



65 ИГР И УПРАЖНЕНИЙ

для OK Story Cards



Подвижные игры

Говорение и сторителлинг



Лексика

Письмо



Грамматика

Вопросы по карточкам



Алексей Разин и Евгений Деньгуб

www.okstorycards.com

Уважаемые коллеги!

Это руководство предлагает широкий выбор игр и упражнений и поможет вам максимально эффективно использовать OK Story Cards. Задания организованы по категориям — подвижные игры для разминки, игры на развитие словарного запаса, грамматические упражнения, задания для развития навыков говорения и сторителлинга, а также упражнения для работы с письменной речью. В пособии также есть раздел с вопросами для обсуждения картинок, разбитыми по уровням владения языком.

Правила игр гибкие и легко адаптируются к любой ситуации, поэтому меняйте их под свои нужды — в зависимости от размера группы, возраста учащихся, уровня владения языком или целей урока. Здесь есть как быстрые разминки, так и более сложные задания для углубленной языковой практики. Большинство игр требуют минимальной подготовки от преподавателя.

Мы также призываем вас экспериментировать и придумывать собственные варианты игр. Карты созданы как универсальный инструмент, и большинство заданий можно адаптировать под разные стили преподавания и динамику группы.

И самое главное — получайте удовольствие! Эти игры сделают обучение интересным, интерактивным и даже неожиданным. Если вы придумали интересную игру, которая понравилась вашим ученикам, — поделитесь ей с нами! Возможно, она войдет в следующую версию сборника.

Желаем продуктивных и увлекательных занятий!

Алексей и Евгений

Каждая карточка содержит:

Ярко выраженные эмоции героев
для отработки прилагательных и наречий

Детали, вещи и объекты
для запоминания существительных и числительных

Минимум три действия
для закрепления глаголов



Всегда новое место действия
для развития истории

Три действующих главных героя
для составления диалогов

Интересную ситуацию
для активного обсуждения

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ “ЭНЕРДЖАЙЗЕРЫ”

Цель этих коротких (5-15 мин) игр-разминок, в первую очередь, привести в урок динамику, движение и радость. Игры должны быть простыми, чтобы каждый ученик справился, получил вдохновение и мотивацию для дальнейшей работы. Эти игры хорошо подходят для начала занятия. Мы расположили их в порядке увеличения сложности. Одни игры почти не требуют специальных знаний, для использования других у группы должен быть минимальный словарный запас.

Самолеты



В колоде 12 карт с разными странами. Каждому ученику дается одна из этих карт. Они говорят учителю, куда они летят, исходя из местоположения своей карты. Затем они кладут карту на верхнюю сторону кисти и превращаются в самолеты. Ученики осторожно ходят по классу так, чтобы карты не упали, в течение 15 секунд. Если карта падает, ученик делает 2 прыжка, кладет карту обратно и продолжает игру. Затем учитель говорит “Стоп!”. Студенты должны замереть. Им запрещено разговаривать, издавать звуки и смеяться. Учитель задает вопросы с ответом “да” или “нет”, например, “Ты в самолете?” или “У тебя есть багаж?”. Студенты должны отвечать, при этом они не могут двигаться или смеяться. Тот, кто нарушит это правило, получает штрафное очко.

Светофор



Каждый ученик получает одну карточку и все встают в ряд спиной к стене. Учитель называет один цвет. Задача ученика найти на своей карточке объект этого цвета. Те, у кого есть этот цвет, делают шаг вперед. Выигрывает тот, кто к концу игры сделал больше всего шагов.

Где я?



Ученики по очереди показывают приемами пантомимы место (спортзал, лифт, кафе), где находятся персонажи. Остальные должны угадать и назвать это место.

Замри!



Учитель делит учеников на группы по три человека. Ученики решают, кого из трех персонажей они будут изображать. Учитель берет одну карту, подробно описывает ее и затем говорит: “Замри!” У групп есть 10 секунд, чтобы совместно создать “кадр”, изображающий сцену, которую описал преподаватель, и замереть (стать неподвижными).

Два агента



Ученики стоят в кругу. Учитель раздает ученикам по одной карточке. Среди раздаваемых карточек обязательно должны быть две пустые. Все смотрят на свои карточки и никому их не показывают. Учитель просит учеников закрыть глаза. Потом он просит открыть глаза только тех, у кого пустые карточки. Так два агента находят друг друга взглядом. После этого они закрывают глаза и учитель просит всех открыть глаза. Затем ученики ходят по классу, здороваются, задают друг другу вопросы: — Как дела? — Где ты был/была? и т.д. Ученики отвечают на вопросы на базе своих карточек. Задача группы - вычислить агентов. По неожиданной команде учителя “Контакт!” Два агента должны молниеносно встать друг к другу спиной, а другие должны им помешать это сделать.

Пантомима



Ученики делятся на группы по три человека. Каждая группа получает одну карту и совместно создает сцену, воспроизводящую место (пляж, библиотека, кабинет врача), изображенное на карте. Остальные ученики должны угадать это место. Как дополнительное задание, они могут попытаться угадать, что или кого изображает в сцене каждый студент.

Отдай свою карту!



Каждый ученик получает 4-5 карточек. Ученики делятся на пары. Партнеры по очереди показывают карточки друг другу. Цель - за 7 секунд назвать 2-3 объекта на карточке партнера. Если партнер назвал объекты правильно, то он забирает эту карточку себе. После первого раунда ученики выбирают новых партнеров. Выигрывает тот, у кого к концу игры больше всего карточек.

Цвет + объект



Ученики разбиваются на пары. Пары встают напротив друг друга на расстоянии 5 шагов. Таким образом, образуются две шеренги, стоящие друг против друга. Одна шеренга учеников получает карточки. Ученики в другой шеренге (без карточек) называют цвет. Их партнеры ищут объект этого цвета на карточке и, если находят, то называют его и делают шаг навстречу своему партнеру. Играют все одновременно. Выигрывают те, кто быстрее дойдет до своего партнера. Затем партнеры меняются ролями.

Мы в музее



Ученики сидят в кругу. Учитель объявляет, что центр круга сейчас превратится в какое-то место, достает карточку и называет место. Например: — Мы в музее!. Ученики по очереди перемещаются в центр круга, составляя совместную композицию, и называют свои роли: кем или чем они являются в этом месте? Повторять роли нельзя. После того как все оказались в центре и композиция готова, учитель вытягивает новую карточку и игра повторяется.

Глаголы на скорость



Учитель делит учеников на пары, ставит посередине класса стол, на стол выкладывает карточки логотипом вверх. Один из партнеров от каждой пары встает спиной к столу и лицом к своему партнеру. Стоящие у стола ученики берут по одной карточке. Их задача — приемами пантомимы показать один или два действия на карточке так, чтобы партнер назвал нужный глагол. Если партнер назвал глагол(ы), то пара забирает эту карточку себе. Выигрывает та пара, которая наберет наибольшее количество карточек.

ЛЕКСИКА

Задача этих игр — активизировать словарный запас группы. Игры мотивируют учеников вспоминать известные им слова, а также закреплять лексику, пройденную на занятиях. В этих играх ученики выделяют из карточек отдельные слова, еще не формируя предложения. Игры расположены в порядке возрастания сложности.

Успеть за 10 секунд



Ученики сидят в кругу на стульях, комплект карточек разложен перед ними на полу картинками вверх. Учитель считает до 10. За это время ученики должны встать, найти карточку, на которой есть 1-2 объекта, которые они могут назвать, и вернуться на свое место. Затем ученики показывают учителю и друг другу карточку и называют объекты.

Это слово на букву...



Ученики делятся на тройки. Один из учеников достает карточку и находит объект, который он может назвать. Затем он переворачивает карточку картинкой вверх и называет первую букву названия объекта. Два других игрока должны за 10 секунд найти и назвать этот объект. Угадавший забирает разыгранную карточку себе в качестве очка.

Слова на столе



Ученики делятся на группы по три человека. На столе лежат 25-30 карточек картинками вниз. Ученики по очереди вытягивают карточку, смотрят на нее и кладут на стол. Задача ученика — назвать от 1 до 5 предметов (в зависимости от уровня), которые есть на картинке. Если ученик справляется, он оставляет карточку себе. Если нет — карточка возвращается на стол и перемешивается с другими. Для упрощения игры карточки можно положить картинками вверх.

Связи



Ученики делятся на группы по четыре человека, и каждый получает по 5-7 карточек. Самый младший игрок кладет свою карточку на стол картинкой вверх. Все остальные смотрят на свои карточки и проверяют, есть ли на них такие же объекты, как на той, что лежит на столе. Если есть, игрок называет один объект и кладет свою карточку сверху. Теперь участники ищут на своих карточках объекты, которые есть на второй карточке, и так далее. Игра идет на скорость, и выигрывает тот, кто первым избавится от всех своих карточек.

Ловкость рук



Ученики работают в парах. Каждая пара получает комплект карточек, включая карточки без изображений. Один игрок берет три карточки: две с картинками и одну пустую. Он показывает партнеру пустую карточку (за которой нужно будет следить), затем переворачивает все три карточки логотипом вверх, тщательно перемешивает их и выкладывает на стол тоже логотипом вверх. Задача партнера — угадать, где находится пустая карточка. Если он указывает на карточку с картинкой, он должен назвать от 2 до 6 объектов, изображенных на ней. Если он указывает на пустую карточку, то партнер, перемешивавший карточки, вытягивает одну из оставшихся двух карт — теперь он должен назвать от 2 до 6 объектов на этой карточке.

Угадай действие



Ученики делятся на пары, и каждый берет по одной карточке. Их задача — угадать действие, изображенное на карточке напарника, за три попытки. Например: "Хмм, я думаю, что Ольга на твоей карточке работает..." или "А я думаю, что Кевин на твоей карточке отдыхает". Если за три попытки ни один из игроков не угадал действие, то они раскрывают друг другу место, где находятся персонажи. Зная место, угадать действие будет уже легче.

Карточка по кругу



Ученики делятся на тройки и садятся за стол. На столе лежит колода карт. Один из игроков берет карточку, называет на ней один объект и передает карточку дальше по кругу. Следующий игрок должен в течение 5 секунд назвать любой другой объект на карточке. Так карточка передается по кругу до тех пор пока кто-то не сможет назвать новый объект. Тот, кто не смог назвать объект, может выполнить символическое наказание — один раз присесть или подпрыгнуть, — и затем берет новую карточку. Игра продолжается с новой карточкой.

Игру также можно сделать командной. Команды договариваются, например, что за 2 минуты карточка должна пройти 4 круга. Первая команда с таким результатом побеждает. Учитель засекает время для всех команд одновременно.

Закодированные места



Ученики делятся на тройки. Учитель называет букву для первого раунда. Задача учеников — по очереди описывать места, изображенные на карточках, используя только слова, начинающиеся на эту букву. Например, если учитель объявил букву “К”, ученик вытягивает карточку с изображением леса и описывает его словами на “К”, относящимися к данной локации: “карандаш”, “кнопка”, “компьютер” и так далее. Задача партнеров — угадать, какое место изображено на карточке.

Запомни!



Учитель показывает карточку в течение 20 секунд, после чего просит учеников (в классе или в малых группах) перечислить:

- все действия персонажей и других героев;
- все предметы одежды персонажей;
- все съедобные/несъедобные объекты;
- все белые/красные... объекты

ГРАММАТИКА

Грамматическая структура каждого языка уникальна, но все языки обладают средствами для передачи информации. Например, каждый язык позволяет обозначать временные характеристики действия — происходит ли оно в данный момент, произошло в прошлом или запланировано на будущее. Также, любой язык имеет способы описывать пространственные отношения между объектами, будь то с использованием предлогов или других языковых конструкций. Изучая разные языки, мы учимся в том числе создавать вопросительные предложения, учитывая порядок слов, вспомогательные слова, интонацию и т.д. В этом разделе мы делимся универсальными играми для отработки грамматических языковых структур. Игры расположены в порядке возрастания сложности. Из-за узкой направленности некоторые задания являются скорее упражнениями, а не играми.

Артикли a и the



Ученики работают в группах по 7-10 человек. У каждого ученика 5 карт. Один из учеников называет какое-то слово, предполагая, что этот объект может быть на картах других учеников. Поскольку этот ученик не называет конкретный объект, он использует неопределённый артикль: "A car!" Те ученики, у которых на картах есть машины, показывают свою конкретную машину и говорят: "The car!" и кладут карту перед собой. За каждую выложенную карточку ученик получает очко.

Порядок слов



Ученики играют в группах по 4-5 человек. Учитель дает каждому ученику определенную часть речи: существительное, прилагательное, глагол, наречие и т.д. Затем учитель медленно рассказывает историю, используя карточки, а ученики должны встать, услышав свою часть речи.

Вариант: Учитель раздает каждому ученику в группе листок с названием части речи. Затем члены группы вместе сочиняют историю, при этом каждый может использовать только свою часть речи. Это упражнение не только помогает понять роль различных частей речи в предложении, но и развивает навыки сотрудничества.

Я вижу... У меня есть...



Каждому ученику выдается 3-5 карточек с изображениями, и он выбирает ту, которая ему больше нравится. Учитель пишет на доске несколько фраз или конструкций, соответствующих грамматической теме урока, например такие, предполагающие использование винительного, именительного и родительного падежей: "Я вижу...", "У меня есть...", "У меня нет...". Затем ученикам предлагают представить, что они находятся в ситуациях, изображенных на выбранных ими карточках, и составить несколько предложений с использованием конструкций на доске. После этого ученики читают свои предложения вслух. Остальные могут повторять услышанное, используя конструкции "Он видит...", "У нее есть...", "У них нет..." и так далее, чтобы закрепить грамматическую тему.

Императивы



Группа из трех учеников получает карточку. Они показывают ее всем остальным и имитируют позы персонажей, изображенных на картинке. Затем остальные ученики дают команды персонажам. Например, если ситуация происходит в офисе, команды могут быть такими: "Валя, включи проектор!", "Дженни, отойди в сторону, ничего не видно!", "Кома, открой окно!". После того как персонажи выполняют все команды, они возвращаются в исходное положение. Затем (для младших классов) игра продолжается с новой группой учеников.

Он, она, они



Для закрепления спряжения глаголов в третьем лице единственного и множественного числа подберите карточки, на которых изображены парни и девушка. Разделите учеников на пары: один ученик озвучивает действия девушки, другой — парня или парней. Чтобы усложнить задание, можно ввести три вопроса и специальные инструкции:

- Что делает молодой человек (он)? — Что делает другой молодой человек (он)?
- Что делает девушка (она)?
- Что делают друзья (они)?

Инструкция: а) глаголы не должны повторяться, б) каждый ученик должен правильно использовать все формы глагола.

Чье место круче?



У каждого ученика есть 10 карточек. Учитель кладет одну карточку на стол и называет изображенное на ней место, например: "Ресторан!". Затем ученики по очереди выкладывают свои карточки на стол и произносят название места, добавляя сравнение:

- У меня стадион, и там шумнее!
- У меня лес, и там тише!
- У меня улица, и на улице интереснее!
- У меня детский сад, и он красивее.

Таким образом, ученики практикуют формы сравнительной степени прилагательных и наречий и развивают навыки описания.

Откуда, куда, где?



Игроки садятся за стол и кладут карточки на стол логотипом вверх. Один из учеников берет ручку и кладет ее между двумя карточками. Затем второй ученик переворачивает эти карточки и описывает маршрут персонажей: откуда они шли, куда пришли и где они сейчас находятся. Эта игра развивает навыки пространственного описания и использования предлогов направления и места.

Этого не произошло бы, если бы...



Ученики работают в парах. Они берут одну карточку и обсуждают, что могло привести к ситуации, изображенной на картинке, используя сослагательное наклонение. Например:

- Она бы купила цветы, если бы не потеряла кошелек!
- Они бы не опоздали, если бы поехали на такси!
- Он бы не упал с дерева, если бы взял лестницу!

Выполняя задание, ученики тренируют использование сослагательного наклонения и развивают навык формирования сложных гипотетических конструкций.

Что где лежит?



Ученики работают в группах по три человека. Один ученик получает карточку и описывает расположение 10 неодушевленных объектов на изображении, используя различные предлоги. Два других ученика не видят карточку. Они слушают описание и рисуют объекты, пытаясь воспроизвести их расположение относительно друг друга. После завершения задания группа сравнивает рисунки с оригиналом. Ученик, чей рисунок оказался наиболее похожим на оригинал, получает право описать следующую карточку.

Это задание помогает ученикам практиковать использование предлогов и развивает навыки пространственного мышления и точности в описании."

Что бы вы сделали?



Ученики работают в группах по три человека. Каждая группа получает карточку с изображением проблемной ситуации. Студенты практикуют использование сослагательного наклонения, задавая друг другу вопросы: "Что бы ты сделал в этой ситуации?" Каждый ученик отвечает, предлагая возможные решения или варианты действий, например: "Я бы позвонила моей ...", "Я бы постарался ...", "Я бы сначала успокоилась и подумала о том, что делать дальше, а потом ...". Это задание помогает развивать навыки гипотетического мышления и учит находить различные варианты выхода из сложных ситуаций.

Экстрасенс



Ученики работают в парах. Первый ученик играет роль экстрасенса и садится спиной к столу, второй ученик (клиент) садится напротив него. Учитель кладет на стол карточки логотипом вверх. Клиенту очень интересно узнать, чем он занимался в прошлой жизни, но сначала он хочет проверить способности экстрасенса и задает вопросы о недавнем прошлом. Например:

— Скажите, что я делал(а) вчера вечером / позавчера / в прошлом месяце / 10 лет назад?

После каждого вопроса экстрасенс берет со стола случайную карточку (во время этой игры карточки ОК превращаются в карты Таро) и, основываясь на изображении, рассказывает, чем клиент занимался в это время. В конце раунда клиент задает вопрос:

— Что я делал(а) в прошлой жизни?
После ответа на этот вопрос ученики меняются ролями.

Это задание развивает навыки использования прошедшего времени, выражений времени, а также способность составления связного рассказа.

Повседневность или исключение



Ученики работают в парах. Один ученик рассказывает историю, используя изображение на карточке, как будто эти события происходили регулярно в его жизни. Например:

— Как всегда, я опоздал на занятие. Я опоздал, потому что лег спать слишком поздно, как обычно, ведь я всегда смотрю сериалы перед сном ...

Ученик рассказывает это с соответствующей эмоцией, передавая ощущение повторяющихся событий. Для его партнера эта ситуация является совершенно нехарактерной, и он рассказывает историю по-другому:

— Впервые в жизни я опоздал на занятие! Это никогда со мной не случается! Я всегда ложусь спать около 10, но вчера ...
Это задание помогает практиковать виды глагола в прошедшем времени, а также выражения времени, связанные с регулярностью или уникальностью событий.

Что случится дальше?



Эта игра помогает практиковать конструкции будущего времени. Разделите класс на пары и назначьте одного ученика в каждой паре "оптимистом", а другого — "пессимистом". Каждая пара выбирает одну карточку.

"Оптимист" предсказывает наиболее позитивный исход ситуации, используя будущее время. Например: "Они найдут собаку...", "Он не упадет...", "Они починят машину и доберутся домой вовремя...". Затем "пессимист" дает противоположное предсказание, описывая возможный негативный исход: "Они никогда не найдут собаку...", "Он упадет и сломает руку...", "Они не смогут починить машину и останутся на дороге...".

Потом роли меняются и игра повторяется с новой карточкой.

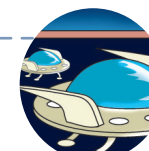
Предлоги



На каждой карточке изображено множество объектов, что позволяет отрабатывать предлоги и падежи. Работая в паре, один ученик спрашивает:

- Где сумка?
- Сумка в машине!
- Где машина?
- Машина на дороге и т.д.
- Где книга?
- Книга у Виктора и т.д.

Ситуационные вопросы



Ученики работают в группах по три человека. Каждая группа получает карточку. Один ученик играет роль девушки, а двое других — роли мальчиков. Они задают друг другу вопросы и ведут диалог на основе ситуации на карточке.

Чтобы усложнить задание, можно ввести временное ограничение для диалога, что приведет к более быстрым и спонтанным ответам. Для оживления игры можно добавить элемент проживания эмоции: каждая группа должна включить в свой диалог определенные чувства, например радость, страх или неуверенность.

Задание развивает коммуникативные навыки, учит работать в условиях ограниченного времени и лингвистически адаптироваться к изменениям в ситуации.

Склонение



Это упражнение помогает практиковать функции падежей и падежные окончания. Оно может проводиться поэтапно на протяжении нескольких уроков. Учитель пишет на доске название падежа, с которым будет работать группа, а также примеры вопросов для использования этого падежа и падежные окончания. Ученики получают карточки и тренируются в составлении вопросов и ответов с данным падежом. На следующем уроке учитель пишет на доске еще один падеж с вопросами и окончаниями и ученики практикуют использование обоих падежей в своих вопросах и ответах по карточкам. Когда ученики готовы работать с третьим падежом, он добавляется к двум другим, и т.д.

Говорение и сторителлинг

Цель данных игр — дать ученикам возможность придумывать остросюжетные истории и неожиданные диалоги, в которых в полной мере проявится их языковое творчество.

Персонажи



Ученики делятся на три команды. Учитель дает каждой команде персонажа, изображенного на карточках, которые используются в игре, и команды выбирают имя для своего персонажа. Учитель записывает три имени. Учитель пишет на доске следующие фразы:

- ... подумал(а):
- ... сказал(а):
- ... спросил(а):
- ... ответил(а):

Учитель показывает первую карточку, и через 15-20 секунд каждая команда должна озвучить мысли своего персонажа в момент, запечатленный на изображении. Также, команда может задать вопрос от своего персонажа к персонажу другой команды и эта команда должна ответить на вопрос за 10 секунд.

Если команда не может придумать мысль или вопрос, ее участники должны сделать 2-3 приседания в качестве наказания. Точно так же, если команда не ответила на вопрос (или не услышала вопрос) от другой команды, ее участники выполняют приседания. Это заставляет команды лучше слушать друг друга.

Студенты не могут повторять мысли или вопросы. Каждая команда должна сделать хотя бы одно «движение» в ответ на каждую карточку, показанную во время игры.

Угадай объект



Ученики делятся на пары, и каждая пара получает карточку. Один из учеников молча выбирает один объект, изображенный на ней. Другой ученик может задать только 10 вопросов на «да» или «нет», чтобы попытаться угадать объект. Если угадывающий ученик не может угадать объект после 10 вопросов, ему может быть назначено легкое, веселое «наказание», например, сделать приседания.

Две правды и одна ложь



Ученики работают в парах, каждая пара получает одну карточку. Один ученик смотрит на карточку и описывает изображение, говоря две правды и одну ложь о том, что он видит. Второй ученик, не видевший карточку, должен внимательно слушать и угадать, какое из утверждений является ложным.

Это задание развивает навыки описания с использованием точной лексики и нужных грамматических конструкций, а также способность внимательного слушания и критического мышления.

Вариант: Игра может проводиться со всей группой, а не в парах. После того как ученик закончит описание, по команде «раз, два, три» другие ученики должны угадать, какое утверждение было ложным, подняв количество пальцев, соответствующее порядку, в котором было сказано ложное утверждение (если ложь была второй, нужно поднять два пальца).

Объясни слово



Многим учителям знакома классическая игра, в которой один ученик объясняет слова, написанные на картах, другому ученику. В нашей версии слова не написаны, а изображены. Ученик выбирает карту и описывает объект, изображенный на ней, своему партнеру до тех пор, пока партнер не угадает, что это. Карты содержат изображения 80 локаций, и каждая локация включает минимум 7 объектов. Это предоставляет достаточно материала для описания с использованием разнообразной лексики.

Хронология



Ученики в маленькой группе получают все карточки, достают из колоды первую карточку и кладут ее в центр стола. Первый ученик берет карточку из колоды и располагает ее слева или справа от первой карточки, аргументируя свой ход порядком событий на карточках. Следующий ученик берет карточку из колоды и решает, когда могло случиться это событие относительно двух других: до или после. И т.д. Таким образом выстраивается целостная логическая история, которую потом рассказывают в группе.

Как ты?



Все карты выкладываются картинками вверх на стол. Каждый ученик выбирает карту, которая соответствует его настроению в данный момент. В парах ученики показывают свои карты партнеру и объясняют, как и почему именно это изображение отражает их чувства.

Ток-шоу



Отобразите карточку на экране проектора фоном. Выберите ведущего ток-шоу, который представит трех персонажей. Остальные ученики будут играть роль зрителей, реагируя на истории и задавая вопросы по сигналу ведущего. Действие начинается, когда один человек рассказывает о событии на экране от лица одного из персонажей в стиле, напоминающем телешоу. Например: «В тот день я решил, что Джон должен прыгнуть с вышки. Мы готовились к этому три года!» Затем в класс входит студент, играющий роль Джона. Он не знает, что сказал предыдущий персонаж, и рассказывает свою версию событий. Этот шаблон продолжается с третьим персонажем. После этого зрители задают вопросы персонажам и в итоге решают, чья версия событий кажется им наиболее правдоподобной.

Похожее событие



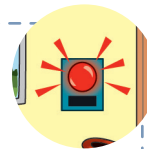
Ученики работают в парах. Каждый ученик получает карточку с изображением. Они должны рассказать историю из личного опыта, которая наиболее близка к ситуации на карточке. Партнер задает вопросы, чтобы узнать как можно больше подробностей об этом событии.

Новая история ОК



Ученики делятся на небольшие группы. Перед каждой группой кладут колоду карточек рубашкой вверх. Участники придумывают имена для главных героев. Первый игрок берет первую карточку, кладет ее на стол картинкой вверх и начинает рассказывать историю. Второй игрок тянет следующую карточку, кладет ее справа от первой и продолжает историю.

Верю / не верю



Для этой игры понадобятся пустые карточки. Учитель кладет пустые карточки в колоду и перемешивает ее. Ученики делятся на тройки. Каждый берет по одной карточке и не показывает свою карточку другим игрокам. Игроки рассказывают остальным, что они видят на своей карточке. Если игрок получил пустую карточку, он должен придумать историю. Задача слушателей понять, у кого пустая карточка. Когда все рассказали свою историю, игроки в тройке должны на счет три указать на игрока с пустой карточкой. После этого все карты переворачиваются картинкой вверх. За каждую угаданную пустую карточку игрок получает одно очко.

Оптимист или пессимист



Группа делится на пары. Один партнер берет на себя роль оптимиста, другой — роль пессимиста. После этого они берут одну карточку из колоды. Один видит в ситуации на карточке только хорошее, другой только — плохое. Задача игроков убедить партнера в своей правоте при помощи 2-3 аргументов. Затем партнеры меняются ролями.

Ожившие картинки



Ученики разбиваются на тройки. Каждая тройка получает одну карточку. Им дается 5 минут, чтобы распределить роли и придумать диалог. Далее тройки вживаются в роль выбранных персонажей и по очереди импровизируют, показывая развитие ситуации на карточке. В начале игры ученики должны занять точно такие же позы, как их персонажи на карточках.

Общие темы

Ученики делятся на небольшие группы и получают 3–5 карточек. Каждая группа рассматривает изображения на карточках, чтобы найти и обсудить общие темы или элементы, такие как объекты, действия, эмоции и т.д., которые объединяют изображения на карточках. По истечении установленного времени каждая группа представляет свои наблюдения классу, объясняя выявленные общие черты.



Прятки

Ученики работают в парах. Пары получают карточку с изображением и пустую карточку. По сигналу учителя один ученик закрывает часть изображения пустой карточкой. Второй ученик должен угадать, что скрыто. Есть несколько вариантов игры: в базовой версии ученик угадывает только скрытые объекты. В другом варианте ученик, закрывающий изображение, скрывает только одного персонажа, а второй ученик должен угадать, что этот персонаж делает.



Мой фотоальбом

На каждой карточке ОК изображены парень и девушка. Многие карточки напоминают фото. Ученики работают в парах. Задание звучит так: — Представьте себе, что к вам в гости пришел новый знакомый, он взял с полки ваш фотоальбом, рассматривает его и задает вопросы: — А это ты где, с кем? Что ты там делал(а)? И т.д. “Знакомый” по очереди достает из колоды 5 карт и задает по ним вопросы, а партнер отвечает. Затем ученики меняются ролями.



Разоблачение иллюзий

Участники в небольших группах играют роль детективов, раскрывающих скрытую правду за фасадом, представленным на карточке. Хотя персонажи могут казаться занятыми одним делом, реальность за изображением может быть совсем другой. Например, они могут выглядеть так, будто играют в воде, но на самом деле прячутся от полиции. Или же, хотя кажется, что они обсуждают следующий отпуск, в действительности они думают о переезде в другую страну. Также место действия А на самом деле может быть местом В. Детективы рассматривают карточки, которые в игре представляют собой фотографии персонажей, и обсуждают подсказки, чтобы понять, чем на самом деле занимаются герои под видом другого действия.



Взгляд из прошлого

Ученики работают в группах по три человека, выбирают карточку и играют роли персонажей на этой карточке, но только через двадцать лет после изображенного на карточке события. Они вместе смотрят на картинку и вспоминают себя в молодости в этой ситуации. Например, они могут сказать: «Я помню, ты тогда опоздал, потому что...» Или выразить сожаление: «Жаль, что я не подарил тебе цветы в тот день...»



К сожалению... К счастью...

Ученики в парах делятся на оптимиста и пессимиста. Первым карточку берет оптимист. Он начинает рассказывать историю про персонажей с фразы “К счастью...”. Затем вторую карточку берет пессимист и вносит в историю драму, начиная свой ход фразой “Да, но, к сожалению...”.



Реальность или фейк

Ученики делятся на небольшие группы, и каждая группа получает карточку с изображением. Члены группы вместе рассматривают изображение и обсуждают детали, которые кажутся нереалистичными или искаженными, т.е., отвечают на вопрос, может ли эта ситуация произойти в реальной жизни или это только выдумка создателей карточек. Группы составляют список причин, по которым изображение можно считать реальным или фейковым. Затем группы делятся своими выводами друг с другом. Продвинутые ученики продолжают обсуждение, затрагивая стереотипы и различные мировоззрения.



Письмо

Эти игры направлены на улучшение письменных навыков учащихся через увлекательные и структурированные упражнения. Они опираются на лексику и грамматические структуры, освоенные ранее, побуждая учеников применять свои знания в различных письменных жанрах.

Марафон слов

Ученики делятся на пары. Каждая пара кладет одну карточку картинкой вверх. По сигналу учителя каждый партнер записывает как можно больше слов, описывающих объекты (или действия и т.д.) на картинке. Когда время истекает, каждый ученик вслух читает свой список. Тот, кто написал больше правильных слов, побеждает.



Совпадение слов

Ученики играют в парах. Каждая пара кладет одну карточку картинкой вверх. По сигналу учителя партнеры одновременно пишут слово, обозначающее один из объектов на карточке. Если они написали одно и то же слово, они получают очко. Важно, чтобы ученики не разрабатывали стратегию до начала игры; вместо этого они должны интуитивно выбирать объекты. У пар есть 5-6 попыток на каждую карточку, прежде чем они переходят к следующей.



Бросай и пиши

Ученики делятся на группы по 3-4 человека. Каждый ученик получает лист бумаги. Учитель также предоставляет каждой группе одну ручку и кубик. Цель игры — написать как можно больше слов, но писать могут только те, кто выбросил 5 или 6. Ученики берут карточку и кладут ее на стол. Затем первый ученик бросает кубик, и если он выбросил 5 или 6, он быстро берет ручку и начинает записывать названия объектов по картинке. В это время следующий ученик бросает кубик. Партнеры продолжают писать до тех пор, пока другой игрок тоже не выбросит 5 или 6. Как только это случается, этот игрок берет ручку и записывает свои слова. Один раунд длится 5 минут. После этого ученики подсчитывают написанные слова. Тот, кто написал больше слов, выигрывает. Затем они берут следующую карточку, и игра продолжается.



Ты помнишь?

Игра проводится в парах. Каждый ученик получает 5 карточек и пишет о них несколько вопросов («Где сидит девочка?», «Сколько картин висит на стене?» и т.д.). Затем ученик показывает карточку своему партнеру, у которого есть 10 секунд, чтобы ее запомнить. Затем первый ученик задает партнеру свои вопросы. За каждый неправильный ответ партнер должен присесть или прыгнуть один раз.



Инстаграм

Ученики делятся на пары. Каждая пара получает одну карточку, ручку и лист бумаги. Задача - «загрузить в Инстаграм» данное «фото», записав на бумагу 5-7 хэштегов (#) или ключевых слов, описывающих эту карточку.



Снежный ком

Ученики сидят в кругу. Учитель показывает им одну карту. Задача группы - рассказывать историю так, чтобы каждый ученик мог добавлять только по одному слову. Слова можно добавлять в предложение в любом порядке. Тот, кто не может добавить слово, говорит «точка». Игра помогает закрепить порядок слов в предложении и согласование частей речи.



Битва слов



Перед игрой ученики составляют индивидуальные списки из 10-15 слов, которые они хотят повторить. Ученики играют в парах. Каждая пара вытягивает карточку, и партнёры по очереди говорят по 1-2 предложения о сцене на карточке, используя одно или несколько слов из своего списка в каждом предложении. Затем они берут следующую карточку. По мере того как игроки используют слова, они вычеркивают их из своих списков. Первый ученик, который вычеркнет все слова, выигрывает.

Чья точка зрения?



Ученики пишут рассказ о том, что происходит на картинке, с точки зрения: девочки, одного из мальчиков, другого персонажа на карточке, животного (если оно есть), материального объекта. Это задание может быть задано на дом. На следующем занятии ученики читают свои рассказы вслух, а одноклассники пытаются угадать, чья точка зрения представлена.

Что произошло, происходит и произойдет?



Группы из трех учеников получают одну карточку. На листе бумаги, разделенном на три колонки (прошлое, настоящее, будущее) ученики пишут формы глаголов, описывающие, что произошло до момента на картинке (прошедшее время), что происходит на картинке (настоящее время) и что произойдет после (будущее время).

Конструктор синтаксиса



Учитель представляет структуру предложения. Каждый ученик тянет карточку, пишет предложение в соответствии с этой структурой, а затем зачитывает его вслух. Например, если структура, предложенная учителем, — «Прилагательное – Субъект – Глагол – Объект», ученики могут написать такие предложения: «Старый дедушка готовил ужин» или «Высокая девочка ест яблоко».

Алиби



В этой игре учитель играет роль полицейского. Он раздает группе карточки, среди которых одна пустая. Затем он выдает группе один предмет среднего размера (мячик, мягкую игрушку и т.п.) и выходит из класса на 30 секунд. Ученик, которому досталась пустая карточка, берет предмет и прячет его. Важно, чтобы предмет был спрятан именно у этого ученика (он может спрятать его под свитер, сесть на него, положить себе за спину и т.д.). Учитель входит в класс и сообщает, что кто-то украл у него соответствующий предмет и все являются подозреваемыми. Но у учеников есть алиби и они рассказывают по своим карточкам, где они были и что делали. Тот у кого пустая карточка свое алиби выдумывает. Задача учителя выявить того, кто блефует, и найти воришку. В этой игре важно соблюсти определенную строгость, чтобы создать соответствующую атмосферу.

Вопросы по карточкам

Вопросы для обсуждения карточек помогают студентам говорить, думать и развивать свои языковые навыки. Они разделены на три уровня: начальный, средний и продвинутый. С каждым уровнем задания становятся сложнее: сначала нужно просто описывать, что изображено, затем составлять диалоги и обсуждать ситуации, а на самом высоком уровне — анализировать и придумывать истории.

НАЧАЛЬНЫЙ

- Что на картинке? Кто на картинке?
- Назовите все живые/неживые объекты/ всё, что можно есть/ всё, что сделал человек, или все природные объекты.
- Кто стоит/сидит/лежит/ест/бежит...?
- Назовите все красные/зеленые/и т.д. объекты на картинке.
- Какие предметы одежды/мебели/ и т. д. вы видите?
- Где находится женщина/мужчина/собака/...?
- Опишите три предмета на карточке: какие они?
- Кто что делает на карточке?
- Сколько животных/человек/машин/ и т. д. вы видите на карточке?
- Расскажите классу об одном человеке на картинке (имя, возраст, национальность, языки, на которых он говорит, и т.д.).

ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ

- Что делают друзья?
- Как они одеты?
- Какая там погода?
- О чём они разговаривают? Составьте диалог между персонажами.
- Какие вопросы они задают друг другу? Что они хотят спросить, но молчат?
- Что они делали до этого? Что они будут делать после?
- О чем они думают, но не говорят друг другу?
- Вам нравятся эти персонажи? Почему?
- Какой характер у каждого персонажа?
- Нравятся ли персонажи друг другу? Почему? Какие между ними отношения?

ПРОДВИНУТЫЙ

- Какие события привели к ситуации на карточке и почему?
- Какие события последуют за ситуацией на карточке и почему?
- Какую историю о ситуации на карточке один из персонажей мог бы рассказать своим друзьям позже?
- Какой урок персонажи извлекут из этой ситуации, и как она изменит их?
- Сравните характер персонажей, основываясь на происходящем на карточке.
- Представьте, что вы репортер местной телестанции. Дайте репортаж в прямом эфире, подробно описывая происходящее.
- Как вы думаете, ситуация на карточке реальная или вымышленная? Почему?
- С какими проблемами могут столкнуться персонажи в результате своих действий, и какие шаги им нужно предпринять для решения этих проблем?
- Если бы вы оказались на месте персонажей, что бы вы сделали и почему?
- Иллюстрирует ли изображение какие-либо социальные проблемы? Какие?

