

WARM-UP ACTIVITY

1. Chain Fairytale

This is a fun writing warm-up. Everyone has a piece of paper and writes the first sentence or two to start a fairytale (not one that already exists).

Example: Once upon a time there was a frog that had no legs. He wanted to get married, but there were no female legless frogs in the land.

After one minute the leader will say "SWITCH". At this time the writers have to put down their pens and pass the papers. They cannot finish their sentences. Then, the next writers will continue the story. After about ten minutes you will have as many silly stories to read as you have club members. The leader should warn the writers that they will soon have to wrap-up the story during the last two minutes so that each story has a conclusion. Read all of the stories out loud for a good laugh. You can extend this activity by trying to edit each other's writing and spelling errors.

2. Who am I?

In this game, the leader prepares cards with famous people's names on them. The leader tapes one card on the back of each member. Then everyone pretends they are at a party and asks each other questions to find out their own identities. When someone guesses their own name correctly, the name-tag gets taped to their front and they continue to chat with the party guests until everyone is wearing the nametag on the front.

3. Can't Say Yes or No

In this game everyone is given a certain number of coins or squares of paper (about 10). Everyone moves around the room starting conversations and asking each other questions. The only rule is that you cannot say the words YES or NO. If you accidentally say one of these words, you have to give a coin or square to the person who you said it to. Try to trick each other by asking questions that you would almost always answer with a yes or no. Think of other ways to trick your friends. Sometimes asking two quick questions in a row works well. (Especially tag questions: Are you new here? This is your first time in America, isn't it?). This game is a great way to practise using small talk and to add variety to your vocabulary. It also makes everyone laugh.

4. 20 Questions

One person thinks of an object (person, place, or thing). Everyone takes turns asking yes/no questions until someone can guess correctly (or until 20 questions are asked). The difficult part is that you cannot ask "wh" questions!

Example: PINEAPPLE. Does it talk? No. Does it make life easier? No. Do you eat it? Yes. Is it something you would eat for dinner? No. Etc...

If someone makes a mistake in forming the question, other club members can help turn it into a proper question.

ФОНЕТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

«Какое слово звучит?»

Цель: формирование навыка установления адекватных звуко-буквенных соответствий

Ход игры: ученикам предлагается набор из 10-20 слов. Преподаватель начинает читать с определённой скоростью слова в произвольной последовательности. Ученики должны сделать следующее:

Вариант 1. Найти в списке слов произнесённые учителем и поставить рядом с каждым из них порядковый номер по мере их произнесения учителем.

Вариант 2. Отметить в списке только те слова, которые были произнесены учителем.

Вариант 3. Записать на слух слова, которых нет в списке, и попытаться найти их в словаре, и, если они неизвестны ученикам, выписать их значения, установить, имелись ли орфографические ошибки при их записи. Выигрывает тот, кто наиболее качественно выполнил задание.

«Угадай по голосу, кто пришёл к тебе в гости».

Кто-нибудь из ребят, закрыв глаза, стоит у доски, а другой ученик громко произносит слова приветствия:

Good morning, Pete!

How are you?

Тот, кто стоит у доски, должен по голосу догадаться, кто с ним здоровается, должен ответить на приветствие, назвав ученика по имени:

Good morning, Olga!

I am fine, thank you!

«Who Has the Best Hearing ?»

Учитель говорит учащимся: «Сейчас я буду произносить русские и английские звуки. Ваша задача - узнать английские звуки и поднять руку, как только вы услышите один из них. Когда вы услышите русский звук, руку поднимать не следует».

Те учащиеся, которые ошибаются, выбывают из игры. Выигрывает та команда, в которой к концу игры осталось больше учеников.

«Кто быстрее?»

Цель: формирование и совершенствование навыков установления звуко-буквенных соответствий и значения слов на слух.

Ход игры: ученикам раздаются карточки, на которых в первой колонке приводятся слова на иностранном языке, во второй - их транскрипция, в третьей - перевод слов на русский язык. Слова на иностранном языке пронумерованы по порядку следования. Каждый ученик должен, как только учитель произнесёт то или иное слово, поставить его номер рядом с соответствующими транскрипцией и переводом на русский язык (или все три соответствия непрерывной чертой). Выигрывает тот, кто быстрее и качественнее установит соответствия между иноязычным словом, транскрипцией и переводом.

«Кто правильнее прочитает?»

Цель: формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

Ход игры: на доске записывается небольшое стихотворение или отрывок из него (считалка, скороговорка). Учитель читает и объясняет значение слов, предложений, обращает внимание на трудности произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается учениками. После этого даются две-три минуты для заучивания наизусть. Текст на доске закрывается, и ученики должны прочитать его наизусть. От каждой команды выделяются два-три чтеца. За безошибочное чтение начисляются очки; за каждую ошибку снимается одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

«Who Knows the Symbols for the Sounds Best? »

Учитель произносит английские звуки, а ребята показывают соответствующие транскрипционные значки. Можно видоизменять условия игры: учитель показывает транскрипционные значки, а вызванные ученики произносят соответствующий гласный звук или слово, содержащее данный звук

«Найди, в каких словах спрятались звуки, которые я буду произносить».

Учитель показывает детям картинки и чётко произносит названия предметов, изображённых на них. Ребята должны показать ту картинку, в которой спрятался заданный звук. (Или хлопнуть в ладоши. Звуки отрабатываются с детьми до начала игры).

ИГРА - раскрасить

Учитель раздаёт детям карточки с картинками (картинки могут быть у всех разные). Дается одно для всех задание: «Соедини линией картинки, предметы на которых начинаются с одного и того же звука». (Вариант игры. Раскрась одним цветом картинки, предмет на которых начинается с этого звука).

«Найди рифму к словам».

Учитель произносит слово, а дети должны найти к нему рифму. Необходимо иметь набор картинок с предметами, которые могли бы рифмоваться:

doll-ball dog-frog

snake-cake clock-cock

bee-tree see-we

mouse - house toy-boy

(Вариант игры. «A song about my toys»).

1 and 2, and 3, and 4,

We are sitting on the floor;

We are playing with the ball

And a pretty little doll.

(a frog-a dog, a box-a fox, a car-a star).

ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ

КРОКОДИЛ – изобразить что-то

«Поймай и скажи» (с мячом)

Оборудование: мяч или мягкая игрушка.

Ход игры. Ученики сидят в кругу. Учитель, бросая мяч любому игроку, называет слово по-русски. Поймав мяч, игрок бросает его учителю назад, одновременно называя это слово по-английски.

Пример: Учитель: кошка Ученик: a cat

• Изменение числа

Пример: Учитель: a cat Ученик: cats

• Добавляя нужную форму глагола «to be»

Пример: Учитель: I Ученик: am

Игра «Be Quick»

Один из учащихся начинает игру, сказав какое-либо слово по-английски. Представители команд по очереди быстро называют слово, которое начинается на последнюю букву предыдущего слова, например: good, dark, kind, doll, long т. д. Если играющий не смог быстро придумать слово, он выбывает из иг-ры. Выигрывает команда, в которой к концу игры осталось больше игроков.

Игра «Ниточка - иголочка»

Ход игры. Учитель - «иголочка» (алфавит). Дети - «ниточка» (разные бук-вы алфавита). Учащиеся свободно размещаются в кабинете (лучше на ковре), стоя по одному. Учитель проходит между учащимися, дотрагиваясь по оче-реди до каждого ученика. Игрок, до которого дотронулись, называет очередную букву (в алфавитном порядке) и присоединяется к «ниточке»

. Правила. Если «ниточка» «рвётся», учитель останавливается и игрок, повторив название буквы, присоединяется к «ниточке».

Если ученик забыл нужную букву, на помощь приходит «ниточка» (игроки), повторяя буквы с начала и до той, которую ученик не смог назвать

Если учащихся мало, назвав свою букву, последний участник игры встаёт за учителем. Остальные ученики размещаются по кабинету. Игра продолжается, пока все буквы алфавита не будут названы.

Снежный ком.

Цель: закрепление лексики по теме урока, тренировка памяти.

Начиная игру, учитель называет первое слово. Каждый последующий ученик должен назвать все предыдущие слова в том порядке, в каком они включались в игру, и сказать новое слово. Если кто – то забыл слово или перепутал порядок, он выбывает из игры.

- Семья (уроки 10 - 18) – I have got a mother, a father, an uncle, an aunt...
- Кем ты хочешь быть (уроки 19 - 25) – I want to be a driver, a doctor, a pilot...
- Игры и спорт (уроки 55 - 62) – I like to play leap – frog, hide – and – seek, volleyball...
- Food (уроки 28 - 38) – I'd like to eat an apple, sweets, bananas, a cup of tea...
- Clothing (уроки 64 - 74) – Yesterday I bought a pair of shoes, a pair of boots, a hat, a cap, a sweater...

Игра – резиновое предложение.

Первый ученик или учитель произносит простое предложение. Следующий ученик повторяет его, добавляя что-то, делая его более распространенным. И так далее.

Например:

I went shopping.

I went shopping and bought some cheese.

I went shopping and bought some fresh cheese.

I went shopping and bought some fresh Cheddar cheese and some bread.

Игра «Домино»

Оборудование: карточки с иллюстрациями (пройденная лексика). Несколько карточек с двойным изображением какого-либо объекта.

Ход игры. Игроки садятся в круг на полу на ковёр. Каждому игроку раздаётся по 5-7 карточек. Оставшиеся карточки кладут в центр. Начинает игру участник с карточкой, на которой двойное изображение объекта. Игрок кладёт эту карточку и называет по-английски, что изображено на ней. Далее игра идёт по правилам игры «Домино». Побеждает тот, у кого не осталось ни одной карточки. Остальные участники игры кладут свои карточки в центр круга, при этом называя по-английски, что изображено на каждой иллюстрации. Важно добиваться чёткого проговаривания учащимися слов, изображение которых есть на карточке.

Игра «Who Knows the Parts of the Body?»

Учитель в быстром темпе даёт задание представителям двух команд поочередно, например: «Touch your shoulders», «Show your mouth» и т. д. Если ученик правильно выполнил задание, команда получает оч-ко, если ошибся, команда теряет очко. (ЛУЧШЕ «РАЗБУДИ ЗАЙКУ»)

Игра «Guess the Word»

После того, как новые слова были выучены и многократно повторены, учитель задумывает слово и просит отгадать его. Учащиеся задают вопросы Is this a...? До тех пор, пока не отгадают. Ученик, отгадавший задуманное слово, становится водящим.

Игра «Поменяйтесь местами»

Дети встают в круг. В руках у них карточки с изображением животных. Учитель называет двух животных. Дети, имеющие карточки с изображением этих животных, меняются местами. Игра в быстром темпе.

Игра «Цирк»

Дети играют в парах. Каждая пара должна подготовить выступление дрессированного животного. Дается 2-3 минуты. Пары поочередно выходят на «арену». «Дрессировщик» говорит: "I have got a tiger. My tiger can run. My tiger can dance. My tiger can jump." Учащийся в роли тигра выполняет называемые действия.

Игра «Телефон»

Дети выстраиваются в одну линию. Учитель говорит на ухо первому ученику слово или фразу, которую тот должен передать на ухо своему «соседу». Нужно объяснить детям, что говорить нужно так, чтобы слышал только рядом стоящий ученик. Ученик, стоящий в конце линии, говорит вслух. Если слово или фразу ученик сказал правильно, последний становится первым и игра начинается снова.

Игра «У кого есть семья?»

Дети играют парами. Один из партнеров встает спиной к классу, второй за его спиной говорит, **изменив голос**: "I have got a mother, a father and a sister". Учащиеся хором задают вопрос: "Who has got a mother, a father and a sister?" Первый ученик угадывает своего партнера по голосу и отвечает: "Misha has got a mother, a father and a sister". Изменение голоса внесет в игру дополнительный интерес.

Игра «Let Us Count»

- Учитель показывает цифру, учащиеся называют её.
- Учитель называет цифру, учащиеся показывают её.
- Учитель отлаёт распоряжения: «Clap your hands...times», «Counts your fingers», «Bounce the ball...times and count» и т.д.
- Учитель бросает мяч и спрашивает: «How much is one plus two?» Ученик должен поймать мяч и сказать: «One and two is three». И т. п.
- Водящий называет число 12 по-английски и вызывает одного из участников игры. Тот должен сказать быстро следующее (или предыдущее) число.
- Участники игры считают до 20, опуская число 3 и все числа, которые можно разделить на 3.
- Учитель показывает цифру, учащиеся записывают её.
- Учитель даёт задание сосчитать предметы, игрушки и т. п.: «Count the desks, (the letters, the lamps, etc.)».
- Учитель или водящий называет количественное числительное. Вызванный ученик должен назвать порядковое числительное, соответствующее данному количественному.

Грибы (Mushrooms)

Правописание и лексика Роль грибов выполняют слова, напечатанные крупным шрифтом, таким, чтобы на листе умещалось 2-4 слова. Слова вырезаем, разрезаем по слогам и раскладываем по классу, где попало: на полу, столах, свободных стульях, у доски, на подоконнике. Задача собрать "грибы" и сложить из них целые слова. Готовые слова предъявляются учителю, победитель получает зеленую карточку из игры №1 "Как Том Сойер" (смайлик)

МЕТОД ИЛОНЫ ДАВЫДОВОЙ

На доске пишутся 7 слов, 5 раз дети хором произносят (нормально, тихо, громко, басом, шепотом...), дети закрывают глаза, учитель стирает 1 слово, дети должны всю строчку прочитать вместе с пропущенным словом, затем стираем по очереди другие слова. Можно попросить записать в конце все слова в тетради, а можно попросить дать перевод еще.

Паровозик (The train)

Надеюсь, что в Вашем кабинете английского языка столы стоят по группам, а не рядами, тогда места для подвижных игр должно хватить. Ученики встают друг за другом, держат друг – друга за локти сзади, получился паровоз и вагоны. - The first station called "count". Даете сигнал, паровоз должен дать гудок и медленно, постепенно разгоняясь начать шагать, руками изображая движение шатунов и кривошипов. Остальные повторяют его движение. Суть игры в том, что на каждый второй шаг, вместо "Левой! Левой!", дети по очереди должны назвать цифры от одного до десяти. Того, который сбился переставляем в хвост. Судя по настроению учеников, определяем, когда объявить: - The next station is "The ABC", Stop, please! Теперь им требуется называть буквы в алфавитном порядке. Позже добавляются станции "- Teen" и "- Tu", где нужно будет называть цифры с соответствующими окончаниями.

5) ПАНТОМИМА.

Чтобы закрепить в речи лексику по теме «Утро школьника», можно провести игру «Пантомима». Ведущий выходит из класса, а группа ребят располагается у доски. Каждый жестами и мимикой изображает одно из действий по заданной теме. Затем учитель говорит ведущему: Guess what every pupil is doing. Примерные ответы ведущего: This boy is doing morning exercises. That girl is washing her face. That boy is sleeping.

ФАМИЛЬНАЯ СИМВОЛИКА

Имя написано на доске – на первую букву нужно подобрать профессию (Nansy is a nurse...), или своё имя каждый ребенок пишет – по изучаемой теме на первую букву своего имени подбирают слово какое-нибудь.

Ассоциации

На доску вешаем карточки разных цветов, дети вешают под каждым словом слова (продукты и т.п., которые ассоциируются с этим цветом) (коричневый – картошка, белый – молоко, сахар, мука, желтый - лимон, банан).

Игра «Число и цвет»

Дети садятся за общий стол. У каждого учащегося карточка с цифрой и разноцветные карточки в центре стола. Учитель называет цифру и цвет, например: “Five – green!”. Учащийся, у которого в руках карточка с цифрой пять, выбирает и показывает карточку зеленого цвета. Остальные учащиеся наблюдают, и поправляют его в случае необходимости.

Игры “How many marbles?”

Учитель готовит заранее небольшую пластмассовую коробочку, в которой находятся бусинки. По команде учителя: “Sleep!” дети закрывают глаза. Учитель бросает в коробочку бусинки. Дети по звуку определяют количество упавших бусинок. По команде: «Wake up!» «просыпаются» и отвечают на вопрос: “How many?”.

Игра «Угадай животное»

Учитель готовит мешочек или коробку, где лежат игрушки-животные. Он предлагает детям определить животное на ощупь и назвать его. Если ученик правильно называет слово, становится водящим.

4) СОБЕРИ ПОРТФЕЛЬ.

В игре участвует весь класс. Выходят к доске по желанию. Учитель: Поможем Буратино собраться в школу.

Ученик берёт находящиеся на столе предметы, складывает их в портфель, называя каждый предмет по-английски: This is a book. This is a pen (pencil, pencil-box) В дальнейшем ученик кратко описывает предмет, который он берёт: This is a book. This is an English book. This is a very nice book

Игра «Who Knows the Colours Best?»

- Учитель называет обозначение цвета по-английски. Учащиеся показывают предмет данного цвета. Если какой-либо ученик ошибся, его команда получает минус. Выигрывает команда, получившая меньше минусов.
- Учитель показывает предмет и спрашивает: «What colour is this?» Учащиеся отвечают: «It is red.» И т. п.
- Учитель поочередно задаёт вопросы обеим командам: «What is white?» Учащиеся отвечают: «The chalk is white», «The snow is white» и т.д. Выигрывает команда, которая придумала больше предложений.
- Учитель поочередно вызывает учащихся из двух команд. Вызванный ученик должен указать на предмет и сказать предложение, например: «The bookcase is brown», «The blackboard is black». Он получает столько очков, сколько составил предложений, употребив в них слова, обозначающие разные цвета. Если он сделал ошибку или два раза назвал один и тот же цвет, то должен уступить своё место ученику из другой команды.
- Водящий загадывает какой-либо предмет. Учащиеся отгадывают его, задавая вопросы: «Is it brown?», «Is it red?» и т. п. Когда ученики отгадали цвет, они спрашивают: «What is this?», и водящий называет загаданный предмет

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ ЖИВОТНЫХ?

Представители ОТ КАЖДОЙ КОМАНДЫ ПО ОЧЕРЕДИ ПРОИЗНОСЯТ НАЗВАНИЯ ЖИВОТНЫХ: a fox, a dog, a monkey и т. д. Побеждает тот, кто последним назовет животное.

РАСШИФРУЙ, ПРИДУМАЙ АББРЕВИАТУРУ

Придумать слово и написать его по буквам в столбик, а потом к каждой букве подобрать слово по теме (GOOD, G – goose, O – ox, O - ..., D - dog).

MEMORY GAME

Картинки вот таким образом на доске, перевернуты белой стороной вверх, на обратной стороне картинки по теме (животные например, или слова), каждый ученик переворачивает 2 любых картинки – если они одинаковые, он их забирает себе, если разные – обратно вешает на доску, остальные пытаются запомнить. У кого больше.

БИНГО – с цифрами или чем-то другим

РЫБАК и РЫБКА – вытягиваешь неправильный глагол – называешь все его 3 формы

ГРАММАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Игра-зарядка "Скажи партнеру что-нибудь хорошее".

Учащиеся двигаются по классу под музыку. Когда музыка прекращается, каждый должен сказать что-то приятное тому, к кому он сейчас стоит лицом.

Игра «what am I going to do?»

Учитель заходит в класс и спрашивает: "Children, what am I going to do now?". Ребята могут удивиться такому неожиданному вопросу:

Kolya: You are going to the classroom.

Teacher: Oh, dear! I am not going to the classroom, I am already in the classroom. But what am I going to do? Am I going to sleep? Am I going to eat? What am I going to do?

Kolya: You are going to give us a lesson.

Teacher: Yes, Kolya, quite right, I am going to teach you. Now I take a piece of chalk. What am I going to do now?

Andrei: You are going to write.

Teacher: That's right. Oh, it's very close in here. Now I am near the window. What am I going to do?

Sveta: You are going to open the window.

Teacher: Right, Sveta. Now, I've taken a pen and opened the register.

Jane: You are going to mark the absentees.

Teacher: Now could you show some action and I'll try and guess what you are going to do. Thank you, Kolya, you are skiing, but I don't understand what you are going to do. Yes, Olya, you are laying the table, you are going to have dinner. Yes, Masha, you have an apple in your hand, I think you are going to eat it. Katya, you have a watering-can in your hand, you are going to water the flowers.

Прием театрализации уже знаком. Изображаемое действие подсказывает возможное намерение человека. Игру можно проводить по командам: «артисты» изображают действие, показывающее это намерение, «зрители» его угадывают. Одно очко назначается каждой команде соответственно за изображенное действие и за правильный ответ.

ДРУГИЕ ИГРЫ ГРАММАТИЧЕСКИЕ:

- ❖ 1 человек описывают картинку, дети угадывают, что на ней нарисовано.
- ❖ **УРОКИ-СКАЗКИ** (рождественский урок – пудинг, пирог, овощи, танцуют вокруг индюшки – каждый герой повторяет одну и ту же фразу, можно с разной интонацией – Oops, I did it again!...)
- ❖ **УРОК-ИНТЕРВЬЮ** (дети ходят с микрофоном, друг у друга спрашивают вопросы – какая твоя любимая еда и т.д., а потом обобщают и рассказывают – 3 человека из нашего класса любят пиццу...)
- ❖ **УРОК-ЭССЕ** (пишут в группе максимум 15 минут, не останавливаясь и не перечитывая, потом отдают другой группе свой листок, те его редактируют, дополняют, возвращают обратно, в конце – все высказываются, должен получиться законченный текст)
- ❖ **АЖУРНАЯ ПИЛА** – группы (сначала в каждой группе 1 сильный, 1 средний, 1 слабый ученик, а потом после того как они узнают задание и получают каждый свою часть – учитель делит детей на только сильные ученики, средние ученики, слабые ученики), у каждой группы часть текста, они готовятся, потом когда выступают, другие дети заполняют таблицу. В конце у каждой группы – заполненная таблица. Например, таблица, столбики: страна, столица, достопримечательности, национальная еда...

РАБОТА С ПЕСНЕЙ:

- На слух вставить пропущенные слова (можно записать эти слова на доске)
- Песню разрезать на строчки, каждый получает 1 строку, становится на 1-ое место, если эта строка в песне 1-ая идет (во время слушания выбегают).
- На группы разделить – каждая группа получает разрезанную песню, при слушании в порядок приводят её.
- Вытягивают строчку и переводят её.

ДРУГОЕ ИНТЕРЕСНОЕ:

- **МУЛЬТИК:** русский знакомый маленький мультик без звука включаем – дети сами озвучивают (темы знакомства и т.д.) (Котёнок Гав и т.д.)

С КУРСОВ (8-13 февраля 2016)

📖 **БЕЙДЖИКИ** раздать, на к-х другое имя, возраст, профессия – или знакомиться др с другом, или выполнять на уроке все задания с точки зрения этого человека.

📖 **INCERT (чтение текста с маркировкой - пометками)** (страноведческий материал):

V – уже знал

+ новое

- не согласен

? есть вопрос

📖 **Кластер** – от слова отходят ассоциации

📖 **Концептуальное колесо (синонимы к слову в колесе)**

📖 **KWL Chart (знаю хочу выучил) :**

Таблица 3 столбика – KNOW, WANT, LEARNT (страноведческий материал)

📖 **Синквейн:** 1) название темы (1 существительное), 2) 2 прилагательных описывающих её, 3) 3 глагола, 4) фраза из разных частей речи (4 слов или несколько), 5) синоним, обобщение темы.

📖 **Мозговой штурм:** 1) записывают всё, что знают по теме (5 мин), 2) обмен инфо (дополняют, критикуют), 3) выбор лучшего решения.

📖 **Перепутанные логические цепочки** (после чтения текста приводят цепь в порядок).

📖 **ЗИГЗАГ** (группы по 4-6 чел, часть текста у каждого, каждый эксперт в своем вопросе, все слушают в группе всех 2-3 предложения, задают вопросы, пометки, отчитывается вся команда)

ИГРЫ НА РАЗНЫЕ ЧУВСТВА:

СЛУХ:

- * Хлопнуть, когда слышишь какое-то слово
- * Пословицы (каждая группа детей произносит какое-то слово, my home is my castle, 1-ая группа – MY, 2-ая – HOME, все хором одновременно произносят, 1 чел должен угадать, что это за пословица)
- * Шум включить (какое это вид транспорта, животное и т.д.)

ЗАПАХ, ВКУС

- * Назвать вкус, запах лета, осени, зимы...

ТАКТИЛЬНЫЕ

- * Что в мешке – угадать
- * На спине у соседа написать цифру, слово, нарисовать животное, тот должен угадать

НАЧАЛО УРОКА:

- ❖ Виселица, **акула**, змея (как в поле чудес угадываются буквы, за 1 неправильную – 1 чел съедается) (АКУЛА-рисует на скале столько человек, сколько детей в группе)
- ❖ РЕШИ ПРАВИЛЬНО И ПРОЧТИ: даются примеры, их ответ – какая-то буква (в ключе это даётся), кто правильно решит, тот получит название темы (несколько букв лишние дать).

РЕФЛЕКСИЯ:

- ✓ Оказывается, я...
- ✓ Раньше у меня не получалось..., а теперь...
- ✓ Сегодня я сделал маленькое открытие...
- ✓ Новым (интересным) для меня было...
- ✓ **Рефлексивная карта:** 1 столбик – теперь я могу. 2 столбик – смайлик улыбка, 3-прямой рот, 4.грустный. (в 1 столбике ниже пишем умения в модуле – теперь я могу... рассказать о своём хобби.... Рассказать алфавит...)
- ✓ Сигнальные карточки (смайлики разного цвета и с разным выражением лица)
- ✓ **ВЫБЕРИ ДИСТАНЦИЮ** (выбирается предмет, к-й объявляется символом сегодняшнего урока, дети подходят к этому предмету на разное расстояние – близко подходят те, кто хорошо понял тему, кто плохо-подальше)