|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № заняття | Тема заняття | Мета гри |
| 1 | Активні ігри в оздоровчому таборі | Ігри, що сприяють знайомству та встановленню контакту між учнями:1. Line up – за відведений проміжок часу утворити шеренги відповідно до заданих критеріїв (гра на розвиток швидкості реакції);
2. Step inside the circle if – модератор називає факти. Якщо вони правдиві для когось із учасників, то він робить крок у коло. Інші запам’ятовують інформацію про товаришів по команді, і в кінці мають правильно назвати якомога більше фактів (гра на розвиток пам’яті);
3. Put your right hand in... – англомовна рухлива гра;
4. River crossing – рухлива гра, що сприяє згуртуванню колективу. Модератор вводить команду в ситуацію, а учасники, допомагають один одному, щоб швидше іншої команди перейти на інший берег;
 |
| 2 | Ігри на закріплення лексики | Ігри, що сприяють запам’ятовуванню нової лексики та вмінню підбирати синоніми:1. Word making – із літер, що використані в одному довгому реченні потрібно утворити якомога більше нових слів;
2. Moving lines – команди мають назвати якомога більше слів відповідно до заданої теми, наприклад овочі, фрукти, тварини тощо;
 |
| 3 | Ігри на тренування граматичних структур | Ігри, що сприяють тренуванню конкретних граматичних структур:1. Charade – пантоміма: за відведений проміжок часу один учасник має показати своїй команді задане слово. Команда, намагаючись відгадати його, має ставити питання: Are you a ...? Is it a ...?
2. What sweet treat am I? – одному із гравців команди присвоюється образ відомої особистості. За відведений проміжок часу команда має показати учаснику за допомогою пантоміми, хто він, а учасник за допомогою питань (Am I a ...? Can I...? Is ... true about me?) має це відгадати;
3. Object stories – модератором задається ситуація. Кожен із учасників витягує випадковий предмет із коробочки і має продовжити розпочату історію, включивши в неї свій об’єкт;
 |
| 4 | Логічні ігри для розвитку мислення | Ігри, що сприяють розвитку логічного мислення:1. Brain teasers and riddles – вирішення англомовних задач на логіку;
2. True/False race – командам пропонуються висловлення, що потребують відповіді «Правильно – не правильно». Команди мають прослухати їх, і на швидкість вирішити їхню правильність.
 |