

ИГРОТЕКА



Walk and Talk

ГУЛЯЙ, БОЛТАЙ
АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК



ПРАВИЛА ИГРЫ

Видеоинструкция



Весёлая девочка Аня и её энергичный брат Саша, возвращаясь домой из школы, поспорили, чья дорога займёт меньше времени, и разделились. Каждый побежал своим путём. Хорошо, что они прекрасно знали английский, ведь на пути домой им выпали испытания, требующие владения иностранным языком. Кто же из персонажей первым доберётся до дома?

По мере необходимости ребятам помогает Лекси, робот-помощник, с которым построить предложения, расширить лексикон и преодолеть трудности будет легче.

Состав



Карточки действий
с солнышком
(простые), 24 шт.



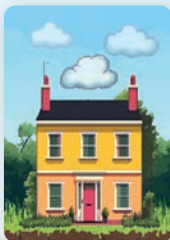
Карточки действий
с облачком
(средние), 28 шт.



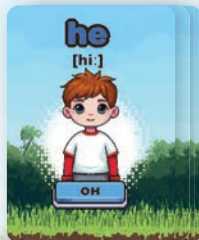
Карточки действий
со звёздочкой
(сложные), 12 шт.



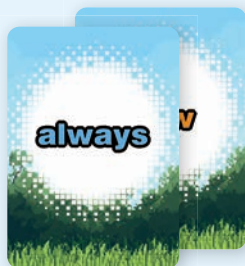
Карточка «Школа», 1 шт.



Карточка «Дом», 1 шт.



Карточки местоимений, 7 шт.



Карточки обстоятельств времени (маркеров) (двусторонние), 5 шт.



Карточки опорных сигналов Present Simple и Present Continuous (двусторонние), 4 шт.
(Всего 82 карточки)



Фигурки героев, 3 шт.

Инструкция игры, 1 шт.

В игре предусмотрено четыре режима:

- 1) Обучающий режим одиночной игры — для тех, кто только начинает своё знакомство с английским языком.
- 2) Режим закрепления видо-временных форм глаголов, местоимений и обстоятельств времени для одиночной игры — для продвинутых игроков.
- 3) Соревновательная игра-гонка — режим для двух начинающих игроков.
- 4) Режим закрепления видо-временных форм глаголов, местоимений и обстоятельств времени для соревновательной игры-гонки — для двух продвинутых игроков.



Внимание! При игре рекомендуется участие взрослого, знающего английский язык.

Одиночная игра

Обучающий режим

Подготовка к партии

1. Найдите карточки «Школа» и «Дом».
2. Выберите уровень сложности партии:



с солнышком — простой уровень;



с облачком — продвинутый уровень;



со звёздочкой — сложный уровень.

В обучающем режиме мы советуем использовать карточки действий с солнышком.

3. Возьмите карточки действий с нужным символом, остальные отложите. Вместе с игроком изучите выбранные карточки: посмотрите обратную сторону карточек с английским текстом, прочитайте его и со-

отнесите с действиями, которые совершает персонаж на лицевой стороне.

4. Перемешайте всю стопку карточек действий.
5. Составьте ряд: первая карточка — «Школа», потом шесть карточек действий из перемешанной стопки и последняя карточка — «Дом».
6. Поставьте фигурку выбранного игрового персонажа на карточку «Школа».
7. Игровой уровень готов! Сопоставьте результат вашей подготовки к партии с изображением.



Ход игры

Игроку нужно назвать действие, которое изображено на правой от «Школы» карточке (в повелительном наклонении). Например, ученик произносит «Jump!» и переворачивает карточку с изображённым на ней персонажем, чтобы проверить себя.

Если игрок затрудняется назвать глагол — Лекси поможет: в правом нижнем углу карточек с солнышком есть подсказка с первой буквой требуемого глагола.



Если игрок был прав, он должен поместить свою фигурку на эту карточку (её можно не переворачивать лицевой стороной вверх).

Если игроком была допущена ошибка, карточка переворачивается лицевой стороной вверх. Нужно переместить эту карточку в конец уровня между последней карточкой действия и карточкой «Дом». Фигурка остаётся на карточке «Школа» (или на предыдущей карточке действия в процессе игры).

Затем игрок должен назвать действие на следующей от фигурки карточке и проверить себя, двигаясь в сторону карточки «Дом».

Завершение игры

Игра заканчивается, когда игрок верно произнёс все действия на уровне и фигурка персонажа достигла карточки «Дом». Для того чтобы переместить фигурку на карточку «Дом», предложите игроку использовать фразу «come home».

Режим закрепления видо-временных форм глаголов, местоимений и обстоятельств времени

Подготовка к партии

1. Найдите карточки «Школа» и «Дом».
2. Выберите уровень сложности партии:



с солнышком — простой уровень;



с облачком — продвинутый уровень;



со звёздочкой — сложный уровень.

3. Возьмите карточки с нужным символом, остальные отложите. Вместе с игроком изучите выбранные карточки: посмотрите обратную сторону карточек с английским текстом, прочитайте его и соотнесите с действиями, которые совершает персонаж на лицевой стороне.
4. Если вы решили закрепить Present Continuous, найдите и уберите из стопки карточек действий карточки с глаголами **find, love, like** и **stop**.
5. Перемешайте всю стопку карточек действий.
6. Перемешайте отдельно стопку местоимений и стопку обстоятельств времени (маркеров).
7. Положите две получившиеся стопки в центре стола.

8. С помощью четырёх двусторонних карточек опорных сигналов (таблиц) напомним участнику игры о разнице в структуре и употреблении времён Present Simple и Present Continuous. Положите карточки рядом, чтобы игрок мог к ним возвращаться при необходимости.
9. Составьте ряд: карточка «Школа», шесть карточек действий из перемешанной стопки и карточка «Дом».
10. Поставьте фигурку выбранного игрового персонажа на карточку «Школа».
11. Игровой уровень готов!



Ход игры

Игрок должен строить полноценные предложения с подлежащим, сказуемым, дополнением и обстоятельством времени.

При построении предложения игроку нужно ориентироваться на карточку местоимения, лежащую сверху стопки. Это местоимение будет подлежащим. Например, «he».

Также при построении предложения игроку нужно использовать обстоятельство времени, которое лежит сверху стопки. Например, «every day».

Игровая ситуация № 1

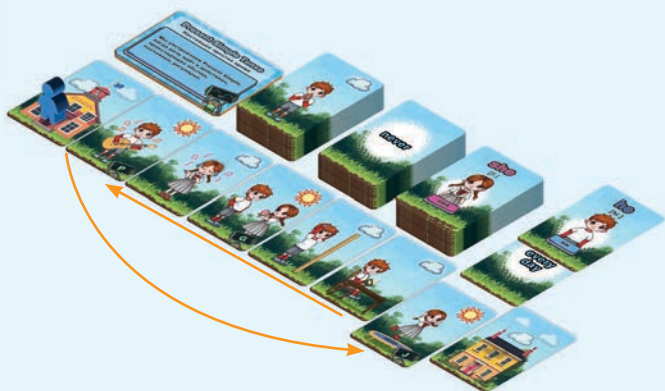


Игроку нужно произнести «He jumps every day», чтобы начать игру и переместить свою фигурку с карточки «Школа» на карточку действия. Взрослый проверяет сказанное игроком.

Если игрок произнёс предложение без ошибок, карточка «he» кладётся в низ стопки местоимений, а карточка «every day» кладётся в низ стопки обстоятельств времени. Для описания следующей карточки действия нужно ориентироваться на новые, лежащие теперь сверху стопки, карточки местоимения и обстоятельства времени.

Если игрок допустил ошибку, например произнёс «jump», а не «jumps», карточка переносится в конец уровня и помещается между последней карточкой дей-

ствия и карточкой «Дом» стороной с рисунком вверх. Над этой карточкой помещаются карточки «he» и «every day». Когда игрок снова дойдёт до этой карточки, он должен будет вспомнить и верно произнести предложение («He jumps every day»), чтобы двинуться дальше.



Игровая ситуация № 2



Игрок должен поставить две фигурки на карточку «Школа», так как он заметил местоимение «they» — они. Можно поставить как белую фигурку, символизирующую робота Лекси, так и красную фигурку девочки Ани.

Игрок должен произнести «They are jumping now», чтобы переместить обе фигурки с карточки «Школа» на карточку действия.

Завершение игры

Игра заканчивается, когда игрок правильно озвучивает все действия на уровне и фигурка персонажа оказывается на карточке «Дом». Для того чтобы переместить фигурку/фигурки на карточку «Дом», игроку нужно составить предложение с фразой «come home», используя верхние карточки в стопках местоимений и обстоятельств времени.

Соревновательная игра-гонка

Подготовка к партии

1. Найдите карточки «Школа» и «Дом».
2. Выберите уровень сложности партии:



с солнышком — простой уровень;



с облачком — продвинутый уровень;



со звёздочкой — сложный уровень.

Для ознакомительной игры мы советуем использовать карточки с солнышком.

3. Возьмите карточки с нужным символом, остальные отложите. Вместе с игроками изучите выбранные карточки: посмотрите обратную сторону карточек с английским текстом, прочитайте его и соотнесите с действиями, которые совершает персонаж на лицевой стороне.
4. Перемешайте всю стопку карточек действий.
5. Составьте игровые уровни. Положите на стол карточку «Школа». Справа от карточки «Школа» нужно выложить две линии из шести карточек лицевой стороной вверх. «Школа» окажется слева и как бы между двумя линиями из карточек действий. Карточка «Дом» должна идти замыкающей и также располагаться между линиями.
6. Поставьте фигурки выбранных игровых персонажей на карточку «Школа».
7. Игровые уровни готовы!

Карточка «Школа»



Ход игры

Определите первого игрока любым удобным способом.

Первый игрок должен назвать действие, которое изображено на следующей от «Школы» карточке в верхнем игровом уровне. Например, ученик произносит «Swim!» и переворачивает карточку, чтобы проверить себя.



Если игрок правильно произнёс глагол, он может поместить свою фигурку на эту карточку.

Если была допущена ошибка, карточка переворачивается лицевой стороной вверх и переносится в конец верхнего игрового уровня между последней карточкой действия и карточкой «Дом». Фигурка остаётся на карточке «Школа» (или на предыдущей карточке действия в процессе игры).

Затем ход переходит второму игроку, после чего раунд заканчивается.

Раундом в игре называются два последовательных хода игроков, независимо от того, были ли допущены ошибки.

Завершение игры

Победителем станет тот игрок, чья фигурка первой выполнит все действия на своём уровне. Итоги подводятся в конце раунда.

Если первый игрок не допустил ни одной ошибки и фигурка его персонажа стоит на карточке «Дом», а второй игрок допустил хотя бы одну ошибку, первый игрок становится победителем.

Если возникла ничья и обе фигурки оказались на карточке «Дом» в конце одного раунда, положите справа от карточки «Дом» ещё по одной карточке действия для каждого из игроков. Им нужно будет продолжить игру и верно озвучивать действия, как-будто персонажи после обеда решили прогуляться. Если снова ничья, а игроки уже начали утомляться — объявите, что победила дружба. Или же игра будет продолжаться до первой ошибки, допущенной одним из игроков.



Режим закрепления видо-временных форм глаголов, местоимений и обстоятельств времени для соревновательной игры-гонки

Подготовка к партии

1. Найдите карточки «Школа» и «Дом».
2. Выберите уровень сложности партии:



с солнышком — простой уровень;



с облачком — продвинутый уровень;



со звёздочкой — сложный уровень.

3. Возьмите карточки с нужным символом, остальные отложите. Вместе с игроком изучите выбранные карточки: посмотрите обратную сторону карточек с английским текстом, прочитайте его и соотнесите с действиями, которые совершает персонаж на лицевой стороне.
4. Если вы решили закрепить Present Continuous, найдите и уберите из стопки карточек действий карточки с глаголами **find**, **love**, **like** и **stop**.
5. Перемешайте всю стопку карточек действий.

6. Перемешайте отдельно стопку местоимений и стопку обстоятельств времени (маркеров).
7. Положите две получившиеся стопки в центре стола.
8. Снимите по одной карточке из этих стопок и положите на стол чуть ниже. Карточки сверху стопок предназначены для первого игрока, а карточки ниже стопок — для второго игрока.
9. С помощью четырёх двусторонних карточек опорных сигналов (таблиц) напомним участнику игры о разнице в структуре и употреблении времён Present Simple и Present Continuous. Положите карточки рядом, чтобы игроки могли к ним возвращаться при необходимости.
10. Составьте ряд: карточка «Школа», шесть карточек действий из перемешанной стопки и карточка «Дом».
11. Поставьте фигурку выбранного игрового персонажа на карточку «Школа».
12. Игровой уровень готов!

Ход игры

Игроки должны строить полноценные предложения с подлежащим, сказуемым, дополнением и обстоятельством времени.

При построении предложения первому игроку нужно ориентироваться на карточку местоимения, лежащую сверху стопки. Это местоимение будет подлежащим. Например, «he».

Также при построении предложения первому игроку нужно использовать обстоятельство времени, которое лежит сверху стопки. Например, «every day».

Второму игроку нужно смотреть на карточку ниже стопки местоимений, например «we», и карточку ниже стопки обстоятельств, например «at the moment».

Второму игроку нужно поставить белую фигурку робота Лекси на карточку «Школа», так как в этом раунде действующих лиц для описания его действия будет несколько. Если у обоих игроков выпали местоимения во множественном числе, фигурка Лекси поочередно участвует сначала в описании действия первого игрока, а затем второго.

Игровая ситуация № 3



Первый игрок должен произнести «He jumps every day», чтобы переместить свою фигурку с карточки «Школа» на карточку действия.

Если первый игрок правильно произнёс предложение, карточка «he» кладётся ниже стопки местоимений и предназначается для ответа второго игрока в следующем раунде, а карточка «every day» кладётся ниже стопки обстоятельств времени и также предназначается для ответа второго игрока в следующем раунде. Для описания следующей карточки действия нужно ориентироваться на новые, лежащие теперь сверху стопки, карточки местоимения и обстоятельства времени.

Если игрок совершил ошибку, например произнёс «jump», а не «jumps», карточка переносится в конец уровня и помещается между последней карточкой действия и карточкой «Дом» стороной с рисунком вверх. Над этой карточкой помещаются карточки «he» и «every day». Когда игрок снова дойдёт до этой карточки, он должен будет вспомнить и верно произнести предложение («He jumps every day»), чтобы двинуться дальше.

Если второй игрок безошибочно произнёс требуемое предложение («We are running at the moment»), его карточки местоимения и обстоятельства уходят в низ соответствующих стопок. Обе фигурки перемещаются на карточку действия.

Если второй игрок ошибся, например произнёс «we are run», а не «we are running», карточка переносится в конец уровня и помещается между последней карточкой действия и карточкой «Дом» стороной с рисунком вверх. Под этой карточкой помещаются карточки «we» и «at the moment». Когда игрок снова дойдёт до этой карточки, он должен будет вспомнить и верно произнести предложение («We are running at the moment»), чтобы двинуться дальше.



Если игроки ошиблись несколько раз и карточек в стопках местоимений и обстоятельств времени теперь недостаточно, игроки могут сами выбрать местоимения и маркеры времён для описания следующих карточек действий или их может назначать взрослый.

Завершение игры

В режиме закрепления соревновательной игры-гонки победит тот игрок, чья фигурка первой выполнит все действия на своём уровне.

Если первый игрок не допустил ни одной ошибки и фигурка его персонажа стоит на карточке «Дом», а второй игрок допустил хотя бы одну ошибку, первый игрок становится победителем.

Если возникла ничья и обе фигурки оказались на карточке «Дом» в конце одного раунда, положите справа от карточки «Дом» ещё по одной карточке действия для каждого из игроков. Им нужно будет продолжить игру и верно озвучивать действия, как будто персонажи после обеда решили прогуляться. Если снова ничья, а игроки уже начали утомляться — объявите, что победила дружба. Или же игра будет продолжаться до первой ошибки, допущенной одним из игроков.

Также попробуйте потренировать с игроком/игроками отрицательную и вопросительные формы предложений, используя карточки опорных сигналов.

Счастливых партий!

Другие игры по английскому языку:

Объясни! Для тех, кто любит английский язык!

От победителя конкурса «Учитель года — 2018» Алихана Динаева

На 64 игровых карточках записаны слова, словосочетания и устойчивые выражения трёх уровней сложности. Участники объясняют друг другу их значение пятью разными способами и набирают очки, соревнуясь поодиночке или командами.



Прочитать наоборот.

Объяснить значение слова, используя синонимы, антонимы, ассоциации.

Задать ведущему вопросы.

Объяснить слово с помощью жестов.

Объяснить слово с помощью фразы, привести примеры использования.

