

Игра: «Дружок, ну где же ты?!»

Ц.А. дети 5-8 лет (группа до 5 человек)

Уровень:

начинающие

Цель: повторение по темам “Цифры от 1 до 10” и “Члены семьи”.

Структура игры: состоит из трех раундов по 2-3 задания в каждом, включает в себя работу над лексическими и иероглифическими навыками и умениями в чтении, аудировании и говорении.



Все этапы игры ученики будут проходить вместе с Малышом, который будет их направлять, объясняя все перипетии сюжета .

В начале игры с помощью колеса фортуны (например, на Wordwall), каждому ученику выдается номер от 1 до 5. Он соответствует пункту задания, которое ученик будет выполнять.

Раунд 1. Лексика

1.1 Угадываем, кого мы будем искать сегодня

Установка: “Угадай, кто изображен на картинке. Для этого назови цифры”?

На слайде представлены картинки всех членов семьи Барбоскиных, кроме Дружка. Ученики должны назвать члена семьи Барбоскиных, изображенного на картинке (имя + статус. Например, Роза 姐姐). Каждое изображение перекрывается несколькими карточками, на которых написаны китайские цифры (иероглифами). Чтобы догадаться, кто спрятан на картинке, ученики должны избавиться от карточек с цифрами, назвав их.





В конце спрашиваем: Кого из членов семьи не хватает? (Дружка). Хм-м-м, интересно, куда же он запропастился?

Появляется Малыш, который объясняет, что произошло (записанный и изменённый в войсмейкере голос).



— Вчера Дружок опять играл с мячом в доме, хотя мама и папа много раз говорили ему, что это может плохо закончиться. Он сказал, что почти побил мировой рекорд, ему оставалось отбить коленкой мяч ещё два раза. Но когда он слишком сильно по нему ударил, мяч отскочил и попал прямо на Генкин стол, где стояла мамина любимая ваза, которую для неё сделал папа своими руками. И это ещё полбеды. Мяч задел и разбил пробирки Гены, перевернул сумочку Розы, из которой выпали и разбились её новые румяна, а ещё сбросил Лизкин телефон, на экране которого теперь во-о-о-от такая огромная трещина. Натворил делов Дружок, конечно. Он очень испугался, что ему сейчас сильно влетит, и решил сбежать из дома, пока никто ничего не заметил. Поможете нам его найти?





— Чтобы выйти из дома и начать поиски Дружка, нам нужно сначала открыть дверь. Она у нас новая, с кодовым замком. Мы все ещё не успели выучить пароль от неё. Поможете нам разгадать его?



— Все цифры для кода, который нам с вами нужно собрать, спрятались на наших семейных фотографиях, которые висят прямо у двери.



1.2 Ищем на картинке иероглифы, обозначающие членов семьи.

Установка: “Найди и посчитай количество одинаковых иероглифов на картинке, заполни таблицу”.

Ученики самостоятельно на картинке ищут иероглифы по теме “Члены семьи” (爸, 妈, 姐, 哥, 弟, 妹), считают сколько их всего и вносят в таблицу (см. таблицу 1). На каждой картинке спрятано разное количество одного и того же иероглифа. В таблицу они записываются арабские цифры.

Пример с иероглифом 妈 (5 шт)



					
5					

Таблица 1. Задание 1.2



— Уже всё посчитали? Какие молодцы!
Осталось только набрать код в замке.

На следующем слайде в разброс будут написаны цифры иероглифами от 四 до 九 (минимальное и максимальное кол-во иероглифов на слайде). Когда все ученики посчитают, сколько каждого из иероглифов на картинке, они должны будут сверить друг с другом ответы и расставить цифры-иероглифы в правильном порядке. У них получится код для того, чтобы открыть дверь и выйти из дома.





很厉害！



— Так-с, теперь нам нужно понять, в какую сторону идти. Наш город тако-о-ой огромный! Дружок, ну где же ты?

— Хм, может быть, он решил пойти домой к кому-то из своих друзей?



Раунд 2. Иероглифика

2.1. Выбираем тип дома, в котором живет друг Дружка, в зависимости от структуры иероглифа.

Установка: “Посмотри на иероглиф (структуру иероглифа) и найди ему домик”.

На слайде представлены следующие иероглифы 一, 爸, 三, 妈, 四 и картинки домов разного типа, на верх которых наложена структура иероглифа (см. рис. 1). Дети вместе обсуждают и сопоставляют иероглифы и дома. Выбирают тот, который больше всего похож на китайский.



Рис. 1.

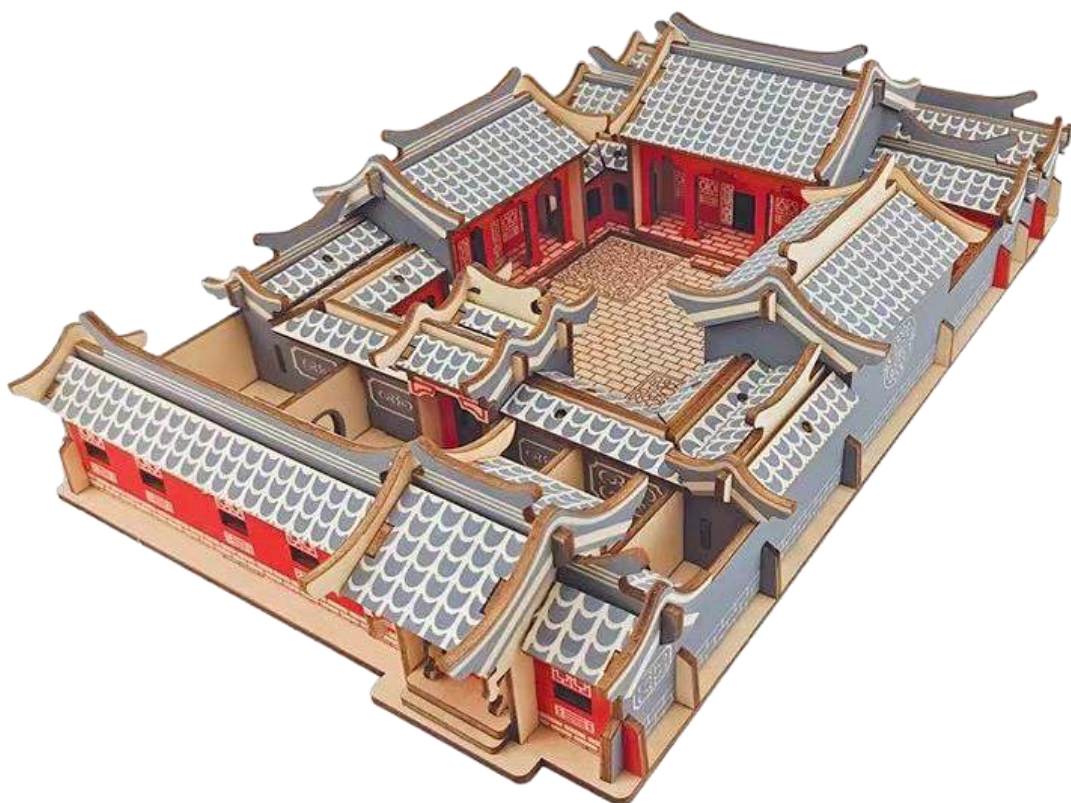
爸





— Я вспомнил! Недавно Дружок рассказывал, что он познакомился с другом, который переехал к нам из Китая! Я думаю, он мог сейчас пойти к нему. Они стали очень хорошими друзьями. Как вы думаете, какой из этих домов больше всего похож на китайский?

— Да, вы правы! Какие вы все молодцы! Этот красивый дом называется сыхе... сыха... Сыхэюань, вот! Какое сложное название... Такой дом состоит из 4 зданий, которые соединяются друг с другом в квадрат. А внутри у сыхэюаней всегда располагается сад. Интересно, правда?



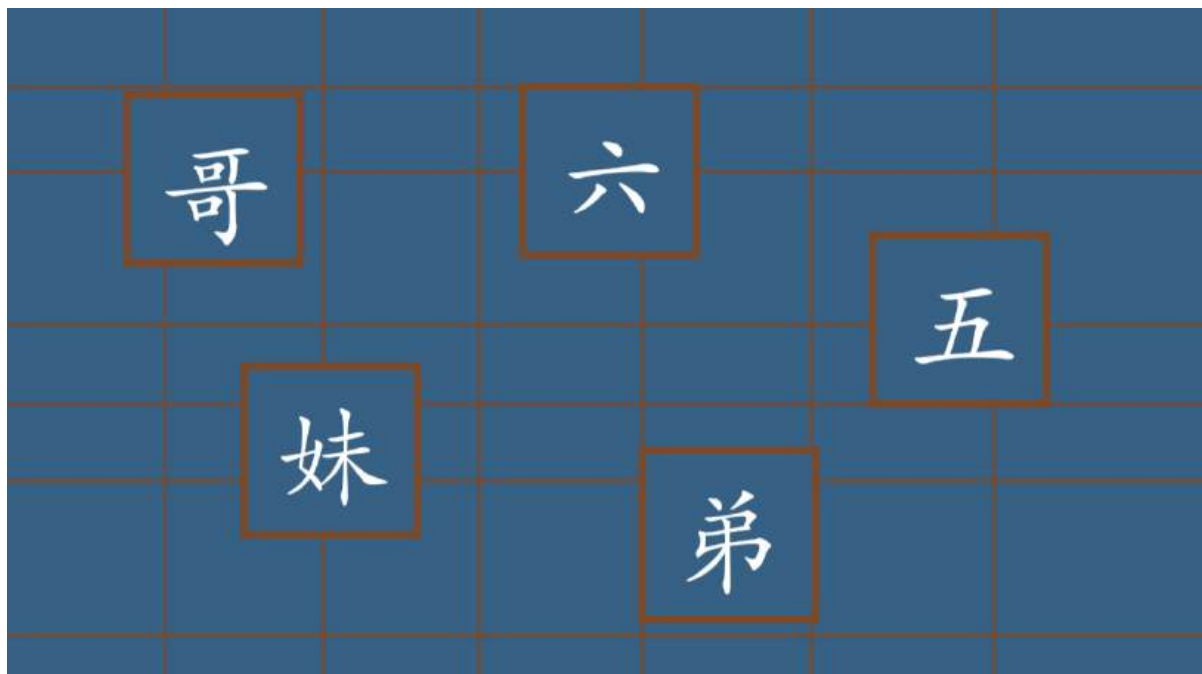


С районом мы определились, теперь
осталось только узнать номер дома. Мы почти
у цели, 加油!

2.2. Узнаем номер дома, считая количество черт и складывая их.

Установка: “Посчитайте кол-во черт в каждом иероглифе, затем сложите их вместе”.

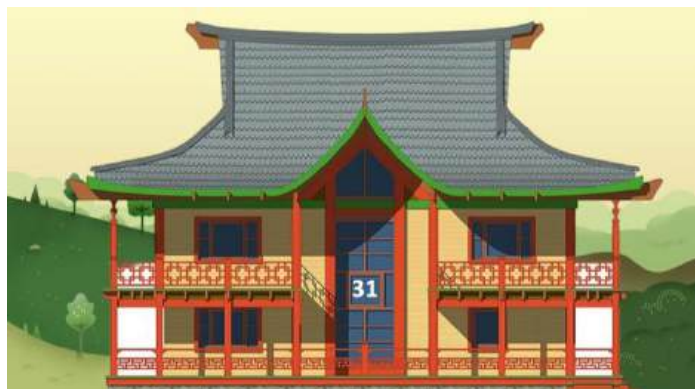
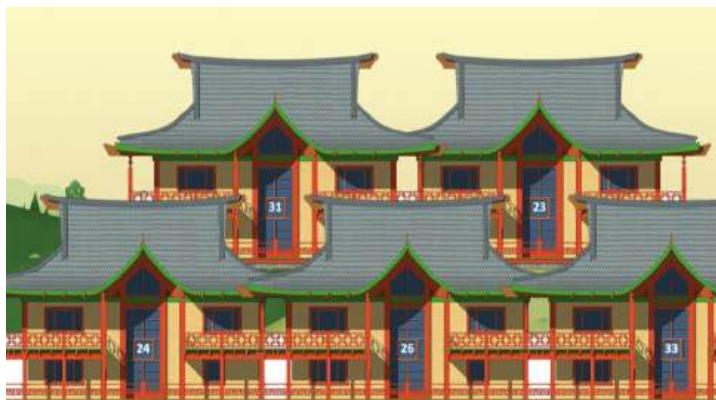
На слайде представлены следующие иероглифы: 哥, 五, 妹, 六, 弟. Каждый ученик подсчитывает тот иероглиф, номер которого соответствует номеру, который достался ученику в начале игры.



Затем, ученики вместе складывают получившееся количество черт, и получают номер того дома, где живет друг Дружка. То есть, в иероглифе 哥 10 черт, в 五 — 4 и т.д., ученики складывают $10+4+\dots$.



Всё верно! Получилось 31, какие вы молодцы!
Давайте теперь вместе найдём 31 дом.





很厉害！



Этот дом очень-очень большой! В нём живёт несколько семей. Нам с вами нужно найти семью друга Дружка, который переехал к нам из Китая.

Раунд 3. Чтение. Аудирование. Говорение.

3.1. Определяем семью, которая живет в этом доме.

Установка: Посмотрите на вашу картинку и соотнесите с подходящим предложением.

На слайде представлены 6 картинок с семьями из популярных мультфильмов, на каждой картинке отмечен “我”. В раздаточных материалах у учеников написаны 6 предложений, типа “我家有五口人：爸爸，妈妈，哥哥，妹妹和我” и т.д. Для того, чтобы совместить картинку и предложение, ученикам





О-о-о, это же Финик! Тот самый друг Дружка из Китая! Я его узнал! Значит, и Дружок должен быть где-то поблизости.





Теперь нам осталось выяснить, в какой именно комнате живёт Финик.

3.2. Определяем, какой член семьи живет в какой комнате.

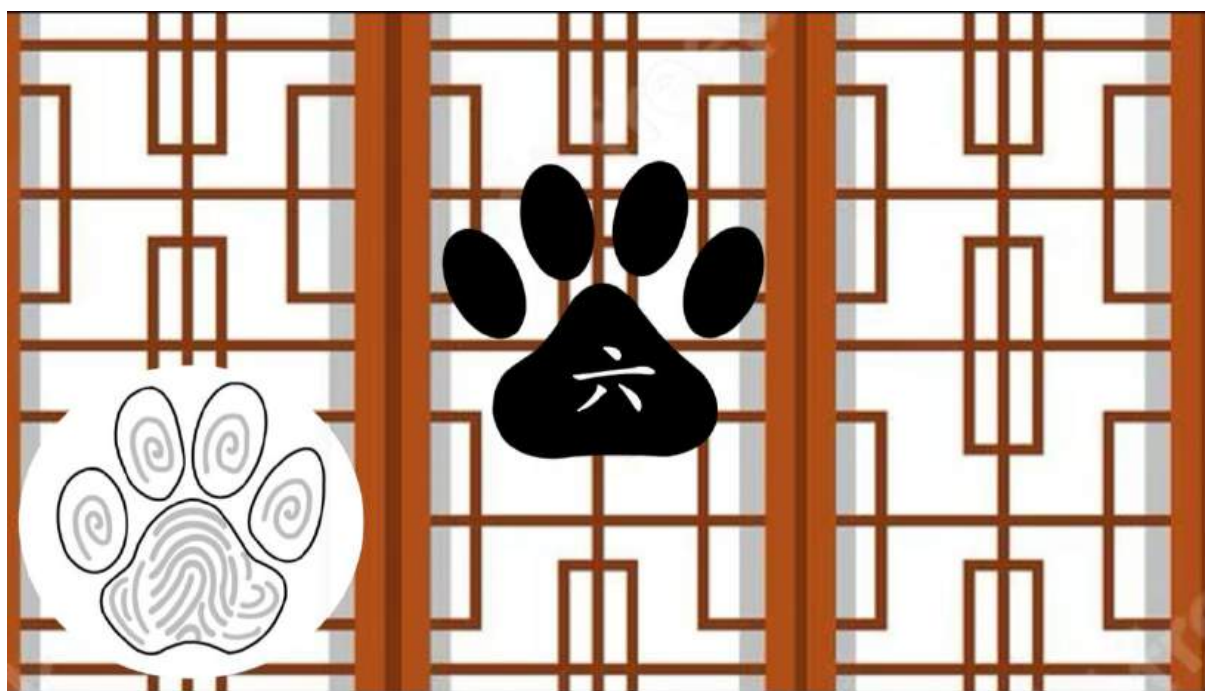
Установка: прослушайте аудио и соедините лапку с цифрой и члена семьи, на двери чьей комнаты можно увидеть эту лапку.

На слайде представлены лапки, на которых написаны цифры и слова, обозначающие членов семьи, в разброс. Для того, чтобы определить, в какой комнате живет друг Дружка, нужно прослушать аудиозапись и совместить лапку с цифрой и слово. Например: 妈妈 — 三, 姐姐 — 五 и т.д.





Ух ты, какой у этой двери интересный замок!
Он откроется только, если сказать перед ним
что-то на китайском.



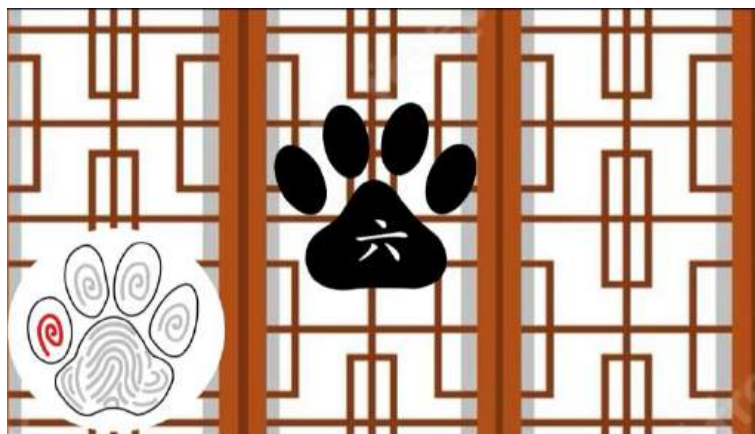
3.3. Открываем дверь в комнату, в которой прячется Дружок.

Установка: расскажите о своей семье, чтобы открыть дверь.

Расскажите о своей семье, чтобы дверь открылась. Например: 我家有四

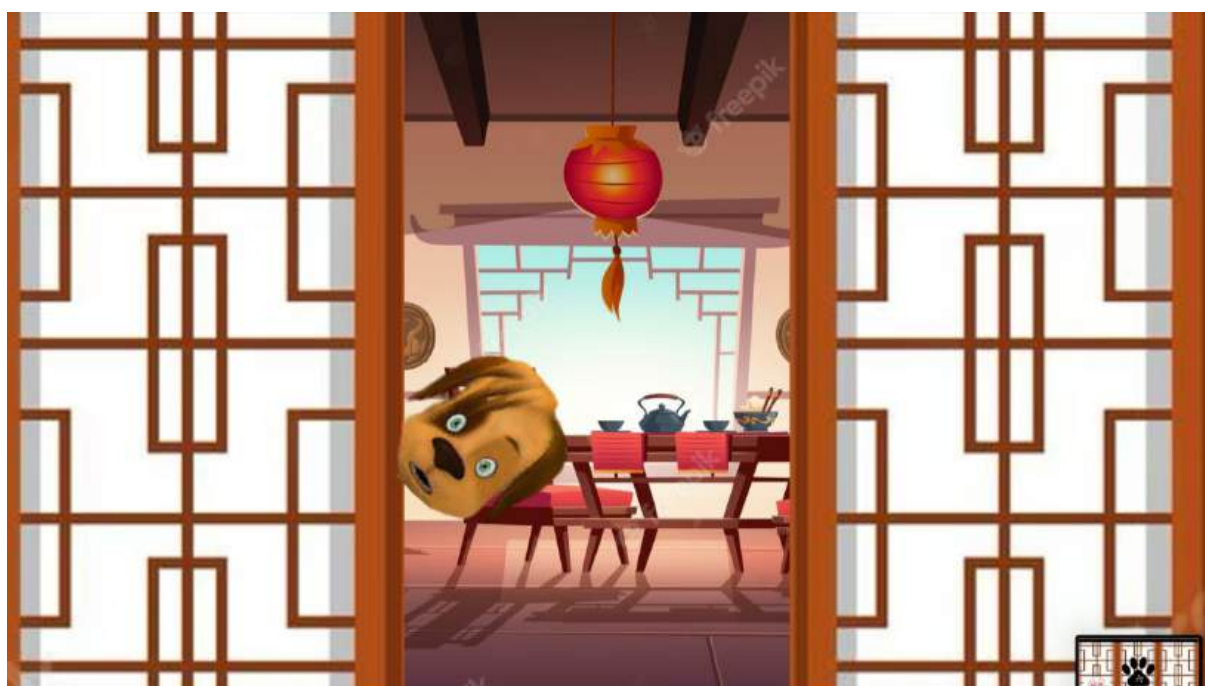
口人：妈妈，爸爸，姐姐和我。

После каждого рассказа ученика, будет загораться определённая часть лапки. Когда все выскажутся, весь отпечаток перекрасится в красный цвет и дверь откроется.





Дружок нашёлся! Ура-а-а!



В конце игры ребята сами могут решить, что Барбоскины сделают с Дружком.

Наказать нельзя простить.