

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр детско-юношеского творчества»

Конспект деловой игры по английскому языку
для педагогов дополнительного образования «ЦДЮТ».

Тема: «Аукцион знаний»

Составитель: ПДО первой
квалификационной категории

ШРД «Страна Любознайка

Кутнеева Л.М.

Пояснительная записка

Данная методическая разработка адресована учителям английского языка детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Цель разработки: оказать методическую помощь в мотивации детей изучать иностранный язык с удовольствием.

Предназначена для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Продолжительность мероприятия 25 минут.

Оптимальное количество детей – 15.

Деловая игра: «**Аукцион знаний**»- одна из форм обобщения и закрепления материала. Она даёт возможность каждому ребёнку продемонстрировать в практической игровой деятельности приобретённые умения и навыки, раскрыть свои интересы и возможности.

Автор: педагог дополнительного образования по английскому языку
Школы развития дошкольников «Страна Любознайка»
Кутнеева Ляля Мидехатовна, первой квалификационной категории.

Игра «Аукцион знаний»

Цель игры: обобщить знания детей по лексическим темам программы «Учим английский, играя!»

Предварительная работа: название команды, приветствие и девиз. 10 вопросов разной сложности.

Участники игры: 2 команды по 7 детей

Участники игры делятся на 2 команды, выбирают название и свой девиз.

За каждое правильно выполненное задание команда получает один балл. Помощь командам могут оказывать их болельщики. Выигрывает та команда, которая заработала наибольшее количество баллов. Жюри подводит итоги каждого лота и объявляет победителя аукциона.

Ход игры:

1. Представление участников игры и объяснение правил игры.

2. Команды представляются и приветствуют друг друга

3. Первый этап игры. Вопрос первого уровня сложности

Вытяните руку с "пушинкой" вперёд и назовите лексическую категорию, допустим: '*Colours!*'. Затем подкиньте "пушинку" вверх. Пока она находится в воздухе, Игрок А должен назвать слово на заданную тему, например: '*Green!*'. Когда "пушинка" снизится, Игрок А снова подбрасывает её вверх, не давая опуститься. Теперь наступает очередь Игрока В назвать подходящее слово и т.д. Участники игры имеют право прикоснуться к "пушинке" только после того, как назовут слово на заданную лексическую тему! Если игрок затрудняется это сделать и даёт "пушинке" упасть, то он выбывает из состязания. В этом случае, вы поднимаете "пушинку" и, назвав новую лексическую категорию, начинаете следующий раунд. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не останется один победитель.

4. Подведение первого этапа игры

5. Второй этап игры. Вопрос второго уровня сложности

По вашей команде '*Ready!... Steady!... Go!*', участники начинают передавать мячи по кругу, произнося при этом слова на заданные лексические темы. Например, первый игрок передаёт жёлтый мяч второму со словом '*banana*', а в это время, седьмой игрок передаёт зелёный мяч восьмому со словом '*cat*' и т.д. Участник игры, в чьих руках мячи столкнутся выбывает, а раунд заканчивается. В следующем раунде игры вы задаёте две другие равнозначные лексические категории. В начале игры мячам следует присваивать темы, по которым учащиеся обладают наибольшим словарным запасом. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не останется три участника, включая вас.

6. Подведение второго этапа игры

7. Третий этап игры. Вопрос третьего уровня сложности

Игрок А выходит к доске и, взяв в руки палку, изображает из неё какой-то предмет, а остальные участники игры высказывают свои догадки. Их диалог может выглядеть так:

Игрок В: *Is it a gun?*

Игрок А: *No, it isn't.*

Игрок С: *Is it a spade?*

Игрок А: *Yes, it is.*

Игрок С зарабатывает 2 очка по номеру сделанной попытки, которые вы фиксируете на доске напротив его имени. Затем палку в руки берёт Игрок В и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока каждый её участник не покажет свою пантомиму. В финале заработанные баллы суммируются и определяется победитель игры.

8. Подведение третьего этапа игры

9. Четвертый этап игры. Вопрос первого уровня сложности

Выберите участника, который будет играть роль волшебника. Остальные дети встают вокруг него на расстоянии вытянутых рук друг от друга.

"Волшебник", повернувшись к одному из игроков и делая магические взмахи руками, произносит примерно следующие слова: *'Abracadabra, I turn you into a kangaroo!'* Затем, повернувшись к следующему по кругу игроку, проделывает ту же процедуру, нарекая его другим животным и т.д. После того, как "волшебник" раздаст названия животных всем участникам игры, вы надеваете ему на глаза повязку и слегка раскручиваете, чтобы он потерял ориентацию. Остановившись, "волшебник" произносит примерно следующее: *'The sheep and the wolf, change your places!'* Пока названные "животные" меняются местами, "волшебник" пытается поймать одного из них. Если ему не удаётся это сделать, то он продолжает вести раунд, давая ту же команду другим парам. Пойманный игрок становится "волшебником" в следующем раунде. Стратегия игры заключается в том, что "волшебнику" следует запоминать примерную последовательность, в которой он нарекает участников, чтобы потом называть пары с разных сторон круга и тем самым увеличивать свои шансы на победу. Игра продолжается до тех пор, пока каждый её участник, по меньшей мере один раз, не побывает в роли волшебника.

10. Подведение четвертого этапа игры

11. Пятый этап игры. Вопрос первого уровня сложности

Подайте апельсин Игроку А, назвав при этом одну из лексических категорий, допустим: *'Clothes!'*. Игрок А передаёт апельсин Игроку В со словом на заданную тему, например: *'Trousers!'*. Тот, в свою очередь, передаёт апельсин Игроку С, назвав своё слово и т.д. Участник, в чьих руках оказался апельсин, когда музыка смолкла, выбывает из игры. После этого, вы снова включаете запись, задаёте новую лексическую категорию и апельсин продолжает своё

путешествие по кругу. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не останется один победитель.

12. Подведение пятого этапа игры

13. Шестой этап игры. Вопрос первого уровня сложности

Сначала первый игрок Команды А бросает волан, назвав при этом слово заданной категории (например *'Skirt!'*), и передаёт ракетку следующему за ним участнику игры. Затем первый игрок Команды В делает свой бросок, предположим со словом *'Trousers!'*, и также отдаёт ракетку товарищу. Далее второй игрок Команды А подбегает к своему волану, поднимает его и, с этого же места, бросает дальше, произнеся, допустим *'Coat!'*. Затем он возвращается на место, передав ракетку следующему участнику игры и т.д. Команда, первой перебросившая свой волан через линию финиша, зарабатывает 1 очко. Если игрок Команды В сделал это в следующий бросок после игрока Команды А, то счёт 1:1. Во втором раунде вы задаёте следующую лексическую категорию и т.д. Заработанные баллы суммируются. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

14. Подведение шестого этапа игры

15. Седьмой этап игры. Вопрос первого уровня сложности

По вашей команде *'Start the bus!'*, Игрок А начинает наизусть читать алфавит. По вашей команде *'Stop the bus!'*, он останавливается и определяет букву, на которой прервался. Приготовьте секундомер и по вашей команде *'Start the bus!'*, участники игры начинают записывать любые слова, начинающиеся на эту букву. Через одну минуту вы командуete *'Stop the bus!'* и все игроки останавливаются. Далее Игрок А начинает зачитывать свой список. Учащиеся, имеющие такое же слово, произносят: *'Stop the bus!'* и все они, включая Игрока А, вычёркивают это слово из своих списков. Затем Игрок В начинает зачитывать свой список оставшихся слов и т.д. Тем временем, Игрок А подсчитывает свои оставшиеся слова и сообщает вам результат, который вы фиксируете на доске в виде баллов. К этому моменту, Игрок В поспекает со своим результатом и т.д. Когда все закончат проверять свои списки, а на доске напротив каждого имени будет стоять цифра, начинается второй раунд, где алфавит читает уже Игрок В. Если выпадает "сыгравшая" уже буква, то берётся следующая. Игра продолжается до тех пор, пока каждый её участник не назовёт свою букву. В финале очки суммируются и определяется победитель игры.

16. Подведение седьмого этапа игры