

O&K STORY CARDS



КАЖДАЯ ЦВЕТНАЯ КАРТОЧКА СОДЕРЖИТ



Уникальное место события
для закрепления локаций



7 объектов
для закрепления существительных



3 действия
для закрепления глаголов



Ярко выраженные эмоции героев
для отработки прилагательных



2 действующих главных персонажа
для составления диалогов



Дополнительные маленькие детали и персонажи
для развития историй

Автор: Лёша Разин
Иллюстратор: Алиса Дьяченко

Подробнее:

www.okcards.eu

ПРАВИЛА

Здесь вы найдете описание 40 обучающих игр, распределенных по четырем категориям: подвижные игры, игры для запоминания слов, игры на отработку грамматики и импровизационные игры «фрирайд».

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ «ЭНЕРДЖАЙЗЕРЫ»

Цель этих коротких (5-15 мин) игр-разминок, в первую очередь, привнести в урок динамику, движение и радость. Игры должны быть простыми, чтобы каждый ученик смог справиться, получил вдохновение и мотивацию для дальнейшей работы. Эти игры хорошо подходят для начала занятия.

Мы расставили их в порядке увеличения сложности. Одни методы почти не требуют знаний, для использования других у группы уже должен быть минимальный словарный запас.

1. Белая собачка!



Самая простая игра на внимательность. В колоде есть 11 карточек с изображением собачки. Ученики по очереди вытягивают из колоды карточку. Кто первым увидит белую собачку и произнесет «Белая собачка!» получает эту карточку себе. Выигрывает ученик, который собрал больше всего карточек с изображением собачки.

2. Два агента



Ученики стоят в кругу. Учитель раздает ученикам по одной карточке. NB! Среди раздаваемых карточек должны быть 2 пустые. Все смотрят на свои карточки (никому их не показывают). Учитель просит всех закрыть глаза. Далее он просит открыть глаза только тех, у кого пустые карточки. Так два агента находят друг друга взглядом. После этого все закрывают глаза и вновь открывают. Далее ученики ходят по классу здороваются, могут задавать друг другу вопросы: — Как дела? — Где ты был и т.д.. Группа пытается интуитивно вычислить агентов. По неожиданной команде учителя «Контакт!» Два агента должны молниеносно встать друг к другу спиной, а другие должны им помешать.

3. Светофор



Каждый ученик получает одну карточку и все встают в ряд спиной к стене. Учитель называет один цвет. Задание ученика найти на своей карточке объект такого цвета. У кого есть такой цвет на карточке делает один шаг вперед. Выигрывает тот, кто к концу игры сделал больше всего шагов.

4. Где я?



Ученики по очереди показывают при помощи пантомимы место, где находятся персонажи. Остальные, кто не показывают, должны угадать это место и назвать его.

5. Фото в студию!



Учитель разбивает учеников на тройки. Ученики решают, кто кого будет изображать (кто парня, а кто девушку, а кто дополнительный объект). Учитель вытягивает карточку, детально описывает ее и в конце произносит: «Фото в студию!». Задача всех троек за 10 секунд изобразить при помощи совместной скульптуры «фото» услышанного и замереть.

6. Локации в тройках



Ученики разбиваются на тройки. Каждая тройка получает карточку и делает скульптуру, изображающую эту локацию другие должны догадаться, какую локацию изображает данная скульптура. В качестве дополнения каждый ученик может сказать, кем или чем он являлся в совместной скульптуре.

7. Отдай мне твою карту



Каждый ученик получает 4-5 карт. Ученики встают, делятся на пары. Цель за 7 секунд назвать 2-3 объекта с карточки партнера. Сначала карточку показывает один, затем второй. Если ученик назвал объекты, с карточки собеседника то он получает эту карточку себе. После одного раунда партнеры ищут новых собеседников. Выигрывает тот, у кого под конец игры больше всего карт.

8. Цвет + объект



Ученики разбиваются на пары. Пары становятся напротив друг друга на расстоянии 5 шагов. Так, что получаются две шеренги, стоящие друг напротив друга на расстоянии примерно 5 метров. Один ученик из пары получает карточку. Ученик без карточки называет цвет. Второй ученик ищет объект этого цвета на карточке. И если находит, то называет его. Если второй ученик смог назвать объект, то он делает 1 шаг навстречу к своему напарнику. Играют все одновременно. Выигрывают те, кто быстрее дойдут до своего напарника. Затем меняемся ролями.

10. Глаголы на скорость



Учитель делит учеников на пары. Ставит посередине класса стол на стол выкладывает карточки логотипом вверх. Один из учеников от каждой пары становится спиной к столу и лицом к своему напарнику. Стоящие у стола берут по одной карточке, их задача — при помощи пантомимы показать один (или два) глагола с карточки, чтобы напарник догадался. Если напарник назвал глагол(ы), то пара получает эту карточку себе в качестве очка. Выигрывает та пара которая наберет наибольшее количество очков.

9. Мы в музее!



Ученики сидят в кругу. Учитель объявляет, что центр круга сейчас символично превратится в некое пространство. Далее учитель достает карточку и называет локацию. Например: — Мы в музее!. Ученики по очереди занимают центр круга, составляя совместную скульптуру и называя свои роли: кем или чем он будут в этой локации? Повторять роли нельзя. После того, как все оказались в центре, игра повторяется и учитель вытягивает новую карточку.

ИГРЫ НА УВЕЛИЧЕНИЕ И ЗАКРЕПЛЕНИЕ СЛОВАРНОГО ЗАПАСА

Задача этих игр — активизировать пассивный словарный запас группы. Игры мотивируют учеников вспоминать известные им слова, а также закреплять лексику, пройденную на недавних Ваших занятиях.

В этих играх ученики выделяют из карточек отдельные слова, не формируя еще пока предложения. Игры расположены в порядке увеличения сложности.

11. Успеть за 10 секунд



Ученики сидят в кругу, комплект карточек разложен на полу, картинками вверх. Учитель считает до 10, ученики должны за это время встать со стульев, найти карточку, с которой они могут назвать 1-2 слова и вернуться назад. После того, как задание выполнено ученики показывают учителю карточку и называют знакомые слова.

12. Слова на столе



Ученики разбиваются на тройки, на столе лежат 25-30 карточек, картинками вниз. Ученики смотрят на карточки и по очереди вытягивают одну карточку. Ученик кладет карточку на стол. Он должен назвать с нее 1-5 (в зависимости от уровня) слов. Если назвал, то игрок оставляет эту карточку себе в качестве бонуса. Если нет, то карточка кладется назад и перемешивается с остальными. Если мы хотим упростить игру, то карточки кладутся просто картинками вверх.

13. Ловкость рук!



Ученики разделяются на пары. Каждая пара получает комплект карточек, включающий карточки без картинок. Один игрок берет 3 карточки: 2 с картинками и одну пустую. Демонстрирует напарнику пустую карточку (за которой нужно будет следить). Далее игрок все 3 карточки переворачивает на столе логотипом вверх, хорошенько перемешивает и выкладывает их на столе. Задача напарника — угадать, где пустая карточка. Если он указал на карточку с картинкой, то должен назвать с нее 2-6 объектов. Если угадал пустую карточку, то, перемешивающий карточки игрок тянет одну из 2 оставшихся карт и теперь он должен назвать с нее 2-6 объектов.

17. На одной волне



Ученики разбиваются на пары. Каждая пара кладет перед собой карточку. И на счет учителя одновременно называют одно существительное. Если слово у игроков совпало, они зарабатывают одно очко. Важно, конечно, чтобы ученики в этой игре специально не договаривались о какой-либо стратегии, а называли объекты интуитивно. С каждой карточкой учитель дает 5-6 попыток. Затем карточка меняется.

14. Это слово на букву...



Ученики делятся на тройки. Один из учеников достает карточку, смотрит на нее находит объект, который может назвать. После этого он переворачивает карточку и называет первую букву загаданного слова. Два других игрока должны за 10 секунд найти и назвать это слово. Угадавший забирает разыгранную карточку себе в качестве очка.

18. Угадай действие



Ученики разбиваются на пары. Каждый берет по одной карточке. Их задача интуитивно угадать за 3 попытки одно действие с карточки напарника. «Хммм, я думаю, что Ольга на твоей карточке работает...», «Нет! А я думаю, что Кевин на твоей карточке отдыхает» и т.д. Если за 3 попытки ни один из игроков не угадал действие, то ученики раскрывают напарникам место, где действуют герои. Зная место, догадаться будет уже легче.

15. Инстаграм



Ученики делятся на пары. Каждая пара получает одну карточку, ручку и лист. Их задача «загрузить в Инстаграм» данное «фото», записывая на бумагу 5-7 хэштегов (#) или ключевых слова, характеризующих эту карточку.

19. Карточка по кругу



Ученики разделяются на тройки и садятся за стол. На столе лежит колода карт. Один из игроков берет карту, называет на ней один объект и передает карточку по кругу дальше. Следующий игрок должен в течение 5 секунд назвать любой другой объект. Так карточка передается по кругу, пока один из игроков в свой ход не сможет назвать не названный до него слово. Проигравший может в качестве символического наказания и разминки один раз присесть или подпрыгнуть. После этого проигравший тянет новую карточку и игра продолжается. Можно эту игру также сделать командной. Договориться, что за 2 минуты карточка должна пройти 4 круга, тогда команда выиграла. Учитель в таком случае засекает время для всех команд одновременно.

16. Связи



Механика игры напоминает известную игру «Дабл». Ученики разбиваются на четверки. Каждый получает по 5-7 карточек. Самый младший игрок кладет свою карточку на стол. Далее ученики смотрят, есть ли у них на карточках такие же объекты, как на той что лежит на столе. Если есть, игрок называет это слово и кладет свою карточку вверх. Теперь задача найти повторяющиеся объекты на этой карточке и т.д. Это игра на скорость, выигрывает тот, кто первым избавится от своих карточек.

20. Закодированные локации



Ученики делятся на тройки. Учитель предлагает букву для первого раунда. Задача учеников — по очереди описывать локации, изображенные на карточке, используя только слова, которые начинаются на оговоренную букву. Например, учитель объявил, что этот раунд играем с буквой «К». Ученик достает карточку, где изображен лес. Его задача называть слова на букву «К», которые намекают на данную локацию: кусты, кипарис, клещ, крапива и т.д. Задача партнеров — отгадать локацию.

ИГРЫ ДЛЯ ЗАКРЕПЛЕНИЯ ГРАММАТИЧЕСКИХ СТРУКТУР

Грамматическая структура каждого языка уникальна. Однако каждый язык должен иметь средства для передачи важной информации: действие происходит сейчас, происходило в прошлом или только запланировано в будущем? Каждый язык должен описывать соотношение объектов в пространстве: при помощи предлогов, послелогов или других языковых средств.

Изучая разные языки, мы учимся в т. ч. создавать вопросительные предложения, учитывая порядок слов, вспомогательные слова, интонацию и т.д. В этом разделе мы делимся универсальными играми для отработки грамматических языковых структур. Игры расположены в порядке увеличения сложности. Из-за узкой направленности некоторые методы мы бы назвали не играми, а, скорее, упражнениями.

21. Простые вопросы



Каждый ученик получает 5-7 карт. Ученик в течение 7 секунд показывает свою карточку партнеру, задачей партнера является максимально хорошо запомнить эту карточку. После этого владелец карточки задает партнеру простые вопросы: На карточке есть птица? На карточке есть компьютер? За каждый неверный ответ ученик должен один раз присесть или подпрыгнуть.

23. Он, она, они



На каждой карточке есть парень и девушка, что позволяет закреплять формы глаголов в третьем лице (единственного и множественного числа). Разбейте учеников на пары и пусть один ученик озвучивает действия девушки, а второй — парня. Можно игру усложнить, введя 3 вопроса и ограничения: — Что делает молодой человек (он)? Что делает девушка (она)? Что делают они? При этом все глаголы должны быть разными.

22. Что было дальше?



Ученики работают в парах, делая оптимистичный и пессимистичный прогноз развития ситуации, изображенной на карточке и тем самым, отрабатывая будущее время.

24. Прошлое, настоящее, будущее



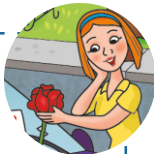
Работа в тройках. Ученики кладут в ряд 3 карты. События на левой карточке они описывают используя прошедшее время, на средней карточке используя настоящее, на правой — будущее.

25. Ситуативные вопросы



На каждой карточке изображена ситуация. Какие они задают друг другу вопросы? Один ученик озвучивает вопросы девушки, а второй — вопросы парня. Так же можно озвучивать фразы в повелительном наклонении, отработывая прямую речь.

26. Предлоги



На каждой карточке изображено множество объектов, это позволяет отработать предлоги в парах. Один ученик спрашивает:

- Где сумка?
- Сумка в машине!
- Где машина?
- Машина на дороге. И т.д.

27. Экстрасенс!



Для отработки прошедшего времени. Ученики делятся по парам. Первый (экстрасенс) садится спиной к столу, второй ученик (клиент) садится напротив первого. Учитель кладет на стол карточки рубашкой вверх. Клиенту очень интересно узнать, чем он занимался в прошлой жизни, но он не очень доверяет этому экстрасенсу, поэтому сначала он задает вопросы про недалекое прошлое: — Скажите, что я делал(а) вчера / позавчера / в прошлом месяце / 10 лет назад? После каждого вопроса экстрасенс берет со стола случайную карту (во время этой игры карточки O&K превращаются в карты таро) и рассказывает по карте прошлое клиента. Вопрос «Что я делал в прошлой жизни?» звучит последним, после ответа на этот вопрос ученики меняются ролями.

28. Падежи



Учитель вспоминает с учениками пройденные падежи. В игру берется 4-5 падежей. Ученики по очереди задают вопросы, отработывая падежи и окончания (в ответах). Если кто-то из учеников не может задать вопрос в течение 20 секунд, он делает одно приседание.

29. Откуда, куда, где?



Игроки садятся за стол. Карточки кладутся на стол рубашкой вверх. Ученик берет ручку и соединяет с ее помощью две карточки. Второй ученик переворачивает карточки и описывает траекторию (откуда персонажи шли, куда пришли и где они сейчас находятся).

30. Снежный ком



Ученики сидят в кругу. Учитель показывает им одну карту. Задача группы составлять историю так, что каждый ученик может добавлять только по одному слову. Слова можно добавлять в предложение в любом порядке. Кто не может добавить слово, говорит «точка». Игра позволяет в спокойном ритме закрепить порядок слов в предложении и согласование частей речи.

ИМПРОВИЗАЦИОННЫЕ ИГРЫ "ФРИРАЙД"

Описанные ранее методы были важным подготовительным этапом к данным веселым импровизационным играм. Для участия в этих играх ученики должны уже довольно хорошо владеть лексикой и грамматикой изучаемого языка. Цель данных игр — дать возможность ученикам проявить в полной мере свое лингвистическое творчество, придумывая остро сюжетные истории и неожиданные диалоги.

31. Новая история O&K



Ученики делятся на маленькие группы. Каждая группа получает пачку карточек. Карточки лежат картинкой вниз. Ученики придумывают главным героям имена. Первый игрок кладет карточку на стол и начинает рассказывать историю. После этого второй игрок берет следующую карточку, кладет ее справа от первой и продолжает уже начатую первым игроком историю.

34. Словесная дуэль



Перед этой игрой ученики создают свои списки слов, которые хотят повторить. Ученики разбиваются на двойки. Вытягивают одну карточку и начинают рассказывать по ней историю, используя в каждом предложении минимум одно слово (можно использовать больше) из своего списка. На каждую карточку ученики могут сказать 1-2 предложения, затем берется следующая карточка и т.д. .Использованные слова зачеркиваются. Выигрывает в этой словесной дуэли тот, кто первым вычеркнет все свои слова.

32. Верю, не верю



Для этой игры понадобятся пустые карточки. Учитель кладет пустые карточки в колоду и перемешивает. Ученики делятся на тройки. Каждый берет по одной карте. Свою карту нельзя показывать другим игрокам. Задача игроков рассказывать остальным то, что они видят на своей карточке. Когда игрок получает пустую карточку, он должен придумать историю. Задача слушателей понять блефует он или говорит правду. Когда все рассказали свою историю, игроки в тройке должны на счет три указать на карту того игрока, чью они считают пустой. После этого все карты переворачиваются картинкой вверх. За каждую угаданную пустую карточку игрок получает одно очко.

35. Объясни мне слово



Уверен, что многие учителя знают эту игру, в ходе которой один ученик объясняет другому слова, написанные на карточках. В нашем случае слова на карточках не написаны, а нарисованы. Ученик берет карточку и описывает своему партнеру изображенный объект до тех пор, пока тот не догадается, о чем идет речь. На карточках «закодированы» 80 локаций и в каждой локации расположены минимум 7 объектов. Слов для объяснений более чем достаточно.

33. Оптимист и пессимист



Группа делится на пары. Один партнер берет на себя роль оптимиста, другой роль пессимиста. После этого они берут одну карточку из колоды. Один видит только хорошее, другой только плохое. Задача игроков своими аргументами убедить партнера в своей правоте (2-3 аргумента у каждого). Затем ученики меняются ролями.

36. Ожившие картинки



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

37. Мой фотоальбом



На каждой карточке О&К изображены парень и девушка. Многие карточки напоминают фото. Задания для учеников звучит так: — Представьте себе, что к вам в гости пришел новый знакомый, он взял с полки ваш фотоальбом, рассматривает фото и задает вопросы: — О, а это ты где с кем? Что ты там делал(а)? И т.д. Напарник по очереди достает из колоды 5 карт. Затем ученики меняются ролями.

38. К счастью... К сожалению...



Ученики делятся на оптимиста и пессимиста. Первым берет карточку оптимист. Он начинает рассказывать историю про наших героев с фразы «К счастью...». Затем вторую карточку берет пессимист, и он вносит в историю драму, начиная свой ход фразой «Да, но, к сожалению...».

39. Хронология



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

40. Алиби



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