

ИГРА НА ОТРАБОТКУ УСЛОВНЫХ ПРЕДЛОЖЕНИЙ 2 ТИПА

В этой игре учащиеся определяют предметы, составляя условные предложения о том, какой была бы жизнь без этих предметов.

Как играть?

Вы вытягиваете карточку и пытаетесь рассказать что было бы, если бы этого не существовало.

Пример: **money**

If we didn't have this, people would have to pay for everything with credit cards. Если бы у нас этого не было, людям пришлось бы за все расплачиваться кредитными картами.

If this didn't exist, most people would be a lot happier. Если бы этого не существовало, большинство людей были бы намного счастливее.

Without this, we wouldn't be able to have savings. Без этого мы не смогли бы иметь сбережений.

Дайте до трех определений и посмотрите, смогут ли учащиеся угадать, что именно определяется.

Затем напишите следующие предложения для определения на доске:

If we didn't have this/these... .. people/we would have to...

If this/these didn't exist... ..nobody/most people would...

Without this/these.... ..people/we wouldn't be able to...

Практикуйте структуры вместе с классом.

Затем разделите студентов на группы по три-четыре человека.

Раздайте каждой группе по набору карточек. Попросите их перетасовать карты и положить их лицевой стороной вниз на стол.

Объясните, что учащиеся будут по очереди брать карточку и составлять вторые условные предложения о том, какой была бы жизнь без предмета на карточке.

Ученик, который дает определение, использует структуры на доске и дает до трех определений. Учащийся должен определить предмет, не говоря, что это такое.

Когда участник группы правильно угадывает предмет, он выигрывает и сохраняет карточку.

Если никому не удастся правильно угадать после трех определений, ученик, который определяет, сохраняет карточку. Поэтому учащиеся не должны делать свои определения слишком простыми для угадывания.

Учащиеся играют до тех пор, пока не будут использованы все карты.

Ученик, набравший наибольшее количество карточек в конце игры, становится победителем.

Homework	computers	paper
rhythm	television	the moon
science	clothes	guns
banks	police	imagination
bees	public transport	alarm clocks
pigs	fire	war
the Internet	mobile phones	social welfare
oil	social media	teachers
gravity	to sleep	cars