

▶ 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».

✓ Минимальный уровень владения языком:

**A2 и выше.**

# 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.

✓ Оптимальное количество игроков:

**2–7.**

✓ Минимальный уровень владения языком:

**A0 и выше.**

# Содержание

<b>Предисловие</b> .....	3	Игры типа «Снежный ком».....	35
<b>1. «Спонтанные» игры</b> .....	5	Знакомство .....	36
Ролевые игры.....	5	Я возьму с собой в путешествие... ..	36
Крокодил.....	5	Я вчера был в зоопарке... ..	37
Характеры.....	6	<b>Игры на реакцию</b> .....	38
Мафия .....	7	Съедобное — несъедобное .....	38
Загадай желание.....	9	Садовник.....	39
Скажите, кто я?.....	10	<b>Игры, в которых нужно</b>	
<b>Игры-ловитки</b> .....	11	<b>представлять себе, что думают</b>	
Игры типа «Поймай руку!».....	11	<b>другие участники</b> .....	40
Светофор.....	13	Самоуничжение, или Честные	
Магазин (Краски).....	14	<b>и скромные</b> .....	40
<b>Игры, в которых необходимо</b>		Верю — не верю.....	42
<b>объяснять значения слов</b> .....	16	Кто же это?.....	43
Хали-хало!.....	16	<b>2. Квесты в реальности</b> .....	44
Контакт!.....	17	Двенадцать записок.....	44
Шляпа .....	19	Московское метро .....	45
<b>Игры на бумаге</b> .....	21	<b>3. Кости, или Игры с кубиками</b> ..	48
Виселица.....	21	Магазин .....	50
Наборщик .....	22	Блиц-интервью .....	52
Чепуха .....	22	Кто что умеет? Кто что любит?.....	52
Вариант 1.....	22	Алло! Привет! Как дела?.....	54
Вариант 2.....	23	Давайте сочинять историю! .....	55
Вариант 3.....	23	Где кошка? .....	56
Бесконечное слово .....	24	Пойдёмте гулять!.....	57
Категории.....	25	Когда вы выиграете миллион рублей? .....	58
Морской бой .....	26	Что случится через...? .....	60
<b>Игры, в которых участники</b>		Как вы проведёте отпуск (выходные,	
<b>задают друг другу вопросы</b> .....	27	каникулы)?.....	61
Числа .....	27	<b>4. Настольные игры</b> .....	62
Ассоциации .....	28	Глаз-алмаз .....	63
Данетки.....	28	Домино .....	63
Что же это такое? .....	30	Расскажи по кубикам .....	65
<b>Игры с поиском закономерностей</b> ...31		Телепат .....	66
МПС (Мой правый сосед).....	31	Мягкий знак .....	67
ОЧХ (Отвечаю что хочу).....	32	<b>Приложение</b> .....	69
Числовой ряд .....	32	Разрезные материалы для игр.....	69
Слово в разных падежах .....	33	<b>Указатели</b> .....	99
Алфавит.....	33		
Пословицы и цитаты.....	34		
Кто поедет на Северный полюс? .....	34		