already familiar with the parts of speech, the teacher can create a dictation with gaps that will need to be filled in. The omissions indicate which part of speech the missing word belongs to.

For example: Natasha ... (verb), ... (adverb). She's ... (verb) on her own/her own/my ... (noun). Pass / spend/ pass ... (noun), she ... (verb).

Then the texts are read out. The results are usually quite interesting.

Time: 15 minutes.

ЕСЛИ БЫ...

Цель: повторить условное наклонение.

Ход игры:

Все студенты выбирают хорошо известную личность. Затем преподаватель пишет список категорий на доске (см. ниже). Учащиеся предлагают подходящие сравнения для анализа личности (см. пример ниже).

Вариации:

Учащиеся делятся на пары и составляют предложения друг о друге по предыдущей модели.

Время: 20 минут.

Например: известная личность – Джекки Чан.

Если бы он был цветком, он был бы ... (васильком).

Если бы он был фруктом, он был бы ... (мандарином).

Если бы он был овощем, он был бы... (луком).

Если бы он был мебелью, он был бы ... (стулом).

Если бы он был цветом, он был бы ... (жёлтым).

Если бы он был животным, он был бы... (обезьяной).

Если бы он был погодой, он был бы ... (тёплой).

Если бы он был птицей, он был бы ... (колибри).

Если бы он был едой, он был бы ... (китайской лапшой).

Если бы он был напитком, он был бы ... (фантой).

Если бы он был музыкальным инструментом, он был бы ... (балалайкой).

IF ONLY...

Purpose: to repeat the conditional mood.

The course of the game:

All students choose a well-known personality. The teacher then writes a list of categories on the blackboard (see below). Students offer suitable comparisons for personality analysis (see the example below).

Variations:

Students are divided into pairs and make sentences about each other according to the previous model.

Time: 20 minutes.

For example: a famous person is Jackie Chan.

If he were a flower, he would be... (a cornflower).

If it were a fruit, it would be... (tangerine).

If it was a vegetable, it would be... (onion).

If he were furniture, he would be... (a chair).

If it was a color, it would be... (yellow).

If he were an animal, he would be... (a monkey).

If it were the weather, it would be... (warm).

If he were a bird, he would be... (a hummingbird).

If it was food, it would be... (Chinese noodles).

If it was a drink, it would be... (a fanta).

If it were a musical instrument, it would be... (a balalaika).

АЛЛИТЕРАЦИЯ

Цель: дать понятие этого выразительного средства и проверить, какого эффекта оно помогает достичь на письме.

Требования: бумага и ручка для каждого учащегося.

Ход игры:

Сначала преподаватель должен объяснить значение слова «аллитерация»: стилистический приём который заключается в повторении одинаковых или

сходных звуков в ряде слов, может проиллюстрировать её применение. Одна из сфер, где аллитерация может эффективно использоваться, – реклама.

Каждый ученик выбирает букву и придумывает продукт, название которого начинается на эту букву, а затем, используя аллитерацию, пишет слоган о достоинствах продукта.

Например, выбрана буква «С»: «Слойки с сыром! Самые свежие! Сравнений нет совсем! Съешьте – скажете «спасибо»!»

Время: 20 минут.

ALLITERATION

Purpose: to give a concept of this expressive means and check what effect it helps to achieve in writing.

Requirements: paper and pen for each student.

The course of the game:

First, the teacher must explain the meaning of the word «alliteration»: a stylistic device that consists in repeating identical or similar sounds in a number of words. It can illustrate its application. One of the areas where alliteration can be used effectively is advertising.

Each student chooses a letter and comes up with a product whose name begins with that letter, and then, using alliteration, writes a slogan about the advantages of the product.

For example, the letter «C» is selected:

«Cheese puffs! The freshest! There are no comparisons at all! Eat it and say «thank you!»

Time: 20 minutes.

УГАДАЙ ЖИВОТНОЕ

Цель: повторить буквы и лексику.

Ход игры:

Учащиеся делятся на маленькие группы. Каждая группа выбирает животное (например, *кот*). Затем одна группа отвечает, а другие группы задают

вопросы, ответы на которые должны начинаться с одной из букв в названии выбранного животного (но не по порядку!).

Например:

- Что ты видишь в классе?
- Окно.
- Что ты ел вчера?»
- Торт и т.д.

В этой игре можно использовать любые лексико-тематические группы.

Время: 20 минут.

GUESS THE ANIMAL

Purpose: to repeat the letters and vocabulary.

The course of the game:

Students are divided into small groups. Each group chooses an animal (for example, a cat). Then one group answers, and the other groups ask questions, the answers to which must begin with one of the letters in the name of the selected animal (but not in order!).

For example:

- What do you see in the classroom?
- The window.
- «What did you eat yesterday?»
- Cake, etc.

Any lexical-themed groups can be used in this game.

Time: 20 minutes.

ПРЯТКИ

Цель: выработать способность задавать вопросы, делать выводы и обосновывать свою точку зрения.

Ход игры:

Один из учащихся выбирает место, где он мог бы находиться (например, в парке культуры около колеса обозрения или в торговом центре в отделе электроники). Остальные студенты должны попытаться разгадать место, задавая вопросы, на которые можно отвечать только «да» или «нет».

Цель – разгадать место за минимальное количество вопросов.

Время: 5 – 10 минут на каждое загаданное слово (играется до тех пор, пока сохраняется концентрация студентов).

HIDE AND SEEK

Purpose: to develop the ability to ask questions, draw conclusions, and justify one's point of view.

The course of the game:

One of the students chooses a place where he could be (for example, in the cultural park near the Ferris wheel or in the shopping center in the electronics department). The rest of the students should try to figure out the place by asking questions that can only be answered with «yes» or «no».

The purpose is to solve the place in as few questions as possible.

Time: 5 – 10 minutes for each hidden word (played as long as the students' concentration remains).

ЧАЙНИК

Цель: стимулировать устную работу и выработать навыки дедукции.

Ход игры:

Два студента выходят из класса, выбирают словосочетание, а затем возвращаются. Во время диалога участники должны будут заменять выбранное словосочетание существительным *чайник*.

Например: Участники выбрали словосочетание *новый телефон*.

Разговор может выглядеть так:

- Мой *чайник* черного цвета.
- Мой *чайник* стоит 30000 рублей.
- Я использую мой *чайник*, когда хочу перевести новое слово.

Когда кто-то догадается, какое слово заменяет *чайник*, это озвучивается.

Если ответ правильный, приглашается другая пара учащихся.

Время: 10 – 15 минут

ТЕАПОТ

Purpose: to stimulate oral work and develop deduction skills.

The course of the game:

Two students leave the classroom, choose a phrase, and then return. During the dialogue, participants will have to replace the selected phrase with the noun kettle.

For example: The participants chose the phrase new phone.

The conversation may look like this:

- My teapot is black.
- My kettle costs 30,000 rubles.
- I use my teapot when I want to translate a new word.

When someone guesses which word replaces the kettle, it is voiced.

If the answer is correct, another pair of students is invited.

Time: 10 – 15 minutes

ПРОСТО РАБОТА

Цель: определять различные профессии и виды деятельности; выработать умение задавать вопросы.

Ход игры:

Каждый учащийся придумывает необычную работу (профессию), класс задает вопросы о загаданной работе, ответами могут быть только «да» и «нет». В итоге, если класс не может отгадать профессию, загадывающий должен изобразить её с помощью жестов.

Время: 10 – 15 минут.

JUST A JOB

Purpose: to identify different professions and activities; to develop the ability to ask questions.

The course of the game:

Each student comes up with an unusual job (profession), the class asks questions about the desired job, the answers can only be «yes» and «no». As a result, if the class cannot guess the profession, the riddler must depict it with gestures.

Time: 10 – 15 minutes.

ПРИДУМАННАЯ ИСТОРИЯ

Цель: выработать навыки задавать вопросы.

Для этой игры важно, чтобы каждый студент знал разницу между гласными и согласными буквами и окончания падежей.

Ход игры:

Один из студентов должен выйти из класса, но прежде ему сообщается, что в его отсутствие класс придумает историю, которую ему предстоит восстановить с помощью прямых вопросов, ответом на которые может быть только «да» и «нет».

Как только учащийся выходит, преподаватель сообщает студентам, что на самом деле история будет такой, какой её «реконструирует» тот, кто вышел, при условии, что студенты будут отвечать «да» на каждый вопрос, оканчивающийся на гласную, и «нет» на вопросы, оканчивающиеся на согласные.

Например:

- Эта история о животном?
- Нет.
- Эта история о человеке?
- Да ...

В качестве «кода» могут быть использованы и другие вариации, не только «гласные – согласные».

Время: короткая игра, её длительность определяется дедуктивными способностями вышедшего из класса студента.

Эта игра проводится с одной группой только один раз.

A MADE-UP STORY

Purpose: to develop the skills to ask questions.

For this game, it is important that every student knows the difference between vowels and consonants and the endings of cases.

The course of the game:

One of the students has to leave the classroom, but first he is informed that in his absence the class will come up with a story that he will have to reconstruct with the help of direct questions, the answer to which can only be «yes» and «no».

As soon as the student leaves, the teacher informs the students that the story will actually be as it is «reconstructed» by the one who left, provided that the students answer «yes» to every question ending in a vowel and «no» to questions ending in consonants.

For example:

- Is this story about an animal?
- No.
- Is this story about a man?
- Yes ...

Other variations can be used as a «code», not only «vowels – consonants».

Time: a short game, its duration is determined by the deductive abilities of a student who has left the classroom.

This game is played with one group only once.

М – МЕНДЕЛЕЕВ?

Цель: развить логику и дедукцию.

Ход игры:

Один студент («А») должен придумать известную личность и сказать классу первую букву фамилии: «Фамилия человека, о котором я думаю, начинается на букву «М» (Загадана фамилия *Менделеев*).

Все в классе должны попробовать придумать личность, чья фамилия начинается на эту букву. Когда у кого-то из учащихся («Б») появилась догадка, он может озвучить её с помощью непрямого вопроса.

Например: «Это известный австрийский композитор?» (Вместо вопроса: «Это Моцарт?»)

Если «А» не может вспомнить никакого австрийского композитора с фамилией на «М», тогда «Б» должен раскрыть, чьё имя он загадал (В данном случае Моцарт). Затем «Б» может задать «А» прямой вопрос (ответы только «да/нет»).

Например: «Этот человек сейчас жив?» Тогда «А» должен ответить «нет», и это будет первой подсказкой.

Затем другой учащийся («В») может продолжить предположения: «Это известный британский музыкант?» (думая о Поле Маккартни), и так далее, пока загаданная личность не будет отгадана.

M–MENDELEEV?

Purpose: to develop logic and deduction.

The course of the game:

One student («А») must come up with a famous person and tell the class the first letter of the last name: «The last name of the person I'm thinking of begins with the letter «М» (The last name is Mendeleev).

Everyone in the class should try to come up with a person whose last name begins with this letter. When one of the students («B») has a hunch, he can voice it with an indirect question.

For example: «Is this a famous Austrian composer?» (Instead of asking: «Is this Mozart?»)

If «A» can't remember any Austrian composer with a surname with «M», then «B» must reveal whose name he has guessed (In this case, Mozart). Then «B» can ask «A» a direct question (the answers are only «yes/no»).

For example: «Is this person alive now?» Then «A» should answer «no», and this will be the first clue.

Then another student («B») can continue to make assumptions: «Is this a famous British musician?» (thinking of Paul McCartney), and so on until the hidden identity is guessed.

НЕ «ДАНЕТКИ»

Цель: развить умение строить вопросительные предложения.

Ход игры:

Задача игры – исключить ответы «да» и «нет» и вопросы, предполагающие ответы «да/нет».

Один студент отвечает на вопросы, остальные задают вопросы. Если кто-то сможет продержаться минуту, соблюдая все правила, этот учащийся получает балл. Так же для студентов может быть интересным поиграть в эту игру вместе с преподавателем.

Время: 10 – 15 минут.

NOT OR YES NO GIVEN

Purpose: to develop the ability to build interrogative sentences.

The course of the game:

The purpose of the game is to eliminate «yes» and «no» answers and questions that suggest «yes/no» answers.

One student answers the questions, the others ask the questions. If someone can hold out for a minute, following all the rules, that student gets a point. It may also be interesting for students to play this game with a teacher.

Time: 10 – 15 minutes.

ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ НА РАЗВИТИЕ РЕЧИ

ОТГАДАЙ ЗНАМЕНИТОСТЬ

Цель: выработать способность у обучающихся обосновывать свою точку зрения, выработать умение строить вопросительные предложения, и использовать навыки дедукции.

Ход игры:

Один из студентов должен выбрать *известного человека* (который может быть как вымышленным, так и реальным) и *объект*, ассоциирующийся с этой личностью. Например, Гарри Поттер и его волшебная палочка.

Остальные обучающиеся сначала должны попытаться угадать *личность*, используя не более 20 вопросов с ответами «да/нет». Когда 20 вопросов использованы, класс переходит к отгадыванию *объекта*.

В игре может быть использован не только *объект*, но и *характеристика личности* (черта характера)

Время: 10 – 15 минут.

GUESS THE CELEBRITY

Purpose: to develop the ability of students to justify their point of view, develop the ability to build interrogative sentences, and use deduction skills.

The course of the game:

One of the students must choose a famous person (who can be either fictional or real) and an object associated with this person. For example, Harry Potter and his magic wand.

The rest of the students must first try to guess the identity using no more than 20 yes/no questions. When 20 questions have been used, the class proceeds to guess the object.

Not only an object can be used in the game, but also a personality trait (character trait).

Time: 10 – 15 minutes.

ВОПРОСЫ, ВОПРОСЫ...

Цель: развить технику построения вопросительных предложений и составления конструктивных вопросов.

Требования: ручка и лист бумаги для каждого учащегося.

Ход игры:

Вариант 1

Студенты формируют пары и одна из пар начинает задавать вопросы. Вместо утвердительного предложения, ответом на вопрос должен быть вопрос. Цель игры – задать настолько много вопросов, насколько это возможно. Выиграет тот, кто продержится дольше всех.

Например:

- Что сегодня вечером идёт в кино?
- Они ведь сейчас показывают фильмы о войне?
- Да, а ты видел фильм «Т-34»?
- Ты знаешь, что для этого фильма построили много декораций?
- Я думаю, этот фильм с прекрасными спецэффектами, разве нет?

Вариант 2

Игра продолжается в письменной форме: учащиеся обмениваются вопросами на бумаге, каждый следующий участник начинает с новой строки, при этом ставятся кавычки для обозначения прямой речи и вопросительные знаки.

Время: 10 минут.

QUESTIONS, QUESTIONS...

Purpose: to develop the technique of constructing interrogative sentences and composing constructive questions.

Requirements: a pen and a piece of paper for each student.

The course of the game:

Option 1

Students form pairs and one of the pairs starts asking questions. Instead of an affirmative sentence, the answer to the question should be a question. The goal of the game is to ask as many questions as possible. The one who lasts the longest wins.

For example:

«What's going to the movies tonight?»

- Aren't they showing films about the war now?
- Yes, have you seen the movie «Т-34»?
- Did you know that a lot of sets were built for this movie?
- I think this movie has great special effects, don't you?

Option 2

The game continues in writing: students exchange questions on paper, each participant starts from a new line, with quotation marks to indicate direct speech and question marks.

Time: 10 minutes.

КОНТАКТ

Цель: развить навыки описания предметов.

Требования: большая коробка (мешок) с предметами разных форм и текстур.

Ход игры:

Один из учащихся должен быть либо с завязанными глазами, либо держать предмет в руках за спиной. Он должны выбрать предмет из мешка, потрогать его, но не смотреть на него. Также стоит удостовериться, что другие студенты тоже не видят этот предмет. Далее обучающийся должен описать предмет в деталях, а другая часть класса должна его отгадать.

Вариации:

Игра может проводиться в письменном формате, где ученикам даётся объект для описания, а затем они могут использовать тактильные ощущения и другие формы сенсорного восприятия.

Время: 10 – 15 минут.

CONTACT

Purpose: to develop skills in describing objects.

Requirements: a large box (bag) with objects of different shapes and textures.

The course of the game:

One of the students must be either blindfolded or holding an object in his hands behind his back. He must select an object from the bag, touch it, but not look at it. It's also worth making sure that other students don't see this subject either. Next, the student must describe the subject in detail, and the other part of the class must guess it.

Variations:

The game can be conducted in a written format, where students are given an object to describe, and then they can use tactile sensations and other forms of sensory perception.

Time: 10 – 15 minutes.

КАК ПРОЙТИ К...?

Цель: развить навыки четкого выражения своих мыслей в устной речи.

Требования: ручка и лист бумаги для каждого учащегося.

Ход игры:

Класс делится на пары. Один участник в паре берет ручку и бумагу и рисует карту, которая иллюстрирует инструкцию для другого участника пары. Другой участник, не глядя в карту, проговаривает свою инструкцию для

другого ученика, например, как добраться из школы домой. Затем участники обмениваются ролями, и, когда обе карты нарисованы, они должны обсудить результаты.

Время: урок.

HOW DO I GET TO...?

Purpose: to develop the skills of clearly expressing one's thoughts verbally..

Requirements: a pen and a piece of paper for each student.

The course of the game:

The class is divided into pairs. One participant in the pair takes a pen and paper and draws a map that illustrates the instructions for the other participant in the pair.

The other participant, without looking at the map, talks out his instructions for the other student, for example, how to get home from school. The participants then exchange roles, and when both cards are drawn, they must discuss the results.

Time: lesson.

ИНСТРУКЦИИ

Цель: отработать умения точного выражения своих мыслей в устной речи.

Требования: доска и мел.

Ход игры:

Один студент должен встать у доски напротив класса, в то время как другой стоит в конце класса и придумывает любой объект, например, кот, автобус, сигарета и т.д. Затем он инструктирует ученика у доски, используя только названия форм, направлений и длины линий, необходимых для изображения заданного объекта. Так, учащийся не говорит «нарисуй яйцо», а говорит «нарисуй овал». Жестикуляция не используется.

Остальная часть класса должна отгадать, что рисует ученик у доски. Если кто-то отгадывает, он может поменяться со студентом, дающим инструкции, который, в свою очередь, меняется с человеком у доски. Таким образом, каждый обучающийся должен сыграть в игру во всех ролях. Студент у доски не может задавать вопросы, а только интерпретирует услышанные инструкции и может изменять рисунки, только используя корректировки дающего инструкции учащегося.

Время: может использоваться как короткая игра (около 15 минут) или в течение всего урока.

INSTRUCTIONS

Purpose: to develop the skills of accurate expression of their thoughts in oral speech.

Requirements: blackboard and chalk.

The course of the game:

One student must stand at the blackboard in front of the classroom, while the other stands at the end of the class and comes up with any object, for example, a cat, a bus, a cigarette, etc. Then he instructs the student at the blackboard, using only the names of the shapes, directions and line lengths necessary to depict a given object. So, the student does not say «draw an egg», but says «draw an oval». Gestures are not used.

The rest of the class must guess what the student is drawing at the blackboard. If someone guesses, they can switch with the student giving instructions, who, in turn, switches with the person at the blackboard. Thus, each student must play the game in all roles. The student at the blackboard cannot ask questions, but only interprets the instructions he hears and can change the drawings only using the adjustments of the student giving the instructions.

Time: can be used as a short game (about 15 minutes) or during the entire lesson.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Цель: выработать навыки беглой речи и выступления перед аудиторией.

Требования: ручка и лист бумаги для каждого учащегося.

Ход игры:

Каждому студенту дается задание придумать какое-нибудь изобретение (устройство). Затем каждому учащемуся предстоит выделить сильные стороны своего продукта, придумать название и подготовить речь, чтобы «продать» его.

Когда все студенты будут готовы, по очереди презентуют свои изобретения (возможно выполнение в качестве домашнего задания). Во время презентаций класс может задавать вопросы, а по окончании презентаций возможно голосование за лучший проект и наиболее убедительную презентацию (речь).

PRESENTATION

Purpose: to develop the skills of fluent speech and speaking in front of an audience.

Requirements: a pen and a piece of paper for each student.

The course of the game:

Each student is given a task to come up with some kind of invention (device). Then each student will have to identify the strengths of their product, come up with a name and prepare a speech to «sell» it.

When all the students are ready, they will present their inventions in turn (possibly as homework). During the presentations, the class can ask questions, and at the end of the presentations, a vote for the best project and the most convincing presentation (speech) is possible.

Я НЕ СКАЖУ ЧТО, А ТЫ СДЕЛАЙ

Цель: развить навыки построения вопросительных предложений и беглой речи.

Ход игры:

Разделите класс на пары участников «А» и «Б». Все участники «А» выбирают вид деятельности или фразу, которую их партнеры должны будут сделать или сказать. Все участники «А» должны попытаться незаметно заставить другого человека в паре что-то сделать или произнести.

Например:

А: – Мне нравятся твои волосы, кто тебе сделал прическу? (загаданная для «Б» деятельность – прикоснуться к волосам).

А: – Какая красивая у тебя тетрадь! Где ты купил(а) её? (загаданная для «Б» деятельность – взять тетрадь в руки).

Время: 10 – 15 минут

I WON'T TELL YOU WHAT, BUT YOU DO.

Purpose: to develop the skills of constructing interrogative sentences and fluent speech.

The course of the game:

Divide the class into pairs of participants «A» and «B». All participants in «A» choose the type of activity or phrase that their partners will have to do or say. All participants in «A» should try to imperceptibly force the other person in the pair to do or say something.

For example:

А: – I like your hair, who did your hair? (the activity intended for «B» is to touch the hair).

А: What a beautiful notebook you have! Where did you buy it? (the activity intended for «B» is to pick up a notebook).

Time: 10 – 15 minutes

РЕПОРТЁРЫ И РЕДАКТОРЫ

Цель: практиковать навыки наблюдения и описания и продемонстрировать беглость речи.

Требования: репортёрам и редакторам понадобятся ручки и бумага.

Ход игры:

Все студенты делятся на несколько групп. Одна небольшая группа готовит короткую пантомиму какого-либо преступления, например, ограбления банка. В это время 4 студента (2 пары из репортёра и редактора) находятся вне класса, где обсуждают, в каком виде издания они работают.

Группа, которая делает пантомиму, говорит остальным учащимся о времени и месте совершения преступления и показывает сценку. Все должны внимательно смотреть, так как играют роли свидетелей. По окончании сценки приглашаются 2 репортёра, каждый из которых выбирает одного (двух) свидетелей (зависит от количества студентов в группе) и опрашивает их об увиденном преступлении. На каждого свидетеля отводится минута, преподаватель должен следить за временем.

Когда проходят две минуты репортёров, приглашаются 2 редактора. Каждый репортёр идёт к своему редактору, чтобы передать информацию, полученную от свидетелей. Затем редакторам даётся некоторое время, чтобы представить всё в виде статьи (с заголовком, названием газеты и т.д.) и зачитать её перед классом.

Затем необходимо сравнить статьи и обсудить, где информация была искажена.

Время: урок.

REPORTERS AND EDITORS

Purpose: To practice observation and descriptive skills and demonstrate fluency of speech.

Requirements: Reporters and editors will need pens and paper.

The course of the game:

All students are divided into several groups. One small group is preparing a short pantomime of a crime, such as a bank robbery. At this time, 4 students (2 pairs of a reporter and an editor) are outside the classroom, where they are discussing what kind of publication they work in.

The group that does the pantomime tells the rest of the students about the time and place of the crime and shows the scene. Everyone should watch carefully, because they play the role of witnesses. At the end of the scene, 2 reporters are invited, each of whom selects one (two) witnesses (depending on the number of students in the group) and interviews them about the crime they saw. A minute is allocated for each witness, and the teacher must keep track of the time.

When two minutes of reporters have passed, 2 editors are invited. Each reporter goes to his editor to pass on the information received from the witnesses. Then the editors are given some time to present everything in the form of an article (with a headline, newspaper title, etc.) and read it in front of the class.

Then you need to compare the articles and discuss where the information was distorted.

Time: lesson.

УБЕДИ!

Цель: развить навыки убеждения и беглой речи.

Ход игры:

Для начала нужно задать следующую ситуацию в классе: «Готовиться полёт на Луну. Для полёта будет выбрано 6 человек, согласно тому, какой вклад они могут внести во время этого путешествия. Почему должны быть выбраны именно вы?»

Каждый студент должен подумать о своей личности и навыках, рассматривая свои слабые и сильные стороны, и выбрать для себя навык/профессию (возможно, выдуманные), который будет их аргументом (например, строитель, инженер, врач).

Затем даётся время на подготовку, и каждый учащийся презентует перед классом свой навык и причины, по которым именно он должен быть отобран для полёта. Класс может оспаривать пригодность каждого участника.

В конце выбираются участники с наиболее убедительной речью.

Время: урок

CONVINCE ME!

Purpose: to develop persuasion and fluency skills.

The course of the game:

First, you need to set the following situation in the classroom:

«Getting ready to fly to the moon. 6 people will be selected for the flight, according to what contribution they can make during this trip. Why should you be chosen?»

Every student should think about their personality and skills, considering their weaknesses and strengths, and choose for themselves a skill/profession (possibly fictional) that will be their argument (for example, a builder, engineer, doctor).

Then time is given for preparation, and each student presents to the class their skill and the reasons why they should be selected for the flight. The class can challenge the suitability of each participant.

At the end, the participants with the most convincing speech are selected.

Time: lesson

ИГРА В ИСТОРИИ

Цель: создать совместную историю от класса без её написания.

Ход игры:

Этап 1

Каждый учащийся по очереди добавляет к истории слово. Преподаватель может задать изначальную тему или попросить об этом учеников. История должна быть короткой.

Этап 2

Каждый студент по очереди добавляет словосочетание.

Этап 3

Каждый ученик добавляет к истории законченное предложение.

Время: 15 – 20 минут.

A GAME IN HISTORY

Purpose: to create a shared story from the class without writing it.

The course of the game:

Stage 1

Each student adds a word to the story in turn. The teacher can set the initial topic or ask the students about it. The story should be short.

Stage 2

Each student adds a phrase in turn.

Stage 3

Each student adds a completed sentence to the story.

Time: 15 – 20 minutes.

ПРАВДА ИЛИ ЛОЖЬ

Цель: развить навыки составления небольших текстов

Ход игры:

Для начала учащиеся должны придумать два утверждения (фактическое и выдуманное) о самих себе, чтобы озвучить их группе. Остальные должны отгадать, что правда, а что вымысел.

Преподаватель может начать с представления двух утверждений о себе. Исходя из этих утверждений, каждый студент в группе придумывает одну правдивую и одну выдуманную историю, чтобы затем рассказать её. Учащиеся должны угадать, какая из историй выдуманная, а какая нет. Игра продолжается, пока каждый из студентов не представит свои истории.

Время: урок

TRUE OR FALSE

Purpose: to develop the skills of composing small texts

The course of the game:

First, students must come up with two statements (factual and fictional) about themselves in order to voice them to the group. The rest must guess what is true and what is fiction.

The teacher can start by presenting two statements about himself. Based on these statements, each student in the group comes up with one true and one made-up story in order to tell it later. Students must guess which of the stories is fictional and which is not. The game continues until each of the students presents their stories.

Time: lesson

ПРЕДСТАВЬ...

Цель: развить воображение, создавая истории из идей, которые предлагают другие учащиеся.

Требования: лист бумаги и ручка для каждого учащегося.

Ход игры:

Попросите 4 студентов встать перед классом, закрыть на минуту глаза и затем описать какого-либо персонажа, место, время истории и погодные условия. Остальные внимательно слушают. После этого учащимся даётся несколько минут, чтобы написать короткую историю, которая включает все идеи, которые они запомнили. Затем рассказы зачитываются.

Всегда удивительно, как много разных идей происходит от одной исходной.

Время: около 20 минут.

IMAGINE...

Purpose: To develop imagination by creating stories from ideas that other students offer.

Requirements: a piece of paper and a pen for each student.

The course of the game:

Ask 4 students to stand in front of the class, close their eyes for a minute, and then describe a character, place, time, story, and weather conditions. The others are listening attentively. After that, students are given a few minutes to write a short story that includes all the ideas they have memorized. Then the stories are read out.

It's always amazing how many different ideas come from the same source.

Time: about 20 minutes.

НАМЁК

Цель: развить навыки диалогической речи.

Ход игры:

Студенты делятся на пары. Каждая пара выбирает тему или предмет, который они собираются обсуждать. Они также могут сыграть какие-либо роли, например, двух подруг, которые обсуждают покупку нового костюма. Каждая пара по очереди выходит перед классом, чтобы обсудить свой предмет, при этом не упоминая, что это.

Например:

...

А: В итоге ты выбрала тот, красный?

Б: Нет, он слишком дорогой. У меня нет столько денег.

А: А там большой выбор цветов, да?

Б: Да, я выбрала зелёный. Это очень красивый цвет и ещё у меня есть зелёная сумка.

А: А когда ты наденешь его?

Б: Не знаю, может быть, завтра.

...

Когда все студенты слушают, они стараются услышать подсказки, которые помогут угадать персонажей и обсуждаемый объект. Когда у кого-то из учащихся появляется догадка, он должен попытаться присоединиться

к разговору (но не произносить её вслух) в роли какого-то персонажа, пока весь класс не отгадает.

Предупреждение: все подсказки должны иметь очевидные коннотации.

Время: 10 – 15 минут.

HINT

Purpose: to develop the skills of dialogical speech.

The course of the game:

Students are divided into pairs. Each couple chooses a topic or subject that they are going to discuss. They can also play some roles, such as two friends who are discussing buying a new suit.

Each couple takes turns going out in front of the class to discuss their subject, without mentioning what it is.

For example:

...

A: In the end, did you choose the red one?

B: No, it's too expensive. I don't have that much money.

A: And there's a big selection of colors, right?

B: Yes, I chose green. It's a very beautiful color, and I also have a green bag.

A: When are you going to wear it?

B: I don't know, maybe tomorrow.

...

When all the students are listening, they try to hear hints that will help them guess the characters and the object being discussed. When one of the students has a guess, he should try to join the conversation (but not say it out loud) in the role of some character until the whole class guesses.

Warning: All hints should have obvious connotations.

Time: 10 – 15 minutes.

АЛИБИ

Цель: тренировать беглость речи и повысить навыки дедукции. Это сложная, но очень популярная игра.

Ход игры:

Группа придумывает некую сцену преступления с определённым местом, временем и датой, например: в эту субботу между 18:00 и 19:30 вечера было совершено ограбление кассы в небольшом магазине.

Затем двум студентам даётся задание выйти из класса и придумать себе алиби (время должно быть ограничено, например, 2 минуты).

В это время в аудитории преподаватель со студентами обсуждает техники опрашивания (*например*, нужно двигаться от общих к частным вопросам, ничего не выдавать, отмечать несоответствия в ответах и т.д.).

Когда время закончилось, приглашается один из учащихся для опроса (время также ограничивается). Затем он выходит из класса, а для опроса приглашается второй студент (вопросы должны быть такими же). Важно, чтобы у двух опрашиваемых не было возможности посоветоваться. В конце опроса оба ученика приглашаются в класс. Остальные учащиеся должны будут выделить нестыковки в речи и решить, виновны они или нет.

Время: урок

ALIBI

Purpose: to train fluency of speech and improve deduction skills. It's a challenging but very popular game.

The course of the game:

The group comes up with a certain crime scene with a specific place, time and date, for example: this Saturday between 18:00 and 19:30 p.m., a cash register was robbed in a small store.

Then two students are given the task to leave the classroom and come up with an alibi (time should be limited, for example, 2 minutes).

At this time, in the classroom, the teacher discusses interviewing techniques with students (for example, you need to move from general to specific questions, not give anything away, note inconsistencies in answers, etc.).

When the time is up, one of the students is invited to take a survey (time is also limited). Then he leaves the class, and a second student is invited to take the survey (the questions should be the same). It is important that the two interviewees do not have the opportunity to confer. At the end of the survey, both students are invited to the classroom. The rest of the students will have to identify inconsistencies in speech and decide whether they are guilty or not.

Time: lesson

ПЕРЕСКАЖИ

Цель: показать, какой избирательной может быть память, что может легко приводить к спорам или рождению слухов.

Требования: короткий текст или история, заранее выбранные преподавателем.

Ход игры:

Начните с игры «Испорченный телефон». Ученик загадывает слоган, высказывание или скороговорку и шепотом говорит её соседу, затем тот также говорит услышанное соседу и так по кругу. Последний человек, которому передают загаданное, произносит это вслух.

Сама игра начинается с того, что 5 студентов выходят из класса, а преподаватель читает короткий текст для всех учащихся и одного приглашённого студента. Второй студент возвращается в аудиторию, и первый пересказывает ему услышанное как можно более детально. Затем тоже самое играется для других 3 студентов. Игра завершается, когда последний студент пересказывает свою версию истории, и преподаватель снова зачитывает оригинальный текст, чтобы сравнить их.

Время: урок

RETELL ME

Purpose: to show how selective memory can be, which can easily lead to arguments or rumors.

Requirements: a short text or a story, pre-selected by the teacher.

The course of the game:

Start with the game «Damaged phone». The student makes up a slogan, an utterance, or a tongue twister and whispers it to the neighbor, then the neighbor also says what he has heard and so on in a circle. The last person to whom the wish is given says it out loud.

The game itself begins with 5 students leaving the classroom, and the teacher reads a short text for all students and one invited student. The second student returns to the classroom, and the first student retells what he has heard in as much detail as possible. Then the same thing is played for the other 3 students. The game ends when the last student retells his version of the story, and the teacher reads the original text again to compare them.

Time: lesson

КОТ

Борис жил на втором этаже старого дома. Вместе с ним жил очень большой серый кот, которого звали Смок. Днём Борис был на работе, а Смок ждал его дома. Когда вечером Борис возвращался домой, они гуляли с котом в парке. Ночью кот гулял один. Кот приходил домой только утром. Хозяин открывал ему дверь, кот шёл на кухню, где его ждал завтрак.

Однажды ночью кот не пошёл гулять. Он сидел около кровати и повторял «мяу», «мяу», а потом Смок подошёл к двери.

Хозяин решил, что кот хочет гулять, и открыл дверь. Но Смок не пошёл на улицу, а сел около двери. Борис пошёл спать. Через несколько минут Смок опять сидел около кровати, опять кричал «мяу», потом опять пошёл к двери. Так повторялось несколько раз.

Последний раз хозяин встал, когда было два часа ночи. На улице был ветер и дождь. Кот повторял «мяу» и пошёл к двери. Борис опять пошёл к двери и открыл её. В это время он услышал шум. На кровать, где он спал, со стены упала большая книжная полка.

А кот посмотрел на кровать, на стену и вышел. Смок был очень доволен. Больше в эту ночь он не возвращался домой.

Так Смок спас своего хозяина.

CAT

Boris lived on the second floor of an old house. He lived with a very large gray cat named Smoke. Boris was at work during the day, and Smoke was waiting for him at home. When Boris returned home in the evening, they walked with the cat in the park. At night, the cat walked alone. The cat came home only in the morning. The owner opened the door for him, the cat went to the kitchen, where breakfast was waiting for him.

One night, the cat did not go for a walk. He sat by the bed and repeated «meow,» «meow,» and then Smoke came to the door.

The owner decided that the cat wanted to walk, and opened the door. But Smoke did not go outside, but sat down by the door. Boris went to bed. A few minutes later, Smoke was sitting by the bed again, shouting «meow» again, then went back to the door. This happened several times.

The last time the owner got up, it was two o'clock in the morning. There was wind and rain outside. The cat repeated «meow» and went to the door. Boris went to the door again and opened it. At that time, he heard a noise. A large bookshelf fell off the wall onto the bed where he was sleeping.

And the cat looked at the bed, at the wall and went out. Smoke was very pleased. He did not return home that night.

So Smoke saved his master.

ДАЙТЕ ОПРЕДЕЛЕНИЕ

Цель: проверить навыки чёткого выражения мыслей.

Требования: список слов, которым нужно будет дать определение.

Список зависит от уровня подготовки студентов.

Например: КОМПЬЮТЕР, ТЕЛЕФОН, СТУДЕНТ, ПРЕПОДАВАТЕЛЬ, ВРАЧ, УНИВЕРСИТЕТ, АНАНАС, МАГАЗИН, КАФЕ, ПИСАТЕЛЬ, ХУДОЖНИК, СПОРТСМЕН, ЛЕКАРСТВО... . Это слова подходят для учащихся на элементарном и базовом уровнях обучения.

Слова, содержащие абстрактные понятия, необходимо использовать уже на продвинутом этапе: КРАСОТА, ОТДЫХ, ЦВЕТ, БОЛЬ, БОЛЕЗНЬ, РАДОСТЬ, СТРАХ, ПУТЕШЕСТВИЕ... .

Ход игры:

Этап 1

Полезно начать игру с разбора одного общего примера, который все студенты смогут проанализировать.

Каждому учащемуся в индивидуальном порядке даётся слово, которому нужно дать определение. Все студенты читают по очереди свои определения, а другие отгадывают, какое, по их мнению, слово было загадано.

Этап 2

Можно попросить нескольких учащихся написать определения одного и того же слова и затем прочитать их классу. Выбирается самое точное определение.

Время: 30 минут.

GIVE A DEFINITION

Purpose: to test the skills of clear expression of thoughts.

Requirements: a list of words that will need to be defined. The list depends on the students' level of education.

For example: COMPUTER, PHONE, STUDENT, TEACHER, DOCTOR, UNIVERSITY, PINEAPPLE, SHOP, CAFE, WRITER, ARTIST, ATHLETE,

MEDICINE... . These words are suitable for students at elementary and basic levels of education.

Words containing abstract concepts should be used already at an advanced stage: BEAUTY, REST, COLOR, PAIN, ILLNESS, JOY, FEAR, TRAVEL... .

The course of the game:

Stage 1

It is useful to start the game by analyzing one common example that all students can analyze.

Each student is individually given a word that needs to be defined. All students read their definitions in turn, while others guess which word they think was guessed.

Stage 2

You can ask several students to write definitions of the same word and then read them to the class. The most accurate definition is selected.

Time: 30 minutes.

КАКОЕ ЭТО СЛОВО?

Цель: научиться использовать определения.

Требования: карточки с определениями.

Ход игры:

Студенты делятся на две команды. Каждый игрок получает номер внутри команды. Учащийся 1 первой команды выходит к доске, выбирает слово и зачитывает краткое определение значения слова обеим командам.

Участник любой из команд может поднять руку, если отгадает загаданное слово. Первый поднявший руку учащийся может озвучить свою догадку. Если она верна, команда получает 5 баллов. Если догадка неверна, ученикам даётся первая подсказка, например, первая буква слова. Команда, у которой получится отгадать, зарабатывает уже только 4 балла. Если догадка снова неверна, дается вторая подсказка, а за ответ начисляется уже 3 балла и т.д.

Время: 20 – 30 минут.

WHAT IS THAT WORD?

Purpose: to learn how to use definitions.

Requirements: definition cards.

The course of the game:

The students are divided into two teams. Each player gets a number within the team. Student 1 of the first team goes to the blackboard, selects a word and reads out a short definition of the meaning of the word to both teams.

A participant of any team can raise his hand if he guesses the hidden word. The first student who raises his hand may voice his guess. If it is correct, the team gets 5 points. If the guess is incorrect, the students are given the first clue, for example, the first letter of the word. The team that succeeds in guessing earns only 4 points. If the guess is wrong again, a second clue is given, and 3 points are awarded for the answer, etc.

Time: 20 – 30 minutes.

ЧТО ПРАВИЛЬНО?

Цель: проверить навыки четкого выражения мыслей.

Требования: лист бумаги, ручка для каждого учащегося.

Ход игры:

Каждый студент должен записать определение любого слова, а затем придумать два ложных определения этого слова. В определении следует указать часть речи (существительное, прилагательное, глагол и т.д.). Также важно, чтобы все три определения описывали одну и ту же часть речи.

Студенты делятся на две команды. Каждый игрок по очереди говорит слово и зачитывает три определения (среди которых два выдуманных). Другая команда должна выбрать верное определение из предложенных. Если ответ правильный, команда получает балл.

Время: 30 – 40 минут.

WHAT IS RIGHT?

Purpose: to test the skills of clear expression of thoughts.

Requirements: a piece of paper, a pen for each student.

The course of the game:

Each student must write down the definition of any word, and then come up with two false definitions of that word. The definition should specify the part of speech (noun, adjective, verb, etc.). It is also important that all three definitions describe the same part of speech.

The students are divided into two teams. Each player takes turns saying a word and reading out three definitions (including two fictional ones). The other team must choose the correct definition from the suggested ones. If the answer is correct, the team gets a point.

Time: 30 – 40 minutes.

ЛЮБОПЫТНАЯ ВАРВАРА

Цель: тренировать замену прямой речи косвенной.

Требования: лист бумаги и ручка, карточки с ситуациями (см. ниже).

Ход игры:

Ученики в парах выходят к доске и выбирают ситуацию. Они выбирают себе роли и импровизируют в соответствии с выбранной ситуацией.

Остальные игроки слушают, что происходит, а когда пара заканчивает сценку, учащиеся пытаются воспроизвести то, что они услышали, сначала используя прямую речь. Затем, как будто для репортажа в газете, они должны заменить речь на косвенную.

Вариант игры: половина игроков может записывать диалог в прямой речи, а другая часть – в косвенной (для достижения эффекта контраста и сопоставления результатов).

Преподавателю рекомендуется задавать ограничения по времени на импровизационные сценки (предполагается период в 2 минуты).

Время: 20 – 30 минут.

Возможные ситуации:

1. Двое немолодых людей в автобусе жалуются, какая сейчас молодежь.
2. Два студента разговаривают о девушках.
3. Разногласия между кондуктором и пассажиром, у которого не проходит оплата проезда по карте.
4. Спор между двумя автомобилистами, которые хотели припарковаться в одном и том же месте.
5. Опытный врач, который берет с собой на операцию молодого коллегу.
6. Продавец, пытающийся продать дорогой телефон покупателю.
7. Неизвестный широкой публике певец, пытающийся заинтересовать продюсера.
8. Декан, ругающий несерьёзно относящегося к учёбе студента.
9. Разговор двух людей, один из которых не знает, как найти нужное ему место, потому что не работает навигатор.
10. Два соседа, обсуждающих переезд нового жильца в их дом.

THE CURIOUS BARVARA

Purpose: to train the replacement of direct speech with indirect speech.

Requirements: a sheet of paper and a pen, situation cards (see below).

The course of the game:

Students in pairs go to the blackboard and choose a situation. They choose their roles and improvise according to their chosen situation.

The other players listen to what's going on, and when the couple finishes the scene, the students try to reproduce what they heard, first using direct speech. Then, as if for a newspaper report, they have to replace the speech with an indirect one.

Game version: half of the players can record the dialogue in direct speech, and the other part in indirect speech (to achieve the effect of contrast and comparison of results).

The teacher is recommended to set time limits for improvisational skits (a period of 2 minutes is assumed).

Time: 20 – 30 minutes.

Possible situations:

1. Two middle-aged people on the bus complain about how young they are now.
2. Two students are talking about girls.
3. Disagreements between the conductor and the passenger who is not paying for the ride on the card.
4. A dispute between two motorists who wanted to park in the same place.
5. An experienced doctor who takes a young colleague with him for surgery.
6. A seller trying to sell an expensive phone to a customer.
7. A singer unknown to the general public, trying to interest the producer.
8. A dean who scolds a student who is not serious about his studies.
9. A conversation between two people, one of whom does not know how to find the place he needs because the navigator does not work.
10. Two neighbors discussing moving a new tenant into their house.

СООБЩЕНИЕ

Цель: проверить и практиковать навыки аудирования и письменной речи.

Требования: ручка и листок бумаги.

Ход игры:

Каждому учащемуся дается лист бумаги и задание придумать ситуацию, о которой надо написать сообщение.

Например:

1. Ваш друг Марсель, когда ехал на велосипеде, упал и сломал руку.
2. Ваша сестра Сара вышла замуж за бизнесмена.
3. Ваш дядя завтра будет в аэропорту и хочет, чтобы кто-то его встретил.

Затем листочки с заданиями собираются и перераспределяются. Каждый студент, выбрав себе ситуацию, должен составить сообщение, где вкратце описана информация. Стоит ограничить учащихся в количестве слов в сообщении (например, сообщение не должно превышать 50 слов).

Затем игроки делится на пары. По очереди один участник пары диктует своё сообщение, в то время как другой записывает сообщение, соблюдая правила правописания и пунктуации. Затем участники меняются ролями, а потом сообщения проверяются на точность.

Время: урок.

MESSAGE

Purpose: To test and practice listening and writing skills.

Requirements: a pen and a piece of paper.

The course of the game:

Each student is given a piece of paper and a task to come up with a situation about which to write a message.

For example:

1. Your friend Marcel, while riding a bike, fell and broke his arm.
2. Your sister Sarah married a businessman.
3. Your uncle will be at the airport tomorrow and wants someone to meet him.

Then the task sheets are collected and redistributed. Each student, having chosen a situation for himself, should compose a message where the information is briefly described. Students should limit the number of words in a message (for example, a message should not exceed 50 words).

The players are then divided into pairs. In turn, one member of the pair dictates his message, while the other writes down the message, observing the rules of spelling and punctuation. Then the participants switch roles, and then the messages are checked for accuracy.

Time: lesson.

РЕКЛАМА

Цель: познакомить учащихся с процедурой и техниками, требуемыми для написания рекламного текста.

Требования: лист бумаги и ручка для каждого учащегося.

Ход игры:

Попросите учащихся придумать предмет, который они бы хотели продать. Каждый ученик составляет развернутое описание предмета на листе бумаги. Листы сворачивают и складывают в коробку (контейнер), а затем перераспределяют. Каждый студент читает описание и сокращает его до минимума, необходимого для того, чтобы составить подходящее рекламное объявление для размещения на сайте.

Время: урок.

ADVERTISEMENT

Purpose: to introduce students to the procedure and techniques required for writing an advertising text.

Requirements: a piece of paper and a pen for each student.

The course of the game:

Ask students to come up with an item they would like to sell. Each student makes a detailed description of the subject on a piece of paper. The sheets are folded and put into a box (container), and then redistributed. Each student reads the description and reduces it to the minimum necessary in order to create a suitable advertisement for placement on the site.

Time: lesson.

ЖАЛОБЫ

Цель: познакомить учащихся со схемой написания формального письма.

Требования: лист бумаги и ручка для каждого учащегося, шаблон жалобы и ответа на неё.

Ход игры:

Студенты делятся на пары. Каждая пара придумывает название фирмы и вымышленный адрес

Например: «Пекарня», ул. Советская, дом 29; салон красоты «Завиток», ул. Зелёная, дом 3; магазин детской одежды «Модный ребёнок», ул. Базарная, дом 75; магазин мебели «Много мебели», ул. Никифорова, дом 19; мастерская по ремонту телефонов «Телефон.ru», ул. Кирова, дом 89 и т.д.

Затем необходимо написать список всех фирм и их адреса на доске и объединить их в пары. Каждая фирма должна составить письмо с жалобой другой фирме, следуя простому шаблону, который преподаватель дал каждому студенту.

Преподаватель должен сыграть роль почтальона и доставить письма адресатам, когда они будут написаны. Фирма, которой была адресована жалоба, должна написать письмо с ответом на жалобу.

Если возникают затруднения, письма могут быть адресованы любой другой фирме.

Время: урок.

COMPLAINTS

Purpose: to introduce students to the formal writing scheme.

Requirements: a sheet of paper and a pen for each student, a complaint template and a response to it.

The course of the game:

Students are divided into pairs. Each couple comes up with a company name and a fictitious address.

For example: Bakery, Sovetskaya str., 29; beauty salon «Curl», Zelenaya str., 3; children's clothing store «Fashionable child», Bazarnaya str., 75; furniture store «Many furniture», Nikiforova str., 19; telephone repair shop «telefon.ru», St. 89 Kirova street, etc.

Then you need to write a list of all companies and their addresses on the board and combine them into pairs. Each firm should write a letter of complaint to the other firm, following a simple template that the teacher gave to each student.

The teacher must play the role of a postman and deliver the letters to the recipients when they are written. The company to which the complaint was addressed must write a letter responding to the complaint.

If there are difficulties, the letters can be addressed to any other company.

Time: lesson.

КТО Я?

Цель: научиться чётко описывать воображаемый объект.

Требования: лист бумаги и ручка для каждого учащегося.

Ход игры:

Выберите любую категорию предметов, (например, фрукты или овощи). Попросите каждого учащегося составить на бумаге описание одного предмета, который они выбрали, с упоминанием размера, текстуры, запаха, цвета и формы, но при этом не называя сам предмет.

Все студенты по очереди читают свои описания, заканчивая словами «Кто я?», в то время как остальные должны отгадать.

Время: 30 – 40 минут.

WHO AM I?

Purpose: to learn how to clearly describe an imaginary object.

Requirements: a piece of paper and a pen for each student.

The course of the game:

Select any category of items (for example, fruits or vegetables). Ask each student to write on paper a description of one of the subjects they have chosen, mentioning the size, texture, smell, color, and shape, but without naming the subject itself.

All students take turns reading their descriptions, ending with the words «Who am I?», while the rest have to guess.

Time: 30 – 40 minutes.

ГДЕ Я ПРЯЧУСЬ?

Цель: научить учащихся составлять ясные описания мест в пяти предложениях.

Требования: лист бумаги и ручка для каждого учащегося.

Ход игры:

Каждый учащийся должен выбрать место, в котором можно спрятаться. При этом нужно ввести ограничение – место должно находиться в пределах университета, района или другого места.

Все студенты описывают место, где они прячутся, указывая точные условия (например, что они могут ощущать под ногами, рядом с ними, на чем они сидят и т.п.). Они также должны тщательно обдумать запах, жару, холод и т.п. Каждый учащийся должен внимательно следить, чтобы не упомянуть, где он находится. Свою речь надо закончить словами: «Где я прячусь?»

Время: урок.

WHERE AM I HIDING?

Purpose: to teach students to make clear descriptions of places in five sentences.

Requirements: a piece of paper and a pen for each student.

The course of the game:

Each student must choose a place to hide. At the same time, it is necessary to introduce a restriction – the place must be located within the university, district or other place.

All students describe the place where they are hiding, indicating the exact conditions (for example, what they can feel under their feet, next to them, what they are sitting on, etc.). They should also carefully consider the smell, heat, cold, etc. Each student should be careful not to mention where he is. You should end your speech with the words: «Where am I hiding?»

Time: lesson.

СТРАННЫЙ ПРЕДМЕТ

Цель: научить учащихся описывать наблюдаемые объекты.

Требования: учащиеся нужно заранее попросить принести с собой самый странный предмет, который они смогли найти.

Ход игры:

Каждый учащийся должен составить детальное описание своего предмета, фокусируясь на связи между внешним видом предмета и функциями, которые он выполняет.

Преподаватель может включить в игру идею того, что все в аудитории – пришельцы с другой планеты, а это – вещи, которые они находят и которые позволяют им понять, как люди жили в XXI веке.

Вариант 1

Учащиеся по очереди зачитывают свои описания, а остальные отгадывают, о каком предмете оно составлено.

Вариант 2

Студенты могут обмениваться описаниями и также отгадывать предметы. Затем они могут обмениваться предметами и попробовать дополнить описания.

Время: урок.

A STRANGE OBJECT

Purpose: to teach students to describe the observed objects.

Requirements: students should be asked in advance to bring with them the strangest object they could find.

The course of the game:

Each student should make a detailed description of their subject, focusing on the relationship between the appearance of the subject and the functions it performs.

The teacher can include in the game the idea that everyone in the audience is aliens from another planet, and these are the things they find that allow them to understand how people lived in the 21st century.

Option 1

Students take turns reading out their descriptions, and the rest guess which subject it is about.

Option 2

Students can exchange descriptions and also guess the subjects. Then they can exchange items and try to complete the descriptions.

Time: lesson.

ОПИСАНИЕ

Цель: помочь ученикам использовать детали и конкретные примеры в описательном письме.

Требования: лист бумаги и ручка для каждого учащегося; доска и мел.

Ход игры:

Преподаватель пишет некоторое количество категорий природных объектов на доске. *Например*, цветы, деревья, птицы, облака, цвета.

Студенты должны написать как можно больше конкретных примеров за отведенный период времени. Полученные списки примеров нужно обсудить и составить совместный список, чтобы потом учащиеся смогли использовать более конкретные детали в описательном письме.

Полученный список сразу же можно использовать на практике, написав небольшой художественный текст, описывающий берег реки, осенний лес и т.п. Разумеется, такое же упражнение может проводиться и с использованием городского пейзажа или более специфических мест (вокзалы, аэропорты, супермаркеты и т.п.).

Время: урок.

DESCRIPTION

Purpose: To help students use details and specific examples in descriptive writing.

Requirements: a sheet of paper and a pen for each student; a blackboard and chalk.

The course of the game:

The teacher writes a number of categories of natural objects on the blackboard. For example, flowers, trees, birds, clouds, colors.

Students should write as many specific examples as possible in the allotted time period. The resulting lists of examples need to be discussed and a joint list should be compiled so that students can use more specific details in descriptive writing later.

The resulting list can be immediately put into practice by writing a small artistic text describing the riverbank, autumn forest, etc. Of course, the same exercise can be carried out using the urban landscape or more specific places (train stations, airports, supermarkets, etc.).

Time: lesson.

СЧАСТЛИВЫЙ СЛУЧАЙ

Цель: тренировать написание собственных текстов (творческое письмо), предложив предметы и персонажей для основы.

Требования:

Для первого варианта: картинки с персонажами, местами

Для второго варианта: доска, ручки и лист бумаги для каждого учащегося.

Ход игры:

Вариант 1

Преподаватель должен подготовить картинки с изображениями персонажей, мест и предметов, разложив их в три разных контейнера. Каждый учащийся выбирает изображение лица, места и предмета и составляет свою историю на основании этих картинок.

Вариант 2

Преподаватель пишет список не связанных друг с другом слов на доске и дает ученикам задание написать историю, которая будет включать все эти слова. Можно попросить студентов составить список самим, но не говорить, для чего понадобится этот список.

Например:

СЛОН

МАШИНА

ОВОЩНОЙ САЛАТ

ЗУБНАЯ ЩЁТКА

СООБЩЕНИЕ

Время: урок.

A HAPPY ACCIDENT

Purpose: to train writing your own texts (creative writing) by suggesting subjects and characters for the basics.

Requirements:

For the first option: pictures with characters, places

For the second option: a blackboard, pens, and a piece of paper for each student.

The course of the game:

Option 1

The teacher must prepare pictures of characters, places, and objects by arranging them in three different containers. Each student chooses an image of a face, place, and object and makes up their story based on these images.

Option 2

The teacher writes a list of unrelated words on the blackboard and instructs students to write a story that includes all of these words. You can ask students to make a list themselves, but not tell you what the list is for.

For example:

ELEPHANT

CAR

VEGETABLE SALAD

TOOTHBRUSH

MESSAGE

Time: lesson.

ЧТО ТЫ СДЕЛАЕШЬ?

Цель: тренировать навыки беглой речи.

Ход игры:

Каждый учащийся должен придумать затруднительную ситуацию и рассказать её.

Например: Поздно ночью вас остановил полицейский, когда вы ехали без прав на машине своего друга.

Все ситуации должны заканчиваться словами «Что ты сделаешь?»

Затем студентам необходимо придумать выход из ситуаций. Можно выслушать несколько вариантов, из которых выбираются самые оригинальные.

Предупреждение: преподаватель должен предупредить, что ситуации НЕ должны быть безвыходными.

Время: урок.

WHAT WILL YOU DO?

Purpose: to train your fluency skills.

The course of the game:

Each student should come up with a difficult situation and tell it.

For example: You were stopped by a policeman late at night when you were driving without a license in your friend's car.

All situations should end with the words «What are you going to do?»

Then students need to come up with a way out of situations. You can listen to several options, from which the most original ones are selected.

Warning: The teacher should warn that situations should NOT be hopeless.

Time: lesson.

РАЗГОВОР

Цель: тренировать навыки диалогической речи.

Ход игры:

Учащимся необходимо выбрать две никак не связанные личности, например, Джекки Чан и Билл Гейтс, придумать определённое место, где они встретятся (например, Красная площадь или Музей Лувр) а затем составить диалог между ними.

Чем более необычными будут личности и идеи, тем более эффективным будет упражнение.

Время: урок.

CONVERSATION

Purpose: to train the skills of dialogical speech.

The course of the game:

Students need to choose two unrelated personalities, for example, Jackie Chan and Bill Gates, and come up with a specific place where they will meet (for example, Red Square or the Louvre Museum) and then create a dialogue between them.

The more unusual the personalities and ideas, the more effective the exercise will be.

Time: lesson.

ДИАЛОГ

Цель: тренировать навыки диалогической речи.

Требования: преподаватель должен приготовить картинки (фотографии), где есть изображение лица или человека, которое явно выражает определённую эмоцию.

Ход игры:

Все студенты делятся на пары, выбирают картинки (фотографии) и составляют диалог между двумя персонажами (разыгрывают импровизированную воображаемую ситуацию).

Вариации:

Игру можно сделать более интересной, если расположить все картинки (фотографии) на доске. Затем, когда студенты посмотрят выступление каждой пары, они должны угадать, какие персонажи были представлены.

Время: урок.

DIALOGUE

Purpose: to train the skills of dialogical speech.

Requirements: the teacher must prepare pictures (photographs) where there is an image of a face or a person who clearly expresses a certain emotion.

The course of the game:

All students are divided into pairs, choose pictures (photos) and make up a dialogue between two characters (they play out an improvised imaginary situation).

Variations:

The game can be made more interesting by placing all the pictures (photos) on the board. Then, when the students watch the performance of each couple, they have to guess which characters were introduced.

Time: lesson.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Цель: познакомить учащихся с официально-деловым, публицистическим и разговорным стилями речи и потренироваться в написании текстов определённого стиля.

Требования: ручка и лист бумаги для каждого учащегося.

Ход игры:

Сначала преподаватель должен дать понятие о функциональных стилях речи и объяснить отличия между официально-деловым, публицистическим и разговорным стилями.

Затем необходимо дать ситуацию (или несколько), которые можно было бы описать в этих стилях письма. Учащиеся должны написать по возможности детальные и аутентичные тексты. Один текст должен быть личной интерпретацией, а другой – объективным докладом.

Предлагаемые ситуации:

Пожар в супермаркете – письмо домой и репортаж в газете. Автомобильная авария – письмо виновнику и отчет в страховую компанию. Вечеринка в кафе – пост в социальной сети и полицейский отчет.

Время: урок.

POINT OF VIEW

Purpose: to introduce students to formal business, journalistic and conversational styles of speech and practice writing texts of a certain style.

Requirements: a pen and a piece of paper for each student.

The course of the game:

First, the teacher must give an idea of the functional styles of speech and explain the differences between formal business, journalistic and conversational styles.

Then it is necessary to give a situation (or several) that could be described in these writing styles. Students should write as detailed and authentic texts

as possible. One text should be a personal interpretation, and the other should be an objective report.

Suggested situations:

Supermarket fire – a letter home and a newspaper report.

Car accident – a letter to the culprit and a report to the insurance company.

A party in a cafe – a post on a social network and a police report.

Time: lesson.

ВСТУПЛЕНИЯ И ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Цель: тренировать навыки письменной речи.

Требования: ручка и листок бумаги для каждого учащегося.

Ход игры:

Сначала преподаватель должен объяснить важность динамичного вступления и запоминающегося заключения в письменных текстах, а затем раздать листочки бумаги. Каждый учащийся должен написать вступительное предложение к истории. Потом преподаватель собирает листочки.

Затем преподаватель делает то же самое с заключительными предложениями, добавляя свои собственные примеры или примеры ниже. Затем каждый ученик берет по листочку с заключением и вступлением и, используя их, пишет историю.

Время: урок.

Примеры вступлений:

1. Анна родилась в богатой семье, но у неё был очень плохой характер.
2. Когда Виктор уже собрался ложиться спать, в дверь кто-то постучал.
3. «Помогите! Помогите!», – закричал мужчина и подбежал ко мне.

Примеры заключений:

1. Она поняла: доброе сердце – это лучшее, что может быть в человеке.
2. И он уехал в другой город, чтобы начать новую жизнь.
3. Они стали лучшими друзьями.

INTRODUCTIONS AND CONCLUSIONS

Purpose: to train writing skills.

Requirements: a pen and a piece of paper for each student.

The course of the game:

First, the teacher must explain the importance of a dynamic introduction and memorable conclusion in written texts, and then hand out pieces of paper. Each student must write an introductory sentence to the story. Then the teacher collects the leaflets.

The teacher then does the same with the final sentences, adding their own examples or examples below. Then each student takes a piece of paper with a conclusion and an introduction and, using them, writes a story.

Time: lesson.

Examples of introductions:

1. Anna was born into a wealthy family, but she had a very bad temper.
2. When Victor was about to go to bed, someone knocked on the door.
3. «Help! Help!» the man shouted and ran up to me.

Examples of conclusions:

1. She realized that a kind heart is the best thing that can be in a person.
2. And he went to another city to start a new life.
3. They became best friends.

ПОСЛАНИЕ В БУТЫЛКЕ

Цель: развить навыки письменной речи.

Требования: ручка и лист бумаги для каждого учащегося.

Ход игры:

Каждый учащийся должен написать небольшое таинственное послание с просьбой о помощи, чтобы отправить его в бутылке. Ученики должны придумать, где они находятся, какая им угрожает опасность, также они должны

сами решить, что еще хотят написать в записке. Затем преподаватель собирает послания, перемешивает и раздает их.

Теперь каждый студент должен придумать план спасения того, кто отправил то или иное послание. Стоит принять во внимание все детали, которые даны в записках, чтобы выстроить план.

Это упражнение можно развить в приключенческую историю о спасательной операции. Историю можно усложнить, если дать учащимся списки возможных выбрать три-четыре пункта из каждого списка, чтобы затем включить их в свои развернутые истории.

Опасные ситуации:

1. Вы плывёте на корабле, а потом ваш корабль сломался.
2. Надвигается шторм силой в 10 баллов.
3. Приступ морской болезни.
4. Столкнулись ночью два корабля.

Благоприятные ситуации:

1. Ваш корабль приплыл на остров и вас удивительно дружелюбно встречают местные островитяне.
2. Вы спасаете человека с тонущего корабля.
3. Вы поймали огромную рыбу.
4. Вы плаваете с аквалангом и любуетесь коралловыми рифами.

Время: Такое развернутое письменное задание может занять несколько уроков.

A MESSAGE IN A BOTTLE

Purpose: to develop writing skills.

Requirements: a pen and a piece of paper for each student.

The course of the game:

Each student must write a small mysterious message asking for help to send it in a bottle. Students must figure out where they are, what kind of danger they

are in, and they must also decide for themselves what else they want to write in the note. Then the teacher collects the messages, mixes and distributes them.

Now each student must come up with a plan to save the one who sent this or that message. It is worth taking into account all the details that are given in the notes in order to build a plan.

This exercise can be developed into an adventure story about a rescue operation. The story can be complicated by giving students lists and selecting three or four items from each list in order to include them in their detailed stories.

Dangerous situations:

1. You sail on a ship, and then your ship breaks down.
2. A 10-point storm is coming.
3. An attack of seasickness.
4. Two ships collided at night.

Favorable situations:

1. Your ship has sailed to the island and you are greeted with amazing friendliness by the local islanders.
2. You rescue a man from a sinking ship.
3. You have caught a huge fish.
4. You scuba dive and admire the coral reefs.

Time: Such a detailed written assignment may take several lessons.

ОПАСНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Цель: развить навыки устной и письменной речи.

Требования: ручка и лист бумаги для каждого учащегося.

Ход игры:

Каждый учащийся начинает с того, что придумывает персонажа и тему поиска или предмет, который стал причиной путешествия; в этом помогут ответы на следующие вопросы, которые можно написать на доске:

1. Имя персонажа, профессия
2. Краткое описание внешности
3. Что любит
4. Что не нравится
5. Предмет поиска

Описание персонажа должно выглядеть так:

1. Андрей, программист
2. 40 лет, высокий, худой, тёмные волосы
3. Любит курить и читать книги, любит картофель фри и кока-колу
4. Не любит много ходить, холодную погоду, сыр, овощи
5. Он ищет затонувший корабль, на котором были сокровища
6. Тихий океан

Теперь, взяв второй лист бумаги и уже не думая о персонаже, каждый студент должен выделить 4 возможных происшествия:

1. Техническая ошибка: электрический прибор сломался
2. Стихийное бедствие: землетрясение (шторм, наводнение и т.д.)
3. Антропогенное происшествие: похищение
4. Личная проблема персонажа: трусость

Листочки с вариантами происшествий собираются вместе и перемешиваются, а затем каждый учащийся выбирает себе листочек. Каждый студент должен придумать историю о поисках, используя собственного персонажа и предмет, а также включив в рассказ 4 происшествия в любом порядке.

Затем рассказы записываются (это может быть в качестве домашнего задания).

Время: урок.

A DANGEROUS JOURNEY

Purpose: to develop oral and written language skills.

Requirements: a pen and a piece of paper for each student.

The course of the game:

Each student begins by coming up with a character and a search topic or an object that caused the trip. Answers to the following questions that can be written on the blackboard will help:

1. Character's name, profession
2. Brief description of appearance
3. What he likes
4. What's not to like
5. The subject of the search

The character description should look like this:

1. Andrey, programmer
2. 40 years old, tall, thin, dark hair
3. Likes to smoke and read books, likes French fries and Coca-Cola
4. Does not like to walk a lot, cold weather, cheese, vegetables
5. He's looking for a sunken ship that had treasure on it.
6. The Pacific Ocean

Now, taking a second sheet of paper and no longer thinking about the character, each student must identify 4 possible incidents.:

1. Technical error: the electrical appliance is broken
2. Natural disaster: earthquake (storm, flood, etc.)
3. Anthropogenic incident: abduction
4. The character's personal problem: cowardice

The incident options are collected and mixed together, and then each student chooses a piece of paper for himself. Each student must come up with a story

about the search using their own character and subject, as well as including 4 incidents in any order.

Then the stories are recorded (this can be as homework).

Time: lesson.

СОЛНЕЧНЫЙ ОСТРОВ

Цель: тренировать навыки устной и письменной речи, создавать и развивать истории, основываясь на базовых деталях сюжета.

Требования: ручка и лист бумаги для каждого учащегося.

Ход игры:

Этап 1 (работа в группах)

Игроки делятся на группы. Затем каждой группе нужно создать остров, на котором они бы хотели жить. В группе проводится обсуждение, а затем делаются краткие записи, описывающие остров по следующим пунктам:

1. Название острова
2. Размер острова
3. Место расположения острова
4. Описание жителей (если они есть)
5. Рельеф
6. Климат
7. Флора
8. Фауна
9. Ресурсы для выживания

Группа также может нарисовать этот остров.

Этап 2 (индивидуальная работа)

Каждый учащийся создает дневник, в котором должен описать первую неделю проживания на острове, добавляя иллюстрации, если это необходимо.

Время: урок.

SUNNY ISLAND

Purpose: to train oral and written language skills, create and develop stories based on the basic details of the plot.

Requirements: a pen and a piece of paper for each student.

The course of the game:

Stage 1 (group work)

The players are divided into groups. Then each group needs to create an island where they would like to live. A discussion is held in the group, and then brief notes are made describing the island on the following points:

1. The name of the island
2. The size of the island
3. The location of the island
4. Description of the residents (if any)
5. Relief
6. Climate
7. Flora
8. Fauna
9. Resources for survival

The group can also draw this island.

Stage 2 (individual work)

Each student creates a diary in which they must describe the first week of their stay on the island, adding illustrations if necessary.

Time: lesson.

СУБЪЕКТИВНО – ОБЪЕКТИВНО

Цель: познакомить учащихся со стилями речи и совершенствовать навыки устной и письменной речи.

Эта игра похожа на «Точку зрения».

Требования: ручка и лист бумаги для каждого учащегося.

Ход игры:

1. Устный вариант

Студенты делятся на пары. Первый учащийся в паре – это «А», второй – это «Б». Выберите тему, например, поход к стоматологу, авария и т.п. Попросите «А» рассказать «Б» историю, включая как можно больше личных наблюдений (субъективную оценку произошедшего). Затем попросите «Б» *пересказать «А» историю, но уже в форме официального отчёта.*

2. Письменный вариант

Каждый учащийся должен начать с написания отчета об аварии с мотоциклами, например, с точки зрения водителя, добавляя как можно больше субъективных деталей. Затем пары обмениваются историями и становятся полицейскими, которые составляют отчет о произошедшем уже в чёткой форме.

Время: урок.

SUBJECTIVELY – OBJECTIVELY

Purpose: to introduce students to speech styles and improve their oral and written language skills.

This game is similar to «Point of View».

Requirements: a pen and a piece of paper for each student.

The course of the game:

1. Oral version

Students are divided into pairs. The first student in the pair is «А», the second is «Б». Choose a topic, for example, going to the dentist, an accident, etc. Ask «А» to tell «Б» a story, including as many personal observations as possible (a subjective assessment of what happened). Then ask «Б» to tell «А» the story, but in the form of an official report.

2. Written version

Each student should start by writing a motorcycle accident report, for example, from the driver's point of view, adding as many subjective details as possible. Then the couples exchange stories and become police officers, who compile a report on what happened in a clear form.

Time: lesson.

ЗАГОЛОВКИ

Цель: совершенствовать навыки составления текстов.

Требования: газетные заголовки, собранные преподавателем и учащимися.

Ход игры:

Преподаватель может собрать интересные газетные заголовки или дать учащимся задание подготовить их к уроку. Заголовки складываются в контейнер, а затем каждый студент вытягивает по одному.

Потом ученики должны написать рассказ (историю), который соответствовал бы их заголовку. Выбирается самый оригинальный рассказ.

Время: урок.

HEADLINES

Purpose: to improve the skills of writing texts.

Requirements: newspaper headlines collected by the teacher and students.

The course of the game:

The teacher can collect interesting newspaper headlines or give students the task to prepare them for the lesson. The headings are stacked into a container, and then each student pulls one out.

Then the students have to write a story (story) that would match their title. The most original story is selected.

Time: lesson.

ТУРИСТИЧЕСКАЯ БРОШЮРА

Цель: попробовать составление текста в кратком, но притягивающем внимание стиле туристических брошюр.

Требования: туристические брошюры (доступны в большинстве туристических агентств) или материалы сайтов туристических агентств; бумага, ручки и карандаши для каждого учащегося.

Ход игры:

Необходимо начать с изучения брошюр для понимания стиля письма.

Затем учащиеся делятся на пары и, используя брошюры в качестве моделей, придумывают собственные рекламы туров, включая в них детальный маршрут на семь дней и ночей. Брошюра должна содержать информацию о ценах, транспорте, местах посещения, вероятных погодных условиях и т.п.

Время: 30 минут.

TRAVEL BROCHURE

Purpose: to try to compose a text in a concise but attention-grabbing style of travel brochures.

Requirements: travel brochures (available at most travel agencies) or materials from travel agency websites; paper, pens and pencils for each student.

The course of the game:

You need to start by studying the brochures to understand the writing style.

Then the students are divided into pairs and, using brochures as models, come up with their own tour advertisements, including a detailed itinerary for seven days and nights. The brochure should contain information about prices, transportation, places to visit, likely weather conditions, etc.

Time: 30 minutes.

ПОЙМИ И ОТВЕТЬ НА ВОПРОСЫ

Цель: закрепить навыки чтения вслух и проверить понимание текста на слух.

Требования: для урока преподаватель дает учащимся задание на сайте (любом) найти короткий текст на интересующую их тему.

Например: короткий текст о стране студента, о рок-концерте, о любимом футболисте (футбольной команде) и т.п.

Учащиеся подготавливают тексты для чтения вслух и также придумывают 6 вопросов по содержанию отрывка.

Ход игры:

Каждый студент по очереди зачитывает вслух свой текст, остальные в группе внимательно слушают. Затем студент, прочитавший свой текст, задаёт приготовленные вопросы группе, чтобы проверить способность других учащихся воспринимать информацию на слух.

Затем процедура повторяется, пока все в группе не зачитают свои отрывки.

Время: урок.

UNDERSTAND AND ANSWER THE QUESTIONS

Purpose: to strengthen the skills of reading aloud and test the understanding of the text by ear.

Requirements: for the lesson, the teacher gives students a task on the website (any one) to find a short text on a topic of interest to them.

For example: a short text about a student's country, a rock concert, a favorite football player (soccer team), etc.

Students prepare texts for reading aloud and also come up with 6 questions about the content of the passage.

The course of the game:

Each student reads his text aloud in turn, while the rest of the group listens attentively. Then the student, who has read his text, asks the prepared questions to the group in order to test the ability of other students to perceive information by ear.

The procedure is then repeated until everyone in the group reads out their excerpts.

Time: lesson.

ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИЯ

Цель: совершенствовать навыки устной речи, диалогической речи и использовать воображение для воплощения персонажей книг.

Требования: все учащиеся должны знать произведение или прочитать его по заданию преподавателя.

Ход игры:

Необходимо выбрать игроков, которые будут готовы сыграть персонажей из книги на специальной пресс-конференции.

Остальные учащиеся, которые не играют роли персонажей, – это журналисты, которые должны быть готовыми задавать вопросы.

«Персонажи» должны озвучить, кто они, затем остальные студенты по очереди задают вопросы персонажу, но не о том, что произошло с ним в книге. Следует задавать вопросы, требующие большего использования воображения.

Например, вопросы Гарри Поттеру, Гермионе и Рону (героям книги «Гарри Поттер»): «Что вы чувствовали, когда попали в запретную комнату?» и т.д.

Время: урок.

PRESS CONFERENCE

Purpose: to improve the skills of oral speech, dialogic speech and to use imagination to embody the characters of books.

Requirements: all students must know the work or read it according to the teacher's instructions.

The course of the game:

You need to select the players who will be ready to play the characters from the book at a special press conference.

The rest of the students, who don't play the role of characters, are journalists who should be ready to ask questions.

The «characters» must state who they are, then the rest of the students take turns asking questions to the character, but not about what happened to him in the book. Questions should be asked that require more use of imagination.

For example, questions to Harry Potter, Hermione and Ron (the heroes of the book «Harry Potter»): «How did you feel when you got into the forbidden room?», etc.

Time: lesson.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В пособие включены игровые задания, которые можно использовать на всех этапах обучения русскому языку как иностранному.

Авторы надеются, что пособие будет полезным для преподавателей и поможет им разнообразить уроки игровыми формами заданий и стимулировать учащихся к изучению русского языка.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Акишина, А. А. Учимся учить: для преподавателей русского языка как иностранного / А. А. Акишина, О. Е. Каган. – М., 2002.
2. Акишина, А. А. Русский язык в играх / А. А. Акишина. – М. : Русский язык. Курсы, 2011.
3. Загорчевная, Л. Р. Игровое пособие для начинающих / Л. Р. Загорчевная. – М. : Флинта, 2019.
4. Колесова, Д. В. Игра слов: во что и как играть на уроке русского языка : учебное пособие / Д. В. Колесова, А. А. Харитонов. – СПб. : Златоуст, 2011.
5. Штельтер, О. В этой маленькой корзинке... Игры на уроке русского языка / О. Штельтер. – СПб. : Златоуст, 2011. – Вып. 1.

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	3
ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ НА ЗНАНИЕ АЛФАВИТА, ФОНЕТИКИ И ЛЕКСИКИ	4
Секретные сообщения	4
По алфавиту	5
«Языковой» футбол	8
Вперёд – назад	9
Последняя буква – первая буква	10
Составь слово	11
Бинго	11
Слова в словах	13
Привидения	14
Синоним и антоним	15
Буква – слово	16
Угадай наречие	18
Пирамиды	19
Рифмы	20
«Тихие» буквы	22
Алфавитная игра	23
Ассоциации	24
Вариации	25
ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ НА ЗНАНИЕ ГРАММАТИКИ	26
Приставки	26
Грамматические цепочки	27
Необычный диктант	28
Если бы	29
Аллитерация	30
Угадай животное	31
Прятки	32
Чайник	33
Просто работа	34
Придуманная история	35
М – Менделеев?	37
Не «данетки»	38
ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ НА РАЗВИТИЕ РЕЧИ	40
Отгадай знаменитость	40
Вопросы, вопросы	41
Контакт	42
Как пройти к...?	43
Инструкции	44
Презентация	46
Я не скажу что, а ты сделай	46
Репортёры и редакторы	48

Убеди!	49
Игра в истории	50
Правда или ложь	51
Представь... ..	52
Намёк.....	53
Алиби	55
Перескажи	56
Кот	57
Дайте определение.....	59
Какое это слово?.....	60
Что правильно?.....	61
Любопытная Варвара.....	62
Сообщение	64
Реклама.....	65
Жалобы.....	66
Кто я?.....	68
Где я прячусь?	69
Странный предмет	70
Описание.....	71
Счастливый случай	72
Что ты сделаешь?	74
Разговор.....	75
Диалог	76
Точка зрения.....	77
Вступления и заключения	78
Послание в бутылке	79
Опасное путешествие	81
Солнечный остров.....	84
Субъективно – объективно	85
Заголовки	87
Туристическая брошюра	88
Пойми и ответь на вопросы	89
Пресс-конференция.....	90
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	92
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	93

Учебное электронное издание

НИВИНА Елена Анатольевна
ВАСЮКОВА Марина Валентиновна
КОПЕЛЬНИК Владислава Игоревна

ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО

Учебное пособие

Графический и мультимедийный дизайнер Т. Ю. Зотова
Обложка, упаковка, тиражирование Т. Ю. Зотовой

ISBN 978-5-8265-2960-7



Подписано к использованию 11.11.2025.
Тираж 50 шт. Заказ № 119

Издательский центр ФГБОУ ВО «ТГТУ»
392000, г. Тамбов, ул. Советская, д. 106/5,
помещение 2, к. 14
Телефон 8(4752) 63-81-08
E-mail: izdatelstvo@tstu.ru