

Анна Леонтьева

# 50 игр на уроках русского языка

Учебное пособие



**РЯ**  
РУССКИЙ ЯЗЫК  
КУРСЫ

Москва  
2018

# 1. «Спонтанные» игры



Идея поиграть в игру такого типа обычно возникает неожиданно: в дороге, во дворе, в случайно собравшейся компании. В качестве игровых атрибутов используется то, что есть под рукой: бумага и ручка, иногда мяч или случайно оказавшаяся в кармане колода карт. Большая часть игр вообще не требует дополнительного реквизита.

## Ролевые игры

### Крокодил

#### Правила

Водящий загадывает слово и изображает его смысломимикой и жестами. Задача игроков — понять, что изображает водящий. Первый угадавший становится водящим в следующем раунде.

#### Возможные модификации правил

В ситуации урока преподавателю имеет смысл предварительно записать слова для показа на карточках и предоставить водящему право выбрать одну из них вслепую. В более сильных группах можно загадывать и более сложные единицы языка — например, фразеологизмы.

#### Возможные цели использования игры на уроке

Закрепить лексический материал урока.

✓ Необходимые атрибуты:

- ручка;
- бумага.

✓ Оптимальное количество игроков:

4–7.

✓ Минимальный уровень владения языком:

A1.

# Характеры

## ⊙ Правила

- ✓ Необходимые атрибуты:
  - удобно (но не обязательно) использовать бумагу и ручку или писать на доске.
- ✓ Оптимальное количество игроков:  
4–6.
- ✓ Минимальный уровень владения языком:  
A2 и выше.

Водящий выходит из комнаты или закрывает уши так, чтобы не слышать обсуждения.

Игроки выбирают слово (существительное, нарицательное), количество букв в котором совпадает с количеством игроков (не считая водящего) и в котором отсутствуют буквы Ы, Й, Ъ и Ь.

Далее игрокам необходимо сообща вспомнить названия черт характера (или даже характеристики людей), начинающиеся на каждую из букв этого слова. Например, если в команде 4 игрока и они выбрали слово ЗИМА, то можно вспомнить слова *злой, искренний, мудрый и активный*. Затем игроки распределяют роли: каждому достаётся одна черта. Когда всё готово, приглашается водящий, который начинает задавать игрокам любые вопросы. Например: «*Что ты любишь делать?*», «*Какая твоя любимая книга?*», «*Ты занимаешься спортом?*», «*У тебя большая семья?*», «*Ты часто ешь вредную еду?*», «*Кто лучше: кошки или собаки?*» и т. п. Отвечая на вопросы, игроки должны демонстрировать ту черту характера, которая им досталась. Это можно делать как вербально (не называя саму черту характера), так и невербально (используя мимику, жесты, позы и т. п.). Задача водящего — понять, какие черты характера изображают игроки. Когда ведущему кажется, что он догадался, он задаёт вопрос. Например: *Ты злой?* Если ответ правильный, игрок отвечает ДА, и вопросы ему больше не задаются. (При этом он может продолжать участвовать в полилоге, играя свой характер, но не мешая другим.)

Когда все черты характера угаданы, водящий должен понять, какое слово загадала команда, собрав его из первых букв угаданных слов.

## ⊙ Возможные модификации правил

Для групп с низким уровнем владения языком имеет смысл заранее вспомнить как можно больше слов, в которых количество букв соответствует количеству игроков в команде. Удобно предварительно записать все слова на доске.

Можно также расширить правила, разрешив игрокам использовать не только названия черт характера, но и, например, профессий, национальностей или возрастных характеристик, то есть любых возможных определений человека.

Можно отказаться от диалога водящего с игроками и предложить игрокам сыграть свои роли, используя все доступные им вербальные и невербальные средства. При этом задача водящего не меняется: ему необходимо угадать черты характера и составить слово из первых букв угаданных черт.

Удобно также отказаться от одного водящего и устроить соревнование между командами: одна команда загадывает слово и изображает характеры, а другая — задаёт вопросы и отгадывает слово.

### Возможные цели использования игры на уроке

Закрепление лексики по теме «Человек, его характер», а также, шире — «Человек как социальное существо: характер, профессии, личные характеристики»; автоматизация навыка ведения диалога-расспроса.

## Мафия


*Эта игра была создана в 1986 году студентом факультета психологии МГУ Дмитрием Давыдовым и за несколько десятилетий прочно вошла в молодёжную субкультуру, причём не только русскую, но и зарубежную (известно, например, что игра стала популярной в Китае и Бельгии). Несмотря на наличие автора, до недавнего времени, пока не был издан и не поступил в продажу набор специальных карт и правил, практически все любители «Мафии» считали игру фольклорной.*

### Правила\*

В начале игры выбирается ведущий (обычно это преподаватель или один из наиболее сильных учащихся). Остальным игрокам раздаются карты, на каждой из которых обозначена роль — «мирный житель» или «бандит» (соотношение бандитов и мирных жителей должно быть примерно один к трём). Ни один из игроков заранее не знает роли остальных членов группы и не должен никому показывать свою карту. Игра проходит в несколько раундов — **ночи** и **дни**. Наступление каждого раунда объявляет ведущий. Во время раунда **ночь** все игроки закрывают глаза. По команде ведущего (например, «только мафия не спит») игроки-бандиты указывают рукой (или пальцем) на будущую жертву. Если хотя бы двое «бандитов» показали на одного и того же человека, он считается убитым и выбывает из игры. Во время раунда **день** ведущий объявляет, что в городе наступило утро, предлагает всем проснуться (открыть глаза) и сообщает, был ли кто-то убит в эту ночь. Далее он обращается к одному из игроков (обычно к наиболее сильному учащемуся) и спрашивает его о том,

\* На уроке рекомендуется использовать наиболее простой вариант игры. Более сложные правила можно прочитать в комплекте игры «Мафия» или на соответствующей странице Википедии.

- ✓ Необходимые атрибуты:
  - комплект игры «Мафия» или стандартная колода игральных карт (понадобятся не все карты); или комплект ролей в Приложении «Разрезные материалы для игр» в конце данной книги.
- ✓ Оптимальное количество игроков: 7–22.
- ✓ Минимальный уровень владения языком: А2–В1 и выше.



что он делал прошлым вечером, этой ночью, сегодня утром, кто, по его мнению, бандит и почему он так думает. После этого ведущий обращается с теми же вопросами к игроку, которого «подозревает» первый участник. Опросив нескольких человек (или всех, если группа не очень большая), ведущий объявляет голосование: «Кто, по вашему мнению, действительно преступник, бандит?» (следует заранее оговорить, может ли один человек голосовать сразу за несколько кандидатур или же он должен выбрать только одного). Тот, кого признают «бандитом» большинство участников игры, считается казнённым и выбывает из игры.

Далее снова объявляется раунд *ночь*. Затем раунды сменяют друг друга, пока в городе не останутся только бандиты или только мирные жители.

### 🌀 Возможные модификации правил

В соответствии со стандартными правилами «убитые» игроки не участвуют в игровом процессе, что значительно снижает ценность этой игры для преподавания РКИ. Чтобы в игровом процессе участвовали все, можно ввести следующие правила: убитые, как и все мирные жители, закрывают глаза во время раунда *ночь*, они не голосуют вместе со всеми, но могут участвовать в обсуждении как «независимые репортёры». Когда им предоставляется слово, ведущий объявляет: «А теперь посмотрим, что нам сегодня скажут в новостях». Каждый из «репортёров» может на своё усмотрение представить сюжет об убийствах в городе, прогноз погоды, новости культуры или любой другой сюжет на своё усмотрение.

Стоит иметь в виду, что с 80-х годов сценарий игры значительно изменился, и это произошло не в результате модификации правил, а как следствие изменения мировосприятия играющих. Старшее поколение играло в «Мафию» как в ролевую игру: каждый из игроков придумывал себе роль, которая определяла его поведение в игре, и именно в соответствии с этой ролью он описывал свои действия в течение дня. Главной целью игрока была необходимость создать правдоподобный образ и придумать интересную ситуацию, позволяющую обвинить другого. Современные молодые люди, узнавшие об игре не от старшего поколения, а из прочитанных правил, роли себе уже не придумывают — им достаточно тех образов, которые предлагаются в наборе карт («мирный житель», «доктор», «мафия», «полицейский» и др.). Теперь основной задачей игроков становится наблюдение за поведением остальных, выдвижение гипотезы о том, кто из них «мафия», и обоснование своей точки зрения. Таким образом, меняется и языковое содержание игры: тема «Мой день» становится неактуальной, и на её место приходят элементы дискурса, связанные с выражением мнения (*я думаю, по-моему,*

мне кажется и т. п.) и причинно-следственных отношений (*потому что, поэтому, так что, поскольку, ведь* и т. п.). Если мы хотим использовать игру с целью активизации именно этого материала, модифицировать правила не требуется. Если же нужно, чтобы учащиеся использовали в речи материал по теме «Мой день», рекомендуется помимо стандартных карт с игровыми функциями (которые в таком варианте игры лучше сократить до двух — «мафия» и «мирный житель») раздать игрокам карты, на которых написаны их социальные роли (например, «профессор математики», «домохозяйка», «известная модель», «ленивый студент», «трудлюбивый студент» и т. п.). Таким образом, каждый игрок оказывается не просто «мирным человеком» или «мафией», а «мафией-домохозяйкой», «мирным лентяем» и т. п. В процессе игры участники должны подробно описывать, как они провели вечер накануне убийства, ночь убийства, утро после убийства, и только на основании этой информации высказывать подозрения.

### 🕒 Возможные цели использования игры на уроке

Активизация лексико-грамматического материала, позволяющего выражать своё мнение (*я думаю, мне кажется, по-моему* и т. п.) и причинно-следственные отношения (*потому что, поэтому, так что, поскольку, ведь* и т. п.); закрепление лексико-грамматического материала по теме «Мой день».

## Загадай желание

### 🕒 Правила

Карты раскладываются на столе рубашкой вверх. Перед началом каждого раунда игроки вытягивают по одной карте. Задача каждого игрока — прочитать про себя, какая роль ему досталась, и придумать два желания — одно о том, что бы он хотел от других, другое — что бы он хотел сделать сам. Желания должны быть такими, чтобы остальным игрокам стало понятно, что за социальная роль досталась игроку. Когда все готовы, каждый игрок рассказывает о своих желаниях другим игрокам, а те угадывают, кто перед ними.

Игрок, загадавший желания, получает очко, если хотя бы один из слушателей угадал, кто перед ними. Игрок, угадавший социальную роль партнёра первым, также получает очко.

Победителем считается игрок, набравший наибольшее количество очков.

✓ Необходимые атрибуты:

карты с названиями социальных ролей (*президент, спортсмен, мама, журналист, бизнесмен* и т. п.). Можно использовать комплект дополнительных ролей, созданный для игры «Мафия» (см. с. 7), ▶

► или комплект ролей в приложении «Разрезные материалы для игр» в конце данной книги.

✓ Оптимальное количество игроков: 3–5.

✓ Минимальный уровень владения языком: А2 и выше.

### ⊙ Возможные модификации правил

Для учащихся со схожим культурным уровнем вместо карт с названиями социальных ролей можно использовать карты с именами известных личностей (например, *далай-лама*, *Пабло Пикассо*, *Владимир Ильич Ленин*, *Махатма Ганди* и т. п.).



### ⊙ Возможные цели использования игры на уроке

Отработка навыка употребления конструкций с глаголом *хотеть* (я хочу + инфинитив / я хочу, чтобы кто-л. сделал что-л.).

## Скажите, кто я?

✓ Необходимые атрибуты:

- бумажный (малярный) скотч;
- маркер, яркая ручка или карандаш, чтобы писать на бумажном скотче.

✓ Оптимальное количество игроков: 2–6. ►

### ⊙ Правила

Перед началом игры преподаватель пишет на кусках малярного скотча названия социальных ролей по числу участников игры. Каждому игроку на лоб или (если дотрагиваться до лица неприемлемо для культуры учащихся) на спину наклеивается полоска скотча с названием социальной роли — так, чтобы название роли легко могли прочитать все, кроме самого игрока. Задача каждого игрока — понять, кто он. Для этого он может задавать партнёрам по игре любые вопросы, кроме прямого (*Кто я?*). Например: *Я работаю или учусь? / Где я работаю / учусь? / Что я люблю делать? / Я богатый?* и т. д.

Игра может продолжаться до тех пор, пока все участники не поймут, кто они, или до тех пор, пока не будет озвучен первый правильный ответ, или когда истечёт определённое время (например, 5 минут).

### ☉ Возможные модификации правил

Для учащихся со схожим культурным уровнем можно (и рекомендуется) использовать вместо названий социальных ролей имена известных политических деятелей, актёров, бизнесменов и т. п. (например, *Марк Цукерберг, Владимир Ильич Ленин, далай-лама, певица Мадонна* и др.).

В группах с высоким уровнем владения языком можно использовать вместо названий социальных ролей названия черт характера.

### ☉ Возможные цели использования игры на уроке

Отработка навыка ведения диалога-расспроса. Работа с лексико-грамматической темой «Человек».

## Игры-ловитки

Эти игры не требуют реквизита. В процессе игры, как нетрудно понять из названия, участники ловят друг друга. Ловитки можно условно разделить на те, в которых игроки ловят руки друг друга, не меняя местоположения, и ловитки-догонялки, где необходимо поймать убегающего игрока.

Подобные игры *не рекомендуется* использовать в работе с учащимися, в национальной культуре которых запрещён или нежелателен телесный контакт (например, с учащимися из Таиланда).

### Игры типа «Поймай руку!»

#### ☉ Правила

Игроки встают или садятся в круг, соединяя руки так, чтобы открытая правая ладонь каждого лежала поверх открытой левой ладони соседа справа. Каждый игрок в порядке очереди хлопает правой ладонью по правой ладони соседа слева, лежащей на его левой ладони, произнося при этом соответствующее слово из считалки (см. ниже). Последнее слово считалки пропущено — его называет последний игрок. Это слово определяет количество хлопков, которые нужно будет сделать дальше. Игрок, которому выпало сделать последний хлопок, должен поймать руку соседа слева. Тот же должен успеть отдернуть руку, иначе он выбывает из игры. Если руку поймать не удалось, из игры выбывает ловивший. Далее начинается следующий раунд игры по тем же правилам. Побеждает последний оставшийся в игре участник.

✓ Минимальный уровень владения языком:  
**A2 и выше.**

✓ Оптимальное количество игроков:  
**2–7.**

✓ Минимальный уровень владения языком:  
**A0 и выше.**

Существует как минимум три считалки с открытым концом:

*Шла собака по роялю и считала до...* (скольких?).

*Летела ворона по небу, читала журнал номер...* (какой?).

*Шла корова, сказала слово...* (какое?).

В первых двух считалках добавляется числительное (например, считала до **пяти** или журнал номер **пять**). Когда числительное названо, участники продолжают хлопать то количество раз, которое оно обозначает, вслух отсчитывая количество хлопков: *раз — два — три — четыре...* Игрок, называющий число **пять**, одновременно ловит руку соседа слева.

В последней считалке добавляется слово (обычно существительное нарицательное). В данном случае участники делают количество хлопков, соответствующее количеству букв названного слова, обозначая при этом каждый хлопок соответствующей буквой. Например, если было произнесено слово КОШКА, участники должны сделать пять хлопков, называя буквы: К — О — Ш — К — А. Игрок, называющий букву А, одновременно ловит руку соседа слева.

### ⊙ Возможные модификации правил

В ситуации урока лучше не удалять проигравших из игры, начиная следующий раунд тем же составом.

Работая с числительными в группах с практически нулевым уровнем владения языком, удобнее использовать вторую считалку, поскольку числительные в ней используются в именительном падеже. Первую считалку можно изменить следующим образом: *Шла собака по роялю до подъезда номер...* Этот вариант, хотя и длиннее, имеет преимущество: в нём используется более употребительная лексика, а также актуальная модель управления глагола *идти*, что облегчает усвоение этого материала в дальнейшем.

При использовании считалки *Шла корова...* на начальном этапе обучения, во вводно-фонетическом курсе, а также на более высоких уровнях владения языком при работе с орфографией рекомендуется заранее определить список слов, которые могут использоваться игроками.

### ⊙ Возможные цели использования игры на уроке

Автоматизация языковых представлений о числовом ряде, автоматизация языковых знаний о формах родительного падежа числительных; знакомство с принципами правописания, обучение звукобуквенному анализу слова.

## Светофор

Игра предполагает свободное (хотя и не слишком быстрое) передвижение участников из одной части пространства в другую.

### ☉ Правила

Игровое пространство делится на три зоны: два «тротуара» и «проезжая часть» между ними. Все игроки встают на одном из «тротуаров», а второй «тротуар» должен остаться пустым. Среди игроков выбирается водящий — «светофор». Он встаёт в центре «проезжей части», закрывает глаза, называет любой цвет (например, синий) и снова открывает глаза. Остальные игроки должны найти у себя предмет или деталь одежды, обуви, аксессуар и т. п. названного цвета. Тот, кто нашёл у себя что-нибудь подходящего цвета, может беспрепятственно перейти через «дорогу» на противоположный «тротуар», назвав то, что он нашёл. Например: *У меня синие джинсы.* Или: *У меня синий цветок на футболке.* Если же ничего подходящего найти не удалось, игрок может перебежать на другую сторону, а водящий может его поймать. Если водящий поймал игрока, пойманный становится водящим в следующем раунде.

### ☉ Возможные модификации правил

Данную игру трудно проводить в небольшой аудитории. Если в классе мало места, можно организовать её «сидячий» вариант. В этом случае игроки также должны найти на себе элемент одежды и т. п. названного цвета и сказать об этом. Те, кто не нашёл у себя ничего подходящего, должны выполнить любое задание водящего либо преподавателя. Например, назвать по порядку цвета радуги; назвать красный предмет на букву П; перечислить все предметы одежды названного цвета, которые есть у других игроков, и т. п.

### ☉ Возможные цели использования игры на уроке

Закрепление лексического материала по темам «Цвет», «Одежда», «Внешность», автоматизация конструкции *У меня что-л. ...* с отсутствующей связкой.

✓ Оптимальное количество игроков:

**5–10.**

✓ Минимальный уровень владения языком:

**A1 и выше.**

## Магазин (Краски)

✓ Оптимальное количество игроков:

5–7.

✓ Минимальный уровень владения языком:

A1.

Эта игра, как и предыдущая, предполагает свободное передвижение участников и требует достаточно много свободного пространства.

### Правила

Среди игроков выбираются два водящих — «продавец» и «покупатель». Остальные участники игры выбирают себе любой цвет и называют его на ухо водящему-продавцу (если тот слышит, что у кого-то цвет повторяется, он сообщает игроку, что такой цвет уже есть, и просит его придумать себе другой цвет). Когда всё готово, в «магазине» приходит водящий-покупатель. Между продавцом и покупателем разыгрывается такой диалог (его рекомендуется написать на доске):

Покупатель: *Тук-тук!*

Продавец: *Кто там?*

Покупатель: *Это я, монах в синих штанах.*

Продавец: *Зачем пришёл?*

Покупатель: *За краской.*

Продавец: *За какой?*

Покупатель: *За...* (называет любой цвет в творительном падеже, например, *за красной*).

Если кто-то из игроков называл продавцу такой цвет, то происходит следующий диалог:

Продавец: *Такая краска у нас есть.*

Покупатель: *Сколько стоит?*

Продавец: *Сто рублей.*

Далее покупатель подходит к продавцу и, ритмично хлопая его по открытой ладони, говорит: *«Шуба, шапка и пальто. Получай скорее сто!»*

На слове *сто* игрок, цвет которого назвали, должен быстро встать, добежать до установленной границы и вернуться на своё место. Покупатель же должен догнать и поймать убежавшую из-под носа «краску». Если ему это удалось, в следующем раунде он становится краской, а пойманный игрок — продавцом. Бывший продавец становится покупателем или краской. В последнем случае новый покупатель выбирается из числа красок.

Если же, называя цвет краски, покупатель ошибся (ни один из игроков не назвал в этом раунде такого цвета), продавец говорит: *«Такой краски у нас нет. Прыгай на одной ножке по* (называет цвет отсутствующей краски в дательном падеже, в нашем примере по

красной) дорожке». Покупатель должен проскакать на одной ноге по той траектории, которая намечена для бега красок, и вернуться в магазин за новой покупкой. (Тогда диалог повторяется, но покупатель называет уже другой цвет.)

### ⊗ Возможные модификации правил

Если свободное передвижение ограничено размерами аудитории, физическими возможностями учащихся или невозможно по любым другим причинам, игру можно проводить не вставая с места. Тогда погоню за краской можно заменить бросанием мяча или воздушного шара (который требуется принести заранее). На слове *сто* продавец бросает мяч (шар) игроку, назвавшему соответствующий цвет, со словами: «Вот ... краска!» Игрок должен поймать мяч (шар) и быстро бросить его покупателю со словами: «Да, я ... краска, но я хочу остаться в магазине!» Если покупатель поймает мяч (шар), покупка считается состоявшейся, а покупатель — выигравшим. Если нет, побеждает «магазин». Команду «Прыгай на одной ножке» можно заменить любым другим штрафным заданием, актуальным для соответствующей группы, либо просто не использовать, ограничившись словами продавца: «Хотите выбрать другую?».

### ⊗ Возможные цели использования игры на уроке

Автоматизация навыков интонационного оформления реплик вопросно-ответного диалога, а также повторение и закрепление лексико-грамматического материала по темам «Покупки» и «Цвета». В игре также непроизвольно усваиваются конструкции *кто в чём* (тема «Одежда»), *прийти за чем?* — *за какой-либо вещью* (тема «Способы выражения цели»).

# Игры, в которых необходимо объяснять значения слов

## Хали-хало!

### ⊙ Правила

✓ Необходимые атрибуты:

– мяч или воздушный шар.

✓ Оптимальное количество игроков:

2–6.

✓ Минимальный уровень владения языком:

A2 и выше.

Один из участников игры становится водящим. Игроки садятся в ряд. Водящий получает мяч (шар) и встаёт лицом к сидящим игрокам. Затем он загадывает известное всем слово, объясняет его в достаточно общей форме и называет первую и последнюю букву этого слова. Например: «*Это такой фрукт. Первая буква в его названии Я, последняя — О*». Или: «*Это есть у каждого ученика. Начинается на букву У, кончается на букву К*». Игроки должны угадать загаданное слово, называя возможные варианты в вопросительной форме. Например: «*Это яблоко?*» или «*Это учебник?*» Если дан неправильный ответ, водящий, повторяя названное слово, отвечает: «*Нет, не ...*». Если же слово угадано, он кричит «*Хали-хало!*», бросает мяч (воздушный шар) вверх и убегает. Угадавший слово игрок должен поймать мяч (шар) и, поймав, сказать «*Стоп!*». Услышав «*Стоп!*», водящий останавливается. Далее поймавший мяч игрок должен оценить расстояние от себя до водящего и сказать: «*До тебя (называется количество) шагов/шага*», сделать названное количество шагов и остановиться. Водящий поворачивается к игроку и вытягивает сложенные кольцом руки вперёд — так, чтобы через них, как в корзину, мог провалиться мяч (воздушный шар). Игрок бросает мяч (шар) в кольцо из сложенных рук водящего. Если брошенный мяч попал в цель, игрок считается выигравшим и становится водящим в следующем раунде. Если нет, игра продолжается с прежним водящим.

### ⊙ Возможные модификации правил

Если игрового пространства немного, часть игры после того как было угадано слово, может быть опущена. В этом случае ведущий, крикнув «*Хали-хало!*», бросает мяч угадавшему игроку или просто признаёт его победителем и меняется с ним ролями.

Диапазон загадываемых слов можно ограничить лексической темой (например, «*Здоровый образ жизни*») или грамматическим классом (например, «*загадываем только существительные нарицательные*» или «*загадываем только существительные женского рода / третьего склонения*» и т. п.).

В группах с низким уровнем владения языком можно заранее написать на доске или распечатать список слов, которые можно загадывать (например, лексический минимум по изучаемой теме).

### ⊙ Возможные цели использования игры на уроке

Закрепление лексического материала по теме урока или релевантного грамматического материала (если группа слов ограничивается грамматическими признаками рода, склонения и т. п.). Автоматизация навыка обобщённого объяснения слова. Развитие навыков аудирования и понимания таких объяснений. Закрепление навыка распознавания графического облика слова (в частности, умения находить его первую, а также последнюю букву, опираясь на звуковой облик слова).

## Контакт!

### ⊙ Правила


Выбранный водящий загадывает слово (обычно нарицательное существительное) и называет игрокам его первую букву. Задача остальных — понять, что за слово загадал водящий. Для этого игроки стараются выяснить следующие буквы загаданного слова. Чтобы водящий назвал следующую букву своего слова, игрокам необходимо «сконтачиться», то есть угадать мысли друг друга. Для этого один из игроков вспоминает любое слово на ту же букву, что и слово водящего, и пытается объяснить его вслух так, чтобы кто-нибудь из игроков понял, о чём речь, а водящий не понял. Подходят любые стратегии объяснения — от классической до ассоциативной (например, если водящий назвал букву К, то игрок может сказать: «*Это такое животное, которое ловит мышей*» или «*Это не мышка, у неё полосатый хвост*» или даже «*Ведь вчера недаром она умывала нос*»). Главное — чтобы водящий как можно дольше догадывался, что же имеет в виду объясняющий, а другие игроки среагировали как можно быстрее. Как только кто-либо из партнёров по игре понял, о чём речь, он говорит: «*Контакт!*», после чего вместе с объяснявшим игроком вслух считает до десяти. За это время водящий может успеть понять, какое слово объяснялось. Тогда он должен сказать: «*Нет, не...*» — и назвать слово, которое, по его мнению, подходит под объяснение игрока (например: «*Нет, не кошка!*»). Если слово действительно подходит (неважно, загадал его игрок или нет), то контакт не засчитывается и игроки придумывают новые слова и объяснения на ту же букву. Если же водящий так и не смог догадаться, о чём речь, то после слова

✓ Оптимальное количество игроков:

**не менее трёх.**

✓ Минимальный уровень владения языком:

**В1 и выше.**



десять оба «сконтачившихся» игрока должны хором назвать объяснявшееся слово. Если слова разные (например, один игрок говорит *кошка*, а другой *крыса*), то контакт не засчитывается. Если же называется одно и то же слово (в нашем случае *кошка*), то водящий открывает следующую букву своего слова. Далее игра продолжается по тому же принципу, только игроки объясняют слова, начинающиеся с той последовательности букв, которая уже открыта водящим (например, не К, а КР). Игрок, угадавший слово водящего, считается победителем и при желании становится водящим следующего раунда.

Пример раунда игры «Контакт»:

Водящий: *М.*

Игрок 1: *Это не папа.*

Игрок 2: *Контакт!*

Игрок 1 и Игрок 2 (хором): *Раз, два, три, четыре...*

Водящий: *Нет, не мама.*

Игрок 3: *Моцарт.*

Игрок 2: *Контакт!*

Игрок 2 и Игрок 3 (хором): *Раз, два...*

Водящий: *Нет, не музыка.*

Игрок 1: *Жжжж...*

Игрок 3: *Контакт!*

Игрок 1 и Игрок 3 (хором): *Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь, девять, десять...*

Игрок 1: *Муха!*

Игрок 3 (одновременно с Игроком 1): *Мошка!*

Водящий: *Не получилось!*

Игрок 1: *Это то, из чего пекут пироги.*

Водящий: *Нет, не мука!*

Игрок 1: *Хорошо, не мука, а для...*

Игрок 2: *Контакт!*

Игрок 1 и Игрок 2 (хором): *Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь, девять, десять, мешок!*

Водящий: *МУ...*

Игрок 2: *Маленький, трудолюбивый.*

Игрок 3: *Контакт!*

Игрок 2 и Игрок 3 (хором): *Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь, девять, десять, муравей.*

Водящий: *МУЗ...*

Игрок 1: *Играет на скрипке.*

Водящий: *Нет, не музыкант!*

Игрок 1: *Мы туда ходили.*

Водящий: *По-моему, ты угадал.*

Игрок 1: *Музей?*

Водящий: *Да.*

## ⊙ Возможные модификации правил

Не рекомендуется изменять правила.

## ⊙ Возможные цели использования игры на уроке

Развитие навыков объяснения слов и восприятия объяснений на слух, работа с графическим обликом слова (игроки вспоминают, как именно слово пишется) и установлением звуко-буквенных соответствий.

# Шляпа

## ⊙ Правила

Перед началом игры каждый игрок крупно и разборчиво (лучше печатными буквами) пишет на отдельных листочках бумаги или заранее заготовленных карточках несколько слов (их количество оговаривается заранее и зависит от времени, которое отводится на игру, и уровня владения языком; оптимальное — 5–6 слов с человека).

Все карточки со словами кладутся в шляпу (или любой другой контейнер) и тщательно перемешиваются.

В процессе игры каждый игрок будет доставать из шляпы карточку со словом и объяснять это слово напарнику. При этом запрещается называть однокоренные слова (например, прилагательное *трудолюбивый* нельзя объяснять с помощью слов *любить* и *труд*, но можно использовать слова *нравиться* и *работать*), использовать перевод на другой язык, жесты и мимику.

Игроку в процессе угадывания нужно называть приходящие в голову варианты. Если ответ неверный, объясняющий игрок говорит «нет» и продолжает объяснение; если слово угадано, объясняющий игрок берёт из шляпы карточку со следующим словом и начинает объяснять его. Раунд длится 20–30 секунд (о времени заранее договариваются перед началом игры), после чего подсчитываются угаданные слова (за каждое слово объясняющий и угадавший получают по одному очку) и шляпа переходит к следующей паре игроков. Задача пары — объяснить и угадать как можно больше слов.

За временем и соблюдением правил следит или неиграющий человек (например, преподаватель), или члены группы, не участвующие в этот момент в объяснении/угадывании. Если произошло нарушение какого-либо из правил (например, при объяснении было использовано однокоренное слово или перевод), то даже если слово было угадано, очки за него не присуждаются ни объяснявшему, ни слушавшему. В этой ситуации продолжать объяснения запрещено. Раунд заканчивается досрочно, и шляпа передаётся следующей паре игроков. Как формируются пары? Игроки А, В, С, D, Е и F сидят вокруг стола.

### ✓ Необходимые атрибуты:

- шляпа, шапка или любой другой контейнер, из которого удобно доставать предметы рукой;
- секундомер или таймер;
- бумага (небольшие листки или карточки);
- ручка.

### ✓ Оптимальное количество игроков:

4–6.

### ✓ Минимальный уровень владения языком:

A2 и выше.



В первом раунде шляпа у игрока А. Он объясняет слова игроку В. Далее шляпа переходит к игроку В, который объясняет слова игроку С. Далее С объясняет слова игроку D и так далее — пока игрок F не объяснит свои слова игроку А.

Когда шляпа со словами снова оказывается в руках игрока А, начинается второй раунд. Теперь игрок А будет объяснять слова не игроку В, а игроку С, игрок В — игроку D, игрок С — игроку Е и так далее, пока игрок F не объяснит свои слова игроку В и не передаст шляпу игроку А.

В третьем раунде игрок А будет объяснять слова игроку D, игрок В — игроку Е, игрок С — игроку F и так далее. Когда игрок F объяснит свои слова игроку С и передаст шляпу игроку А, начнётся четвёртый раунд. Тогда А будет объяснять слова игроку Е, В — игроку F и так далее.

В последнем раунде игрок А будет объяснять слова игроку F, игрок В — игроку А и так далее. Тем самым каждый участник сыграет с каждым как в роли объясняющего, так и в роли слушающего.

### ⊙ Возможные модификации правил

Можно ограничить диапазон слов какой-либо лексической темой или грамматическим признаком.

Преподаватель может заранее заготовить карточки со словами для объяснения.

Для учащихся с низким уровнем владения языком можно отметить запрет на использование в объяснении однокоренных слов, жестов и мимики, оставив только запрет на перевод. А иногда имеет смысл снять и последний (хотя в случаях, когда коммуникативные компетенции учащихся настолько малы, что они не могут объяснить по-русски нужные слова, рекомендуется использовать игру «Крокодил», а не «Шляпа»).

В группах с небольшим количеством учащихся можно играть также в «парную шляпу». В этом варианте игры группа заранее делится на пары (обычно лучше играют те пары, в которые объединились близкие друзья или люди, имеющие хороший эмоциональный контакт). Игроки садятся в два ряда. Участники каждой пары должны оказаться друг напротив друга. Первый игрок получает шляпу и объясняет слова своему напарнику. По прошествии времени, отведённого на объяснение (20–30 секунд), или при нарушении правил он передаёт шляпу соседу справа и так далее. Когда ряд заканчивается, шляпа передаётся игроку напротив, а затем далее в том же направлении. Таким образом, каждый из напарников оказывается как в роли объясняющего, так и в роли слушающего. Побеждает та пара, которой удалось объяснить и понять наибольшее количество слов.

### ⊙ Возможные цели использования игры на уроке

Закрепление лексического материала урока, развитие навыков объяснения слов и восприятия объяснений на слух.

# Игры на бумаге

## Виселица

### ⌚ Правила

Один игрок загадывает слово и отмечает на бумаге точками или пустыми клетками количество букв в нём. Другой игрок должен по одной называть буквы, которые, по его мнению, могут быть в этом слове. Если буква названа верно, она записывается на месте соответствующей пустой клетки (точки). Если нет, игрок, загадавший слово, начинает схематично рисовать виселицу. За каждую неверно названную букву к виселице пририсовывается новая деталь. Задача угадывающего — назвать слово до того, как виселица будет закончена.

### ⌚ Возможные модификации правил

Можно заранее ограничить список загадываемых слов определённой лексической темой или грамматическим признаком.

Для групп с низким уровнем владения языком рекомендуется записать на доске или распечатать список слов, которые можно загадывать.

### ⌚ Возможные цели использования игры на уроке

Закрепление лексического материала урока. Работа с восприятием графического облика слова и установлением звуко-буквенных соответствий.

✓ Необходимые атрибуты:

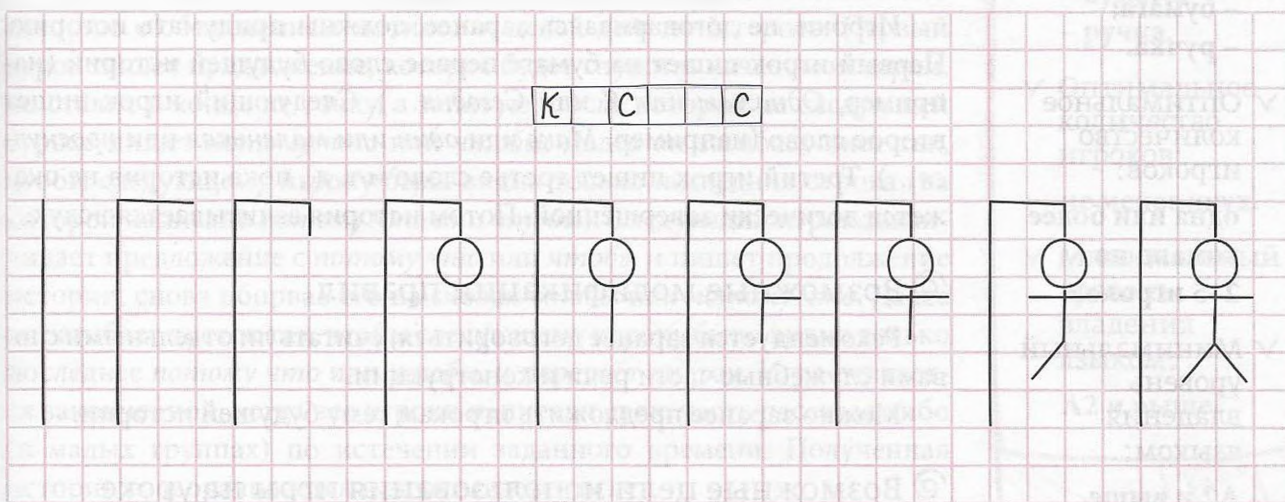
- бумага;
- ручка.

✓ Оптимальное количество игроков:

**не менее двух.**

✓ Минимальный уровень владения языком:

**A0 и выше.**



## Наборщик

### ⊙ Правила

✓ Необходимые атрибуты:

- ручка;
- бумага;
- доска.

✓ Оптимальное количество игроков:

**не менее двух.**

✓ Минимальный уровень владения языком:

**B2 и выше.**

Игрокам предлагается длинное слово (чем больше в нём букв, тем интереснее играть). Из букв этого слова игроки за определённое время (например, за минуту) должны составить как можно больше новых слов (обычно существительных нарицательных, но при желании такое ограничение можно снять). В конкретном слове каждая из букв исходного слова может использоваться только один раз, но в каждом новом слове можно (и нужно) использовать буквы, которые использовались в предыдущих словах. Например, если предложено слово *революция*, то из него можно составить слова *вор*, *лор* и *воля*, а вот слово *ляля* составить нельзя, потому что буквы Л и Я в слове *революция* встречаются только один раз.

По истечении времени игроки сравнивают получившиеся слова вычёркивая повторы и ошибки. Побеждает тот, у кого окажется наибольшее количество слов, не написанных другими игроками.

### ⊙ Возможные цели использования игры на уроке

Работа с русской графикой, активизация пассивного словарного запаса.

## Чепуха

Существует несколько вариантов игры с таким названием.

### Вариант 1

### ⊙ Правила

Игроки, не договариваясь заранее, должны придумать историю. Первый игрок пишет на бумаге первое слово будущей истории (например, *Однажды* или *Я* или *Сегодня...*). Следующий игрок пишет второе слово (например, *Макс* или *один* или *маленькая* или *проснулся...*). Третий игрок пишет третье слово и т. д., пока история не окажется логически завершенной. Потом история зачитывается вслух.

### ⊙ Возможные модификации правил

Рекомендуется заранее договориться, считать ли отдельными словами служебные части речи и конструкции.

Можно заранее предложить игрокам тему будущей истории.

### ⊙ Возможные цели использования игры на уроке

Развитие навыков построения русского предложения и дискурса.

## Вариант 2

### ☉ Правила

Игрокам предлагается придумать историю по плану. План состоит из вопросов: *Когда? Где? Кто? С кем? Что делали? Зачем?* или *Почему? Чем всё закончилось?* Игроки садятся в круг. Каждый из игроков получает лист бумаги, пишет в его верхней части ответ на первый вопрос (например, *Вчера* или *Давным-давно*), загибает лист так, чтобы ответ не был виден остальным игрокам, и передаёт лист соседу слева, получая, в свою очередь, другой лист от соседа справа. Далее так же пишется ответ на второй вопрос (например, *на Воробьёвых горах* или *в Эрмитаже* или *в доме № 5* и т. п.), лист загибается и передаётся соседу слева. Потом пишется ответ на третий вопрос и так далее до конца. Когда все записали ответы на последний вопрос, листы с ответами разворачиваются и полученные истории зачитываются вслух.

### ☉ Возможные модификации правил

Состав вопросов плана может варьироваться в зависимости от целей и задач конкретного урока. Например, при работе с формами будущего времени вопрос *Что делали?* можно заменить на *Что будут делать?*, дополнив его вопросом *Когда они сделают это, что они будут делать дальше / что произойдёт?*, а вопрос *Чем всё закончилось?* соответственно нужно будет заменить на *Чем всё закончится?*

Можно заранее задать тему будущих рассказов. Например: *Мы будем писать рассказ о том, как люди проводят свободное время / о том, как люди болеют и лечатся / о путешествиях* и т. п.

## Вариант 3

### ☉ Правила

Игроки получают лист бумаги, на котором они должны написать историю с объяснением мотивов и целей действий героев. Первый игрок пишет предложение, которое будет служить началом истории, но ставит в конце не точку, а запятую, после которой на следующей строке пишет *потому что* или *чтобы*. Далее он загибает лист так, чтобы следующему игроку была видна только последняя строка (на которой написано *потому что* или *чтобы*). Следующий игрок заканчивает предложение с *потому что* или *чтобы* и пишет продолжение истории, снова оборвав его на словах *чтобы* или *потому что*. Далее он загибает листок так, чтобы следующему игроку было видно только последнее *потому что* или *чтобы*, и передаёт листок. Игра считается законченной, когда все игроки написали свою часть рассказа либо (в малых группах) по истечении заданного времени. Полученная история разворачивается и зачитывается вслух.

✓ Необходимые атрибуты:

- бумага;
- ручка.

✓ Оптимальное количество игроков:

**не менее двух.**

✓ Минимальный уровень владения языком:

**A2 и выше.**

✓ Необходимые атрибуты:

- бумага;
- ручка.

✓ Оптимальное количество игроков:

**не менее двух.**

✓ Минимальный уровень владения языком:

**A2 и выше.**

### ⊙ Возможные модификации правил

Если мы работаем с уровнями ниже С, удобно заранее обозначить диапазон используемых конструкций: описываем ли только причину, только цель или и то и другое на выбор игрока. Также рекомендуется оговорить, какие средства выражения причины и цели можно использовать в игре — только основные союзы *потому что* и *чтобы* или любые синонимичные им единицы языка.

На уровне А2, работая со способами выражения целевых отношений, рекомендуется задать модели последней строки: *чтобы* + субъект / просто *чтобы*. Задача пишущего продолжение будет в таком случае сводиться к выбору подходящей формы глагола.

Можно также заранее ограничить тему и / или жанр историй. Например: «Сегодня мы будем сочинять рассказ о путешествии или детективную историю».

Наконец, можно одновременно писать не одну, а несколько историй. В этом случае каждый участник в начале игры получает листок и пишет первое предложение, оборвав его на словах *чтобы* или *потому что*, а потом передаёт свой лист соседу слева (или справа). Игра считается законченной, когда все листки дойдут до тех, кто начал писать на них историю.

### ⊙ Возможные цели использования игры на уроке

Активизация языковых и речевых навыков выражения причины и цели в русском языке.

## Бесконечное слово

### ⊙ Правила

Игроки, не стовариваясь заранее, составляют слово, добавляя к нему по одной букве. Кто напишет в слове последнюю букву, считается проигравшим. Добавляя букву к слову, игрок не говорит, какое слово он имеет в виду, но должен быть готов назвать это слово, если другие игроки зададут соответствующий вопрос. Например, если первый игрок написал букву А и его спросили, какое слово он имел в виду, он может назвать любое слово, содержащее эту букву. Следующий игрок может приписать к букве А справа или слева любую другую букву. Например, КА (тогда при ответе на вопрос о том, какое слово он имеет в виду, игрок может назвать слово *кошКА*, или *КАртошка*, или *стаКАн*) или АК (*таБАК*, *АКтёр*, *стаКАн*). Третий игрок приписывает справа или слева третью букву. Например, АКА (*собАКА*, *маКАроны*, *АКАция*). И т. д.

- ✓ Необходимые атрибуты:
  - бумага;
  - ручка.
- ✓ Оптимальное количество игроков:  
2-4.
- ✓ Минимальный уровень владения языком:  
В1 и выше.

### ⌚ Возможные модификации правил

Изменять правила не рекомендуется.

### ⌚ Возможные цели использования игры на уроке

Работа с русской графикой, развитие словообразовательных навыков (чтобы не оказаться последним, удобно добавлять к основе слова префиксы и суффиксы), активизация пассивного словарного запаса.

## Категории

### ⌚ Правила

Каждый из игроков получает лист с таблицей, в заголовках столбцов которой написаны названия крупных лексических классов (например, «Одежда», «Животные», «Еда» и т. п.). По команде один из игроков про себя начинает повторять русский алфавит (в любом темпе). Другие игроки могут в любой момент сказать: «Стоп!». Игрок, повторявший алфавит, должен вслух назвать букву, на которой он остановился. Далее за оговоренное заранее время (например, за минуту) игроки должны заполнить все колонки таблицы словами, начинающимися на эту букву. Чем больше слов каждой категории удастся написать каждому игроку, тем лучше. По истечении времени зачитываются и сравниваются результаты. Повторяющиеся минимум у двух игроков слова зачёркиваются. Побеждает тот, кто написал наибольшее количество уникальных слов.

### ⌚ Возможные модификации правил

Категории таблицы и время игры могут меняться в зависимости от уровня владения языком и целей конкретного урока.

### ⌚ Возможные цели использования игры на уроке

Закрепление лексического материала по теме или активизация пассивного словарного запаса.

✓ **Необходимые атрибуты:**

- бумага;
- ручка;
- секундомер или таймер.

✓ **Оптимальное количество игроков:**  
**не менее двух.**

✓ **Минимальный уровень владения языком:**  
**B1 и выше.**

## Морской бой

### ⊗ Правила

✓ Необходимые атрибуты:

- бумага в клетку;
- ручка или карандаш;
- легенда для игрового поля (для каждого игрока).

✓ Оптимальное количество игроков:

2.

✓ Минимальный уровень владения языком:

A1–A2.

*Подготовка к игре.* Игрокам предлагается нарисовать стандартные для морского боя игровые поля, но не 10 на 10, а 6 на 6 клеток и пометить их координаты цифрами от одного до шести и буквами от А до Е. Когда поле готово, игроки «расставляют на нём корабли» — то есть обводят соответствующие комбинации клеток. У каждого игрока должен быть один трёхпалубный корабль (комбинация из трёх расположенных рядом клеток), два двухпалубных (комбинации из двух клеток) и три однопалубных корабля. Итого из 36 клеток 10 будут заняты кораблями, а 26 будут свободны.

Каждый игрок получает легенду для игрового поля:

1 — ИМЕНИТЕЛЬНЫЙ

2 — РОДИТЕЛЬНЫЙ

3 — ДАТЕЛЬНЫЙ

4 — ВИНИТЕЛЬНЫЙ

5 — ТВОРИТЕЛЬНЫЙ

6 — ПРЕДЛОЖНЫЙ

А — МУЖСКОЙ РОД, ЕДИНСТВЕННОЕ ЧИСЛО

Б — МУЖСКОЙ РОД, МНОЖЕСТВЕННОЕ ЧИСЛО

В — ЖЕНСКИЙ РОД, ЕДИНСТВЕННОЕ ЧИСЛО

Г — ЖЕНСКИЙ РОД, МНОЖЕСТВЕННОЕ ЧИСЛО

Д — СРЕДНИЙ РОД, ЕДИНСТВЕННОЕ ЧИСЛО

Е — СРЕДНИЙ РОД, МНОЖЕСТВЕННОЕ ЧИСЛО

*Игра.* Игра проходит по обычным правилам морского боя: первый игрок «стреляет», называя координаты выбранной клетки. Например: А-5. Если на этом месте стоит корабль противника и он не однопалубный, то игрок должен сказать «ранен». Если это однопалубный корабль, ответ будет «убит». В обоих случаях стрелявший получает право дополнительного хода. Если же названная клетка оказалась пустой, игрок отвечает «мимо» и ход переходит к нему. В дополнение к стандартным правилам вводится следующее: если стрелявший попал в цель, то игрок, теряющий корабль, должен сказать не только «ранен» или «убит», но и произнести предложение, в составе которого будет существительное (или, для более высоких уровней владения языком, именная группа), грамматические признаки которого соответствуют легенде поля. Так, для А-5 это будет мужской род, единственное число, творительный падеж, и игрок может сказать, например: «*Ранен, а я так гордился этим кораблём*». Если же стреляющий не попал, то такое высказывание должен произнести он. Например: «*Эх, мимо. Наверное, я устал — пойду выпью чаю с сахаром*». При этом нет необходимости

ограничивать учащихся в отношении смысла высказывания, так что для А-5 допустимы абсолютно любые высказывания, включающие форму существительного мужского рода единственного числа творительного падежа. Например: *Мой папа работает **врачом**; Я люблю писать **карандашом**; Я живу в одной комнате со **студентом** из Румынии* и т. п. Но при желании в группах с высоким уровнем владения языком и богатым лексическим запасом можно попросить игроков привязывать свои высказывания к ситуации игры.

### ⊗ Возможные модификации правил

В группах с более высоким уровнем владения языком можно использовать игру при работе с относительными предложениями. Тогда координаты на игровом поле будут определять форму местоимения *который*. Например, для А-5 возможен следующий пример: *Ты не видел карандаша, **которым** я писал?* или *Смотри, вон тот парень, с **которым** ты вчера разговаривал.*

### ⊗ Возможные цели использования игры на уроке

Закрепление навыка построения именных форм или (при изменённых правилах) относительного предложения в русском языке.

## Игры, в которых участники задают друг другу вопросы

*Обычно эти игры не требуют никаких дополнительных атрибутов.*

### Числа

#### ⊗ Правила

Водящий задумывает число от нуля до Х (число Х заранее оговаривается и известно всем игрокам). Игроки по очереди высказывают свои предположения о том, что это за число. Например: *Пятнадцать?* Если игрок угадал, водящий говорит: *Да!* Если не угадал, водящий должен ответить, *больше* или *меньше* его число относительно названного. Например, если водящий загадал *пять*, то в ответ на *пятнадцать* он ответит *меньше*, а в ответ на *два* — *больше*. Тот, кто верно назовёт загаданное число, становится водящим в следующем раунде.

#### ⊗ Возможные цели использования игры на уроке

Автоматизация навыка использования русских числительных.

- ✓ Оптимальное количество игроков: **не менее двух.**
- ✓ Минимальный уровень владения языком: **А1.**

## Ассоциации

✓ Оптимальное количество игроков:

3–7.

✓ Минимальный уровень владения языком:

A2 и выше;  
упрощённый вариант для A1.

Данную игру не рекомендуется проводить в группах учащихся в национальной культуре которых не приветствуется сравнение человека с животными и неживыми объектами.

### ⌚ Правила

Выбирается водящий, который будет задавать вопросы. Он выходит из комнаты или закрывает уши так, чтобы не слышать обсуждения. Оставшиеся игроки выбирают человека из группы (включая водящего), о котором будут говорить в ближайшем раунде игры. Когда человек выбран, приглашается водящий. Задача водящего — понять, о каком человеке идёт речь. Для этого он задаёт вопросы о том, на кого или на что похож загаданный человек. Например: «На какое животное похож этот человек?», «На какой вид транспорта он похож по характеру?», «На какой цветок он похож?», «На какую погоду он похож по характеру?», «На какого героя известного фильма он похож?» и т. д. Когда человек угадан, он становится водящим в следующем раунде.

### ⌚ Возможные модификации правил

Для учащихся с низким уровнем владения языком рекомендуется записать на доске или распечатать модели вопросов и возможные категории слов или упростить модель вопроса до однословной номинации (например, «Погода», «Животное», «Герой фильма» и т. п.).

### ⌚ Возможные цели использования игры на уроке

Автоматизация конструкций с прилагательным *похож* и/или активизация пассивного словарного запаса.

## Данетки

✓ Необходимые атрибуты:

- бумага;
- ручка. ▶

В этой игре водящий может отвечать на вопросы игроков только **да** или **нет**. Игроки же соответственно могут задавать водящему только общие вопросы.

### ⌚ Правила

Водящий загадывает слово (обычно нарицательное существительное). Игроки, задавая наводящие вопросы, должны понять, что

это за слово. Например, загадано слово *кошка*. В этом случае может произойти такой полилог:

- *Это живое?*
- *Да!*
- *Это человек?*
- *Нет.*
- *Это животное?*
- *Да!*
- *Оно дикое?*
- *Нет!*
- *Оно может жить в комнате?*
- *Да!*
- *Оно ест мясо?*
- *Да!*
- *Это собака?*
- *Нет!*
- *Это кошка?*
- *Да!*

### ⊗ Возможные модификации правил

Можно ввести правило о том, что игрок, неправильно назвавший слово, считается проигравшим, либо ограничить количество попыток называния слов. Это стимулирует игроков задавать вопросы о признаках объекта, а не гадать вслепую. Также можно ограничить множество загадываемых слов лексическим классом или грамматическим признаком.

В зависимости от целей конкретного урока можно также задать определённую синтаксическую модель задаваемых вопросов. Например, при работе с темой «Неопределённые местоимения» имеет смысл задать учащимся модель вопроса: *Это что-то + какое? / кто-то + какой?*

Если на игру отводится мало времени, то роль водящего рекомендуется выполнять преподавателю или (при групповой работе) наиболее сильному учащемуся.

В группах с более высоким уровнем владения языком можно загадывать не слово, а целую ситуацию. В настоящее время изданы наборы карт с историями для данеток. Можно использовать их или создать свои истории, актуальные для темы конкретного урока.

### ⊗ Возможные цели использования игры на уроке

Автоматизация навыка построения общего вопроса, работа с интонационными контурами вопросительных предложений;

✓ Оптимальное количество игроков:

**не менее двух.**

✓ Минимальный уровень владения языком:

**A2 и выше.**

активизация пассивного словарного запаса; закрепление навыков использования конкретных синтаксических моделей вопросительных предложений; автоматизация навыка использования конструкций типа «неопределённое местоимение + прилагательное»; работа с интонационными контурами вопросительных предложений.

## Что же это такое?

*Эта игра напоминает данетки, но в отличие от них опирается не на вербальный, а на наглядно-образный материал.*

### ☉ Правила

Водящий рисует картинку так, чтобы остальным игрокам было трудно понять, что это. Игроки могут задавать водящему вопросы и высказывать свои догадки о том, что нарисовано. Водящий отвечает на вопросы и говорит, верны ли предположения игроков. Побеждает тот, кто первым угадал, что нарисовано. При желании он становится водящим следующего раунда.

### ☉ Возможные модификации правил

Игра может проводиться как на групповых, так и на индивидуальных занятиях. В последнем случае водящим становится преподаватель. В таком варианте игры можно использовать заранее заготовленные карточки с абстрактными рисунками (например, известные картинки-загадки типа «Медведь на дереве» (см. рисунок слева) и др. Можно также работать с репродукциями художников-абстракционистов, имеющими сюжетные названия (например «Зима» В. Кандинского).

Предлагая эту игру на начальном этапе, в рамках вводно-фонетического курса, когда словарный запас учащихся практически нулевой, можно попросить игроков нарисовать не картинку, а автопортрет (и подписать — *Это я!*). Далее все нарисованные автопортреты собираются и вывешиваются на доску или раздаются учащимся в случайном порядке. Игроки могут высказывать свои предположения в форме вопроса типа *Это Х?*, называя вместо *Х* имя одного из одноклассников. Игрок, чьё имя было названо, должен ответить положительно или отрицательно.

### ☉ Возможные цели использования игры на уроке

Автоматизация навыка построения общего вопроса, работа с интонационными контурами вопросительных предложений.

✓ Необходимые атрибуты:

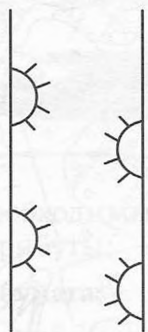
- бумага;
- ручка.

✓ Оптимальное количество игроков:

**не менее двух.**

✓ Минимальный уровень владения языком:

**A0 и выше.**



Медведь на дереве

Активизация пассивного словарного запаса. Закрепление навыков использования конкретных синтаксических моделей вопросительных предложений. Работа с вводными словами и конструкциями, выражающими мнение говорящего (*может быть, наверное, мне кажется* и т. п.).

## Игры с поиском закономерностей

В играх такого типа вопросы задаёт водящий, а отвечают на них остальные игроки. При этом ответы игроков всегда подчиняются определённой, заранее оговоренной закономерности, известной всем игрокам, но неизвестной водящему. Задача водящего — понять, по какому принципу (по какой закономерности) игроки отвечают на его вопросы.

Все подобные игры можно использовать для развития навыков ведения вопросно-ответного диалога. Кроме того, каждая закономерность вносит в игру собственное лексико-грамматическое наполнение, актуальное для изучения РКИ.

Водящим в таких играх лучше выбирать учащегося с высоким IQ, склонного к решению нестандартных задач.

✓ Оптимальное количество игроков:  
6–12.

✓ Минимальный уровень владения языком:  
B1 и выше, а также сильные группы A2.

### МПС (Мой правый сосед)

#### ☉ Правила

В этом варианте игры удобно, чтобы отвечающие сидели в кругу — так, чтобы справа от каждого игрока находился другой игрок. Водящему сообщают, что МПС — это такая аббревиатура и он должен понять, что она значит. Водящий может задавать игрокам абсолютно любые вопросы об МПС — нельзя только напрямую спросить, что значит эта аббревиатура. Также рекомендуется указать водящему, что он имеет право задавать разным людям один и тот же вопрос.

Поскольку МПС расшифровывается как *мой правый сосед*, каждый из игроков будет отвечать на вопросы водящего, имея в виду своего конкретного соседа справа. Например, догадавшись, что речь идёт о человеке, водящий может спросить: *Это девушка?* и получить от разных людей ответы *Да* или *Нет* в зависимости от того, кто сидит справа от них.

## ⊗ Возможные модификации правил

Если вы используете игру в группе учащихся с высоким интеллектуальным уровнем, то можно выбрать не одного водящего, а сразу нескольких, причём количество водящих может значительно превышать количество отвечающих на вопросы (их должно остаться не менее трёх). В таком случае водящие должны высказывать свои предположения о значении аббревиатуры не вслух, а на ухо одному из отвечающих. Если догадка верная, то угадавший переходит из группы спрашивающих в группу отвечающих. Игра продолжается до тех пор, пока смысл аббревиатуры не поймут все участники игры, либо заканчивается в соответствии с отведённым временем.

Если водящий долго не может угадать смысл аббревиатуры, можно напомнить ему, что он вправе задавать один и тот же вопрос несколько раз. После напоминания вы начинаете перемещаться по классу, как бы случайно оказываясь справа от разных отвечающих или, если водящий задаёт вопросы вам, останавливаясь над вами, чтобы справа от вас в разные моменты оказывались разные люди.

## ⊗ Возможные цели использования игры на уроке

Закрепление лексико-грамматического материала по теме «Описание человека»; развитие навыков ведения диалога-разговора.

*Другие закономерности, которые могут быть положены в основу вопросно-ответного диалога:*

## ОЧХ (Отвечаю что хочу)

Задача водящего — понять, что обозначает данная аббревиатура, задавая любые вопросы об ОЧХ, кроме прямого вопроса о значении аббревиатуры.

## Числовой ряд

Водящий может задавать игрокам абсолютно любые вопросы (например, об их увлечениях, отношении к каким-либо историческим событиям, составе семьи и т. д.). Отвечая на них, каждый из игроков должен использовать количественное числительное, соответствующее порядковому номеру его очереди: первый игрок использует числительное *один*, второй — *два*, третий — *три* и т. д.

Пример диалога:

Водящий: А., у тебя есть кошка?

А.: Да, у меня одна кошка.

Водящий: Б., как ты думаешь, завтра будет дождь?

Б.: Я уже два раза говорил, что завтра будет дождь, а дождя не было. Теперь я просто не знаю, что сказать.

Водящий: В., ты любишь балет?

В.: Да! Я в первый раз смотрела балет, когда мне было три года. И с тех пор я просто обожаю балет.

И т. д.

## Слово в разных падежах

Игроки заранее договариваются, что в их ответах всегда будет какое-то слово. Например, *студент*. В каждом ответе это слово будет в том падеже, номер которого соответствует порядковому номеру этого ответа. Так, первый отвечающий будет использовать форму *студент*, второй — *студента*, третий — *студенту*, четвёртый — *студента* и т. д. После предложного падежа снова нужно будет использовать форму именительного падежа и т. д., пока водящий не поймёт правило. Таким образом, все участники игры внимательно следят за полилогом, поскольку никто не знает, кого водящий спросит следующим и какой падеж ему придётся использовать в свою очередь. Заранее оговаривается, используются ли в игре формы множественного числа.

## Алфавит

В данной игре каждый ответ на вопрос должен начинаться с соответствующей буквы русского алфавита. Первый ответ — с буквы А, второй с буквы Б и т. д. Ответы могут быть абсолютно любыми: глупыми, смешными, странными — это придаёт игре особую атмосферу и вызывает много положительных эмоций у учащихся. Лучше проводить игру со студентами, словарный запас которых достаточно велик (не ниже В1). После того как игроки узнали о правилах (когда водящий вышел), рекомендуется дать игрокам немного времени, чтобы каждый вспомнил хотя бы одно слово на каждую из букв русского алфавита (особенно на редко используемые буквы — Ю, О и т. п.). Можно также быстро обсудить со всеми возможные варианты начала фраз.

## Пословицы и цитаты

В группе с достаточно высоким уровнем владения языком и общими фоновыми знаниями можно в качестве закономерности, упоминаемой при ответах на вопросы, использовать известную всем поговорку или цитату из песни/стихотворения. Первый отвечающий должен «спрятать» в своём ответе первое слово поговорки или цитаты, второй — второе и т. д. Также необходимо заранее договориться о статусе служебных слов и неделимых конструкций.

## Кто поедет на Северный полюс?

*В отличие от других игр с поиском закономерностей участникам здесь не задают вопросов, а закономерность в начале игры известна только водящему.*

✓ Необходимые атрибуты:

**любая вещь (ручка, небольшой мяч), которую можно передавать друг другу — символ очереди ходить.**

✓ Оптимальное количество игроков:

**не менее трёх (включая ведущего).**

✓ Минимальный уровень владения языком:

**A1.**

### ☉ Правила

Водящий держит в руках символ передачи хода и говорит: «Я возьму с собой чемодан и поеду на Северный полюс». Между словами *чемодан* и *и поеду* водящий передаёт символ хода одному из игроков, как бы между прочим произнося при этом фразу: «Возьми(те), пожалуйста». Игрокам сообщается, что каждый из них должен придумать, что же он возьмёт с собой, построить фразу по модели водящего («Я возьму с собой (что?) и поеду на Северный полюс») и передать символ хода следующему игроку. После того как символ хода передан водящий сообщает игроку, действительно ли он поедет на Северный полюс. Скорее всего, ответ будет: «Нет, вы не поедете на Северный полюс». На вопрос «Почему?!» водящий говорит: «На Северный полюс берут не всех. Я сделал(а) всё правильно, поэтому я поеду туда. Попробуйте понять, что нужно, чтобы туда поехать». Далее игра продолжается: игроки по очереди говорят, что они возьмут с собой, передают символ хода и получают вердикт водящего о том, поедут ли они на Северный полюс. Когда все игроки сделали свой ход, символ хода снова передаётся водящему. Он играет наравне с остальными игроками: называет предмет, с которым поедет на Северный полюс и со словами «Возьмите, пожалуйста» передаёт символ хода следующему игроку. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из игроков не поймёт принцип, который можно сформулировать следующим образом: на Северный полюс могут поехать только вежливые люди — те, кто, передавая символ хода, произносят слово *пожалуйста*.

### ⊙ Возможные модификации правил

В группах с низким уровнем владения языком рекомендуется упростить повторяемое предложение (например, говорить не «Я возьму с собой», а «Я возьму») и / или написать на доске примерный список вещей, которые можно брать на Северный полюс. Также можно упростить контекст, заменив словосочетание *Северный полюс* другим, более знакомым учащимся словом или словосочетанием (например, *в Сибирь*). Если основной целью игры является отработка употребления форм будущего времени совершенного вида, то допустимо, напротив, расширить контекст и повторять предложение не с двумя, а с тремя сказуемыми, предоставив игрокам возможность выбора не только вещей, которые они могут взять с собой, но и дополнительного действия (например: «Я возьму с собой чашку, куплю хлеб и поеду на Северный полюс» или «Я возьму с собой крокодила, позвоню друзьям и поеду на Северный полюс» и т. п.).

### ⊙ Возможные цели использования игры на уроке

Отработка навыка употребления форм винительного падежа существительных в объектной позиции, а также при ответе на вопрос «Куда?» (на *Северный полюс*); отработка навыка употребления форм глаголов будущего времени совершенного вида при обозначении последовательности действий.

## Игры типа «СНЕЖНЫЙ КОМ»

*Игры этого типа давно известны преподавателям иностранного языка. Они использовались уже во время Второй мировой войны, когда нужно было достаточно быстро подготовить американских солдат к высадке в Европе.*

*Игры, созданные по принципу «Снежного кома», основываются на многократном повторении услышанной информации, что способствует запоминанию нового материала.*

*Для проведения подобных игр не нужно никаких дополнительных атрибутов и материалов.*

*Предлагая такую игру на уроке, стоит обратить внимание на количество игроков и время проведения игры. Если количество игроков в группе слишком большое, участникам приходится долго ждать своей очереди; если же игра предполагает несколько раундов, при слишком большом количестве повторений появляется риск затянуть процесс и потерять интерес участников.*

## Знакомство

### ⊙ Правила

Первый игрок говорит: «*Меня зовут...*» — и называет своё имя. Следующий за ним игрок говорит: «*Его/её зовут..., а меня зовут...*». Третий игрок повторяет всё, что он услышал, и называет своё имя: «*Его/её зовут..., его/её зовут ..., а меня зовут ...*». Последним отвечает участник, начинавший игру, — он повторяет имена всех членов группы, а в конце снова называет своё имя.

### ⊙ Возможные модификации правил

В группах с более высоким уровнем владения языком можно попросить учащихся не только назвать своё имя, но и добавить одно или два-три (обязательно нужно указать, сколько именно) предложения о себе. Например, можно сказать, кто что любит или /и какой он по характеру: «*Меня зовут Джон. Я люблю играть на компьютере*» или «*Меня зовут Марк. Я весёлый*». Или кто что умеет /не умеет делать, кто что изучает, какую музыку любит слушать, что больше всего любит /не любит в людях и т. д.

### ⊙ Возможные цели использования игры на уроке

Знакомство с новой группой учащихся, усвоение и /или автоматизация навыков русского словоизменения (употребления родовых форм местоимений, прилагательных, спряжения глагола), активизация лексико-грамматического материала по теме «Описание человека».

## Я возьму с собой в путешествие...

### ⊙ Правила

Игрокам предлагается назвать предметы, которые они возьмут с собой в путешествие. Можно обратить внимание игроков на то, что эти предметы могут быть как действительно необходимыми в путешествии (например, карта), так и совершенно неподходящими (например, старый диван). Первый игрок называет один предмет: «*Я возьму с собой в путешествие паспорт*». Второй игрок должен повторить то, что назвал первый игрок, и добавить свой предмет: «*Я возьму с собой в путешествие паспорт и очки*». Третий повторяет всё, что он услышал, и добавляет свой предмет, и т. д. Если кто-то из игроков не может вспомнить какой-либо из названных предметов, пропустил один из них, перечислил предметы не в том порядке и т. п., то он выбывает из игры. Победителем считается последний оставшийся в игре участник.

✓ Необходимые атрибуты:

- бумага;
- ручка.

✓ Оптимальное количество игроков:

не менее двух.

✓ Минимальный уровень владения языком:

A1 и выше.

✓ Оптимальное количество игроков:

4-6.

✓ Минимальный уровень владения языком:

A1 и выше.

## ⊙ Возможные модификации правил

Вместо слов *в путешествие* можно использовать другие релевантные слова, например, *в университет, на прогулку* и т. п.

В группах учащихся с более высоким уровнем владения языком можно установить правило о том, что названия предметов обязательно должны включать существительное и прилагательное (например, *старую сумку*) или числительное, прилагательное и существительное (например, *пять чёрных ручек*). Также можно ограничить использование слов тем или иным грамматическим признаком (например, договориться брать с собой предметы только женского рода или использовать слова только первого склонения, только одушевлённые и т. п.).

## ⊙ Возможные цели использования игры на уроке

Усвоение и автоматизация навыка использования русских форм винительного падежа.

# Я вчера был в зоопарке...

## ⊙ Правила

Первый игрок произносит фразу «*Я вчера был в зоопарке и видел там ...*», вставляя после *там* название животного на букву А. Например, *антилопу*. Второй игрок должен повторить всё сказанное первым игроком и добавить своё слово на букву Б. Например: «*Я вчера был в зоопарке и видел там антилопу и барана*». Третий игрок повторяет сказанное, добавляя своё слово на букву В, и т. д. Тот игрок, который не может назвать слово, или неправильно повторяет цепочку сказанных слов, по договорённости или выбывает из игры, или пропускает ход. Игра продолжается или до последнего участника, или до конца алфавита.

## ⊙ Возможные модификации правил

Оригинальная версия игры достаточно сложна и требует уровня владения языком не ниже В1. Но на этом уровне цели использования игры на уроке (например, автоматизация навыка употребления форм винительного падежа) уже не так актуальны. Адаптировать игру для более низких уровней владения языком можно несколькими способами. Во-первых, вместо названий животных можно разрешить игрокам называть любые существительные (в том числе и имена собственные) в форме винительного падежа. Это не только существенно облегчит задачу, но и привнесёт в игру комический элемент. Во-вторых, можно отказаться от правила называть слова в алфавитном порядке. Такое упрощение, однако, может сделать игру менее интересной. Наконец, можно заменить

✓ Оптимальное количество игроков:

4–6.

✓ Минимальный уровень владения языком:

**В1 и выше для оригинальной версии, А1 и выше — для адаптированных версий.**

ключевую фразу игры на более актуальную для конкретного урока. Например: «Я вчера ходил в магазин и купил там...», или «Я вчера гулял по городу и видел там...», или, может быть, «Я вчера был в поликлинике и видел там...». Такая модификация позволит использовать игру для автоматизации не только грамматических, но и лексических навыков. Кроме того, ключевую фразу можно изменить так, чтобы иным стало управление предиката: «Я вчера ходил на почту и получил посылку...», «Я вчера купил новый телефон и позвонил...» и т. п. При такой модификации, скорее всего, придётся также отказаться от правила называть слова в алфавитном порядке.

### ⊙ Возможные цели использования игры на уроке

Автоматизация навыка употребления падежных форм существительных; активизация в памяти определённых тематических групп слов; произвольное запоминание конструкций типа «был где?» / «ходил куда?».

## Игры на реакцию

### Съедобное — несъедобное

#### ⊙ Правила

Игроки выстраиваются в одну линию. Водящий встаёт напротив и бросает мяч одному из игроков, называя предмет — съедобный или несъедобный (например, *стол* или *хлеб*). Лучше выбирать игрока-«жертву» случайным образом, но так, чтобы все участники игры получили одинаковое количество брошенных мячей. Задача игроков — поймать мяч, если назван съедобный объект, и не ловить, если объект несъедобный. Игрок, правильно выполнивший задачу, продвигается на шаг вперёд. Тот, кто ошибся, делает шаг назад. Побеждает игрок, который на момент окончания игры оказался дальше всех от стартовой линии.

Момент окончания игры может объявляться преподавателем исходя из ситуации урока. Таким образом, преподаватель может сказать «*Стоп!*», если заметит, что азарт игроков уменьшился, что время подходит к концу, что тема усвоена, и т. п. Или же этот момент определяется заранее, в соответствии с временем игры или количеством используемых слов.

#### ⊙ Возможные модификации правил

Если пространство аудитории ограничено, можно играть сидя, давая за каждый правильный ответ карточку или наклейку.

✓ Необходимые атрибуты:

**мяч или воздушный шар.**

✓ Оптимальное количество игроков:

**не менее двух.**

✓ Минимальный уровень владения языком:

**A1 и выше.**

Можно использовать в качестве поощрения карточки с изображением называемых объектов. Тогда за каждый пойманный объект (независимо от того, съедобный он или нет) игроку даётся соответствующая карточка. В конце игры каждый игрок подсчитывает свой результат, вычитая количество пойманных несъедобных объектов (штрафные очки) из количества съедобных.

Имеет смысл попросить учащихся комментировать свои действия. Например, поймав *апельсин*, можно сказать: «Спасибо! Я люблю апельсины». Или: «Спасибо, но я сейчас не хочу апельсин. Я сыт(а)». Для несъедобного объекта допустимы комментарии типа «Стол нельзя есть!», «Ботинок — это совсем не вкусно», «Извините, но я не ем шапки» и т. п.

### ⊗ Возможные цели использования игры на уроке

Закрепление лексико-грамматического материала по теме «Еда».

## Садовник

### ⊗ Правила

В группе выбирается «садовник», а остальные игроки вспоминают известные названия цветов и выбирают себе название. Каждый произносит своё название вслух так, чтобы другие игроки могли услышать и запомнить его. Когда роли распределены, «садовник» начинает игру, произнося стихотворение:

*Я садовником родился,  
Не на шутку рассердился:  
Все цветы мне надоели, кроме...*

Далее он должен назвать один из перечисленных цветов в родительном падеже — например, *(кроме) розы*.

Игрок, услышав, что назван его цветок, должен быстро сказать «Ой!»

Далее происходит диалог между «садовником» и «цветком»:

Цветок: *Ой!*

Садовник: *Что с тобой?*

Цветок: *Влюблена / Я влюблён.*

Садовник: *В кого?*

Цветок: *В ...* (называет цветок другого игрока или самого садовника, например, *кактус*).

Игрок, услышавший название своего цветка, реагирует: «Ой!». Далее между ним и влюблённым цветком повторяется тот же диалог.

Игрок, не отреагировавший вовремя на название своего цветка или назвавший цветок, которого нет «в саду», выбывает из игры. Побеждают те, кто продержался в игре до конца.

✓ Оптимальное количество игроков:

5–8.

✓ Минимальный уровень владения языком:

**B1 и выше для аутентичного варианта, A2 и даже A1 для изменённых вариантов.**

### ⊙ Возможные модификации правил

В зависимости от лексического запаса группы и целей конкретного урока можно изменить аутентичный текст игры, заменив «садовника», например, на «повара» (*Вот я поваром родился... Все мне блюда надоели, кроме...*), «дизайнера» (*Я дизайнером родился... Вся одежда надоела/вся мне мебель надоела, кроме...*) или «водителя» (*Я водителем родился... Весь мне транспорт надоел/Все места мне надоели, кроме...*).

### ⊙ Возможные цели использования игры на уроке

Усвоение лексико-грамматического материала по теме «Эмоции» (в аутентичном варианте); закрепление лексико-грамматического материала по различным темам («Еда», «Квартира», «Одежда», «Путешествие» и т. п.) — в изменённом варианте; автоматизация навыка употребления конструкций с предлогом *кроме*.

## Игры, в которых нужно представлять себе, что думают другие участники

### Самоуничижение, или Честные и скромные

#### ⊙ Правила

Перед началом игры все участники договариваются о том, что будут говорить правду и только правду. Иначе игра потеряет смысл.

Каждый игрок должен вспомнить ситуацию, которая, по его мнению, происходила хотя бы раз со всеми остальными участниками игры, а с ним — никогда. Например, он никогда не летал на самолётах, а все, наверное, летали. Когда игроки готовы, каждый по очереди называет свою ситуацию и спрашивает остальных, случилось ли с ними что-нибудь подобное. Например, наш игрок, никогда не летавший на самолёте, может сказать: «Я никогда не летал на самолёте. А вы летали?» Другие игроки должны честно ответить на заданный вопрос. Скорее всего, они ответят: «Конечно, летал(а)», — но не исключено, что кто-нибудь ответит: «Я тоже не летал». Когда все игроки ответили на вопрос, подсчитываются очки сыгранного раунда: игрок, задававший вопрос, получает очко, если на его вопрос не было ни одного ответа типа «Я тоже так не делал».

✓ Оптимальное количество игроков:

3–5.

✓ Минимальный уровень владения языком:

A1–A2 и выше.

В противном случае он очка не получает. Если в раунде прозвучали ответы типа «Я тоже так не делал», каждый участник, давший такой ответ, получает одно очко.

Игра заканчивается, когда все участники задали одинаковое количество вопросов (по одному, по два, по три — и т. д.; количество вопросов, которые задаст каждый участник, оговаривается заранее и зависит от общего количества игроков — чем меньше группа, тем больше вопросов может быть задано каждым участником).

Победителем считается игрок, набравший наибольшее количество очков.

Например:

#### **Раунд 1**

Игрок А: *Я никогда не летал на самолёте, а вы?*

Игрок Б: *А я летал.*

Игрок В: *И я тоже летал.*

Игрок А получает 1 очко, игроки Б и В ничего не получают.

Игрок Б: *Я ещё не пробовал борщ, а вы?*

Игрок А: *А я пробовал. Очень вкусно!*

Игрок В: *Я тоже не пробовал.*

Игроки А и Б не получают ни одного очка. Игрок В получает 1 очко.

Игрок В: *Я не сдавал IELTS, а вы?*

Игрок А: *И я не сдавал.*

Игрок Б: *Ха-ха! Я тоже не сдавал.*

Игрок В не получает ничего. Игроки А и Б получают по 1 очку.

На этом игра может быть окончена (в этом случае победителем признаётся игрок А: у него два очка, а у Б и В по одному), или же игроки начинают второй раунд.

### ⊙ Возможные модификации правил

В группах с низким уровнем владения языком можно заранее написать на доске список ситуаций, о которых будет идти речь (например: *читать «Войну и мир», ездить на море, смотреть фильмы про Джеймса Бонда, сдавать IELTS, есть борщ* и т. п.). Также могут быть заранее оговорены модели высказываний, используемых в игре: «Я не + (что делал?)» / «Я никогда не + (что делал?)» / «Я ещё не + (что делал?)» и т. п.

### ⊙ Возможные цели использования игры на уроке

Отработка навыка употребления общезначимого значения несовершенного вида глагола (рекомендуется обратить внимание игроков на то, что в данной игре им понадобится форма несовершенного вида, потому что здесь им нужно рассказать об опыте).

✓ **Необходимые атрибуты: не требуются (можно, хотя и не обязательно, использовать бумагу и ручку).**

✓ **Оптимальное количество игроков: 6–10 (крайне желательно, чтобы количество игроков было чётным).**

✓ **Минимальный уровень владения языком: А1–А2.**

### ⊙ Правила

Игроки делятся на две команды. В каждой команде выбирается игрок, который должен предложить на суд команды-противника три утверждения о себе, два из которых истинны, а одно — ложно. Задача команды-противника: за отведённое время (обычно 1 минуту) определить, какое из утверждений ложное. Все участники отгадывающей команды участвуют в обсуждении, выдвигая и обосновывая свои предположения. По истечении отведённого времени капитан высказывает версию своей команды, а предлагавший утверждения о себе игрок сообщает правильный ответ и, возможно, комментирует его. Если ложное утверждение найдено верно, отгадывавшая команда получает очко. В противном случае очко достаётся загадывавшей команде. Далее команды меняются ролями. Игра продолжается до тех пор, пока в роли сообщающего утверждения о себе игрока не побывают все участники игры. Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

### ⊙ Возможные модификации правил

В группах с низким уровнем владения языком время на обсуждение может быть увеличено до 2–3 минут. Следует, однако, иметь в виду, что в таком случае общее время игры также увеличится.

Если в вашей группе нечётное количество учащихся (например, 9), можно разделить её не на две, а на три команды. Тогда в каждом раунде будет одна загадывающая команда и две отгадывающих. Если в группе 7 человек, рекомендуется не делить её на две команды, а играть каждый раунд одному против всех (один загадывающий против группы из шести отгадывающих). Загадывающий получает очко, если его ложное утверждение не было найдено. В противном случае по одному очку получает каждый из группы отгадывающих.

### ⊙ Возможные цели использования игры на уроке

Актуализация лексико-грамматического материала по темам «Выражение мнения», «Выражение причинно-следственных отношений», работа с коммуникативной темой «Рассказ о себе, биография».

## Кто же это?

### ⊙ Правила

Участники делятся на команды из 3 человек. Если количество студентов в классе не кратно трём, допустимо, чтобы в одной из групп было два или четыре человека. Участники каждой команды за отведённое время (обычно 3 минуты) должны получить друг о друге как можно больше информации и выбрать факт, связанный с одним из участников, причём такой, чтобы остальные игроки не смогли легко догадаться, о ком из участников идёт речь. Например, самый хрупкий игрок в команде, как оказывается, сидит на диете, или самый скромный из участников в прошлом был лауреатом престижного международного конкурса, или самый бодрый — не спал всю ночь и т. п. По истечении отведённого времени каждая команда представляет на суд остальных выбранный факт. Например: «*Один из нас сидит на диете*». Задача остальных команд — догадаться, о ком идёт речь. В течение минуты каждая команда обсуждает различные версии. По истечении времени капитаны отвечают, кто, по их мнению, этот человек, и объясняют, почему они так решили. Загадывавшая команда сообщает правильный ответ. Давшая правильный ответ команда получает одно очко. Если правильный ответ не дала ни одна команда, очко достаётся загадывавшей команде. Игра заканчивается, когда каждая команда побывает в роли загадывающей. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

### ⊙ Возможные модификации правил

Правила изменять не рекомендуется. Возможно варьирование отведённых на обсуждение отрезков времени.

### ⊙ Возможные цели использования игры на уроке

Актуализация лексико-грамматического материала по теме «Биография», а также работа с лексико-грамматическими темами «Выражение мнения» и «Выражение причинно-следственных отношений»; игра помогает учащимся новой группы лучше узнать друг друга.

✓ Необходимые атрибуты:  
**не требуются.**

✓ Оптимальное количество игроков:  
**6–10.**

✓ Минимальный уровень владения языком:  
**A2–B1 и выше.**

# Приложение

## Разрезные материалы для игр

Мафия + Загадай желание (комплект №1)



Ленивый  
студент



Студент-  
отличник



Бабушка-  
домохозяйка



Бизнес-леди



Молодая  
мама



Семейный  
доктор



Топ-менеджер



Учительница



Президент  
страны



Фотомодель



Адвокат



Видеоблогер

Мафия + Загадай желание (комплект №1)



Профессор  
математики



Продавец  
в магазине



Бармен



Психиатр



Рок-звезда



Известный  
актёр



Журналист



Пенсионер



Футболист



Футбольный  
фанат



Пилот



Таксист



*Выберите  
роль сами*



*Выберите  
роль сами*



*Выберите  
роль сами*



*Выберите  
роль сами*

Загадай желание (комплект №2)

Для групп с общими и достаточно обширными фоновыми знаниями

НИКОЛАЙ  
ВТОРОЙ  
(последний  
русский царь)

МАРК  
ЦУКЕРБЕРГ

ЛЕВ  
ТОЛСТОЙ

ЛАРРИ  
ПЕЙДЖ

АВИЦЕННА  
(ИБН СИНА)  
(арабский  
врач и философ  
начала XI века)

ЛЕОНАРДО  
да ВИНЧИ

ВЛАДИМИР  
ИЛЬИЧ  
ЛЕНИН

АРХИМЕД



ДЖОН  
ЛЕННОН

АЛЬБЕРТ  
ЭЙНШТЕЙН

ПАПА  
РИМСКИЙ

НОСТРАДАМУС  
(французский  
астролог  
XVI века)

ДЖЕКИ ЧАН

КОНФУЦИЙ

ХАРУКИ  
МУРАКАМИ  
(японский  
писатель)

УОЛТ  
ДИСНЕЙ

## Загадай желание (комплект №2)

Для групп с общими и достаточно обширными фоновыми знаниями

ПРЕЗИДЕНТ  
США

САУРОН

ЭНАКИН  
СКАЙУОКЕР

ГАРРИ  
ПОТТЕР

АЛЕКСАНДР  
СЕРГЕЕВИЧ  
ПУШКИН

ГЕНРИ ФОРД

ЛОРД  
ВОЛАНДЕМОРТ

ЮЛИЙ  
ЦЕЗАРЬ  
(римский  
император)

БИЛЛ ГЕЙТС

ДАЛАЙ-ЛАМА

ВОЛЬФГАНГ  
АМАДЕЙ  
МОЦАРТ

МАЦУО БАСЁ  
(японский поэт  
XVII века)

МАО ЦЗЭДУН

БРЮС ЛИ

ХАЯО  
МИЯДЗАКИ  
(японский  
режиссёр-  
аниматор)

ФЕДЕРИКО  
ФЕЛЛИНИ



ВАША  
МАМА

ВАШ  
ПАПА

ВАШ  
ЛУЧШИЙ  
ДРУГ/  
ВАША  
ЛУЧШАЯ  
ПОДРУГА



ВАШ  
ЛЮБИМЫЙ  
ГЕРОЙ  
ФИЛЬМА

ВАШЕ  
ЛЮБИМОЕ  
ЖИВОТНОЕ

ВАША  
БАБУШКА

ВЫ

САМЫЙ  
ИЗВЕСТНЫЙ  
ЧЕЛОВЕК  
В МИРЕ

ВАШ  
ПЕРВЫЙ  
УЧИТЕЛЬ

ВАША  
ДЕВУШКА/  
ВАШ  
МОЛОДОЙ  
ЧЕЛОВЕК

ВЫБЕРИТЕ  
ЧЕЛОВЕКА  
САМИ

ВЫБЕРИТЕ  
ЧЕЛОВЕКА  
САМИ