|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № 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. |