

# Викторина «Своя игра»

по лексике модуля

## Tasty Treats Spotlight 4

Перед началом игры учитель разделяет обучающихся на команды и назначает капитанов. В ходе игры капитан называет одного члена команды, который выбирает вопрос и на него же отвечает. Каждая команда соблюдает порядок и отвечает по очереди.

Ход игры: размещается табло с цифрами от 1 до 5, каждая цифра соответствует количеству баллов, которые получит игрок или команда. Уровень сложности также зависит от цифры: 1 – самый простой вопрос, 5 – самый сложный. В игре, которая была нами разработана, присутствует 5 видов вопросов, они будут перечислены по порядку – от самого простого к самому сложному:

1. «Найди лишнее слово»: дана строчка из нескольких слов из активной лексики модуля, задача обучающихся – найти одно лишнее слово (например, фрукт будет лишним среди овощей).
2. «Угадай слово по картинке»: дана картинка, задача обучающихся – назвать слово.
3. «Угадай слово по его описанию»: дано небольшое предложение, содержащее описание загаданного слова, задача участников – отгадать это слово.
4. «Найди слова»: даны 3 ряда букв, из которых обучающиеся должны 3 слова (все слова взяты из активной лексики данного модуля).
5. «Назови... (5 фруктов, 5 овощей)»: задание без какой-либо опоры на текст и картинки, обучающиеся должны вспомнить слова, которые они изучили на уроках.

В игре также присутствуют дополнительные возможности, которые придают викторине динамичности и добавляют элемент неожиданности в

процесс игры. За некоторыми цифрами в викторине могут скрываться следующие элементы:

1. «+1» – команда или игрок получает +1 балл, при этом отвечать ни на какой вопрос не надо.
2. «Мина» – команда или игрок получает -1 балл.
3. «Лёд» – команда или игрок «замораживается» – пропускает ход, следовательно, ход переходит другой команде.