

ПРИЛОЖЕНИЕ

РАЗДЕЛ 2

*У каждого ученика должно быть своё игровое поле. Можно играть прямо по учебнику. Если учебника нет, учитель делает копии и вырезает карточку.



Игра. Ментальный лабиринт.

Вариант 1. Учитель называет цель (например, «офис»). Ученики по очереди говорят маршрут от старта («вправо – кафе», «вниз – музей»). Когда цель достигнута, игрок, который сказал последний ход, называет новое место. Игра начинается сначала.

Вариант 2.

Все начинают со старта (красный квадрат). Ученики по очереди называют только направление («вниз», «вправо», «вверх» и т.д.). Если игрок ошибся и вышел за рамку таблицы – он выбывает.

Учитель хлопает – «стоп!» Все должны назвать, где они находятся (например, «остановка»). Тот, кто назвал неправильное место, выбывает.