

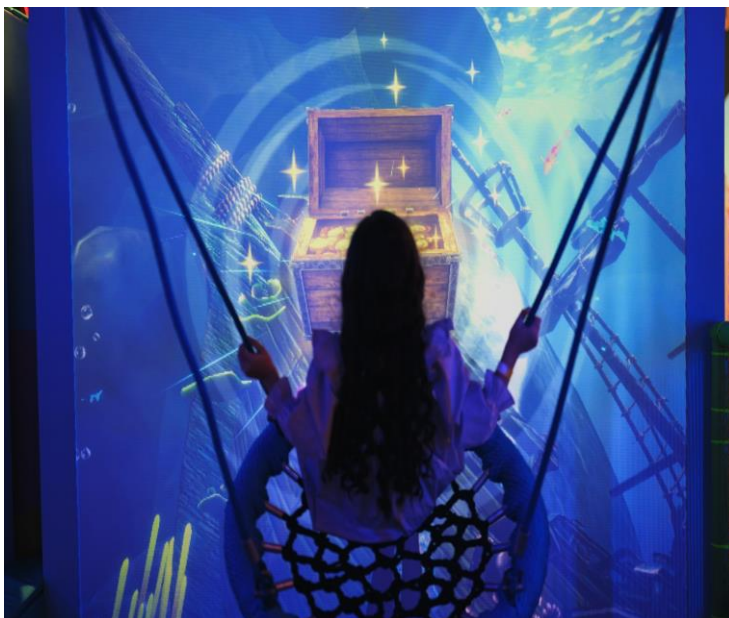
МИНИСТЕРСТВО СЕЛЬСКОГО ХОЗЯЙСТВА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АГРАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ – МСХА
имени К.А. ТИМИРЯЗЕВА

Кафедра русского языка как иностранного и общетеоретических дисциплин

М.А.Толмацкий

ГРАММАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ИНОСТРАННЫХ СТУДЕНТОВ
ПОДГОТОВИТЕЛЬНОГО ФАКУЛЬТЕТА

Учебное пособие. Уровень А1



Москва РГАУ-МСХА имени К.А. Тимирязева

2025

Утверждено на кафедре
русского языка как иностранного
и общетеоретических дисциплин
Российского государственного университета –
МСХА им. К.А. Тимирязева

Рецензенты: Карпеченкова Ю.Г. к.пед. наук, доцент кафедры русского языка как иностранного и методики его преподавания ФГБОУ ВО РГПУ имени А.И. Герцена

Зайцев А.А. к.филол.наук, доцент, и.о. заведующего кафедрой иностранных и русского языков ФГБОУ ВО РГАУ-МСХА имени К.А. Тимирязева

Толмацкий, М.А. Грамматические игры для иностранных студентов подготовительного факультета: учебное пособие/ М.А.Толмацкий; Российский государственный аграрный университет – МСХА имени К. А. Тимирязева. – Москва: РГАУ-МСХА имени К. А. Тимирязева, 2025. – 64 с. – Текст: электронный.

Учебное пособие адресовано преподавателям подготовительного факультета для иностранных граждан. Содержание пособия соответствует уровню владения РКИ А1.

Данное пособие представляет собой систему игровых заданий по обучению грамматическому аспекту русского языка иностранных студентов подготовительного факультета. Игровые задания пособия можно использовать в качестве закрепления материала, изученного по учебнику «Диалог».

Цель пособия – помочь преподавателям подготовительного факультета сделать обучение русскому языку интересным и увлекательным.

Пособие состоит из трёх разделов: методические рекомендации, описание игровых заданий и раздаточный материал.

Толмацкий М.А. 2025
ФГБОУ ВО РГАУ-МСХА
имени К.А. Тимирязева, 2025

Содержание

| | | |
|----------------|--|-----------|
| Глава1. | Методические рекомендации..... | 7 |
| Глава2 | Описание игровых заданий..... | 16 |
| | 2.1 Род имён существительных | 17 |
| | 2.2 Одушевлённые или неодушевлённые существительные... | 18 |
| | 2.3 Число имён существительных на ы/и; а/я | 18 |
| | 2.4. Именительный падеж. Название лица/предмета | 19 |
| | 2.5 Местоимения мой/моя/моё/мои | 19 |
| | 2.6. Вопросительное предложение Это книга? | 20 |
| | 2.7 Соответствие личных местоимений притяжательным..... | 20 |
| | 2.8 Родительный падеж существительных с предлогом <i>из</i> . Конструкция <i>Я из Франции</i> | 21 |
| | 2.9 Глаголы первого спряжения. Конструкция <i>Иван отдыхает</i> | 21 |
| | 2.10 Винительный падеж личных местоимений. Конструкции: <i>Как кого зовут? Кого зовут как? Что называется как</i> | 22 |
| | 2.11 Предложный падеж существительного. Предлоги <i>в</i> и <i>на</i> . <i>Где что?</i> | 22 |
| | 2.12 Конструкция <i>У меня есть кто/что?</i> | 23 |
| | 2.13 Вопросительное слово <i>когда?</i> | 23 |
| | 2.14 Родительный падеж существительного после слова <i>нет</i> | 24 |

| | |
|---|----|
| 2.15 Глаголы 2 группы <i>Иван говорит</i> Конструкция: <i>Кто что делает?</i> | 24 |
| 2.16 Вопросительные конструкции: <i>Где вы учитесь? Что вы учите?</i> | 25 |
| 2.17 Форма прошедшего времени глагола | 25 |
| 2.18 Глагол-связка <i>быть</i> | 25 |
| 2.19 Конструкция <i>Сколько стоит? Местоимения этот/эта/это/эти</i> | 26 |
| 2.20 Количественные числительные (Сколько?) | 27 |
| 2.21 а Имена прилагательные с основой на Г; К; Х(единственное число-> множественное число) | 27 |
| 2.21 б Имена прилагательные с основой на Г; К; Х | 28 |
| 2.22 Окончания имён прилагательных | 28 |
| 2.23 Соедините прилагательные и существительные | 29 |
| 2.24 Падежная система имён прилагательных | 29 |
| 2.25 Глаголы движения идти - ехать (пешком - на транспорте) . | 30 |
| 2.26 Винительный падеж существительных с предлогами <i>в</i> и <i>на</i> , сообщающих о направлении | 30 |
| 2.27 Предложный падеж с предлогом <i>на</i> для обозначения используемого транспорта | 31 |
| 2.28 Однонаправленное, разнонаправленное или повторяющееся движение (идти - ходить) | 31 |
| 2.29 Наречия, обозначающие расположение предмета | 32 |

| | |
|--|----|
| относительно другого | |
| 2.30Выражение повторяющегося движения с помощью глаголов ходить и ездить..... | 32 |
| 2.31 Спряжение глаголов идти, ехать в настоящем времени.. | 33 |
| 2.32Сравните Кто? любит что? (асс.) | 33 |
| 2.33 Употребление глаголов мочь, хотеть, быть должным | 34 |
| 2.34Существительные, следующие за числительными. Конструкция Скажите, пожалуйста, который час?..... | 34 |
| 2.35 Творительный падеж существительного | 35 |
| 2.36 Родительный падеж после предлога без | 36 |
| 2.37Личные местоимения в творительном падеже | 36 |
| 2.38Притяжательные местоимения в творительном падеже ... | 37 |
| 2.39 Дательный падеж существительного (адресат)..... | 37 |
| 2.40 Личные местоимения в дательном падеже | 38 |
| 2.41 Дательный падеж личных местоимений. | 38 |
| 2.42 Притяжательные местоимения в дательном падеже..... | 38 |
| 2.43 Дательный падеж. Обозначение лица как цели движения. | 39 |
| 2.44 Форма глаголов несовершенного вида в настоящем и прошедшем времени..... | 40 |
| 2.45 Значение глаголов несовершенного вида в настоящем и прошедшем времени | 40 |
| 2.46 Маркеры для сигнализации наличия в предложениях глаголов несовершенного вида | 40 |

| | | |
|------|--|----|
| 2.47 | Образование глаголов совершенного вида | 41 |
| 2.48 | Значение глаголов совершенного вида | 41 |
| 2.49 | Маркеры для сигнализации наличия в предложениях глаголов совершенного | 42 |
| 2.50 | Будущее время глаголов нсв..... | 42 |
| 2.51 | Значения глаголов св в будущем времени (простая форма) | 43 |
| 2.52 | Употребление глаголов СВ и НСВ в сложном предложении (регулярные действия и последовательность действий) | 43 |
| 2.53 | Сравнительная степень прилагательных и наречий | 44 |
| 2.54 | Порядковые числительные | 45 |
| 2.55 | Конструкция: <i>Вчера было холодно</i> | 47 |
| 2.56 | Конструкции <i>Мне нельзя ... Мне можно ... Мне нужно ...</i> | 47 |
| 2.57 | Родительный падеж в конструкции <i>Лекарство от чего?</i> ... | 48 |
| 2.58 | Картинки по ситуациям | 48 |

| | | |
|----------------|-----------------------------------|-----------|
| Глава 3 | Раздаточный материал | 49 |
| Глава 4 | Библиография | 65 |

Глава1. Методические рекомендации

Учебное пособие " Грамматические игры для иностранных студентов подготовительного факультета " включает методические соображения и рекомендации по проведению игровых заданий и описания самих игровых заданий в соответствии с содержанием программы подготовительного факультета.

Основная методическая задача пособия освоение грамматического аспекта русского языка иностранными студентами подготовительного факультета вуза, и применение освоенных форм в речевой деятельности на основе стандартных тем и ситуаций общения, совершенствование навыков аудирования, чтения и письма.

Учебное пособие предназначено для преподавателей подготовительного факультета вуза обучающихся иностранных студентов на начальном этапе обучения.

В данном пособии игры соответствуют содержанию учебника "Диалог". Игровые задания расположены согласно лексико-грамматическому материалу учебника.

Методическая концепция пособия. Речевая деятельность предполагает обмен речевыми сообщениями, целью которого является обеспечение понимания между людьми. Такая деятельность, опирается на мотивы участников общения, а в содержание деятельности входит решение вопросов общения. На продуктивность обучения общению влияет целесообразность и реализуемость задач, которые стоят перед обучающимися. Выбор методистами игровых заданий объясняется тем, что в игровой ситуации, благодаря тому, что она условна, воспроизведение или имитирование основных факторов происходит относительно легко. Игровое задание естественно и непринуждённо вовлекает обучающихся в предлагаемый преподавателем процесс и создает благоприятную атмосферу. Другой полезной стороной для методиста является то, что речь обучающихся преподаватель оценивает не по косвенным критериям (фонетика, грамматика, лексика), а по достигнутому

эффекту: обучающийся правильно выполнил задание, если достиг цели, поставленной ему игровым заданием, с помощью средств изучаемого языка. Языковые ошибки могут быть незаметно зафиксированы преподавателем для дальнейшего анализа на следующих занятиях. Ведь в реальном общении, они являются второстепенными.

Рекомендуется сохранить последовательность тем особенно, если это пособие используется в группах, осваивающих программу по учебнику “Диалог”. Однако учебное пособие можно использовать выборочно. Темы или игровые задания могут дополнять любой другой учебный курс элементарного уровня. В учебном пособии есть возможность для учёта индивидуальных особенностей обучающихся. Отбор необходимых по тематике, материалу, содержанию и уровню владения языком игровых заданий может дать преподавателю возможность использовать учебное пособие в зависимости от потребностей обучающихся.

Структура учебного пособия. Учебное пособие состоит из методических рекомендаций и описания игровых заданий на основе модели, созданной зарубежным исследователем M. Rinvolucrì, примеров раздаточного материала и библиографии.

Описание игровых заданий включает название грамматической темы, уровень владения языком, время выполнения игрового задания, материалы, действия обучающихся и преподавателя.

Для удобства использования перед игровым заданием написаны номер по порядку и грамматическая тема. Например: Тема 13: Родительный падеж существительных с предлогом *из*. *Конструкция Я из Франции*

Названия тем введены для того, чтобы облегчить ориентировку в учебных материалах.

Игровые задания (как и грамматические темы учебника) расположены с постепенным усложнением материала. Сначала обучающиеся знакомятся с наиболее распространенными речевыми образцами и пробуют их использовать в соответствии с задачами игрового задания.

Все игровые задания пособия разделены на три типа в зависимости от используемого материала.

- 1- игры с предметами;
- 2- настольно-печатные;
- 3 - словесные.

Некоторые словесные игры требуют от некоторых обучающихся (выбранных преподавателем) самостоятельной подготовки. Тип игрового задания указан в скобках после названия темы.

Игры с предметами

В играх с предметами используются реальные предметы. Они помогают освоить лексику и грамматику с помощью совершения игровых действий вокруг этих предметов. Например, освоение категории рода происходит с использованием ручки, карандаша, расписания и употребления этих слов в конструкциях (Это моя ручка, это мой карандаш и так далее). В игровых заданиях решаются задачи на сравнение, классификацию, установления последовательности в решении.

Эти задания в некоторых случаях требуют временных затрат преподавателя на подготовку, но имеют большой обучающий эффект. Часто предметы используют для изучения слов и конструкций, обозначающих расположения предмета (предлоги, наречия места). К играм с предметами относятся сюжетно-дидактические игры и игры-инсценировки. В сюжетно-дидактической игре обучающиеся могут выполнять роли: продавца, покупателя в играх типа "Магазин" и др. Игры-инсценировки помогают уточнить представления о различных бытовых ситуациях, о нормах поведения.

Настольно-печатные игры

Настольно-печатные игры – интересное и динамичное занятие. Они разнообразны по видам: парные картинки, лото, домино, «ходилка». Различны и развивающие задачи, которые решаются при их использовании.

Подбор картинок по парам. Самое простое задание в такой игре – нахождение среди разных картинок совершенно одинаковых: две шапочки, два

карандаша и др. В данном пособии это задание связано с изучением тем множественное число, глаголы движения и так далее). Одним из дополнительных формируемых умений является память, так как в этой игре необходимо запоминать, где находятся те или иные карточки для победы.

Подбор картинок по общему признаку. Здесь требуется некоторое обобщение, установление связи между предметами. Например, в игровом задании "Приготовьте блюдо" обучающиеся подбирают картинки с соответствующими изображениями и весом ингредиентов.

Запоминание изображённого на картинках. Например, в игровом задании "Чего нет" обучающиеся должны запомнить содержание картинки, а затем определить, какой предмет исчез на следующем слайде. Это игровое задание направлено на развитие памяти. Игровыми дидактическими задачами этого вида является также закрепление конструкции для обозначения количества граммов, килограммов, литров.

Рассказ о картине с показом действий, движений. В таких игровых заданиях преподаватель ставит обучающую задачу: составление полных предложений. В связи с этой задачей наиболее полно используются грамматические формы.

В этих игровых заданиях формируется способность к творческому поиску.

Лото. Данное игровое задание разработано для разных грамматических тем и способствует закреплению лексики и грамматики в рамках предложенной темы. Визуальный ряд помогает обучающимся лучше освоить материал. Механика соответствует обычной игре "Лото".

Домино. Специально разработанное игровое задание включает в себя визуальный ряд с дублирующими фразами. В процессе выполнения закрепляется лексика и грамматика занятия, развивается внимательность. Отличительной особенностью домино в рамках преподавания русского языка как иностранного является чётко установленная последовательность костей (игровое поле должно замкнуться).

Угадайте цену. В данном задании обучающиеся могут проявить свои знания на рынке цен. Желание назвать правильную цену мотивирует к активной речевой деятельности. Фраз на карточках сопровождаются картинками. В рамках этого задания закрепляется лексико-грамматический материал урока.

Назовите профессию по месту работы. Игровое задание нацелено на формирование лексико-грамматических навыков и развитие ассоциативного мышления, ведь обучающимся по карточкам необходимо определить профессию и действия, которые выполняют представители этой профессии. Несмотря на то, что иностранные студенты уже взрослые люди, некоторые умения могут быть не сформированы в силу разных причин. Игровое задание является тем средством, с помощью которого осуществляется формирование таких умений.

Словесные игры

Словесные игры построены на словах и действиях обучающихся. В таких игровых заданиях существует опора на знание речевых образцов и ситуаций общения, в которых они используются. Благодаря групповой работе у обучающихся с пробелами в знаниях происходит углубление знаний, так как в этих игровых заданиях требуется использовать приобретенные ранее знания в новых связях, в новых обстоятельствах. Обучающиеся самостоятельно решают разнообразные мыслительные задачи; описывают предметы, выделяя характерные их признаки; отгадывают по описанию; находят признаки сходства и различия; группируют предметы по различным свойствам, признакам. Они развивают умение внимательно слушать друг друга, запоминать сказанное другим обучающимся, быстро находить ответ на поставленный вопрос, точно и четко формулировать свои мысли, применять знания в соответствии с поставленной задачей.

К словесным играм можно отнести игровое задание “Угадай написанное”, “Шарада”, “Испорченный телефон”, “Вопрос преподавателю”

Подготовка к игровому заданию указывается непосредственно в описании. Подготовка к игровому заданию связана с языковым и речевым материалом, необходимым для выполнения. Необходимый материал указан в каждом задании, а печатные материалы находятся в приложении.

Задания содержат примерные формулировки инструкций, которые даются обучающимся. В "нулевых" и "слабых" группах можно использовать родной язык обучающихся или язык-посредник. Это допустимо только для формулировки, которую сначала следует дать на русском языке.

ОСНОВНЫЕ МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

1. Общие замечания

Каждый преподаватель использовал игровые задания на уроке. Но система предполагает последовательное использование - для этого необходим определенный навык. Данные рекомендации помогут немного ускорить процесс его формирования.

Дидактические игры появились раньше, чем человек: животные развивают умения, необходимые им в дальнейшей жизни с помощью игры. Можно сказать, что стремление к игре является инстинктом, поэтому преподаватель должен пробудить у обучающихся интерес к игре. Также необходимо задать правильное направление: игра может помочь обучающимся приблизиться к определённым целям обучения.

2. Роль игрового задания

Можно выделить следующий недостаток в языковом образовании взрослых: рассогласование в задачах преподавателя и обучающегося: преподаватель обучает языку и речи как некой форме, а обучающемуся требуются язык и речь для участия в общении. По наблюдениям, в игровом задании (в любом его виде) форма и функция также связаны: например, в игре "Шарада" необходимо победить противника не любыми способами, а по правилам. Следовательно, при наложении структуры игрового задания на структуру учебной деятельности, учебный процесс представляет из себя приближённую к реальной ситуацию общения. В случае определения

всехразличийна двух картинках, обучающиеся выполняют отвлекающую (не учебную) задачу, используя при этом языковые средства.

Игра в образовательном процессе способствует полному включению учащегося в учебный процесс благодаря эмоциональности, спонтанности и другим факторам. Это позволяет учащимся проявить свои лучшие качества и получить удовольствие от занятия.

В игре происходит сглаживание внутренних противоречий и уравнивание личности, что улучшает психологическое состояние учащихся.

Игра помогает установить доверительные отношения между преподавателем и группой, а также между членами группы. Это происходит потому, что игра требует взаимодействия и взаимопонимания участников, а также межличностных контактов.

Совместная игровая деятельность укрепляет роль преподавателя как организатора учебного процесса и повышает его профессиональный авторитет. Она также сплачивает учебную группу и создаёт в ней непринуждённую атмосферу, основанную на взаимопомощи и общности задач.

Игровые задания позволяют представить учебный материал в привлекательной для учащихся форме. Преподаватель имеет широкий выбор игровых заданий, что позволяет индивидуализировать учебный процесс и учесть уровень и особенности личности каждого учащегося.

Для преподавателя игра также приносит профессиональное удовлетворение, так как процесс обучения становится непрерывным творческим процессом.

Игра помогает учащимся по-новому взглянуть на себя, партнёра и предмет обучения, что положительно влияет на все аспекты учебного процесса.

Игра позволяет создать между преподавателем и группой, и междучленами группы особые отношения доверительности, как любая другая форма приятной и полезной деятельности, требующая взаимопонимания и взаимодействия участников и предполагающая межличностные контакты.

Совместная деятельность укрепляет положение преподавателя как организатора учебного процесса и повышает его профессиональный авторитет, сплачивает учебную группу, создает в ней непринужденные дружеские и одновременно деловые отношения, построенные на общности задачи взаимопомощи.

3. Преподаватель и игра

Игровое задание изменяет общение преподавателя с группой: преподаватель управляет игровым заданием (доминирующее положение) и в то же время сплачивается с группой. Ему необходимо понять особенности каждого обучающегося и понять, чем ему интересен этот человек.

При использовании игровых заданий выборочно необходимо найти способ перехода к игровому заданию в нужный момент. Не будет положительного эффекта при резком переходе от официального поведения преподавателя к игровому заданию. Также трудность может возникнуть при подстраивании преподавателя настроениям группы. В таком случае игровое задание может увести обучающихся от занятия.

Далее приведём некоторые правила для преподавателя:

1. совершать периодически что-то неожиданное для обучающихся. Например, задавать вопросы неожиданного характера, говорить шутки (главное, это делать дипломатично).

2. Проявлять внимание и благожелательность к обучающимся. Не допускать слов: «Неправильно!», «Плохо!», «Нельзя!» и не выказывать пренебрежения к вопросам, просьбам, соображениям обучающихся. При этом преподавателю необходимо поддерживать дисциплину, корректировать недочёты и быть авторитетным.

3. Все действия преподавателя на уроке выполняются как единственно возможный вариант. При установке к игровому заданию преподаватель спокоен, сдержан и серьёзен.

4. Игровое задание должно стимулировать обучающихся в эмоциональном и умственном отношении.

А. Это может быть отдыхом (причём преподаватель отчётливо заявляет, что будет игра);

Б. Игровое задание может быть подано внезапно (у обучающихся складывается впечатление, что его не было в планах преподавателя).

В. Игровое задание связано с конкретной ситуацией (обращение к какому-то обучающемуся). При этом переход к заданию может быть внезапным.

Г. Комплименты со стороны преподавателя в течение игры. По завершении игры желательно поблагодарить и похвалить обучающихся. Ошибки можно исправлять после положительной оценки того, с чем обучающиеся справились.

Д. Поздравление победителю игр-соревнований говорит вся группа.

Е. Преподаватель может попросить победителей игр-соревнований побыть экспертами в других игровых заданиях или в спорах.

Игровое задание может вызывать разные эмоции. Важно правильно предлагать подобную форму.

Существуют следующие виды стимулирования, вызывающие познавательный интерес:

1. Переход к игровому заданию должен быть мотивирован целями конкретного урока или цикла.

2. Проблема игрового задания должна вызывать преодолимые трудности, то есть не быть очень сложной и очень лёгкой.

3. Самый простой способ: стимулировать мыслительную деятельность обучающихся с помощью вопросов условного характера: "Вы хотите сделать подарок девушке, но у Вас нет денег". Какой совет вы ему дадите?" Можно создать таинственность с помощью тона и интонации.

Трудные ситуации, которые возникают в ходе игрового задания или игрового фрагмента занятия

1. Обучающиеся не вступают в игру или вступают в нее формально. Это может быть на начальном этапе работы с речевыми игровыми заданиями. И может быть связано с отсутствием подготовки игрового этапа учебной работы преподавателем: обучающиеся не знают, как сыграть свою роль.

Следовательно, этот этап урока преподавателю следует тщательно подготовить: сыграть трудную роль самостоятельно, найти активных и владеющих темой обучающихся, написать списки слов, диалогов-образцов на доске, объяснить обучающимся их действия.

2. Уходит много времени на выполнение игрового задания, так как обучающиеся не могут дать правильное решение. Преподаватель косвенным образом помогает обучающимся достичь цели.

3. Время уходит из-за того, что обучающиеся работают над другими (второстепенными) целями. Решение: преподаватель повторяет цель.

4. Игра длится долго, так как среди обучающихся нет взаимодействия. Решение: преподаватель повторяет роли.

5. Игра быстро проходит, из-за движения обучающихся по кратчайшему пути. Решение: преподаватель вводит дополнительные условия, для активизации речевой деятельности.

6. В игре возникает конфликтная ситуация. Решение: преподаватель ликвидирует предметы спора (можно дать готовое решение и указать правильные моменты в позициях обучающихся).

7. Обучающиеся занимаются симуляцией игровой деятельности. Решение: Подобную трудность можно преодолеть с помощью переформулирования цели обучающихся; в некоторых случаях лучше завершить неудачно начатую игру, заменив одного из обучающихся. Можно остановить игру, сформулировать новые цели, мотивировать установку и подкрепить общий положительный эмоциональный фон.

8. Самым сложным в проведении занятий с использованием игровых заданий оказывается трансформация функции преподавателя как руководителя

учебного процесса. Коррекция действий обучающихся со стороны преподавателя будет сказываться на спонтанности их поведения. Это скажется на развитии умения самостоятельно принимать решения.

Существует обратная сторона этой трудности: отсутствие контроля преподавателя может привести к невыполнению задания или к выполнению более простым способом (экстралингвистическими средствами). При таком раскладе может произойти потеря контроля над группой.

Для настольно-печатных и некоторых словесных игровых заданий в приложении к пособию даны иллюстрации. Используйте их в соответствии с описанием конкретного игрового задания. Предварительно материалы необходимо разрезать.

Хочется отметить, что вопреки всем трудностям игровые задания дают такие возможности для преподавателя и для учебного процесса в целом, что проводить их на занятиях необходимо.

Глава 2. Описание игровых заданий

2.1 Род имён существительных

Уровень: Элементарный

Время: 15 минут

Материалы: мешок, предметы мужского и женского рода

Преподаватель готовит к игре разные предметы, а также мешок, куда эти предметы складываются. В классе есть места для слов мужского, женского и среднего родов. Эти места обозначены специальными символами. Группа делится на 2 команды. Один участник из команды достаёт из мешка предмет и говорит: *Это мяч* и кладёт его в то место, где находится символ мужского рода и возвращается в команду. Затем участник другой команды повторяет эти действия. Если участник ошибся местом, он отдаёт предмет преподавателю и возвращается в команду. Количество правильных выборов отмечается преподавателем. Игра продолжается до тех пор, пока все предметы не вынут из

мешка. После этого считается количество правильных ответов и определяется команда-победитель.

2.2 Одушевлённые или неодушевлённые существительные

Уровень: Элементарный

Время: 10 минут

Материалы: карточки с изображениями предметов

<https://disk.yandex.ru/i/XPnc3UCo7PCjiA>

Преподаватель перед уроком раскладывает на столе карточки с изображениями предметов, животных, людей. После начала игры часть участников (😊) собирает одушевлённые существительные, а оставшаяся часть (■) - неодушевлённые.

На выполнение задания даётся 2 минуты. После завершения происходит подсчёт карточек. Игра может проводиться как индивидуально, так и в команде. Тогда количество карточек суммируются между участниками команд. В наборе карточек используются изображения животных, что достаточно важно для иностранцев, так как во многих языках животные относятся к категории неодушевлённых.

2.3 Число имён существительных на ы/и; а/я

Уровень: Элементарный

Время: 15 минут

Материалы: карточки “мемори” [Т.В. Кузьмина,

url]<https://wordwall.net/play/76763/921/285>

Для освоения этой грамматической категории рекомендуется использовать игру “Мемори (парные карточки)”. Карточки с изображением предметов включают в себя две категории: единственное и множественное число. Преподаватель начинает игру нажатием на поле Start. Карточки перемешиваются программой перед началом игры. Участники делятся на команды. Один представитель команды выбирает 2 карточки. Задача найти парные карточки, отличающиеся

по числу. При совпадении балл засчитывается играющей команде. Эта команда может сделать следующий ход. При несовпадении пар ход переходит следующей команде. Так как в дальнейшем карточки не перемешиваются, большую роль в достижении положительного результата играет зрительная память участников. Игра продолжается либо до окончания карточек, либо по времени, определённого преподавателем. В конце игры баллы суммируются, и определяется победитель.

2.4 Именительный падеж. Название лица/предмета

Уровень: Элементарный

Время: 15 минут

Материалы: картинки из серии “Карты, карточки, картинки ...” Е. Протасова

Преподаватель предлагает обучающимся разделить на команды. Каждой команде даётся картинка (из серии “Карты, карточки, картинки...”Е. Протасова). Задача команд назвать как можно больше объектов. Сначала команды записывают названия, а потом озвучивают по одному слову (повторения не допускаются). Побеждает команда, назвавшая последнее наименование.

2.5 Местоимения мой/моя/моё/мои

Уровень: Элементарный

Время: 15 минут

Материалы: Игра “Лото” (поля и карточки)

https://disk.yandex.ru/edit/disk%2F%D0%98%D0%B3%D1%80%D1%8B_%D0%BF%D0%BE%D0%B4%D1%84%D0%B0%D0%BA_%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%B0%D0%BB%D1%8B%20%281%29%2F%D0%A2%D0%B5%D0%BC%D0%B0%205_%D0%9B%D0%BE%D1%82%D0%BE_%D0%BF%D1%80%D0%B8%D1%82%D1%8F%D0%B6%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%8B%D0%B5%20%D0%BC%D0%B

Игра проводится по принципу лото. Рассчитана на 13 человек. Обучающимся раздаются поля с 6 картинками без слов. Листы с картинками и словами разрезаются и в начале игры находятся у преподавателя. Преподаватель берёт одну карточку и задаёт вопрос, например: Чей рюкзак? Обучающийся, у которого на поле есть рюкзак, должен ответить: “Мой рюкзак”. Если ответил, карточка достаётся ему в противном случае кладётся в конец (или в середину) стопки. Побеждает тот, кто соберёт карточки быстрее всех. Можно играть до трёх победителей и более.

2.6 Вопросительное предложение Это книга?

Уровень: Элементарный

Время: 20 минут

Материалы: нет

Преподаватель загадывает одному обучающемуся слово так, чтобы другие не слышали (игра по принципу Шарады). Этот обучающийся говорит несколько слов, не называя загаданного, а остальные спрашивают его, например: *Это книга?* Тот, кто угадал, становится на место рассказывающего. Игра продолжается по установленному преподавателем времени. Отгаданные слова суммируются, и определяется победитель.

2.7 Соответствие личных местоимений притяжательным

Уровень: Элементарный

Время: 15 минут

Материалы: нет

В начале игры обучающиеся выкладывают по 5-6 предметов из своего рюкзака на игровой стол (в корзину). Преподаватель берёт по очереди предметы и спрашивает: *Чей это* Задача обучающихся опознать свою вещь и дать правильный ответ: *Это мой* Если обучающийся знает, чью вещь показывает

преподаватель, он может помочь однокласснику и ответить: *это твой ... (или другой вариант)*. Для усложнения игры, в зависимости от уровня группы, преподаватель может добавить свои вещи, чтобы у обучающихся была возможность ответить: *Это ваши ...*. За правильный ответ обучающийся получает свою вещь. Если вещь чужая, то он получает дополнительный балл. Игра заканчивается, когда заканчиваются вещи или время. В конце игры подсчитываются баллы.

2.8 Родительный падеж существительных с предлогом *из*. Конструкция *Я из Франции*

Уровень: Элементарный

Время: 15 минут

Материалы: нет

Так как обучающиеся уже всё друг о друге знают, предлагается определить страну для отгадывания с помощью жребия. Преподаватель перед игрой готовит листочки с написанными странами. Обучающийся вытягивает листочек и говорит несколько слов о “своей” стране. Другие должны угадать “откуда он”. Тот, кто угадал, вытягивает следующий листочек. Игра продолжается до окончания листочков либо согласно определённому преподавателем времени.

2.9 Глаголы 1 спряжения. Конструкция *Иван отдыхает*.

Уровень: Элементарный

Время: 15 минут

Материалы: Игра “Лото” (поля и карточки). Карточки необходимо распечатать в соответствии с количеством игровых полей (можно использовать бланки при повторении слов).

<https://disk.yandex.ru/i/mAR6KeGMiu8j-w>

Игра создана по принципу лото. Перед началом игры следует организовать изучение незнакомых глаголов 1 спряжения в разных ситуациях (например, убирает комнату, убирает снег). Обучающимся раздаются поля с

изображениями и названиями действий. Преподаватель показывает обучающимся небольшие карточки с надписями, озвучивая само действие. Обучающиеся должны определить, когда преподаватель называет действие, которое изображено на их игровых полях, и закрыть его, назвав это действие с использованием личного местоимения (*Он читает.*). Если местоимение употреблено правильно, то преподаватель отдаёт карточку обучающемуся. Победителем считается тот, кто первым закроет все изображения на своём игровом поле. Игровое задание составлено на основе механики, разработанной Т.В. Кузьминой [Кузьмина, url].

2.10 Винительный падеж личных местоимений.

Конструкции: *Как кого зовут? Кого зовут как? Что называется как?*

Уровень: Элементарный

Время: 10 минут

Материалы: Карточки с изображением людей и мест

<https://disk.yandex.ru/i/LFpUWZ3C2D8NFw>

Обучающиеся по очереди берут карточки, на которых изображены люди или места. Задача обучающегося грамотно оформить конструкцию с учётом категории одушевлённости/неодушевлённости.

Если обучающийся употребил конструкцию неправильно, то он пропускает ход. Если правильно, забирает карточку себе. Побеждает тот, кто наберёт наибольшее количество карточек.

2.11 Предложный падеж существительного. Предлоги *в* и *на*. *Где что?*

Уровень: Элементарный

Время: 15 минут

Материалы: карточки с изображением событий

<https://disk.yandex.ru/i/WCKAVGAZeXPdFw>

Обучающиеся берут карточки с изображением события. После этого они называют место, где это происходит. При неправильном ответе карточка возвращается в стопку. Игра продолжается пока не закончатся карточки или согласно определённому преподавателем времени. Победителем является тот, у кого больше всего карточек.

2.12 Конструкция *У меня есть кто/что?*

Уровень: Элементарный

Время: 15 минут

Материалы: нет

Выбранные преподавателем обучающиеся записывают на листочках, кто или что у них есть. Другие участники не видят эти записи. Преподаватель предлагает обучающимся разделиться на группы по 3-4 человека. После этого 2(3) участника угадывают, что написал первый. Можно задавать вопросы для ускорения процесса. Когда все группы угадали написанное в каждой группе, один представитель рассказывает о том, что есть у выбранного преподавателем участника. Следует отметить, что здесь необходимо объяснить употребление согласного *н* после предлога в местоимениях 3 лица. Победу одерживает та группа, которая отгадала больше принадлежностей выбранного участника и правильно сформулировала фразы.

2.13 Вопросительное слово *когда?*

Уровень: Элементарный

Время: 10 минут

Материалы: нет

Обучающиеся по очереди задают вопрос преподавателю любой тематики (при необходимости можно определить тему). На неправильно сформулированный вопрос преподаватель не отвечает. У обучающегося есть возможность исправить свой вариант. За каждый правильно заданный вопрос студент получал балл. Побеждает тот, кто наберёт больше всех баллов.

2.14 Родительный падеж существительного после слова *нет*

Уровень: Элементарный

Время: 15 минут

Материалы: презентация, тематические карточки

1 этап <https://disk.yandex.ru/i/MglHlMIeXFcbHA>

2 этап https://disk.yandex.ru/i/nVIPIOfSpQA_0w

Игра состоит из двух этапов. На первом этапе обучающимся демонстрируется презентация с изображением объектов. На следующем слайде один объект отсутствует. Необходимо первым назвать, чего нет, используя модель. Тому, кто быстрее даст правильный и грамотный ответ, засчитывается балл. Второй этап предполагает работу с карточками. На карточках изображены люди, у которых чего-то не хватает для решения проблемы. Задача обучающегося вытянуть карточку и сказать, чего у персонажа нет. За правильный ответ начисляется балл. Побеждает тот, кто наберёт наибольшее количество баллов по результатам двух этапов.

2.15 Глаголы 2 спряжения *Иван говорит* Конструкция: *Кто что делает?*

Уровень: Элементарный

Время: 20 минут

Материалы: Ссылка на игру.

<https://wordwall.net/play/82567/069/352>

Игра построена по принципу “Выбери позицию”. В начале преподаватель открывает игру на экране. Обучающиеся (команды) называют номер ситуации для решения. Преподаватель открывает ситуацию, которую нужно решить. В случае правильного решения обучающийся (команда) получает балл. При отсутствии ответа (или при нелогичном ответе) у соперника (команды-соперника) есть возможность дать ответ и получить балл. Победителем становится обучающийся (команда) набравший (набравшая) наибольшее количество баллов.

2.16 Вопросительные конструкции: *Где вы учитесь? Что вы учитесь?*

Уровень: Элементарный

Время: 10-15 минут

Материалы: тематические карточки

<https://disk.yandex.ru/i/YidvUkJBWLp8ew>

Обучающиеся берут карточку с изображением профессии. Для получения балла необходимо назвать место обучения и как можно больше предметов обучения. Игра продолжается пока не закончатся карточки или через определённое преподавателем время. В конце игры подсчитывается количество баллов.

2.17 Форма прошедшего времени глагола

Уровень: Элементарный

Время 15-20 минут

Материалы: нет

Обучающие по очереди рассказывают, что они делали вчера (в сентябре, летом и так далее (по выбору преподавателя). После этого преподаватель задаёт вопросы, связанные с предшествующими рассказами. Вопросы мотивируют обучающихся использовать глаголы в форме прошедшего времени. За правильный ответ даётся балл. Продолжительность игры определяется преподавателем. В конце по количеству баллов определяется победитель.

2.18 Глагол-связка *быть*.

Уровень: Элементарный

Время: 20 минут

Материалы:

<https://wordwall.net/resource/85866106/%d1%80%d1%83%d1%81%d1%81%d0%ba%d0%b8%d0%b9/%d1%81%d0%be%d0%be%d0%b1%d1%89%d0%b5%d0%bd%d0%b8%d0%b5-%d0%be-%d0%bf%d0%be%d0%b3%d0%be%d0%b4%d0%b5-%d0%b2%d1%87%d0%b5%d1%80%d0%b0->

%d1%81%d0%b5%d0%b3%d0%be%d0%b4%d0%bd%d1%8f-
%d0%b7%d0%b0%d0%b2%d1%82%d1%80%d0%b0

Обучающимся на экране предлагается предложение с пропущенным глаголом-связкой быть в разных временах. Внизу даны варианты ответа. За правильный ответ начисляется балл. Ответы даются по командам. Если отвечающая команда не даёт ответ, то другие команды имеют право ответить и получить балл за правильный ответ. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

2.19 Конструкция *Сколько стоит? Местоимения этот/эта/это/эти*

Уровень: Элементарный

Время: 10 минут

Материалы: карточки с вопросами и ответами

https://disk.yandex.ru/edit/disk/disk%2F%D0%98%D0%B3%D1%80%D1%8B_%D0%BF%D0%BE%D0%B4%D1%84%D0%B0%D0%BA_%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%B0%D0%BB%D1%8B%20%281%29%2F%D0%A2%D0%B5%D0%BC%D0%B0%207_%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0%20%D0%A3%D0%B3%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D0%B9%20%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BA%D0%BE%20%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%B8%D1%82.pptx?sk=yb734e3b890d8368de7913a13c17a7e0c

Группа делится на пары. Одному обучающемуся даются карточки с изображением предмета и вопросом *Сколько стоит ...? Местоимение Этот* стоит в вопросе в нужной форме. У второго обучающегося карточки, на которых есть и вопрос и ответ. Задача первого обучающегося дать правильный (или близкий к правильному) ответ на вопрос. Второй обучающийся проверяет.

Установка: разделитесь, пожалуйста, на пары. Один человек в паре берёт карточку с вопросом (“Сколько стоит ...”) и фото. Другой человек берёт карточку с вопросом и ответом. Первый студент даёт правильный (или близкий к правильному) ответ, а второй студент проверяет. Правильный ответ засчитывается. В конце задания баллы суммируются.

2.20 Количественные числительные (Сколько?)

Уровень: Элементарный

Время: 10-15 минут

Материалы: карточки с ингредиентами.

Игра требует от обучающихся употребления правильной формы существительного после числительного. Сначала преподаватель рассказывает, что необходимо приготовить два блюда. Одна команда готовит одно блюдо, а другая другое блюдо (в зависимости от уровня группы задание может подаваться наглядно или вербально). Для приготовления нужно собрать в классе все необходимые ингредиенты. Если по весу нужно больше какого-то ингредиента, то нужно искать две карточки. После приготовления обучающиеся озвучивают ингредиенты, которые они добавили в блюдо. Например: 500 граммов картошки, 400 граммов мяса и т.д.

2.21a Имена прилагательные с основой на Г; К; Х

(единственное число -> множественное число)

Уровень: элементарный

Время: 10 минут

Материалы: карточки с прилагательными

<https://disk.yandex.ru/i/coCkq5B7iHECag>

Обучающиеся берут карточки с прилагательными. Они вслух называют написанное слово и говорят форму множественного числа этого слова. После этого они передают ход следующему участнику. Если участник не называет необходимой формы или называет неправильно, то эту форму может назвать следующий за ним человек (ответивший получает дополнительный балл). Игра продолжается до окончания карточек или по времени, определённом преподавателем. По итогам игры подсчитываются баллы и выбирается победитель.

2.21 Имена прилагательные с основой на Г; К; Х

(множественное число -> единственное число)

Уровень: элементарный

Время: 10 минут

Материалы: карточки с прилагательными

<https://disk.yandex.ru/i/coCkq5B7iHECag>

Обучающиеся берут карточки со словосочетаниями прилагательные + существительные во множественном числе. Они вслух называют написанное словосочетание и говорят форму единственного числа в соответствии с родом существительного. После этого они передают ход следующему участнику. Если участник не называет необходимой формы или называет неправильно, то эту форму может назвать следующий за ним человек (ответивший получает дополнительный балл). Игра продолжается до окончания карточек или по времени, определённого преподавателем. По итогам игры подсчитываются баллы и выбирается победитель.

2.22 Окончания имён прилагательных

Уровень: элементарный.

Время: 15-20 минут

Материалы: Лото с предметами разных цветов

<https://disk.yandex.ru/i/2j-iQJxhK4Lj2A>

Игра создана по принципу лото. Обучающимся раздаются поля с изображениями и названиями предметов разных цветов. Преподаватель показывает обучающимся небольшие карточки с обозначением цвета (слова представлены в разных формах: мужской и женский род, множественное число), озвучивая слово с акцентом на окончание. Обучающиеся должны увидеть среди изображений, которые есть на их игровых полях, то, которое соответствует цвету предмета и согласуется с ним в грамматической форме. Обнаружив, он называет слово с прилагательным (конструкция *У меня есть ...*)

или притяжательным местоимением *мой шарф*. Победителем считается тот, кто первым закроет все изображения на своём игровом поле.

2.23 Соедините прилагательные и существительные

Уровень: элементарный.

Время: 10-15 минут

Материалы: карточки отдельно с прилагательными и отдельно с существительными.

Преподаватель раздаёт карточки с прилагательными и существительными (10 пар). Обучающиеся в парах соединяют прилагательные с правильной формой существительного, соответствующего этому прилагательному по значению. Преподаватель засекает время. По окончании таймера подсчитываются правильно соединённые пары. Побеждает пара, соединившая наибольшее число прилагательных и существительных. Возможно несколько пар-победителей.

2.24 Падежная система имён прилагательных

Уровень: элементарный.

Время: 15 минут

Материалы: нет

Один обучающийся выходит из класса. Преподаватель загадывает ему человека. Когда этот обучающийся входит в класс, остальные участники задают ему вопросы, включающие прилагательные, которые описывают внешность, одежду, обувь, характер.

Даже если можно дать характеристику с помощью существительного к нему необходимо добавить прилагательное.

Разнообразие падежей создаётся вопросами биографического характера, на которые можно ответить, используя прилагательные (например, кем он работает?).

Допускаются подсказки.

Следующим участником становится игрок, отгадавший загаданного человека.

2.25 Глаголы движения идти - ехать (пешком на транспорте)

Уровень: Элементарный

Время: 15 минут

Материалы: игровое поле, фишки, кубик

<https://disk.yandex.ru/i/4AAhq04iKBk0WQ>

Игра организуется по принципу настольной игры-ходилки. Обучающиеся выбирают фишки и ставят их на старте. В игре участвует 5-6 человек, поэтому для многочисленной группы лучше использовать 2 поля. Участники по очереди бросают кубики и двигаются на то количество шагов, которое выпало на кубике. На поле изображено место, до которого можно доехать на транспорте или дойти пешком. Обучающимся необходимо сформулировать фразу, содержащую информацию о том, как они попадут в указанное место. В случае правильного высказывания обучающийся остаётся на месте. В противном случае возвращается на шаг назад. Победителем будет тот, кто первый придёт на финиш.

2.26 Винительный падеж существительных с предлогами *в* и *на*, сообщающих о направлении

Уровень: Элементарный

Время: 15 минут

Материалы: игровое поле, фишки, кубик

<https://disk.yandex.ru/i/cmMBiT8koN-eWA>

Игра организуется по принципу настольной игры-ходилки. Обучающиеся выбирают фишки и ставят их на старте. В игре участвует 5-6 человек, поэтому для многочисленной группы лучше использовать 2 поля. Участники по очереди бросают кубики и двигаются на то количество шагов, которое выпало на кубике. На поле обозначен путь к какому-то месту в городе и отмечено само место. Если обучающийся оказался на пути к месту, он говорит: *Я еду в (на) + вин.падеж*. В том случае, если обучающийся оказался в самом месте, то он говорит: *Я в (на) + предложн. падеж*. В случае правильного высказывания

обучающийся остаётся на месте. В противном случае возвращается на шаг назад. Победителем будет тот, кто первый придёт на финиш.

2.27Предложный падеж с предлогом *на* для обозначения используемого транспорта

Уровень: Элементарный

Время: 10-15 минут

Материалы: нет

Преподаватель делит обучающихся на 3 группы. После этого они придумывают совместную историю, в которой есть информация о том, откуда, куда и на чём они ездили. На это отводится 2-3 минуты. После этого один представитель из тройки рассказывает историю. После прослушивания историй от всех групп игра повторяется. Игра продолжается по отведённому преподавателем времени. (Ходить по классу не нужно)

2.28Однонаправленное, разнонаправленное или повторяющееся движение (идти - ходить)

Уровень: Элементарный

Время: 20 минут

Материалы:

<https://wordwall.net/resource/99640148/%d0%b3%d0%bb%d0%b0%d0%b3%d0%be%d0%bb%d1%8b-%d0%b8%d0%b4%d1%82%d0%b8-%d1%85%d0%be%d0%b4%d0%b8%d1%82%d1%8c-%d0%b2-%d0%bd%d0%b0%d1%81%d1%82%d0%be%d1%8f%d1%89%d0%b5%d0%bc-%d0%b2%d1%80%d0%b5%d0%bc%d0%b5%d0%bd%d0%b8>

Викторина. Игра представляет собой презентацию, содержащую предложения или диалоги с пропущенными глаголами движения. Обучающимся предлагается выбор из двух вариантов. Обучающиеся по очереди заходят в аудиторию и решают задачи викторины в течение одной минуты. После ответов всех обучающихся преподаватель подводит итоги и выбирает победителя.

2.29 Наречия, обозначающие расположение предмета относительно другого

Уровень: Элементарный

Время: 15 минут

Материалы: чистые листочки

Преподаватель предлагает нарисовать (или написать на листе названия предметов) комнату своей мечты. После окончания этого задания обучающимся нужно рассказать всем о положении предметов относительно друг друга. В процессе игры используются наречия, обозначающие расположение предметов относительно друг друга. В этой игре может быть несколько победителей: по количеству описанных предметов, по грамотности употребления конструкций и по креативности. Преподаватель отмечает успехи обучающихся в процессе игры.

2.30: Выражение повторяющегося движения с помощью глаголов ходить и ездить

Уровень: Элементарный

Время: 15-20 минут

Материалы: нет

Среди обучающихся выбираются 3 человека, которые рассказывают о своей неделе: что они делают, куда ездят, ходят и т.д. Свои рассказы они готовят заранее (преподаватель на предыдущем занятии даёт им такое задание). Работа на занятии происходит в парах: рассказчик тихо рассказывает своему партнёру о своей неделе. Но сначала вся группа делится на 3 подгруппы по 3-4 человека. После окончания рассказа слушающий переходит к 3 человеку в своей группе и рассказывает ему то, что услышал. При наличии 4 участника действия повторяются. Последний участник в подгруппе рассказывает о том, как проходит неделя подготовленного обучающегося. Подготовленный обучающийся оценивает то, насколько изменилась его история. Побеждает та подгруппа, в которой история передана наиболее полно и грамотно.

2.31 Спряжение глаголов *идти*, *ехать* в настоящем времени. Изменение основы глагола *идти* в прошедшем времени

Уровень: Элементарный

Время: 15 минут

Материалы:

<https://wordwall.net/resource/86190497/%d0%bd%d0%b0%d0%b9%d0%b4%d0%b8-%d0%b3%d0%bb%d0%b0%d0%b3%d0%be%d0%bb-%d0%b4%d0%b2%d0%b8%d0%b6%d0%b5%d0%bd%d0%b8%d1%8f-%d0%b8%d0%b4%d1%82%d0%b8-%d0%b5%d1%85%d0%b0%d1%82%d1%8c>

Обучающимся на экране предлагается предложение с пропущенным глаголом движения (*идти/ехать*) в настоящем или прошедшем времени. Внизу даны варианты ответа. За правильный ответ начисляется балл. Ответы даются по командам. Если отвечающая команда не даёт ответ, то другие команды имеют право ответить и получить балл за правильный ответ. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

2.32 Сравните ***Кто? любит что?*** (асс.) и ***кому? нравится что?*** (пом.)

Уровень: Элементарный

Время: 15 минут

Материалы: нет

Одна команда выкладывает любимые вещи (команда 1). Один участник из команды соперников подходит к столу и предположительно говорит: Малидунравится телефон. Если это правда, то Малид говорит: Я люблю телефон. Очко засчитывается угадавшей команде. Если это неправда, то встаёт хозяин вещи и говорит: нет, я люблю телефон. В таком случае очко засчитывается команде 1). Ход переходит следующему игроку. После того, как вещи закончатся, любимые вещи выкладывает команда 2. Действия

повторяются. В конце игры подсчитывается количество очков. Если количество очков равное, преподаватель выкладывает любимые вещи своей семьи и действия повторяются: команды по очереди угадывают *кто любит что (фразы без притяжательных местоимений)*. Команда, которая угадала первой, побеждает.

2.33 Употребление глаголов мочь, хотеть, быть должным

Уровень: Элементарный

Время: 15-20 минут

Материалы: карточки для игры (по принципу уно)

<https://disk.yandex.ru/i/GbNTiRscRQ9eMQ>

Обучающимся раздаётся по четыре карточки. На каждой карточке предложение со словами мочь, хотеть, быть должным в разных временах. Участники смотрят на свои карточки и на карточку, которая находится в игре. Задача участников быстрее всех положить карточку, на которой форма глагола совпадает с формой глагола на предыдущей карточке. Если у игрока есть карточка со звездой, то игрок кладёт сначала эту карточку, а потом - карточку с иной формой глагола. Если игрок ошибочно положил свою карточку, то он забирает все находящиеся на кону карточки себе. Побеждает тот, кто выложил все свои карточки.

2.34 Существительные, следующие за числительными. Конструкция *Скажите, пожалуйста, который час?*

Уровень: Элементарный

Время: 10 минут

Материалы: карточки с циферблатами.

https://disk.yandex.ru/edit/disk/disk%2F%D0%98%D0%B3%D1%80%D1%8B_%D0%BF%D0%BE%D0%B4%D1%84%D0%B0%D0%BA_%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%B0%D0%BB%D1%8B%20%281%29%2F

%D0%A2%D0%B5%D0%BC%D0%B0%209_%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0_%D0%BA%D0%BE%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%8B%D0%B9%20%D1%87%D0%B0%D1%81%20%D1%87%D0%B8%D1%81%D0%BB%2B%D1%81%D1%83%D1%89.pptx?sk=yb734e3b890d8368de7913a13c17a7e0c

Перед началом игры преподаватель раскладывает по классу карточки с циферблатами, на которых изображено разное время. Карточки лежат рубашкой вверх. Задача обучающихся найти как можно больше карточек. После того, как карточки собраны, обучающие задают друг другу вопрос: *Скажите, пожалуйста, который сейчас час. На вопрос должен быть дан ответ партнёра в соответствии с указанным на карточке временем.* Игра продолжается до тех пор, пока все карточки не будут озвучены. Баллы получают обучающиеся, собравшие наибольшее количество карточек и правильно ответившие на вопросы по ним.

2.35Творительный падеж существительного

Уровень: Элементарный

Время: 15-20 минут

Материалы: карточки с началом предложений

<https://disk.yandex.ru/i/OxpkKaDvTxaL-A>

Выбранные преподавателем обучающиеся (3человека на группу 13 человек) берут листочки с началом фразы и записывают окончание фразы. Начала фраз мотивируют обучающихся использовать существительные в творительном падеже в значении инструмента, совместности действия, а также после глаголов *быть, стать, являться, заниматься, интересоваться, увлекаться.* Другие участники не видят эти записи. Преподаватель предлагает обучающимся разделиться на группы по 3-4 человека. После этого участники угадывают, что написал выбранный преподавателем обучающийся. Можно задавать вопросы для ускорения процесса. Начало предложений все обучающиеся знают. Когда все группы закончат угадывать написанное в каждой группе, один представитель рассказывает о том, как закончил фразы выбранный

преподавателем участник. Победу одерживает та группа, которая отгадает как можно больше слов выбранного участника.

2.36 Родительный падеж после предлога *без*

Уровень: Элементарный

Время: 10 минут

Материалы: мяч

Преподаватель даёт обучающимся мяч. Участники стоят по кругу. Один игрок называет существительное в творительном падеже с предлогом *с* и бросает мяч. Поймавший человек называет это же существительное в родительном падеже с предлогом *без* и придумывает своё существительное в творительном падеже и бросает мяч следующему обучающемуся и так далее. Группу можно разделить на команды и отметить команду, которая закончит задание первой. В таком случае необходимо ввести таймер или количество кругов, которые обучающиеся пройдут в игре.

2.37 Личные местоимения в творительном падеже

Уровень: Элементарный

Время: 15 минут

Материалы: тематические карточки

<https://disk.yandex.ru/i/Xpjy3pggnaIaIg>

Преподаватель предлагает обучающимся брать карточки с изображением мест. Изображения на карточках представлены минимум в двух экземплярах. Обучающиеся берут карточки, а потом ищут партнёра, с которым они пойдут в выпавшее им место. Один из вариантов поиска партнёра может быть вопрос, содержащий наименование места. После того, как все партнёры найдены, обучающие должны составить и продемонстрировать диалоги. В диалогах они должны договориться о совместном посещении того или иного места. При этом необходимо использовать личные местоимения в

творительном падеже. Для использования множественного числа в наборе карточек есть изображение мест в трёх экземплярах.

2.38 Притяжательные местоимения в творительном падеже

Уровень: Элементарный

Время: 10 минут

Материалы: Формы со словами и рисунками

<https://disk.yandex.ru/i/DHMw2x0I96XOVA>

Обучающимся даётся по 6 одинаковых форм со словами и рисунками. Необходимо за 3 минуты составить и написать 6 фраз, используя данные в форме. Побеждает тот, кто составит наибольшее количество грамотных фраз.

2.39 Дательный падеж существительного (адресат)

Уровень: Элементарный

Время: 15 минут

Материалы: листы, ручки

Обучающимся даётся задание: написать (нарисовать) на листе, кому и какие подарки они подарят на праздник или на день рождения. После завершения задания всеми участниками. Листы передаются соседу слева или сзади. Тот, у кого нет такого соседа, передаёт обучающемуся за первой партой слева. Обучающиеся проверяют то, что написал сосед и ставят галочку, если всё правильно и передают работу дальше. Проверка заканчивается, когда лист обучающегося к нему вернулся. Побеждает тот, у кого на листе стоит наибольшее количество галочек.

2.40 Личные местоимения в дательном падеже

Уровень: Элементарный

Время: 10-15 минут

Материалы: нет

Перед началом игры важно понять, знают ли студенты употребления глагола идти в переносном значении (в частности, быть к лицу). Обучающиеся садятся в круг и по очереди говорят комплименты друг другу или делают комплимент другому участнику. Можно сделать комплимент группе лиц (вам) или группе лиц, в которую входит автор комплимента (нам). Также обучающийся может спросить других о том, к лицу ему та или иная вещь или цвет. Побеждает обучающийся, который сделал последний комплимент.

2.41 Дательный падеж личных местоимений.

Уровень: Элементарный

Время: 10 минут

Материалы: ссылка

<https://wordwall.net/ru/resource/85103389>

Обучающимся на экране предлагается предложение с пропущенным личным местоимением в дательном падеже. Внизу даны варианты ответа. За правильный ответ начисляется балл. Ответы даются по командам. Если отвечающая команда не даёт ответ, то другие команды имеют право ответить и получить балл за правильный ответ. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

2.42 Притяжательные местоимения в дательном падеже

Уровень: Элементарный

Время: 15 минут

Материалы: тематические карточки

https://disk.yandex.ru/i/06_1DwOfa3iGPQ

Обучающиеся берут карточки с изображениями хобби, еды, одежды. Затем вспоминают, что любят их родственники, друзья или коллеги и формулируют фразу, например, *Моя мама любит киви*. А также участники могут рассказать о том, что любят их товарищи по группе. Если обучающийся не может

вспомнить, кому нравится то, что изображено на карточке он может спросить у товарищей по группе, нравится ли это им (это не оговаривается в условиях). Сформулировав фразу, обучающийся берёт карточку себе. Если обучающийся затрудняется сформулировать фразу по карточке, он пропускает ход. Побеждает тот, кто наберёт наибольшее количество карточек. Игра продолжается пока не закончатся карточки или по времени, определённом преподавателем.

2.43 Дательный падеж. Обозначение лица как цели движения

Уровень: Элементарный

Время: 15 минут

Материалы: игра “Домино”

<https://disk.yandex.ru/i/nsyZ-xoYFNIXqg>

Игра “Домино”. Обучающимся раздаются игровые карточки с левой (обозначающей место, к которому “устремлён” участник) и правой стороной (обозначающей человека, к которому “идёт” участник). Первый ход предоставляется тому участнику, которого выберет преподаватель по какому-то признаку. Например, самому высокому человеку в группе. Следующий участник смотрит, есть ли у него карточка с соответствующим местом или человеком. Если у него нет такой карточки, он берёт из стопки. Если другой участник найдёт у себя нужную карточку, он может поменяться с участником, который сейчас совершает ход. Если стопка пуста, то участник пропускает ход. Игра продолжается пока 3 участника не выложат все свои карточки (альтернативный вариант: не замкнётся круг).

2.44 Форма глаголов несовершенного вида в настоящем и прошедшем времени

Уровень: Элементарный

Время: 15 минут

Материалы: тематические карточки

<https://disk.yandex.ru/i/03f9RES1v6BHcg>

Обучающиеся по очереди берут карточки, читают предложение, в котором отсутствует глагол несовершенного или совершенного вида в настоящем или прошедшем времени. Задача обучающегося назвать правильный глагол в правильной форме. Правильные ответы фиксируются (в виде баллов) на доске или в электронной таблице. За правильный ответ начисляется балл. В конце игры баллы суммируются, и определяется победитель. Победителей может быть несколько.

2.45 Значение глаголов несовершенного вида в настоящем и прошедшем времени

Уровень: Элементарный

Время: 15-20 минут

Материалы: чистые листочки

Обучающимся даётся лист, на котором они должны за отведённое время написать действия, которые происходят в аудитории (это должны быть предложения). Подсматривать не разрешается. После окончания выделенного времени учитель предлагает обучающимся передать листы соседу слева или сзади. Последний передаёт лист обучающемуся за первой партой справа. Проверяющий отмечает все ли действия названы. Если нет какого-то действия, он может добавить. Также можно отметить, грамотно ли записаны действия. В конце общим голосованием выбирается победитель.

2.46 Маркеры для сигнализации наличия в предложениях глаголов несовершенного вида

Уровень: Элементарный

Время: 15 минут

Материалы: тематические карточки

<https://disk.yandex.ru/i/bHFodhbt8KMzHQ>

Преподаватель делит обучающихся на 3 команды. Каждой команде на экране предлагается предложение с пропущенным маркером (например, сейчас) глагола несовершенного вида. Внизу даны варианты ответа. За правильный ответ начисляется балл. Если отвечающая команда не даёт ответ, то другие команды имеют право ответить и получить балл за правильный ответ. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

2.47 Образование глаголов совершенного вида

Уровень: Элементарный

Время: 15 минут

Материалы: карточки “Мемори”

<https://wordwall.net/resource/99442081/perfective-imperfective>

Для освоения этой грамматической категории рекомендуется использовать игру “Мемори (парные карточки)”. В игре по ссылке представлен набор глаголов несовершенного и совершенного видов. Карточки перемешиваются программой перед началом игры. Участники делятся на команды. Один представитель команды выбирает 2 карточки. Задача найти видовую пару. При совпадении балл засчитывается играющей команде. Эта команда может сделать следующий ход. При несовпадении видовых пар ход переходит следующей команде. Так как в дальнейшем карточки не перемешиваются, большую роль в достижении положительного результата играет зрительная память участников. Игра продолжается либо до окончания карточек, либо по времени, определённом преподавателем. В конце игры баллы суммируются, и определяется победитель.

2.48 Значение глаголов совершенного вида

Уровень: Элементарный

Время: 15-20 минут

Материалы: нет

Обучающиеся по очереди рассказывают о том, что им удалось сделать за последние полгода. Потом на основе этих рассказов преподаватель задаёт вопросы. В ответе нужно указать человека, об успехах которого спрашивает преподаватель. Кто ответит правильно, получает балл. Побеждает обучающийся, набравший наибольшее количество баллов. Разрешается формулирование вопросов обучающимися (тоже оценивается).

2.49 Маркеры для сигнализации наличия в предложениях глаголов совершенного вида

Уровень: Элементарный

Время: 15 минут

Материалы: карточки с началом предложений

<https://disk.yandex.ru/i/3MrnBke6qxIYmw>

Выбранные преподавателем обучающиеся берут листочки с началом фразы и записывают окончание фразы. Начала фраз мотивируют обучающихся использовать глаголы совершенного вида. Другие участники не видят эти записи. Преподаватель предлагает обучающимся разделиться на группы по 3 (4) человека. После этого 2 (3) участника угадывают, что написал первый. Можно задавать вопросы для ускорения процесса. Когда все группы угадают написанное в каждой тройке, один представитель рассказывает о том, как закончил фразы выбранный преподавателем участник. Победу одерживает та группа, которая отгадает как можно больше действий выбранного участника.

2.50 Будущее время глаголов несовершенного вида

Уровень: Элементарный

Время 15-20 минут

Материалы: нет

Обучающиеся заканчивают предложения, которые начинаются словами: Я никогда не буду... (фраза записана на доске). Следует посадить обучающихся так, чтобы они не видели, что написал другой.

После того, как все закончили предложения. Преподаватель формирует группы по 3 человека и участники должны по очереди угадать, что написал каждый. Разрешается задавать наводящие вопросы? Процесс угадывания проходит с участием преподавателя (он переходит из одной группы в другую). Количество угаданных фраз фиксируется. По результатам определяется группа-победитель. Время на выполнение задания устанавливается преподавателем.

2.51 Значения глаголов совершенного вида в будущем времени (простая форма)

Уровень: элементарный.

Время: 20 минут

Материалы: нет

Среди обучающихся выбирается 3 человека, которые рассказывают о своём отпуске: куда они поедут, пойдут, что посмотрят, сделают и т.д. Свои рассказы они готовят заранее (преподаватель на предыдущем занятии даёт им такое задание). Работа на занятии происходит в парах: рассказчик тихо рассказывает своему партнёру о своём отпуске. Но сначала вся группа делится на 3 подгруппы по 3-4 человека. После окончания рассказа слушающий переходит к 3 человеку в своей группе и рассказывает ему то, что услышал. При наличии 4 участника действия повторяются. Последний участник в подгруппе рассказывает о том, как пройдёт отпуск подготовленного обучающегося. Подготовленный обучающийся оценивает то, насколько изменилась его история. Побеждает та подгруппа, в которой история передана наиболее полно и грамотно.

2.52 Употребление глаголов совершенного и несовершенного вида в сложном предложении (регулярные действия и последовательность действий).

Уровень: элементарный.

Время: 15 минут

Материалы: карточки с предложениями и глаголами

<https://wordwall.net/resource/85800452/%d1%80%d1%83%d1%81%d1%81%d0%ba%d0%b8%d0%b9/%d0%b3%d0%bb%d0%b0%d0%b3%d0%be%d0%bb%d1%8b-%d0%bd%d1%81%d0%b2-%d0%b8-%d1%81%d0%b2-%d0%b2-%d1%81%d0%bb%d0%be%d0%b6%d0%bd%d1%8b%d1%85-%d0%bf%d1%80%d0%b5%d0%b4%d0%bb%d0%be%d0%b6%d0%b5%d0%bd%d0%b8%d1%8f%d1%85>

Обучающимся на экране предлагается предложение с пропущенными глаголами несовершенного или совершенного вида. Внизу даны варианты ответа. За правильный ответ начисляется балл. Ответы даются по командам. Если отвечающая команда не даёт ответ, то другие команды имеют право ответить и получить балл за правильный ответ. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

2.53 Сравнительная степень прилагательных и наречий (Материал из учебного пособия “Русский язык в играх” А.А. Акишина)

Уровень: элементарный

Время: 15 минут

Материалы: презентация, вопросный листок

<https://disk.yandex.ru/i/-PqmGEV-MmNnGA>

Игра проводится в формате “Своя игра”. Группа делится на команды. На экране перед обучающимися разные категории: животные, быт, природа, инженерные сооружения.

Каждая категория включает вопросы, содержащие слова в сравнительной степени. Обучающимся необходимо сравнить два объекта или явления по качеству, признаку или свойству. В этой игре важно давать полные ответы.

Плотина Бхакра выше, чем Братская плотина?

Какая плотина выше: Саяно-Шушенская (Россия) или Шах Аббас Кабир (Иран)?

Какое строение выше: Эйфелева башня, Пирамида Хеопса или Останкинская башня?

Тауэрский мост длиннее, чем Бруклинский?
В Москве метро короче, чем в Санкт-Петербурге
Кто тяжелее собака или кот?
Кто тяжелее ворона или хомяк?
Кто быстрее жираф, гепард или лошадь?
Черепаша медленнее улитки?
Медведь больше волка?
Что выше: дерево, куст или трава?
Какая река длиннее: Волга, Миссисипи или Нил?
Какое озеро глубже: Селигер, Байкал или Ладожское?
Тихий океан больше Атлантического?
Что дороже мороженное или конфеты?
Что дороже: конфеты или пирожное?
Что дороже: булка или пирожное?
Что вкуснее: киви, виноград или яблоко?
Что дороже: самокат, машина или велосипед?
Что длиннее: метр, километр или сантиметр?
Кто младше: подросток, ребёнок или юноша?
Что длиннее: пиджак или плащ?
Что теплее: свитер или рубашка?
Мужчина старше, чем мальчик?
Можно сделать категории одинаковыми по весу, а можно установить за одну категорию - 10 баллов, за другую - 20 и так далее.

2.54 Порядковые числительные (Материал из учебника ЧО ВО МОСАП)

Уровень: элементарный

Время 10-15 минут

Материалы: схема этажей поликлиники

Преподаватель рассказывает обучающимся, что им предстоит в командах определять, где находится врач: на каком этаже, в каком кабинете, рядом с

какими кабинетами. Вопросы задаёт команда соперников. Вопрос направлен на выяснения нахождения кабинета определённого врача, а ответ на передачу соответствующей информации включающую употребление порядковых числительных. Справочный материал содержится в схеме. Творческий подход обучающихся отмечается баллами.

План поликлиники

| | | | | | |
|--------|--|--|-----------------------------|-------------------------------------|-------------------------|
| 1 этаж | Кабинет №41 Биохимическая лаборатория | Кабинет №42 Терапевт | Кабинет № 43 Хирург | Кабинет № 44 Администрация | |
| 3 этаж | Кабинет №31 Терапевт | Кабинет №32 Хирург | Кабинет №33 Терапевт | Кабинет №34 Окулист | Кабинет №35 Терапевт |
| 2 этаж | Кабинет №21 Лаборатория | Кабинет №22 Процедурный кабинет | Кабинет №23 Аптека | Кабинет №24 Инфекционный кабинет | |
| 1 этаж | Кабинет №1 флюорографии рентген | Регистратура | Кабинет №2 Гардероб | | |

2.55 Конструкция: *Вчера было холодно*

Уровень: элементарный

Время: 15 минут

Материалы: карточки с конструкцией в разных временных формах

https://disk.yandex.ru/i/xgzgEiYOWxEK_A

Обучающиеся делятся на 3 команды. Каждой команде отводится определённое время глагола. Преподаватель читает предложение на карточке. Задача участников команд узнать “свое” время глагола и поднять руку. При правильном определении преподаватель отдаёт карточку команде. После этого участники данной команды изменяют предложение на карточке так, чтобы изменилось время протекания действия (фразы необходимо записать). Все слова необходимо заменить синонимами. Побеждает команда, быстрее всех определившая все 8 карточек и правильно изменившая фразы.

2.56 Конструкции *Мне нельзя ... Мне можно ... Мне нужно ...*

Уровень: элементарный

Время: 15-20 минут

Материалы: нет

У половины обучающихся (больные) есть рекомендации врача, что можно употреблять, а что нельзя. Преподаватель сообщает о таких рекомендациях до начала игры (лучше всего на предыдущем уроке). Другим обучающимся (любопытные) необходимо определить болезни. Они задают вопросы обучающимся с рекомендациями: *что им можно? Что им нельзя? Что им нужно?* Получив ответ, любопытные определяют болезнь. В конце игры выясняется, все ли болезни определили.

2.57 Родительный падеж в конструкции *Лекарство от чего?*

Уровень: элементарный

Время: 10 минут

Материалы: карточки с названием болезни и карточки с названием лекарства

https://disk.yandex.ru/i/jeBjye1An_vywQ

У всех обучающихся есть карточки. Но у половины обучающихся (больные) есть карточка с изображением больного места, а у другой половины (врачи) карточки с названием лекарства. Задача обучающихся, не показывая противоположной группе карточки, определить, какая у этой половины обучающихся болезнь или какое им нужно дать лекарство. Можно задавать вопросы или больным озвучивать, что у них болит или какая у них болезнь. Победителями являются 3 пары, быстрее всех справившиеся с заданием.

2.58 Картинки по ситуациям (отрабатываются разные грамматические конструкции) [А.С. Шкаликова, с.95]

Уровень: элементарный

Время: 10-15 минут

Материалы: картинки из журналов и газет (к пособию не прилагаются)

Средством тренировки различных грамматических форм русского языка могут быть картинки с различными ситуациями, которые преподаватель может вырезать из журналов и газет. С помощью картинок, взятых из повседневной жизни (например, спорт; праздник, театр, библиотека, диспут и т.д.), возможно отрабатывать видовременную глагольную систему, такие структуры, как общие и специальные вопросы; разговорные формулы, для выражения согласия/не согласия, речевые модели вежливости и т.д. Участники игры получают картинки. В процессе игры преподаватель задаёт вопросы по картинкам с описанием ситуаций, учащиеся находят у себя картинку в соответствии с ситуацией и отвечают на вопрос. За правильный ответ начисляется балл. Побеждает участник, набравший наибольшее количество баллов.

Глава 3. Раздаточный материал

Рис.1. Игра 2.2



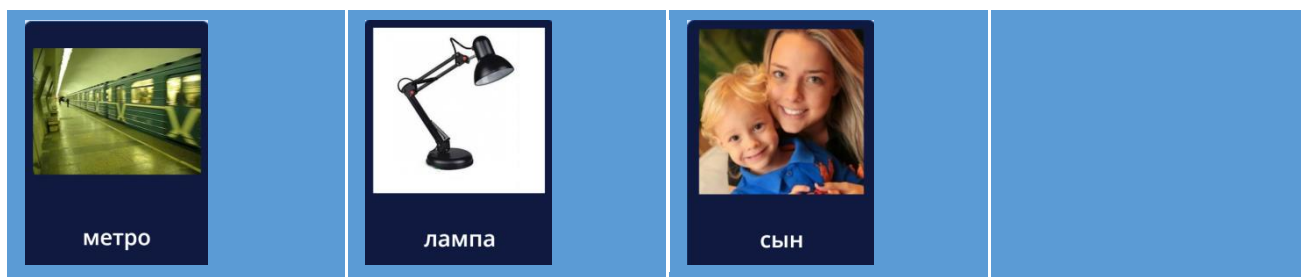














Рис.2. Игра 2.5 (примеры раздаточного материала)



| | | | |
|---|--|---|--|
|  | |  | |
|  | |  | |
|  | |  | |

| | | | |
|--|---|--------|---|
|  | карандаш | |  |
| стол |  | костюм |  |
| ручка |  | брюки |  |

| | | |
|---|--|---|
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |







| | | | |
|---|----------|---|----------|
|  | стул |  | ботинки |
|  | абрикосы |  | футболка |
|  | огурец |  | собаки |



Рис.3. Игра 2.7



| | |
|---|--|
|  <p>Сколько стоит эта машина?</p> <p>1 899 000</p> |  <p>Сколько стоит этот бриллиант?</p> <p>1 063 920 рублей</p> |
|  <p>Сколько стоит этот рюкзак?</p> <p>888 рублей</p> |  <p>Сколько стоит эта куртка?</p> <p>5 100 рублей</p> |
|  <p>Сколько стоит эта юбка?</p> <p>3 200 рублей</p> |  <p>Сколько стоят эти часы?</p> <p>29990 рублей</p> |

| | |
|---|---|
|  <p>Сколько стоит это кольцо?</p> |  <p>Сколько стоит этот сироп?</p> |
|  <p>Сколько стоит этот стакан?</p> | <p>КОСТЮМ</p>  |
|  <p>Сколько стоит эта толстовка?</p> | <p>Сколько стоят эти шорты?</p>  |

Сколько стоит этот телефон?



Сколько стоят эти ботинки?



Сколько стоит этот дом?



Сколько стоит эта футболка?



Сколько стоит этот шкаф?



Сколько стоит это пальто?



Сколько стоит этот дом?



Сколько стоят эти кроссовки?



Сколько стоит эта плита?



Сколько стоит этот телефон?



Сколько стоит это окно?



Сколько стоит эта сумка?

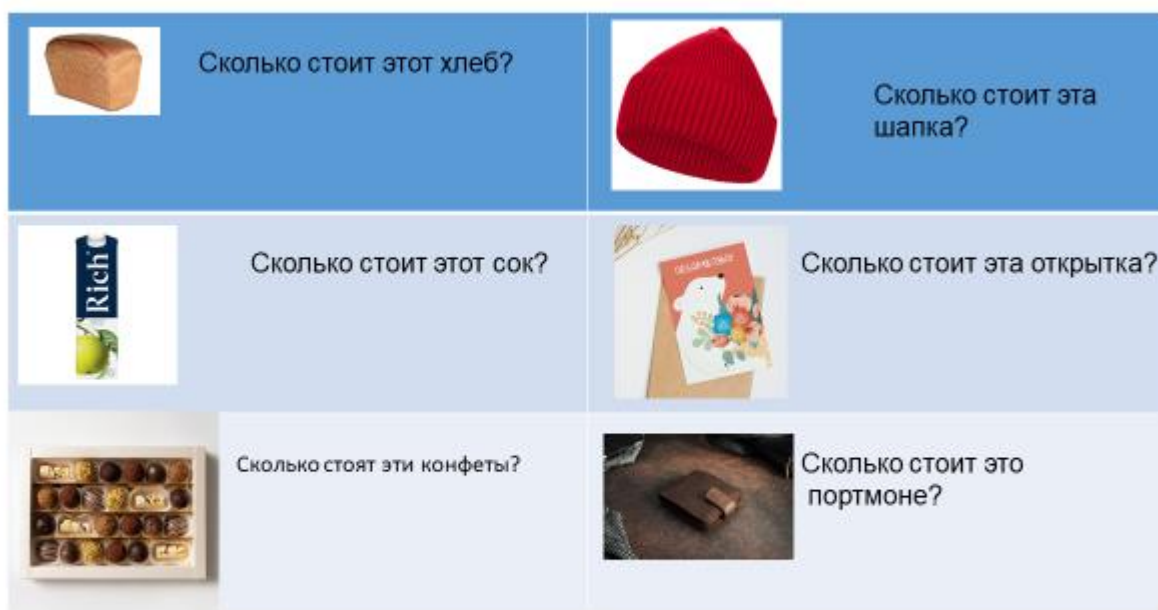


Рис.4. 2.12а (примеры раздаточного материала)

| | |
|-------------------|-------------------|
| ЗАВТРАКАЕТ | ЗАВТРАКАЮТ |
| ОТДЫХАЕТ | ОТДЫХАЮТ |
| ИГРАЕТ | ИГРАЮТ |



Рис.5. Игра 2.18



Рис.6. Игра 2.32

| | | | |
|--------------------------------------|------------------------------------|--|---|
| Я хочу стать ... | Когда я был ... , я много работал. | Я не буду ... , потому что это её хобби. | Я буду ... , потому что мне нравится работать с людьми. |
| Я увлекаюсь ... | Я занимаюсь ... | Скоро я стану ... | Я окончил университет и стал ... |
| Я люблю гулять в парке с ... | | Раньше я интересовался ... , а теперь я интересуюсь плаванием. | |
| Я пойду на день рождения друга с ... | Я люблю пить чай с ... | | |

Рис.7. Игра 2.36 (пример раздаточного материала)

За 3 минуты составьте и напишите 6 фраз, используя слова в рамках и рисунки



встречусь



ваши друзья

Я



Я

театр



пойду

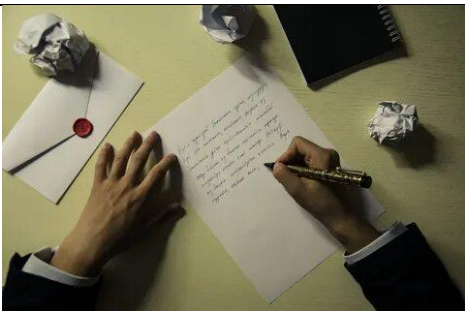


МОЯ МАМА



её партнёр

девушка
прекрасно



ТЫ



пишешь
девушке с
сестрой

твоей

Рис.8. 2.396



Рис.9 Игра 2.40

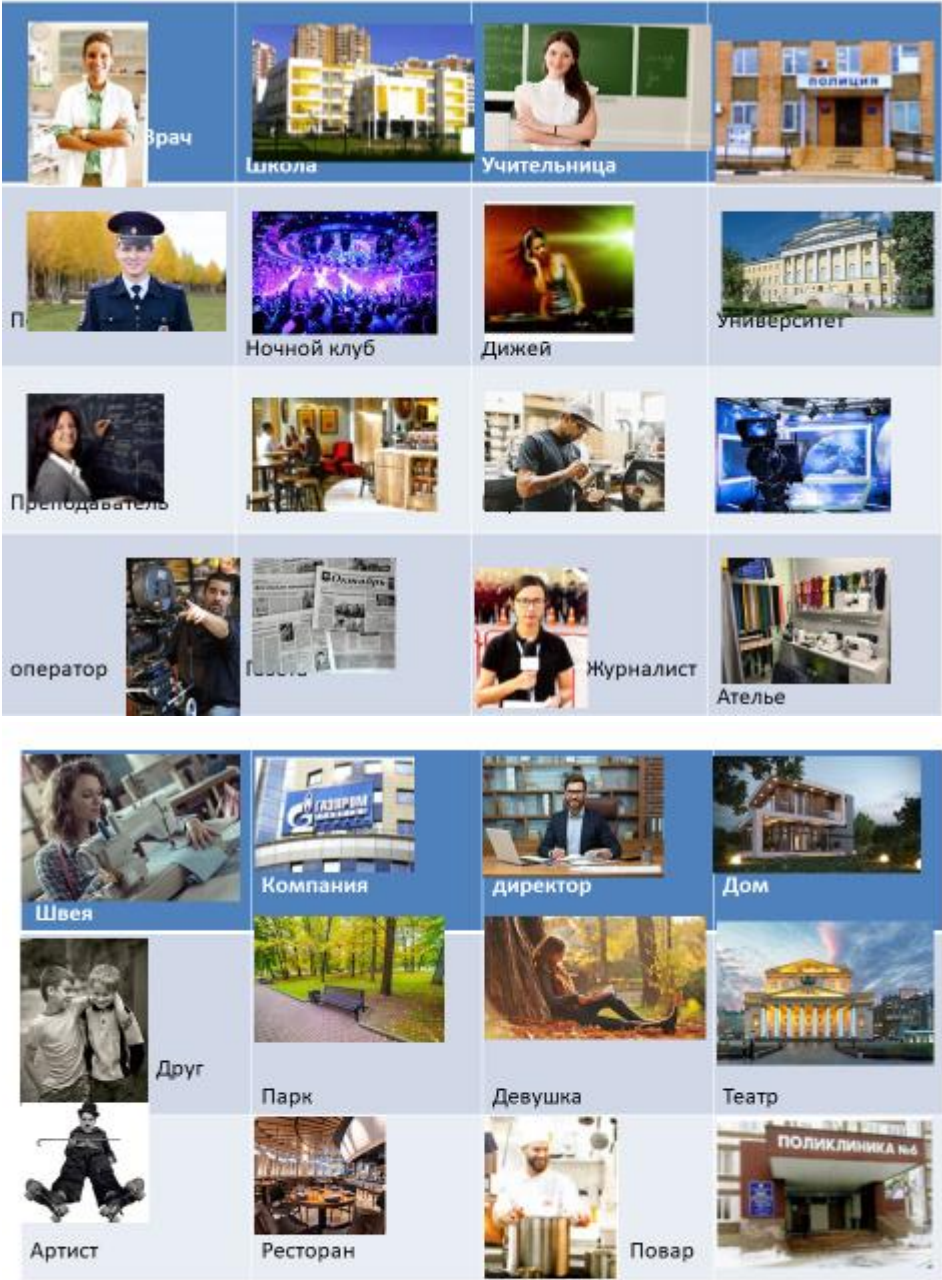


Рис.10. Игра 2.43

| | | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|
| За 2 месяца я ... | Я сидел в аудитории и неожиданно ... | Я уже ... | За 3 года мой друг ... |
| За час я ... | За 2 дня можно ... | Со следующей недели я наконец ... | В следующем году я обязательно ... |
| За неделю моя семья ... | Я делал домашнее задание и вдруг ... | Скоро моя сестра ... | За 5 минут ... |
| В следующем месяце я обязательно ... | | | |

Рис.11. 2.52

| | | | | |
|----------------------------|----------------------------|--------------------------------|-------------------------------------|----------------------------|
| Вчера было холодно. | Утром был дождь. | Вчера днём было солнце. | В Москве два дня было жарко. | Днём был ветер. |
| Завтра будет жарко. | В апреле будет прохладно. | Зимой будет холодно. | В четверг будет снег. | В Сочи весной будет тепло. |
| Сегодня жарко. | Сейчас в Москве прохладно. | На этой неделе тепло. | В этом месяце в городе жарко. | На природе всегда хорошо. |
| В среду был снег. | В выходные было облачно. | В горах утром прохладно. | Зимой всегда холодно. | В субботу будет солнце. |
| Утром будет ветер. | Ночью будет мороз. | В Анапе жарко. | В понедельник было | |

Библиография

1.Акишина А.А. Русский язык в играх: Учебное пособие (раздаточный материал) / А.А. Акишина. - М.: Русский язык. Курсы, 2011. 88 с.

2.Карты карточки картинки Выпуск 7 Вот как-то так жизнь в картинках (Екатерина Протасова); Златоуст, 2016

3.Комплект обучающих настольных игр для детей "Просто русский".Т. Кузьмина, БФ "ПСП-фонд", Санкт-Петербург[Сайт]. URL:<https://mircoalition.org/wp-content/uploads/2024/05/pravila.pdf>(Дата обращения 13.11.2025)

4.Шкаликова А.С. Учебно-ролевые игры на занятиях по РКИ как средство активизации речевой деятельности студентов на начальном этапе обучения (китайская аудитория) // Полилингвильность и транскультурные практики. 2011. №4.