

## CHRISTMAS 28 in 1

Сказочно добрый и увлекательный набор рождественских игр для подготовки и проведения самого волшебного праздника, который никого не оставит равнодушным! Игр и различных активитиз настолько много, что поверьте, их хватит не только на неделю подготовки, но и на само мероприятие, при этом игры даже не будут повторяться, что позволит сэкономить время и нервы при подготовке и удивить детей.

Презентация подойдет для групповых и индивидуальных занятий с детьми и подростками ОНЛАЙН и ОФЛАЙН.

С ее помощью ваши ученики обязательно пополнят свой словарный запас по теме, научатся использовать его и нужные вам грамматические структуры в речи, а также прокачают свою память, внимание и воображение в различных заданиях и при составлении историй, а также познакомятся с рождественскими идиомами.

**Изучаемая лексика:** *angel, bow, candle, candy cane, chimney, Christmas carols, Christmas lights, Christmas tree, elf, firecracker, fireplace, gingerbread man, holly, jingle bells, mittens, ornament, present, pudding, reindeer, snow globe, Santa, Santa's hat, Santa's sack, sleigh, snowflake, snowman, star, Christmas stocking, toys, wreath, X-mas.*

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 SACK 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 мешок, 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 мешок 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.

## MAGIC SNOW GLOBE

Сказочное активити для развития неподготовленной речи, ведь дети вольны составлять самые непредсказуемые и забавные истории о праздничных приключениях устно или письменно, отрабатывая грамматические конструкции и ключевую лексику, развивая, тем самым, воображение и тренируя speaking skills. 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 или более предложений с использованием всех слов о том, как они провели прошлое (или собираются отметить предстоящее) Рождество, куда ходили, кого встретили и что там делали, сколько конфет съели 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.

## ELF 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. По щелчку на любую часть экрана эльф опускает и поднимает карточки с лексикой. 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 SANTAS' RACE.

## SANTA SAYS

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 лист и появляется действие, которое выполняет отдельный игрок или все дети вместе. Нажатие на задание, скрывает фразу.

Вариация: **motor memory game**.

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

Игроки могут меняться каждый раунд или действия может запускать учитель. Первый игрок кликает на лист, все игроки выполняют указанное 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: *laugh like Santa, jingle like Christmas bells, fall like a snowflake, sparkle like a firecracker, fly like an angel, shine like a star, slide like a sleigh, sway like a Christmas tree, roll like an ornament, blink like Christmas lights, jump like a reindeer, melt like a snowman.*

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

Если картинки сменяются без остановки – перезагрузите презентацию. После открытия слайда подождите пару секунд, чтобы игра прогрузилась.

P.S. Кнопка  переводит в SANTAS' RACE.

## X-RAY GAME

Два последовательных нажатия на рычаг START меняют коробку в сканере. Нажатие на кнопку FLASH просвечивает коробку и на мгновение проявляется ее содержимое. Дети должны успеть его разглядеть и назвать быстрее соперников. Проверить правильность ответа можно кликнув на кнопку CHECK (и SIGN, если нужно увидеть подпись). Играть можно в парах, командах или на индивидуальный зачет. Учет очков ведется в чате или на бумаге.

## MOUSEHOLE GAME

Два последовательных нажатия на рычаг START меняют коробку в сканере. Загорается монитор, разделенный на 6 секторов. Нажатие на любой из них "просвечивает коробку в определенном участке, проявляя содержимое. Дети должны угадать слово или составить предложение с ним быстрее соперников. Если с первой попытки угадать сложно, то по клику на следующие сектора, будут проявляться другие части содержимого. Проверить правильность ответа можно кликнув на кнопку CHECK (и SIGN, если нужно увидеть подпись). Учет очков ведется в чате или на бумаге.

P.S. Чтобы картинки реже повторялись, выдерживайте разные паузы между нажатиями рычага START.

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

## ICE CUBE BATTLE

Поделите детей на пары или команды. Они определяют, кто играет справа, кто слева. Учитель начинает дуэль, нажатием на любую часть экрана. Ледяные глыбы выпадают из труб, участники должны быстрее соперника назвать слово с картинки и заработать очко. Правильность ответа можно проверить, нажав на эльфа. Нажатие на соответствующую глыбу отдает ее команде победителю. Количество раундов может быть любым. Учет очков можно вести в чате или на бумаге.

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

P.S. Кнопка  переводит на SANTAS' RACE.

## PRESENT QUIZ

### Game 1 (associations game).

Командам дается слово. Выбирается оно следующим образом: учитель запускает и останавливает скрытую колоду нажатием на шарик, открывает красную коробку *word* нажатием на нее (повторные клики на коробки закрывают их). Игрокам дается 30-40 секунд на обсуждение. По истечении времени, они называют или пишут в чат свои 5 слов ассоциаций. Открываем голубую коробку *associations* нажатием на нее. Каждое совпадение со списком +1 балл. Побеждает команда, набравшая больше очков за определенное количество раундов.

### Game 2 (guessing game).

Командам дается список из 5 слов, а игрокам нужно догадаться, что именно описывается. Учитель запускает и останавливает скрытую колоду нажатием на шарик, открывает голубую коробку *associations*, нажатием на нее (повторные клики на коробки закрывают их). Игроки называют или пишут по одному слову в чат. Открываем красную коробку *word* нажатием на нее. 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 коробках не меняется, следует обновить программу PowerPoint до версии 2013 или новее. Если картинки сменяются без остановки – перезагрузите презентацию. После открытия слайда подождите пару секунд, чтобы игра прогрузилась.

P.S. Кнопка  переводит на SANTAS' RACE.

## COOKIES 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 SANTA'S RACE.

## 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 red hat? Can you fly? Are you big and cold? Do you decorate a Christmas tree? 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 candy cane? How many buttons has the snowman got? etc.*).

### GUESS WHAT

Поделите детей на пары или команды, а поле условно на две половины. Каждая команда выбирает одну картинку на своей половине (если играете онлайн, дети могут совещаться в приватном чате), задача соперников первыми угадать ключевое слово, задавая только общие вопросы (e.g. *Is it red? Is it sweet? Is it an animal? etc.*). В легком варианте командам можно разрешать закрывать клетки, не подходящие под описание. Для усложнения игры не разрешайте их закрывать. Таким образом, участникам все время придется держать уже известную информацию в памяти и быть предельно внимательными. Победители получают очко. Можно играть любое количество раундов, каждый раз меняясь полями.

### WHAT AM I?

Участвуют два игрока (две команды). Выберите два любых слова. Разошлите их участникам. Теперь они знают, кем являются их соперники, но не знают, кто они сами в данном раунде. Их задача угадать слово раньше соперников, задавая наводящие вопросы: *Am I/Are we alive? Am I/Are we an animal? Can you see me/us on a Christmas tree? Do I/we make noise? etc.*

Кнопка  закрывает все карточки. Кнопка  их открывает.

## 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. *elf/That is an elf.*), 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 an elf?/Are these mittens?*), дети тренируют краткие ответы.

## NUMBERS

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

## ECHO

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

## CHRISTMAS IDIOMS

Используется для ознакомления и отработки рождественских идиом. 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. По нажатию на кнопки *example* и *definition* появляется пример с использованием идиомы и ее дефиниция.

### Как использовать:

- Предложить студентам угадать идиому (как она могла бы звучать) и сделать предположение о ее значении на основе картинки;
- Играть в Charades. Один изображает идиому (или готовый пример с ее использованием), остальные угадывают. Угадавший становится ведущим;
- Играть в Snowball game. У всех перед глазами слайд с идиомами. Первый игрок выбирает любую и называет ее, следующий повторяет предыдущую и называет еще одну. Последний игрок называет все 12 идиом. Более сложный вариант: ученики не просто называют идиому, а составляют с ней предложение, последующие игроки должны повторять предыдущие примеры и добавлять свои с новыми идиомами.
- Использовать как discussion starters или writing prompts.

**List of idioms:** Christmas came early, trim the tree, stocking stuffer, with bells on, in the pudding club, good things come in small packages, secret Santa, cancel someone's Christmas, like turkeys voting for an early Christmas, on the side of the angels, eye candy, written in the stars.

## NAME 3 CHRISTMAS THINGS

Быстрая и классная игра, которая поможет быстро освежить ключевую лексику, активизировать или проверить начальные знания по теме, а также подойдет на праздничный warm-up или cool down, заняв всего 5 минут оставшегося времени с пользой.

Играть можно в командах или на индивидуальный зачет. Для большего азарта можно засекают время 10-15 сек. Игроки по очереди выбирают шар и должны успеть вспомнить 3 слова по теме.

P.S. Кнопка  переводит на SANTAS' RACE.

## CHRISTMAS BIT BY BIT

! Первый клик останавливает смену картинок на заднем фоне (из-за коробок выскакивает олень), второй и последующие клики удаляют коробки, 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 практиковать разные грамматические конструкции (*I want ...for Christmas. I have got ... It is/They are... There is/are...on the Christmas tree. I like... Santa is wearing...* 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 или на индивидуальный зачет.

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

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

Если картинки сменяются без остановки – перезагрузите презентацию. После открытия слайда подождите пару секунд, чтобы игра прогрузилась.

## CHRISTMAS SOLITAIRE

Злобный Гринч испортил рождественскую открытку, задача детей собрать ее, подбирая слова к картинкам (начинать следует с клетки START – она не крутится и расположена правильно. Дети ходят по очереди, поворачивая выбранную клетку до тех пор, пока не сочтут, что слово и картинка совпадают. Проверить правильность открытки можно, кликнув на . Если же картинка собрана частично неверно, при помощи этой же кнопки они могут вернуться на поле и докрутить клетки с ошибками.

Перед началом игры рекомендуется повторить лексику при помощи слайда PICTONARY или MULTIPLE CHOICE. Данную игру можно использовать, как итоговое задание на праздничном уроке или, как часть квеста, проверив, насколько хорошо, дети запомнили тематическую лексику.

## SANTAS' RACE

**Цель игры:** первым доставить подарки детям в город, правильно выполнив 5 заданий по пути.

### Как играть:

Игроки выбирают себе Санту 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. *pudding*);
- произносит слово по буквам (e.g. *p-u-d-d-i-n-g - pudding*);
- составляет простое предложение (e.g. *It's a pudding.*);
- «бросает» +/-/? **dice** и составляет предложение соответствующего типа (e.g. *It's a pudding. / It isn't a pudding. / Is it a pudding?*). Кубик вызывается нажатием на кнопку  ;
- составляет предложение в изучаемом времени или с определенной грамматической конструкцией (e.g. *We usually sing Christmas carols at Christmas. / Santa is wearing a red hat. / Last week I saw 3 reindeer in the forest. / I have bought Christmas lights this week. / We're going to decorate a Christmas tree tonight / I can dash through the snow in a sleigh. / I (don't) like eating pudding etc.*) Для усложнения можно добавить +/-/? **dice**.

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

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

**Cookies 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.

**Ice cube 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 льдину слева или справа, учитель нажимает в любую часть экрана. Игрок, назвавший свое слово первым – делает шаг вперед, побежденный остается на месте.

**Elf dobble** – игрок переходит по кнопке  на соответствующий слайд и играет один раунд с игроком, следующим за ним в порядке очереди. Для этого эльф опускает и поднимает карточки нажатием на любую часть экрана. Игрок, назвавший совпадение первым – делает шаг вперед, побежденный остается на своем месте.

**Name 3** - игрок переходит по кнопке  выбирает шар и называет три слова по теме. Выполнил – делает шаг вперед, нет – остается на месте.

**Santa says** - игрок переходит по кнопке  нажатием на лист выбирает действие и изображает его. Выполнил – делает шаг вперед.

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

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

## CHRISTMAS BINGO

Данная игра прекрасно подходит для проверки знания лексики.  
Играть можно в парах или командах.

### Ход игры:

Игроки выбирают себе поле и определяют очередность хода. Первый игрок выбирает любую карточку с числом (1-30), открывает ее, читает слово и ищет подходящую картинку на своем поле. Если таковая имеется, он закрывает соответствующую клетку, нажав на нее, и карточка со словом пропадает (если игрой руководит учитель – называет ее номер: *jingle bells – it's number 4 / Christmas stocking – it's number 12*). Если ее нет или игрок ошибся, он сворачивает карточку обратно, нажав на нее. Далее ходит следующий игрок.

Побеждает участник/команда, закрывший любой ряд по горизонтали, вертикали или диагонали раньше соперника. Дальше игру можно продолжить до закрытия всех клеток на поле.

Клетку FREE SPACE можно закрывать в любое время в свою очередь, но это считается ходом.

**Вариация:** если один из игроков, открыв слово в свой ход, не обнаружил его на своей игровой половине, а соперник нашел соответствующую картинку на своем поле, он имеет право ее закрыть, а дальше сделать свой ход.

**P.S.** Более сильные игроки, назвав и найдя слово на своей половине поля, могут составлять предложения нужного типа (+-?) или с любой изученной грамматической структурой.

Игра включает 2 пары полей (выбираются нажатием соответствующей цифры).

Нажатие на  обнуляет игру.

## CHRISTMAS BINGO

Данная игра прекрасно подходит для проверки знания лексики.  
Играть можно в парах или командах.

### Ход игры:

Игроки выбирают себе поле и определяют очередность хода. Первый игрок выбирает любую карточку с цифрой 1-30, открывает ее, читает слово и ищет подходящую картинку на своем поле. Если таковая имеется, он закрывает соответствующую клетку (если игрой руководит учитель – называет ее номер: *jingle bells – it's number 4 / Christmas stocking – it's number 12*). Если ее нет или игрок ошибся, он сворачивает карточку обратно. Далее ходит следующий игрок.

Побеждает участник/команда, закрывший любой ряд по горизонтали, вертикали или диагонали раньше соперника. Дальше игру можно продолжить до закрытия всех клеток на поле.

Клетку FREE SPACE можно закрывать в любое время в свою очередь, но это считается ходом.

**Вариация:** если один из игроков, открыв слово в свой ход, не обнаружил его на своей игровой половине, а соперник нашел соответствующую картинку на своем поле, он имеет право ее закрыть, а дальше сделать свой ход.

**P.S.** Более сильные игроки, назвав и найдя слово на своей половине поля, могут составлять предложения нужного типа (+-?) или с любой изученной грамматической структурой.

Игра включает 2 пары полей (выбираются нажатием соответствующей цифры).

Нажатие на  обнуляет игру.

## 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.



LANGUAGE  
STUFF



elf

Santa Claus



Grandfather  
Frost



A cartoon penguin wearing a blue hat and a red scarf is holding a wooden sign. The sign has the word "chimney" written on it in white lowercase letters.

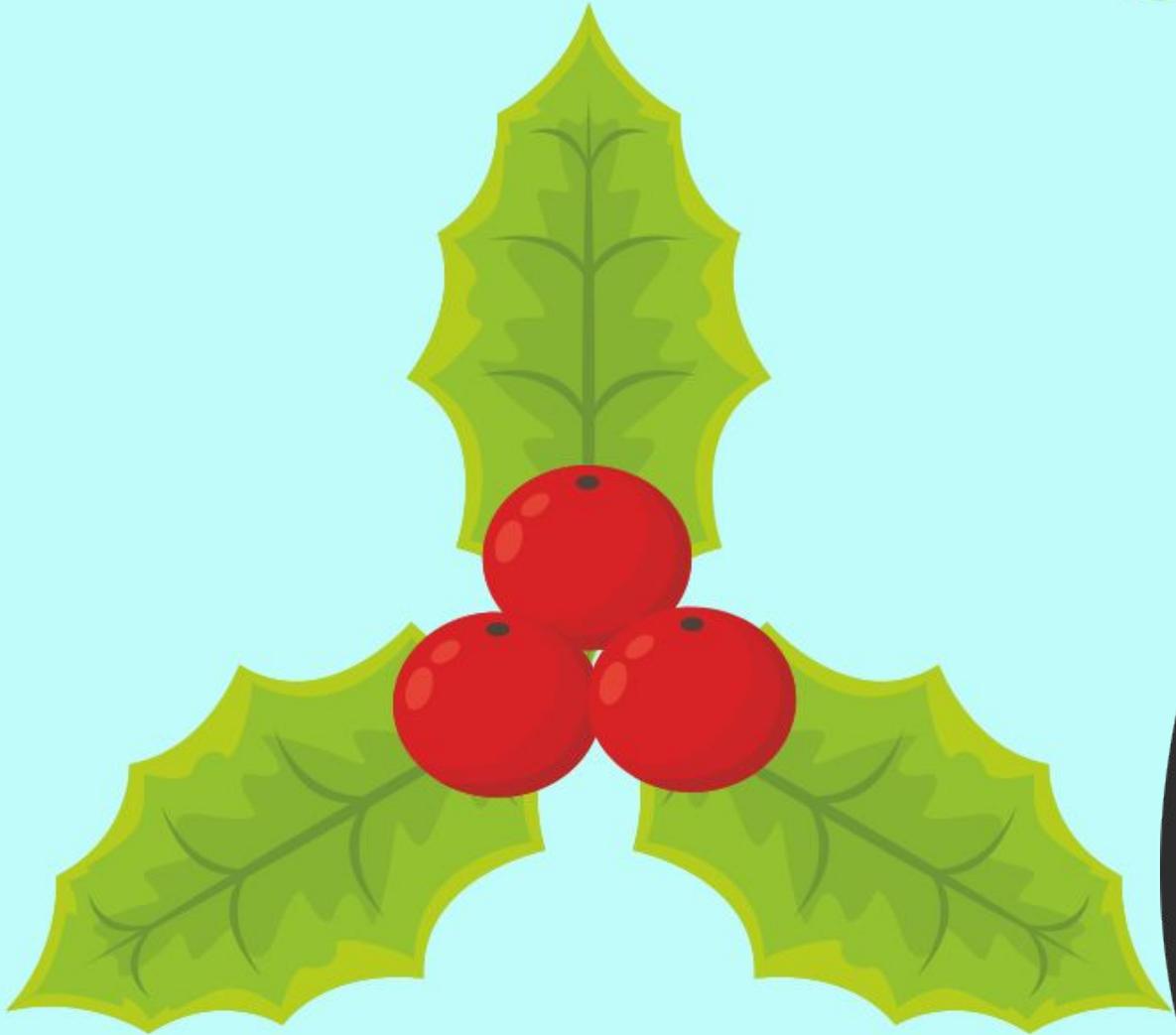
chimney

A cartoon penguin wearing a red Santa hat and a red scarf is holding a wooden sign. The sign has the word "fireplace" written on it in white lowercase letters.

fireplace

A cartoon penguin wearing a green scarf is holding a wooden sign. The sign has the word "firecracker" written on it in white lowercase letters.

firecracker

A cartoon penguin wearing a blue hat and a red scarf, holding a wooden sign.

wreath

A cartoon penguin wearing a red hat and a red scarf, holding a wooden sign.

holly

A cartoon penguin wearing a green scarf, holding a wooden sign.

berry



cake



pudding



gingerbread



A cartoon penguin wearing a blue hat and a red scarf is holding a wooden sign.

snowflake

A cartoon penguin wearing a red Santa hat and a red scarf is holding a wooden sign.

snow globe

A cartoon penguin wearing a green scarf is holding a wooden sign.

snowball

A cartoon penguin with a blue hat and a red scarf is holding a wooden sign. The sign is made of three horizontal planks of wood.

Christmas  
candles

A cartoon penguin with a red hat and a red scarf is holding a wooden sign. The sign is made of three horizontal planks of wood.

Christmas  
carols

A cartoon penguin with a green scarf is holding a wooden sign. The sign is made of three horizontal planks of wood.

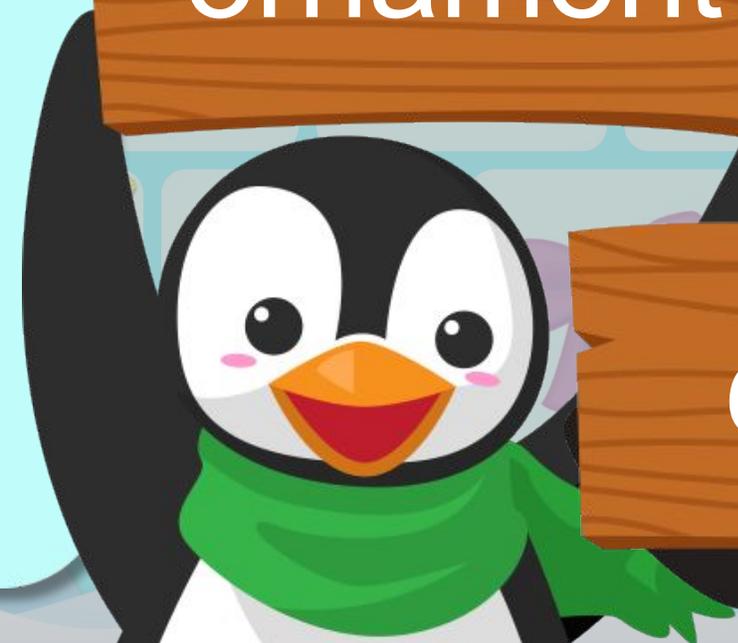
Christmas  
trick or  
treat



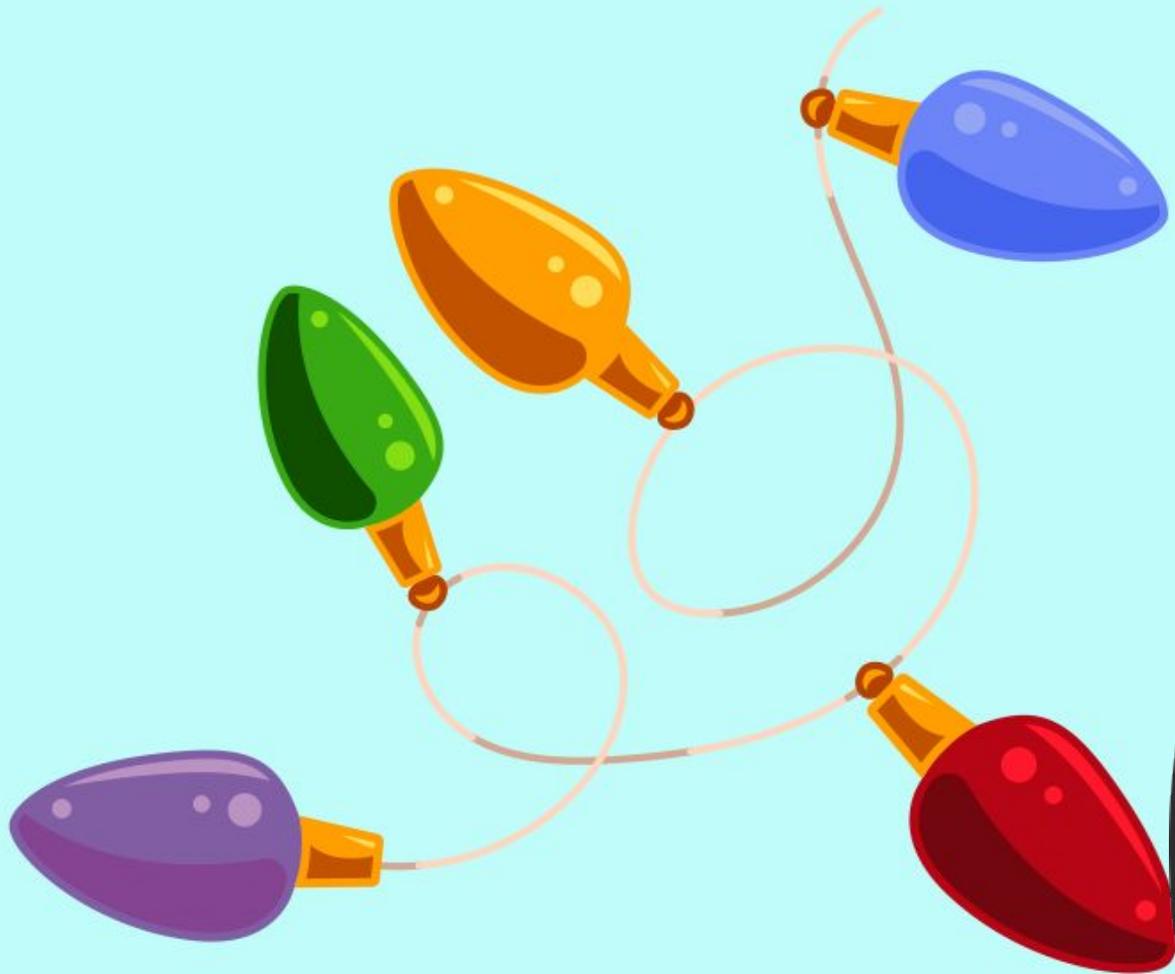
snowball



ornament



candle



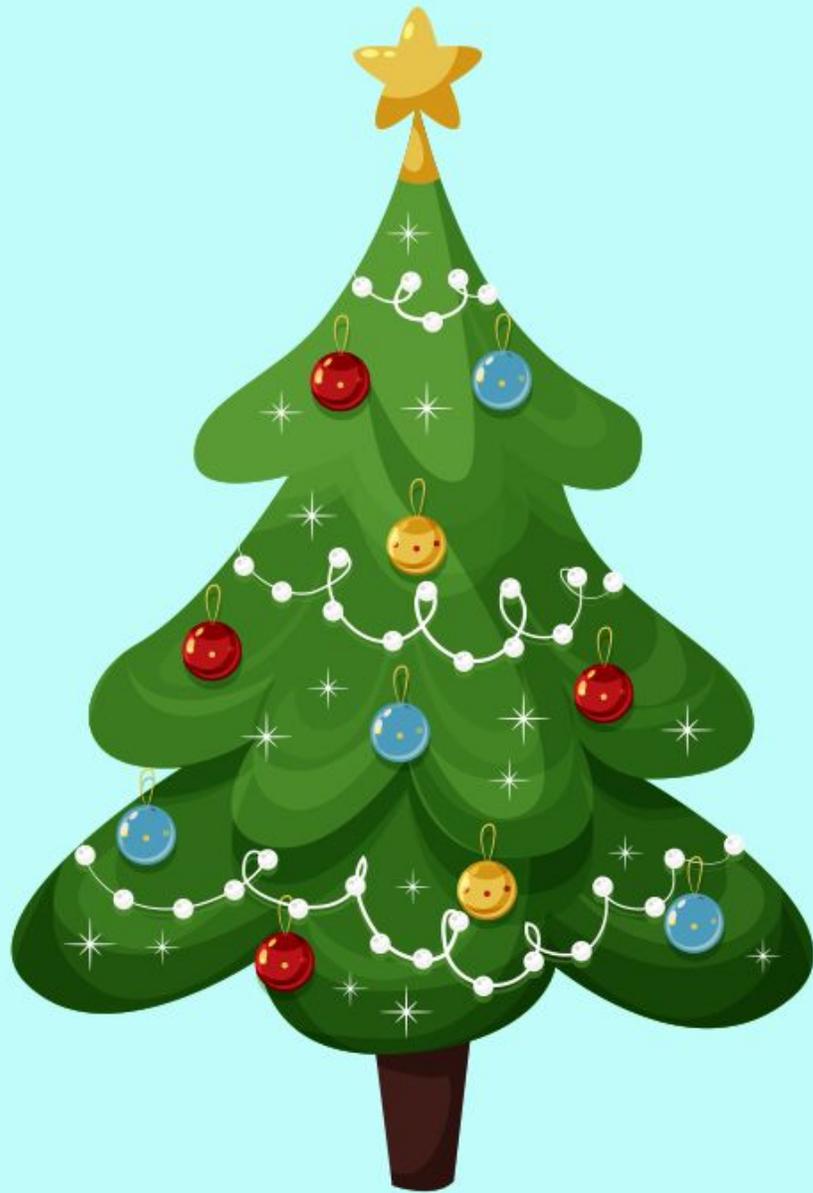
Christmas  
candles



Christmas  
lights



firecrackers



Christmas  
bush



Christmas  
tree



Christmas  
wreath

A cartoon penguin wearing a blue hat with a pom-pom, looking over a wooden sign.

Christmas  
ball

A cartoon penguin wearing a red Santa hat with a white trim, looking towards the camera.

star

A cartoon penguin wearing a green scarf, looking towards the camera.

Christmas  
bow

A cartoon penguin wearing a blue hat and a red scarf, holding a wooden sign.

reindeer

A cartoon penguin wearing a red hat and a red scarf, holding a wooden sign.

horse

A cartoon penguin wearing a green scarf, holding a wooden sign.

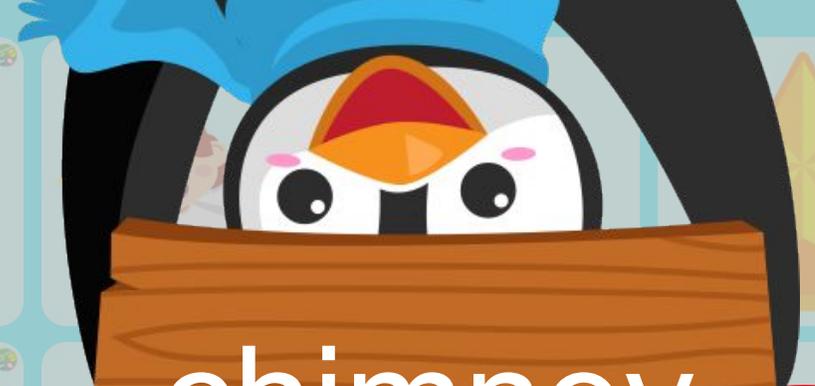
Santa's car



chimney

fireplace

roof



A cartoon penguin with a blue hat and a red beak is holding a wooden sign. The sign is made of several horizontal planks of wood and has the words "jingle bells" written on it in white, sans-serif font.

jingle  
bells

A cartoon penguin with a red hat and a red scarf is holding a wooden sign. The sign is made of several horizontal planks of wood and has the words "jingle balls" written on it in white, sans-serif font.

jingle  
balls

A cartoon penguin with a green scarf is holding a wooden sign. The sign is made of several horizontal planks of wood and has the words "Christmas carols" written on it in white, sans-serif font.

Christmas  
carols

A cartoon penguin wearing a blue hat and a red scarf is holding a wooden sign. The sign is brown with a wood grain texture and has the word "candle" written on it in white, lowercase letters.

candle

A cartoon penguin wearing a red hat and a red scarf is holding a wooden sign. The sign is brown with a wood grain texture and has the word "fireplace" written on it in white, lowercase letters.

fireplace

A cartoon penguin wearing a green scarf is holding a wooden sign. The sign is brown with a wood grain texture and has the word "firecracker" written on it in white, lowercase letters.

firecracker



Santa's  
sack



Santa's  
sleigh



Santa's  
sock



mittens

Santa's  
arms

gloves

A penguin with a blue hat and a red scarf is holding a wooden sign. The sign is made of several horizontal planks of wood with a natural grain pattern.

gingerbread  
man

A penguin with a red Santa hat and a red scarf is holding a wooden sign. The sign is made of several horizontal planks of wood with a natural grain pattern.

cookieman

A penguin with a green scarf is holding a wooden sign. The sign is made of several horizontal planks of wood with a natural grain pattern.

gingerbun  
man



angel



fairy



snowgirl



firecracker



fireplace



candy cane



wreath



ornament



holly



X-mas

C-mas

D-mas





snowflake



snowwoman



snowman



holly



candle



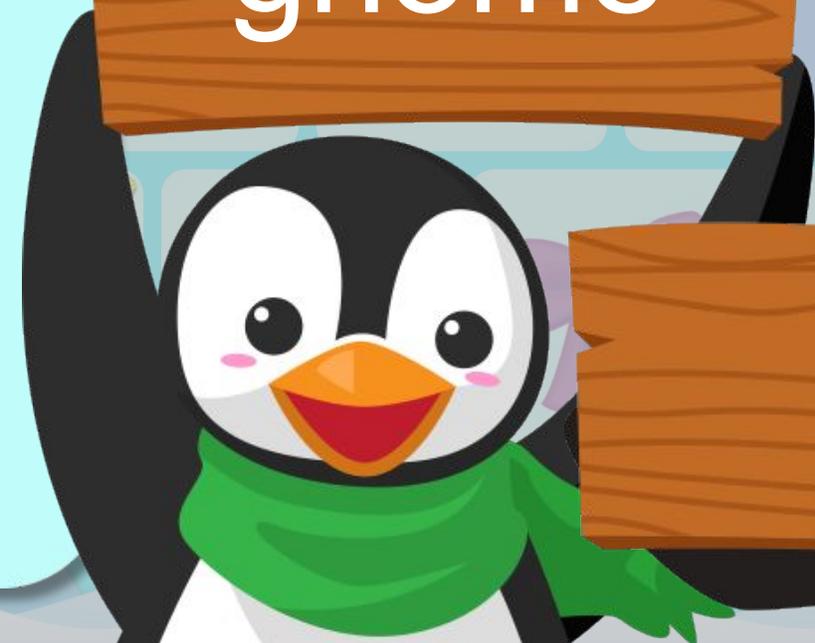
bow



Santa's  
son



gnome



elf

A penguin wearing a blue hat and a red scarf is holding a wooden sign. The sign has the word "reindeer" written on it in white text.

reindeer

A penguin wearing a red hat and a red scarf is holding a wooden sign. The sign has the words "Santa's sack" written on it in white text.

Santa's  
sack

A penguin wearing a green scarf is holding a wooden sign. The sign has the word "sleigh" written on it in white text.

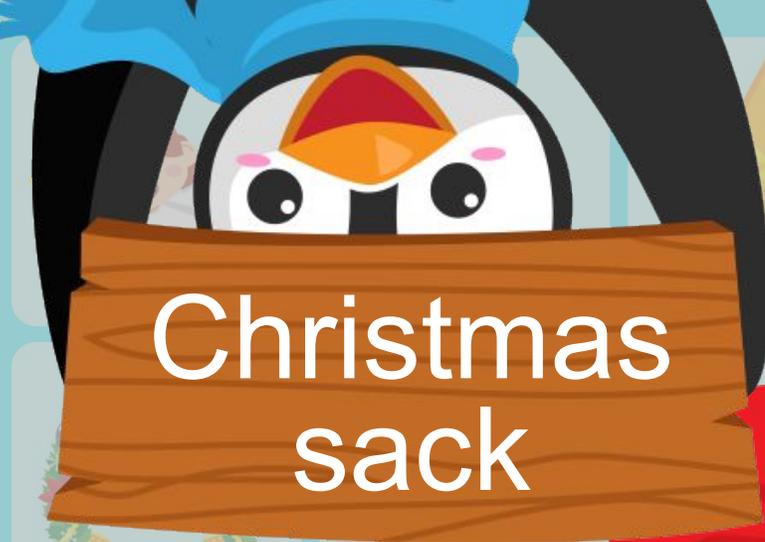
sleigh



carols

Santa's  
sack

toys



Christmas  
sack



Christmas  
stocking



present



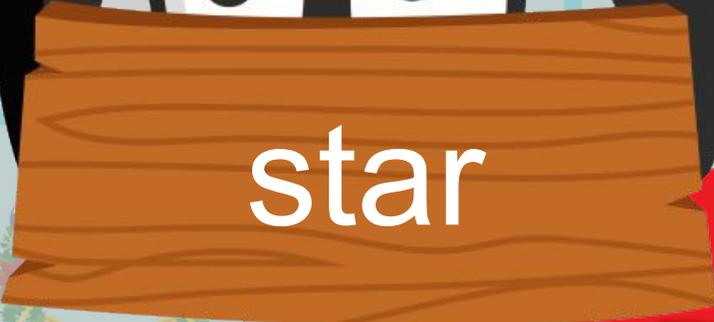
Santa's  
sock



Christmas  
bow



Christmas  
stocking



star



snowstar



snowflake



Christmas  
stocking

pudding

candy  
cane



Santa's  
sack



Santa's  
mitten



Santa's  
hat