Лексические игры для тренировки памяти и наблюдательности.

Memory Game

Ребята нередко жалуются на плохую память. От чего зависит память? Можно ли ее развить? Именно это и натолкнуло учителя на мысль предложить им игру на развитие памяти.

Teacher: Misha, you promised to bring the book your father brought from Moscow.

Misha: I am very sorry but I forgot it.

Teacher: Did you? What a poor memory you have. How do you train your memory? What does this long silence mean? •

Katya: Is it possible to train our memory?

Teacher: No doubt. Kolya, what are the capitals of England and the USA?

Kolya: London and Washington D. C.

Teacher: Jane, repeat what Kolya has said and tell us the name of the capital of France.

Jane: Paris, London, Washington D. C.

Teacher: I am very sorry but you've made a mistake. He said, London, Washington D. C. and then Paris. Let us continue training our memory.

Прежде всего, необходимо определить круг лексики для игры. Скажем, изучается текст «Географическое положение Великобритании». Учитель решает использовать в игре только географические названия, упомянутые в тексте.

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 же кто забыл слово или перепутал порядок, его объявляют

"
sheep

,

s

head

"

(баранья голова) и он выбывает из игры.

Sheep

,

s

head

далее повторяется

наряду с другими словами. Например:

Teacher: Great Britain...

Lena: Great Britain, Scotland...

Sveta: Great Britain, Scotland, Denmark...

Andrei: Scotland...

Teacher: I am sorry, you are "sheep's head". Masha, continue.

Masha: Great Britain, Scotland, Denmark, sheep's head, London...

Побеждает тот, кто не сделал ни одной ошибки. Учителю следует обязательно записать порядок следования слов в игре.

Вариант

Этот вариант рекомендуется при изучении темы «Покупки». Здесь также следует обращать внимание на употребление неопределенного артикля и местоимения some

·
Начиная
игру

,
учитель
говорит

:
"I went to the market and bought some
milk".

Katya:

I went to the market and bought some milk,
butter...

Игра идет по описанным выше правилам.

Другие варианты:

I went to the Zoo and saw...

I went to the field and picked some (flowers...). *Etc.*

The Man in the Moon

Учитель решил ввести новую игру со своеобразного розыгрыша.

Teacher: Have you got the hat, Katya? *Katya:* What hat? *Teacher:* Ah, you don't know?! Now we will find out who has the hat.

Учитель читает прическу игры:

The Man in the moon

Has lost his hat.

Some say this

And some say that,

But I say (*slight pause and then quickly*)

That number... eight has it.

One, two, three, four, five, six, seven, eight. Ah, Andrei, you've got the hat. *Andrei*: No, I haven't got it.

Teacher: All right, let us stand up and count. Now I'll hide this ball, and we'll see who has got it.

Все становятся в круг, водящий в середине. Учитель просит всех убрать руки за спину, и пока водящий произносит первые четыре строчки присказки, учитель незаметно отдает мяч (ключ, мел и т. д.) одному из учеников. Водящий, продолжая присказку, называет произвольно номер:

But I say...

That number... five has it.

Водящий начинает расчет с любого ученика: "One, two, three, four, five. Andrei, you've got the ball".
haven't got
Andrei: I am number five, but I
it.

Водящий выбирает другого ученика: "One, two, ... five. Masha, you've got it".. *Masha* :I am number five, but I haven't got it.

Так повторяется до тех пор, пока не будет найден мяч

This Is My Nose

Детям нравится, когда кто-то ошибается или только делает вид, что ошибается. Этим и воспользовался учитель. "Oh, oh, something is wrong with my foot," сказал он, показывая на руку. "

With
your
hand

,"
уточнила Катя. Вместо ответа учитель продолжал:

"
I
don
,
t
hear
,
something
is
wrong
with
my
nose
"

, показывая на ухо. Все засмеялись, так как слово «нос» было всем понятно.

Для игры ученики выстраиваются в одну шеренгу на-против водящего. Водящий показывает, скажем, на ступню ноги и говорит: "This is my nose." Ученик, к которому обратился водящий, отвечает наоборот:

"
This
is
my
foot
"

, показывая на свой нос. Теперь он становится водящим. Во время диалога все остальные считают до десяти. Если играющий не ответит правильно до конца счета, он выбывает из игры.

Teacher: Oh, you do, here is a good melon for you. (Дает картинку с изображением дыни.)

Andrei: I like water-melons.

Teacher: Then take a wonderful water-melon.'

Lena: I like oranges.

Teacher: Take an orange. What a wonderful fruit basket you can make!

Теперь у каждого есть картинка с изображением какого-либо фрукта. Все ребята садятся в круг, ведущего, как
сегда, выбирают с помощью считалки. Ведущий говорит:

В

"

Apple

,
change

places

with

Orange

"

. «Яблоко» и «Апельсин»

меняются местами, а в это время ведущий пытается занять одно из мест. Потерявший место становится ведущим.

Можно попросить поменяться местами сразу все «фрукты»

и дать команду "

Fruit

basket

,
upset

!"

What□□ Kind?

Как научить ребят говорить точно и выразительно? С этими мыслями учитель пришел в класс.

Teacher: Did you like the film, Jane?

Jane: Ob, yes, very! It was a wonderful film.

Teacher: Why?

Jane: First of all, the music was wonderful, and the actors were wonderful. There was an actor, he was wonderful.

Teacher: Aren't you tired of this 'wonderful'? Can't the film be lovely, dynamic, breath-taking, exciting? Can't an actor be clever, intelligent, brave, handsome, daring?

Для проведения игры надо приготовить два набора карточек. Карточки набора «А» содержат существительные, каждая карточка набора «В» содержит два прилагательных. Класс делится на две команды. Команда «В» по очереди читает прилагательные, команда «А» должна немедленно назвать подходящее существительное. За быстрый и правильный ответ команда получает одно очко. После того как будут прочитаны все прилагательные, команды меняются ролями.

Примерный список прилагательных и существительных!

Набор «А»

Набор «Б»

mountains

grand, majestic

soldier

brave, fearless

river

calm, peaceful

mother

loving, patient

day

grey, rainy

sea

vast, boundless

deer

slender, graceful

rhinoceros

clumsy, awkward

bee

busy, buzzing

cat

large, white

stare

twinkling, distant

rose beautiful, fragrant

kitten playful, little

girl happy, joyful

clouds white, fleecy.

thunder loud, roaring

How?

Суть данной игры в следующем. Изучая текст, учитель выбирает фразу-стимул, и учащиеся должны в быстром темпе назвать как можно больше обстоятельств, подходящих к данному предложению, учитывая тот контекст, из которого оно взято. Возьмем для примера текст : "Three Men in a Boat"

Teacher: The author went to the British Museum.

Pupils: ... quickly, early in the morning, with fear, with interest, with hope, etc. *Teacher:* He felt his pulse...

Pupils: ... with fear, in horror, for a long time, attentively, etc

Does It Tell You Anything?

Что больше всего запоминается в картине? С этого начался разговор, который привел к игре.

Teacher: You have seen the painting "Boyarynya Morozova". Many days have passed since that day and yet its image is with you. What do you remember about it? It's either colour or some detail. What do you remember about the picture?

Pupils: The sledge and the scared look of the woman

Условия игры заключаются в следующем. Ученик должен предельно кратко дать описание какой-нибудь всем известной картины, задача учеников догадаться, о какой картине идет речь. За правильный и точный рассказ о картине дается три очка, отгадавший картину получает два очка.

Например:

Katya: What is the name of the painting? You see a group of people working on a big Russian river. The painter shows that the work is hard.

Misha: It is "The Volga Boatmen". Which picture do I mean? In the foreground you see two people; old and young. The old man is standing, the younger one has knelt before him.

Masha: It's "The Return of the Prodigal Son". *Etc.*