

HALLOWEEN 23 in 1

Жутко интересный и пугающе захватывающий набор из 23 игр для подготовки и проведения самого страшного праздника года! Подойдет для групповых и индивидуальных занятий онлайн и оффлайн с детьми и подростками. Данная презентация станет незаменимым помощником на уроке и сэкономит кучу времени при подготовке. С ее помощью ваши ученики обязательно запомнят и научатся использовать целевую лексику.

Изучаемые слова: *pumpkin, Jack-o'-lantern, monster, black cat, potion, skeleton, cauldron, witch, witch's hat, spooky house, spider, full moon, scarecrow, mummy, grave, bat, coffin, zombie, trick or treat, eyeball, ghost, sweets, skull, vampire, broom, werewolf, owl, October 31, Frankenstein, raven, Grim Reaper, bones.*

Правила игр открываются по нажатию на "?". Для выхода из презентации нажмите кнопку **ESC**.

Презентация совместима с PowerPoint 2013 и новее на Windows и Mac.

MEMORY POTION GAME

Учитель запускает и останавливает колоду нажатием на карточку, засекает время (несколько секунд), в это время игрок пытается запомнить как можно больше слов с карточки. Затем, нажатием на котел, учитель прячет содержимое.

Задача игрока/команды назвать или написать в чат как можно больше слов за 15-20 секунд (можно больше или меньше).

Повторное нажатие на котел вынимает карточку наружу, проверяется наличие совпадений. Ход переходит к следующему игроку/команде. Учитель заново запускает колоду и последовательность действий повторяется. Вспомнивший больше слов со своей карточки – получает очко, при одинаковом количестве угаданных слов, оба получают очко. Учет очков можно вести в чате или на бумаге.

Побеждает игрок/команда набравший 5 очков раньше других.

Если карточки не меняются, следует обновить программу PowerPoint до версии 2013 или новее.

BAT QUIZ

Game 1 (associations game).


Каждой команде дается слово. Выбирается оно следующим образом: учитель запускает и останавливает колоду нажатием на носик летучей мыши, открывает левое крыло *word*, нажатием на левый глаз (повторные клики на глаза закрывают крылья). Игрокам дается 30-40 секунд на обсуждение. По истечению времени, они называют или пишут в чат свои 5 слов ассоциаций. Открываем правое крыло *associations*, нажатием на правый глаз. Каждое совпадение со списком +1 балл. Побеждает команда, набравшая больше очков за определенное количество раундов.

Game 2 (guessing game).

Каждой команде дается список из 5 слов, а игрокам нужно догадаться, что именно описывается. Учитель запускает и останавливает колоду нажатием на носик летучей мыши, открывает правое крыло *associations*, нажатием на правый глаз (повторные клики на глаза закрывают крылья). Игроки называют или пишут по одному слову в чат. Открываем левое крыло *word* нажатием на левый глаз. Угадавшие ключевое слово – получают балл. Можно играть в парах/командах или на индивидуальный зачет.

Перед началом игры рекомендуется повторить лексику при помощи слайда PICTONARY или MULTIPLE CHOICE.

Если содержимое в крыльях не меняется, следует обновить программу PowerPoint до версии 2013 или новее.

P.S. Кнопка  переводит на TRICK OR TREAT race.

ACTION SCROLL

Простая подвижная игра или физкультминутка не требующая никакой подготовки, подойдет для зарядки (утром в тематическом лагере) или для смены деятельности во время праздничного урока.

Учитель (или ведущий игрок) кликает на сверток, он открывает и появляется действие, которое выполняет отдельный игрок или все дети вместе. По повторному нажатию на сверток, он сворачивается.


Вариация: **motor memory game**.

Правила схожи с игрой "Snowball". Можно играть с любым количеством человек онлайн или оффлайн.

Игроки могут меняться каждый раунд или сверток может открывать учитель. Первый игрок кликает на сверток, все игроки выполняют соответствующее действие, далее ходит второй игрок и прежде чем выполнить второе действие, игроки выполняют предыдущее, постепенно наращивая их количество раунд за раундом (5-7 раундов).

Список действий: *scare children like a monster, walk like a zombie, howl like a werewolf, walk through a haunted house, fly like a bat, bite like a vampire, wash your face like a black cat, say boo like a ghost, smile like Jack-o'-lantern, fly a broom like a witch, cook potion in a cauldron, dance like a skeleton.*

Если содержимое свертка не меняется, следует обновить программу PowerPoint до версии 2013 или новее.

P.S. Кнопка  переводит на TRICK OR TREAT race.


SKELETON TIC-TAC-TOE

Поделите учащихся на пары или мини-группы. Они выбирают себе значок (x/o) и определяют очередность хода. Чтобы поставить свой значок в выбранную клетку, игрок называет слово (более сильные игроки составляют с ним предложение, используя изученную ранее грамматику). Если игрок допускает ошибку, ход переходит следующему игроку. Побеждает игрок/команда, закрывшая своим значком три клетки по горизонтали, вертикали или диагонали.

Для отработки разных типов предложений используйте **+ - ? dice**.

Если дети играют в парах или командах, то клетку для хода выбирают вместе, но отвечают по очереди.

Определить очередность хода можно при помощи **+ - ? dice**. Каждая команда выбирает знак +, - или ?, учитель запускает кубик и игру начинает команда, чей знак выпадет на кубике.


Кнопка  возвращает поле в исходное состояние.

Игра включает 4 разных поля (выбираются нажатием соответствующей цифры).

Если грани кубика не меняются, следует обновить программу PowerPoint до версии 2013 или новее.

P.S. Кнопка  переводит на TRICK OR TREAT race.

MONSTER BATTLE

Поделите детей на пары или команды. Они определяют кто за какого монстра играет. Учитель начинает дуэль, нажатием на здание. Как только карточки появились игроки делают условные выстрелы, а именно, называют слово на своей карточке или той, что со стороны соперника (на вашу усмотрение). Тот, кто сделал это быстрее и при этом правильно, победил и заработал очко для своей команды. Для проверки правильности ответов нажмите . Количество раундов может быть любым. После каждого раунда игроки меняются. Учет очков можно вести в чате или на бумаге.

Если картинки в окнах не меняются, следует обновить программу PowerPoint до версии 2013 или новее.

P.S. Кнопка  переводит на TRICK OR TREAT race.

OWL DOBBLE


На каждой карточке по 6 изображений (разного размера, расположенных случайным образом) и только одно из них совпадает с изображением на любой другой карточке в соседней колоде.

Цель игры – назвать совпадение в обеих колодах быстрее соперников.

Ход игры. Обе колоды запускаются и останавливаются синхронно по щелчку на сову. Игрок, назвавший слово первым, получает очко. Учет можно вести в чате или на бумаге. Можно играть в парах или мини командах (в этом случае члены команд меняются каждый раунд). Побеждает игрок первым набравший определенное количество очков (5-7).

Если в обеих колодах выпадают одинаковые карточки, раунд не считается и колоды перезапускаются заново.

Если карточки не меняются, следует обновить программу PowerPoint до версии 2013 или новее.


P.S. Кнопка  переводит в TRICK OR TREAT race.

PICTIONARY

Используется для ввода или быстрого повторения ключевой лексики перед началом более сложных игр. Нажатие на карточку разворачивает ее на весь экран. При нажатии на большую карточку появляется слово. Повторное нажатие на большую карточку возвращает ее в исходную позицию.

При нажатии на кнопку  появляются подписи ко всем словам, повторное нажатие их скрывает.

REPEAT IN DIFFERENT VOICES

Количество слов для повторения определяется учителем. Дети называют их по порядку хором, затем учитель предлагает им каждый раз повторять все слова в строчке по горизонтали/вертикали/диагонали разными голосами: радостным, грустным, усталым и т.д. (Repeat the words as if you are happy, sick, old, hot etc.). Голос выбирается случайным образом колодой, вызываемой кнопкой . Таким образом каждое слово дети повторяют 5-7 раз.


YES/NO

Учитель, показывает мышкой на карточки и называет слова или предложения с ними (e.g. *skeleton/That is a skeleton.*), периодически умышленно делая ошибки. Дети должны подтвердить или опровергнуть заявления учителя. Если они угадали, получают очко. Если ошиблись, балл зарабатывает учитель. Количество раундов может быть любое. Учет очков ведется в чате или на бумаге.

👉 Вариант: если учитель называет слово правильно, дети хлопают. Если учитель называет слово неправильно, дети топают. Можно использовать разные действия или даже фразы (e.g. *That's right!/No, you are wrong!*)

👉 Вариант: учитель задает общие вопросы (*Is this a skeleton?/Are these sweets?*), дети тренируют краткие ответы.

NUMBERS

Прекрасный способ не только повторить лексику, но и вспомнить цифры. Учитель выбирает цифру – дети называют соответствующее слово или наоборот (слово-цифра). Команды могут играть друг против друга или дети против учителя. Цифры появляются по нажатию на кнопку .

ECHO

Учитель показывает на карточку и называет слово громко, дети повторяют за ним, как эхо, все тише и тише.

MULTIPLE CHOICE



Игрок выбирает карточку, разворачивает ее кликом и определяется с ответом.

Табличка с верным ответом остается, с неверным - пропадает.


Нажатие на большую карточку возвращает ее в исходное положение.

За определенное количество раундов нужно дать как можно больше правильных ответов. Игроки/команды отвечают по очереди. Учет очков ведется в чате или на бумаге.

IN A FLASH

Учитель запускает и останавливает колоду с карточками нажатием на , далее кликает на . На мгновение появляется карточка. Дети должны успеть увидеть и назвать, что было на картинке быстрее соперников. Проверить правильность ответа можно кликнув на середину экрана. Играть можно в парах, командах или на индивидуальный зачет. Учет очков ведется в чате или на бумаге.

MOUSEHOLE GAME

Учитель запускает и останавливает колоду с карточками нажатием на , далее кликает на любой из прожекторов и появляется часть карточки. Дети должны угадать, что это за карточка и правильно назвать слово или составить предложение с ним быстрее соперников. Если с первой попытки угадать сложно, то по клику на другие прожектора, будут появляться другие части картинки. Проверить правильность ответа можно кликнув на середину экрана. Играть можно в парах, командах или на индивидуальный зачет. Учет очков ведется в чате или на бумаге.

Если картинка не меняется, следует обновить программу PowerPoint до версии 2013 или новее.

FORTUNE TELLER

Отличный способ составлять самые непредсказуемые и забавные истории о праздничных приключениях устно или письменно, отрабатывая грамматические конструкции и ключевую лексику и развивая, тем самым, воображение и неподготовленную речь. Можно использовать на warm up для быстрого повторения лексики. Нажатие на шар приводит его в движение, повторное нажатие останавливает и появляется карточка с картинками.

Как использовать:

- **Easy version.** Дети называют все 6 слов (индивидуально или командами);
- **Medium.** Составляют 6 предложений (по одному с каждым словом), используя нужные грамматические структуры;
- **Hard.** Придумывают забавные истории из 3-4 предложений с использованием всех слов о том, как они провели (или собираются отметить) Хеллоуин, куда ходили, кого встретили и что там делали, сколько конфет добыли в Present, Past или Future.


Перед началом игры рекомендуется повторить лексику при помощи слайда PICTONARY или MULTIPLE CHOICE.

Если содержимое шара не меняется, следует обновить программу PowerPoint до версии 2013 или новее.


P.S. Кнопка  переводит на TRICK OR TREAT race.

SWEET BIT BY BIT

! Первый клик запускает смену картинок на заднем фоне (внешне ничего не происходит), второй и последующие клики удаляют конфетки, постепенно открывая картинку.

По мере того, как появляется картинка, игроки пытаются угадать слово. Первый назвавший слово верно, получает балл (учет очков можно вести в чате или на бумаге). Проверить правильность ответов можно, кликнув на .

Попутно можно отработать любую ключевую структуру (*I see... I'm wearing a costume of... It is/They are... A vampire has got... There is/are... I am scared of... A black cat likes... etc*) и всегда развивать тему, задавая дополнительные вопросы.

Повторное нажатие на  возвращает поле в исходное состояние.

I WILL GUESS IT WITH ...

Цель игры набирать определенное количество очков. Количество раундов может быть любое. Дети могут играть в парах/ командах или на индивидуальный зачёт.

Перед началом игры игроки делают свои ставки: *I will guess this picture with 7/8/4/5 sweets*. Назвавший меньшую ставку получает право игры. Ведущий (или сам игрок) убирает нужное количество конфет и игрок должен угадать, что же это. Угадал, получает балл. Для удобства можно установить верхние и нижние границы открываемых конфет (например, 10 и 3).

Если картинка не меняется, следует обновить программу PowerPoint до версии 2013 или новее.

TRICK OR TREAT race

Цель игры: первым дойти до дома и выпросить конфеты, правильно выполнив 5 заданий по пути.



Как играть:


Игроки выбирают себе героя и определяют очередность хода. Играть можно индивидуально, в парах или мини командах. Первый игрок/команда запускает и останавливает колоду с лексикой, кликая на нее, и (в зависимости от уровня учащихся):


- называет слово (e.g. *mummy*);
- произносит слово по буквам (e.g. *m-u-m-m-y - mummy*);
- составляет простое предложение (e.g. *It's a mummy.*);
- «бросает» **+/-/? dice** и составляет предложение соответствующего типа (e.g. *It's a mummy. / It isn't a mummy. / Is it a mummy?*);
- составляет предложение в изучаемом времени или с определенной грамматической конструкцией (e.g. *We usually see mummies in the museums. / A witch is wearing a dress and a hat. / Last week I saw a bat in the attic. / I have bought a pumpkin today. / I'm going to scare my friends on Halloween / I can dance like a skeleton. / I (don't) like... etc.*) Для усложнения можно добавить **+/-/? dice**.


Если ответ верный, игрок делает ход вперед, кликая один раз на своего героя. Если неверный, остается на месте и ход переходит следующему игроку/команде.


Если игроку выпадает карточка с заданием, он должен следовать указаниям:


Skeleton tic-tac-toe – игрок переходит по кнопке  на соответствующий слайд и играет один раунд (правила см на соответствующем слайде) с игроком, следующим за ним в порядке очереди. Победитель делает шаг вперед, побежденный остается на месте. Кнопка  возвращает на игровое поле.


Monster battle – игрок переходит по кнопке  на соответствующий слайд и играет один раунд с игроком, следующим за ним в порядке очереди. Для этого игроки выбирают себе монстра, учитель нажимает на дом. Игрок назвавший свое слово первым – делает шаг вперед, побежденный остается на месте.

Owl dobbble – игрок переходит по кнопке  на соответствующий слайд и играет один раунд с игроком, следующим за ним в порядке очереди. Для этого учитель запускает и останавливает колоду нажатием на сову. Игрок назвавший совпадение первым – делает шаг вперед, побежденный остается на своем месте.

Fortune teller - игрок переходит по кнопке , запускает и останавливает магический шар и выполняет с данными словами действие, подходящее ему по уровню (easy, medium or hard – см раздел “?” на соответствующем слайде). Выполнил задание – делает шаг вперед, нет – остается на месте.

Action scroll - игрок переходит по кнопке , нажатием на сверток разворачивает его и изображает выпавшее действие. Выполнил – делает шаг вперед.


Bat quiz- игрок переходит по кнопке  и играет GAME 2 (guessing game). Угадал – делает шаг вперед, нет – остается на месте.

Нажатие на  обнуляет игру. Нажатие на луну отображает подпись к картинке.

CHATTERBOX

Перед началом игры все карточки закрыты. Учитель выбирает подходящий таймер от 10 до 35 секунд. Как только таймер запущен – игра началась. Учитель открывает карточки по одной, кликая на каждую из них в любом порядке. Игрок называет слова. Если верно, карточка остается открытой и начисляется очко, если неверно - переворачивается. По истечении времени очки подсчитываются. Дети могут играть в парах или командах. На индивидуальных занятиях ученик устанавливает и пытается побить свои собственные рекорды. Учет очков ведется в чате или на бумаге.

20 QUESTIONS

Учитель открывает необходимое количество нужных карточек (8-10), кликая на каждую из них или все сразу кнопкой  Загадывает слово, задача детей - его угадать, задавая различные вопросы (e.g. *Are you wearing a hat? Can you fly? Do you like eating mice? Do you usually walk at night? Are you a dog?* etc.). Количество вопросов можно регулировать: более сильным ученикам давать меньше попыток. Учет вопросов ведется в чате или на бумаге. Если играете в зуме, после каждого ответа, игроки могут самостоятельно закрывать клетки, которые не подходят под описание, таким образом, сужая выбор. Угадавший становится ведущим.

DESCRIBE AND GUESS

Учитель открывает необходимое количество нужных карточек (8-10). Загадывает карточку и начинает описывать ее. Задача детей – угадать ключевое слово по подсказкам. Если играете в зуме, после каждого ответа, игроки могут самостоятельно закрывать клетки, которые не подходят под описание, таким образом, сужая выбор. Угадавший становится ведущим.

DISAPPEARING CARDS

Отличная игра для развития памяти. Учитель открывает необходимое количество нужных карточек (6-8), кликая на каждую из них (чтобы не запутаться, это могут быть строчки по вертикали, горизонтали или диагонали). Дети называют все слова по порядку хором. Далее учитель закрывает 1-2 карточки, дети продолжают называть все слова, в том числе и закрытые. Игра продолжается до тех пор, пока не закроются все карточки. Таким образом каждое слово дети повторяют 5-7 раз.

WHAT IS MISSING?

Учитель открывает необходимое количество нужных карточек (6-7). Просит детей назвать все слова и запомнить их. Далее следует команда: *Close your eyes!*, учитель закрывает одну карточку: *Open your eyes!* – дети вспоминают пропавшее слово. Можно усложнить им задачу, закрывая по 2-3 или даже все карточки за раз или задавать дополнительные вопросы по пропавшим картинкам (*What colour is the scarecrow's vest? Is the monster red or green?* etc).

Кнопка  закрывает все карточки. Кнопка  их открывает.

MEMORY GAME

Игроки ходят по очереди, открывая по 2 любые карточки на поле. Если картинка и слово совпадают, игрок зарабатывает очко и удаляет их с поля нажатием на крестик в левом верхнем углу.

Если не совпадают, игрок закрывает карточки повторным кликом и ходит следующий игрок. Более сильные игроки перед удалением карточек составляют предложение (e.g. *The witch is ugly./The werewolf is wearing jeans*).

Кнопка  возвращает поле в исходное состояние. Возможны 4 различных расклада (кнопки 1-4).

MEMORY GAME

Игроки ходят по очереди, открывая по 2 любые карточки на поле. Если картинка и слово совпадают, игрок зарабатывает очко и удаляет их с поля нажатием на крестик в левом верхнем углу.

Если не совпадают, игрок закрывает карточки повторным кликом и ходит следующий игрок. Более сильные игроки перед удалением карточек составляют предложение (e.g. *The witch is ugly./The werewolf is wearing jeans*).

Кнопка  возвращает поле в исходное состояние. Возможны 4 различных расклада (кнопки 1-4).

MEMORY GAME

Игроки ходят по очереди, открывая по 2 любые карточки на поле. Если картинка и слово совпадают, игрок зарабатывает очко и удаляет их с поля нажатием на крестик в левом верхнем углу.

Если не совпадают, игрок закрывает карточки повторным кликом и ходит следующий игрок. Более сильные игроки перед удалением карточек составляют предложение (e.g. *The witch is ugly./The werewolf is wearing jeans*).

Кнопка  возвращает поле в исходное состояние. Возможны 4 различных расклада (кнопки 1-4).

MEMORY GAME

Игроки ходят по очереди, открывая по 2 любые карточки на поле. Если картинка и слово совпадают, игрок зарабатывает очко и удаляет их с поля нажатием на крестик в левом верхнем углу.

Если не совпадают, игрок закрывает карточки повторным кликом и ходит следующий игрок. Более сильные игроки перед удалением карточек составляют предложение (e.g. *The witch is ugly./The werewolf is wearing jeans*).

Кнопка  возвращает поле в исходное состояние. Возможны 4 различных расклада (кнопки 1-4).

LANGUAGE STUFF



z z z

r r r





W
's



LANGUAGE STUFF



ca n



LANGUAGE
STUFF





blat

b t



LANGUAGE STUFF



sk n



LANGUAGE STUFF



p

r



LANGUAGE STUFF



w

f



LANGUAGE STUFF



fl
n



LANGUAGE STUFF



m y





vampire

bat

werewolf





cauldron

caulbroo
m

witch's
pot



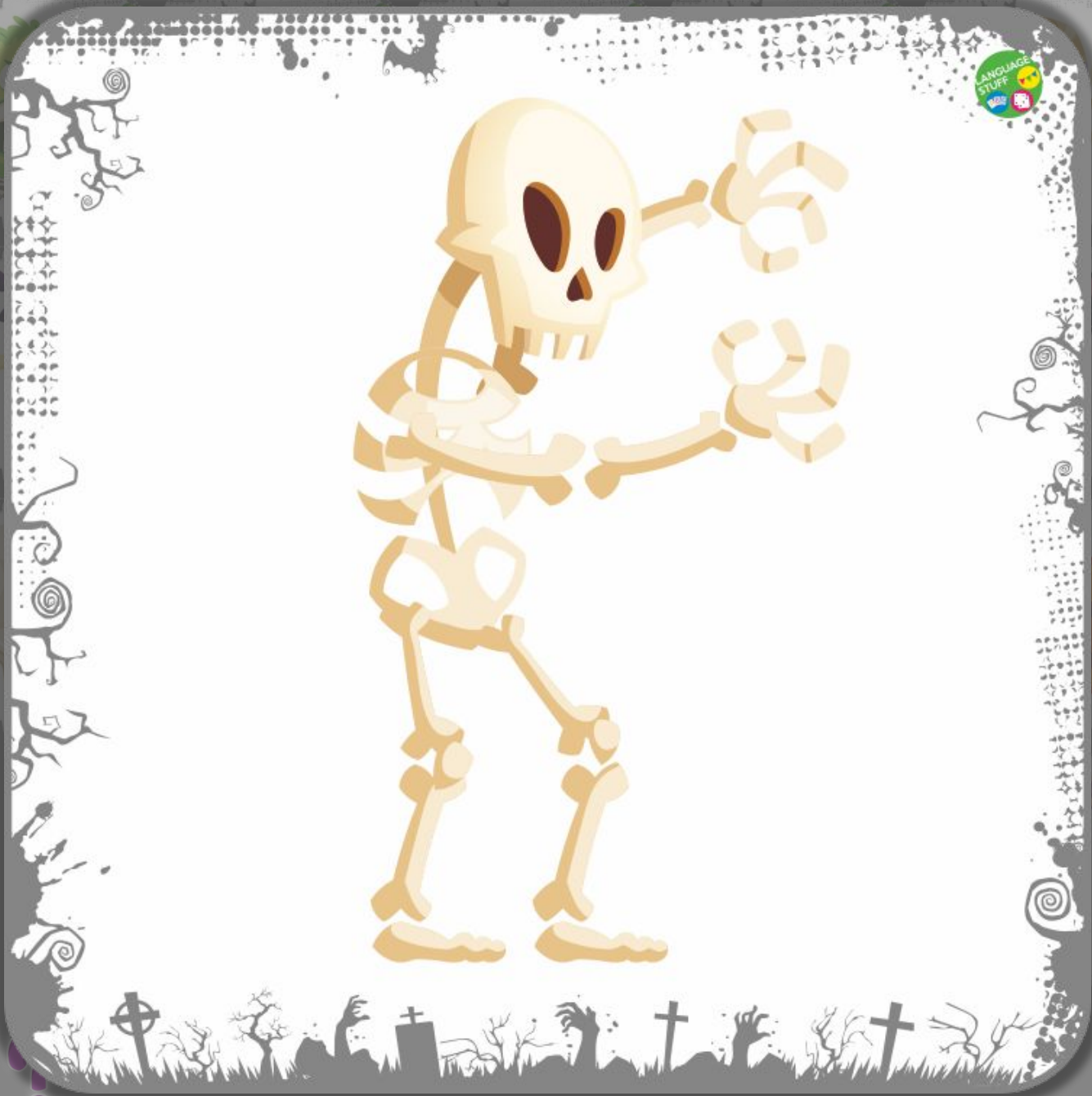


zombie

scarecrow

raven





skeleton

skeleton

bones





spider

owl

monster





owl

raven

coffin



sweets

cauldron

potion





spooky
house

shpooky
house

spooky
home





Jack-o'-la
ntern

John-o'-la
ntern

pumpkin





Grim
Reaper

zombie

Frankenstei
n





ice
cream

skull

ghost





cauldron

grave

coffin





full star

full sun

full moon





black
chicken

bat

raven



skulls or
bones

sweets
or boots

trick or
treat





melon

napkin

pumpkin



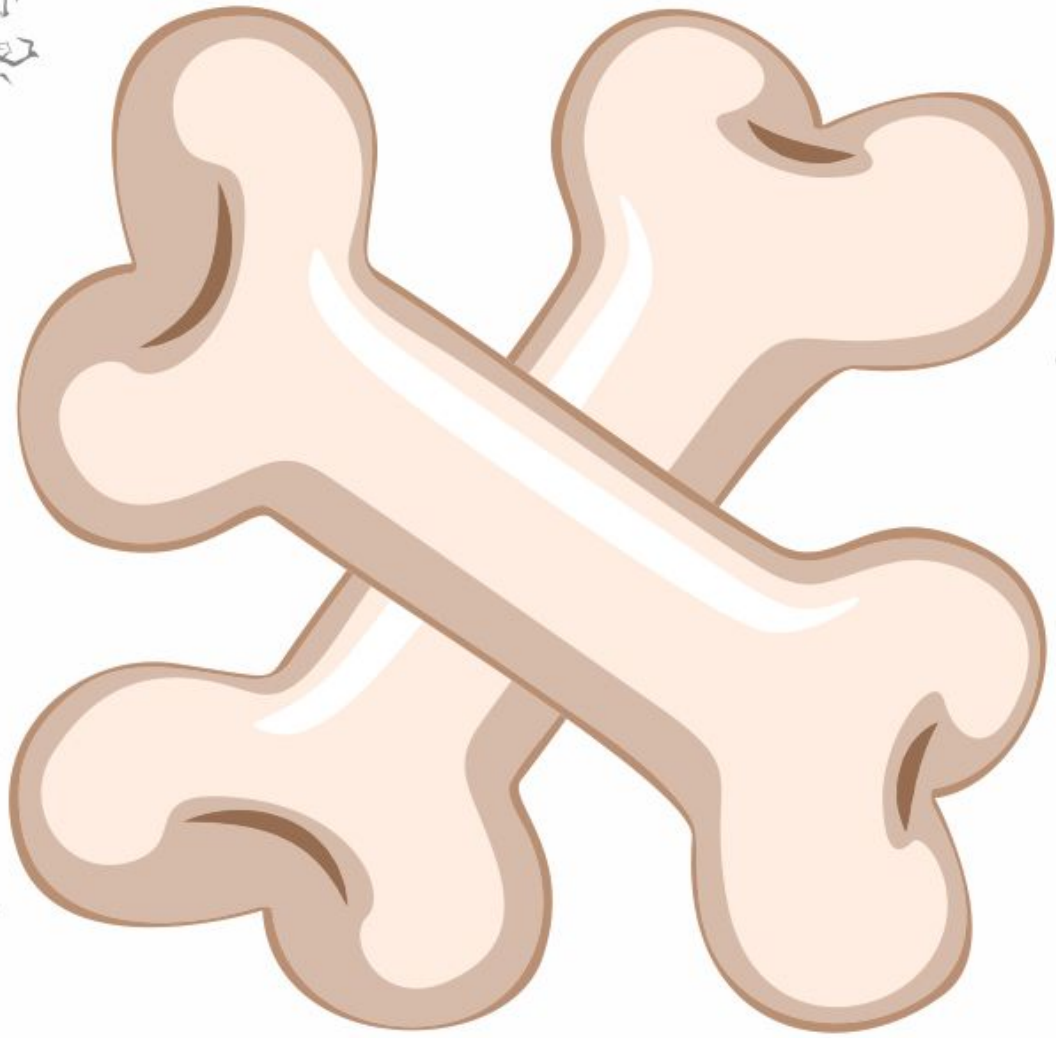


broom

eyeball

skull





brooms

sweets

bones





raven

pumpkin

scarecrow

