**Ролевые игры**

***1. "На ярмарке"***

Оборудование: кусочки ткани, образцы материалов, визитные карточки. Класс делится на 2 группы. Члены одной группы – представители торговых фирм, другая группа – промышленные предприятия. У каждого на груди визитка с указанием имени и названием фирмы или предприятия. Представители фирмы ведут диалоги с представителями предприятий, делают заказы. Побеждает тот, кто сделает больше продаж.
Ex.
– Good morning! I'm Mr. Black. I'm from London.
– Nice to see you.
– I'd like some cotton for dresses.
– What colour?
– Here you are. This is very good cotton. It's quite bright. And these are some dresses made of this cotton. Do you like them?
– Yes, I do. I'll take two hundred meters.
– Fine!

***2. "Модницы"***

Оборудование: куклы с набором платьев. Игра проводится в парах. Школьники учатся вести беседу об одежде.
– Do you like my new dress?
– Yes, I do. It's really nice. What is it made of?
– Cotton. Do you like cotton things?
– No, I don't. I prefer things made of wool. They are very warm.
– I've got some dresses made of wool. But I wear them only in winter. And what about you?
– I have a nice coat. It is made out of wool too.

***3. "Покупки"***

На первых партах располагаются отделы продуктового магазина. Каждый ряд получает задание купить все продукты к обеду, завтраку и ужину. Затем
представитель каждого ряда делает покупку. Побеждает тот, кто покупает все необходимое.
Ex.
– Good afternoon! I want to buy some meat for soap.
– Here is some good beef. Will you take it?
– Yes, I will. How much does it cost?
– 80 rubles a kilo.
– All right. I take it.

***4. "Покупка билетов"***

Оборудование: окошко кассы, билеты, карта. Учитель исполняет роль кассира. Учащиеся делятся на 2 группы и выбирают кратчайший маршрут до намеченного пункта. Затем представитель каждой группы покупает билеты. Побеждает тот, кто четко объяснится с кассиром и купит билеты.
Ex.
– Good morning! I need 2 tickets to Novosibirsk. Return, please.
– When do you need them for?
– For the 16th of June.
– Do you want a sleeper?
– Yes, a sleeper, please.
– 1 thousand rubles.
– Here they are. Thank you.

***5. "Что, где, когда?"***

Оборудование: волчок, конверты с вопросами, портреты писателей (поэтов). Класс делится на 2 команды, которые по очереди садятся за стол. Игра проводится по аналогии с известной телепередачей. Каждая команда получает конверт, в который вложена фотография известного человека и вопрос "Что вы знаете об этом человеке?" Жюри определяет правильность ответов, подсчитывает количество баллов.