



# ***ВДОХНОВЕНИЕ!***

Учебная игра Contact ©

ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ



Инструкция для учителя **Вдохновение!**  
является дополнительным материалом к настольной игре CONTACT ©.

Инструкцию можно найти на домашней странице [www.embassyofeducation.eu](http://www.embassyofeducation.eu).

Автор: Хедвиг Эверт  
Редактор: Отть Ояметс  
Издатель: Creative Intelligence Group OÜ  
Creative Intelligence Group OÜ. Все права защищены



Благодарим Вас за то, что Вы как учитель выбрали для своих занятий игру CONTACT ©. Это ясно указывает на то, что Вы прежде всего цените включённость учеников в процесс обучения и наличие у них мотивации. Вы также поддерживаете учеников на их пути формирования как самостоятельных и способных принимать решения личностей.

Данная Инструкция для учителя задумана для ознакомления с философией и основными педагогическими идеями учебного пособия нового типа. В то же время в ней содержатся точные рекомендации: как направлять ход игры, получать обратную связь и, исходя из тематики игры, создавать на её основе проекты на семестр или на целый учебный год.

Игра CONTACT © даёт возможность развивать собственные навыки общения, узнавать Москву, проверять свои знания в области культуры, использовать в ходе игры язык тела, мимику. Игра также позволяет лучше осознать свой стиль обучения. Ученики могут помогать другим участникам игры, а также сами формировать учебную среду и управлять процессом своего обучения. Игра была протестирована как учебное пособие, стимулирующее мотивацию к обучению. К этому имеют отношение и вспомогательные материалы, находящиеся на домашней странице [www.embassyofeducation.eu](http://www.embassyofeducation.eu). К ним относится, например, тетрадь рефлексии ученика.

Игра привносит в урок юмор, даёт возможность использовать актёрство, позволяет делать открытия и побуждает обсуждать что-либо. Языковое и личностное развитие ученика происходит как бы незаметно. Игра не предполагает оценивания, и поэтому ученик может пустить в ход весь свой творческий потенциал и фантазию.

Обучающая игра CONTACT © таким образом создана для изучающего русский язык как максимально приближенная к реальным ситуациям общения. Её цель – создать наиболее благоприятные условия для развития коммуникативной компетенции учащихся.

Конкретнее, игра представляет собой симуляцию реальных ситуаций в Москве,

где при различных обстоятельствах встречаются жители других стран, которые должны разговаривать между собой на русском языке, попадая в различные жизненные ситуации, например, диалоги в магазине или на улице, разговор по телефону с другом и т.д. В одном случае необходимо объяснить, как добраться, например, от Кремля до парка Сокольники. В другом случае – как поступить в какой-либо ситуации, с кем и как говорить, если Вы забыли в кафе свой ноутбук. Может быть и такая ситуация, что Вы задолжали хозяину дорогой квартиры арендную плату за месяц.

Дорогой учитель, желаем Вам приносящих радость и содержательных уроков русского языка, а также чувства удовлетворения от хорошего настроения Ваших учеников, которые отлично ориентируются и могут решить необходимые коммуникативные ситуации в Москве, а также успешно сдать экзамен!

Автор игры и Инструкции для учителя CONTACT ©

Хедвиг Эверт



### Философские и педагогические идеи игры

**Основная цель игры** состоит в том, чтобы развивать **коммуникативные навыки**, иными словами, создать условия для того, чтобы ученики как можно больше говорили. Чтобы ученики привыкли говорить без остановки, настоятельно рекомендуется использовать секундомер. О конкретном промежутке времени можно договориться в зависимости от уровня владения русским языком. Например, в случае с игроками уровня В1 можно рассчитать время так: 3 минуты – 1 карта, а, например, для уровня В2 – 1,5 минуты на карту (время не засекается в случае с картами по культуре или когда нужно использовать язык тела). Семь типов карт предназначены для развития навыков говорения, понимания устной речи, а также для понимания написанного. Навыки письменной речи можно развивать при помощи упражнений, которые созданы на основе ситуаций, представленных в настольной игре. Это уже входит в задачу учителя.

Игра опирается на систему обучения языкам, в которой связаны между собой конструктивистская и гуманистическая теории обучения. При создании игры принималось во внимание и то, чтобы каждое упражнение соответствовало развитию конкретного **навыка** (понимание устной речи и письменного текста или же говорение).

Выполнение заданий представлено в виде различных ролей, и интерес представляет как раз то, что ученик может выбрать, какую роль он хочет играть (паспорта участников). Это важно потому, что, исходя из **индивидуальных особенностей** персонажа, поведение в различных ситуациях и использование слов, может быть гораздо более разнообразным (речь молодого человека и пожилой дамы).

Благодаря этому задание становится **важным** для участника игры, так как он может сам решить, кто он, как выходит из положения в различных ситуациях, с кем общается и т.д.

Для языкового развития ученика важно, что в ходе игры сохраняется его

**независимость**, свобода выбора: с кем он играет сегодня, как долго, какую цель перед собой ставит, в кого перевоплощается, какие ситуации выбирает и т.д.

Для участника игры крайне важна **обратная связь**, которая завершает процесс игры. Обратную связь ученик получает как от других участников игры, так и от руководящего процессом учителя. При этом важным является то, что обратная связь даётся с учётом уровня знаний ученика до и после игры: каков был прогресс. В этом случае достижения учеников не сравниваются между собой!

Эти 5 аспектов все вместе формируют при помощи игры мотивирующую среду, в которой ученик является активным участником, создающим свои знания. Роль же учителя состоит в поддержке хода игры и предоставлении ученикам обратной связи. Многостороннее развитие ученика опирается на **жизненный характер** всех ситуаций игры. Так как действие разворачивается в Москве, участник игры постоянно сталкивается лицом к лицу с проблемой поиска выхода из реальных ситуаций. Поскольку участник игры имеет возможность перевоплощаться в различных персонажей, а также выбирать, с кем он будет работать, то таким образом сильнее становится и мотивация к обучению. Ситуации, возникающие в ходе игры, современны и прямо касаются жизни ученика.

Игра **способствует развитию навыков говорения** у ученика, так как по ходу действия оценивается то, как ученик справляется с проблемной ситуацией, а не то, сколько ошибок он допустил. Участник игры может использовать все способы общения, соответствующие корректному поведению в обществе. Для того чтобы игра продвигалась дальше, большая роль отводится **творческому началу** участника игры. Его побуждают использовать вспомогательные средства и советоваться с другими участниками игры.

Представленные в игре ситуации занимательны и имеют юмористический характер, что делает процесс обучения **весёлым и доставляющим удовольствие**. Использование мимики и языка тела делает процесс игры ещё более разнообразным и забавным.

При создании игры за основу были взяты три способа усвоения материала:

- для ученика с доминантой **визуального** восприятия увлекательным и закрепляющим знания фактором является изображённая художником Москва и игральные карты;
- для ученика с доминантой **аудиального** восприятия интерес представляют аутентичные и современные ситуации общения, а также возможность использования как нейтральных средств языка, так и сленга;
- для ученика с **кинестетической** доминантой восприятия обучение облегчается благодаря заданиям, позволяющим двигаться: мимика, жесты, касания.

Поскольку для усвоения языка необходима интенсивная работа обеих частей головного мозга (обучение языку является, так сказать, наведением мостов между функциями мозга), то игра CONTACT © делает учебный процесс

успешным, соединяя между собой:

- **работу левого полушария головного мозга** (знания о фактах, связанных с русским языком и русской культурой, содержательные и формальные детали, направленность на аналитические и логические умозаключения, чёрно-белое исполнение карт);

- **работу правого полушария головного мозга** (создание целостных знаний, открытие закономерностей, интуиция, творчество, выражение своих желаний, цвета и иллюстрации на карте города).

В добавление к языковым навыкам (слушание, понимание, говорение), участник игры овладевает и **разнообразными дополнительными знаниями** (достопримечательности Москвы, районы города, общественный транспорт, повседневные дела, традиции, культурные различия и т.д.).

В ходе игры большая роль отводится помощи участников друг другу, что способствует развитию **эмпатии учеников**, а основанное на обратной связи оценивание даёт возможность развивать толерантное отношение как к своим, так и к чужим ошибкам. Навыки межличностного взаимодействия развиваются в ходе обучения активному слушанию других людей.

### **РОЛЬ УЧИТЕЛЯ В ХОДЕ ИГРЫ**

Роль учителя в ходе игры CONTACT © заключается в том, чтобы **быть наблюдателем и замечать затруднения учеников**. В ходе игры не рекомендуется прямо помогать ученикам или направлять их. Вместо вмешательства в процесс рекомендуется делать заметки или же снимать ход игры на видео (предварительно предупредив об этом учеников). Это делается, чтобы собрать информацию для последующей обратной связи. Продолжительность игры и правила поведения (например, опрос учеников класса и др.) должны быть оговорены до начала игры, чтобы избежать прекращения процесса игры и угасания энтузиазма у учеников.

**Важнейшей функцией учителя в ходе игры является тщательное наблюдение за деятельностью каждого ученика**, поскольку именно исходя из этого появляется возможность перехода от игры к анализу происходящего: поведения, культуры, социальных особенностей или языковых навыков. Учитель должен избегать исправлений замеченных ошибок и давать возможность ученикам самим направлять ход игры, даже если возникает конфликтная ситуация или разгораются бурные споры. Желательно, чтобы учитель давал возможность ученикам самим находить выход из сложившейся ситуации без того, чтобы быть арбитром.

**NB!** Руководитель ни в коем случае не должен оценивать ход игры. Это противоречит философии игры, основной чертой которой является побуждение к говорению и поддержание для этого необходимой среды. При этом учитель

может оценивать производную от игры деятельность, например, доклад на основе одной из тем игры, сочинение, контрольную работу по грамматике. Иными словами, оценивать можно только те задания, которые он сам составил на основе игры, но не в ходе самой игры.

## ИГРА

### Предварительные действия

**Цель действий учителя** состоит в том, чтобы сформировать атмосферу, способствующую естественному ходу игры, чтобы ученики могли как можно больше говорить, не боялись допускать ошибки и активно участвовали в процессе принятия решения.

Созданию такой атмосферы может способствовать, в частности, наклеенный на стену класса свод правил для участников игры (кодекс), который будет напоминать каждому о том, как вести себя в её ходе.

С точки зрения организации также важно, чтобы учитель всегда согласовывал правила игры с учениками. Например, сколько времени будет длиться игра сегодня, будет ли игра проходить в индивидуальной форме или же в парах, на чём может быть сфокусировано внимание участников игры на данный момент исходя из тем уроков и т.д.

**Самое важное – это ученики и их цели, а также естественный ход игры.**

Роль учителя состоит в том, чтобы наблюдать, направлять и помогать. **Плохо для хода игры и учебного процесса**, когда учитель вмешивается в неё, исправляет ошибки, поправляет, принимает решение за ученика, подсказывает слова. Действия учителя, которые на традиционном уроке могут быть обычными и даже ожидаемыми, в процессе этой игры должны быть полностью исключены.

Для того чтобы игра проходила эффективно, необходимо, чтобы **как у учителя, так и у ученика была сформирована определённая цель.**

В ходе игры учитель может наблюдать, например, за конкретными учениками или за определёнными навыками (понимание, говорение, чтение). В то же время для наблюдения учитель может выбрать и что-нибудь другое исходя из своего плана работы или целей урока: например, произношение, нестандартное спряжение глаголов, употребление прилагательных, употребление числительных, знания по культуре и т.д.

Пример: если руководитель выбрал для наблюдения употребление наречий, то на протяжении всего хода игры он делает для себя соответствующие пометы. Позже он вместе с учениками анализирует, кто и как употреблял наречия (не называя имен, кто конкретно, например, использовал его неверно), и даёт указания, на что ученики должны обратить особое внимание. Затем он предлагает выполнить дополнительные домашние задания для закрепления материала. В этом случае учитель также просит, чтобы каждый ученик честно отметил в тетради для самоанализа, какие ошибки он допустил, употребляя наречия в ходе сегодняшней игры. Таким образом, весь класс не информируется о том, кто какую ошибку допустил, и поэтому каждый отвечает сам за качество



усвоения определённой темы. Но, например, на следующем занятии можно провести контрольную работу на употребление наречий.

До начала игры учителю нужно (можно попросить и учеников) распечатать необходимые материалы с домашней страницы [www.embassyofeducation.eu](http://www.embassyofeducation.eu):

- 1-2 страницы о правилах игры в зависимости от родного языка группы (эстонский, английский, французский, русский и т.д.)
- для каждого ученика листок рефлексий (их можно распечатать несколько штук, так как позднее ученик подошьёт их в свою папку)
- для каждой группы участников 1 страница с изображением знаков, используемых в игре
- свод правил игры для размещения на стене класса или в папке ученика
- таблица с перечнем навыков для размещения на стене класса или в папке ученика
- для каждой группы ответы на карты ВЫЗОВ
- для каждой группы 2 карты метро



## ЗНАКОМСТВО И ПЕРВЫЙ ЭТАП ИГРЫ

Образуйте группы максимально из 6 человек и познакомьтесь с игрой. Попробуйте поиграть и узнайте правила и содержание игры.

## НАЧИНАЯ СО ВТОРОГО ЭТАПА ИГРЫ

### Действия учителя ДО НАЧАЛА ИГРЫ

#### 1. Учитель вместе с учениками определяет временные рамки игры.

Необходимо учитывать, чтобы времени, рассчитанного на саму игру, всегда хватало и на анализ, и на обратную связь.

Например: 5 минут на определение целей, 20 минут на игру и 20 минут на анализ; в случае, если уроки сдвоенные, то 5 минут на определение целей, 35 минут на игру, 35 минут на анализ, 10 минут на дополнительные задания и 5 минут для формулировки домашнего задания.

Обычно на обратную связь уходит столько же времени, сколько и на сам процесс игры.

#### 2. Учитель формирует группы.

Если Вы только начали играть, то необходимо учитывать, чтобы в каждой группе были ученики с разным уровнем знаний. Позднее группы могут составлять ученики согласно своим пожеланиям, так как это предоставит им большую свободу и повысит мотивацию.

#### 3. Учитель выбирает тот навык, который он собирается наблюдать в ходе игры.

До начала игры учитель выбирает, какой и чей навык он собирается наблюдать (см. таблицу со шкалой самооценки). До начала игры вместе с учениками рассматривается таблица с перечнем навыков (см. конец Инструкции), чтобы они знали, какие навыки они должны приобрести. **В ходе данного урока не**

**нужно говорить ученикам о наблюдаемом навыке.** Это позволит сохранить игровой характер урока и добавит увлекательности.

Если группа слишком большая, то при необходимости один и тот же навык можно наблюдать и на последующих занятиях. Например, учитель наблюдает сначала за 10 учениками, а на следующем занятии – за остальными.

В случае, если ученики играли уже много раз и учитель хочет, чтобы их страх допустить ошибку уменьшился, учитель может попросить кого-нибудь из учеников выбрать тот навык, который он будет наблюдать, и сообщает об этом всему классу. Это позволяет включать учеников в учебный процесс и даёт группе возможность иметь общую цель игры.

#### **4. Учитель раздаёт ученикам рабочий листок «Зеркало».**

Учитель просит учеников, чтобы они сформулировали их собственную цель, которую каждый из них в ходе игры будет держать в поле зрения, а после окончания игры будет сделан её анализ.

#### **ДЕЙСТВИЯ В ХОДЕ ИГРЫ**

<b>УЧИТЕЛЬ</b>	<b>УЧЕНИК</b>
1. Выдаёт каждой группе игру.	1. Ученики открывают игру, раскладывают на столе игровое поле, выбирают фишку, декорируют её, читают правила.
2. Ходит по классу и помогает ученикам понять правила игры.	2. Выбирают паспорт и начинают играть.
3. Проверяет, все ли ученики поняли, что они должны делать, и при необходимости помогает им.	3. Играют.
4. Наблюдает за предварительно выбранным навыком определённых учеников.	4. Играют.

#### **Почему необходимо, чтобы ученики не знали, какой навык наблюдает учитель?**

Это позволяет избежать ситуации, когда ученик начинает себя излишне контролировать и поэтому больше не может включиться в игру. Оценивание развития и умений ученика производится путём самооценки после завершения игры. Анализ результатов своей деятельности осуществляется на рабочем листе ученика. В него ученик делает записи либо на уроке, либо дома: что, почему и как он изучал в этот раз. Эти листы ученик собирает и подшивает в папку.

#### **Как определить уровень игры для своей группы?**

Зная уровень знаний своей группы, учитель может позволить себе исключить из

игры карты с более сложными заданиями, удалив их ещё до начала игры, или не работать с ними, поменяв на другую карту, и т.п. Также в случае со сложным заданием на карте можно сразу направить ученика к источникам помощи (Интернет, другие участники игры, мобильный телефон и пр.).



## ДЕЙСТВИЯ ПОСЛЕ ИГРЫ

После завершения игры учитель просит учеников снова взять лист самоанализа «Зеркало» и заполнить его до конца. Для этого необходимо запланировать не менее 10 минут на уроке с продолжением дома или 15-20 минут, если урок сдвоенный, чтобы успеть завершить работу на уроке.

Учитель может сделать и так, что лист самоанализа останется для заполнения дома, и тогда в течение 10-20 минут ученики вместе будут анализировать всё то, что учитель заметил, наблюдая ход игры в группах. Сюда же обязательно относится и признание достижений учеников, похвала, обсуждение ошибок в обобщённой форме, а также дополнительные задания (упражнения из учебника, из рабочей тетради, из Интернета и т.п.). Различные интересные идеи о домашних заданиях, проектах заданий на основе игры Вы можете найти на нашей домашней странице [www.embassyofeducation.eu](http://www.embassyofeducation.eu).

После каждой игры, когда ученик сделал записи в рабочий лист «Зеркало» и обсудил свою деятельность с проверяющим, он добавляет новый заполненный лист анализа к другим листам. С течением времени из листов для анализа формируется личная учебная папка по изучаемому предмету, которую ученик может составить. Красивую и оригинальную обложку для своей папки ученик может скачать с домашней страницы игры [www.embassyofeducation.eu](http://www.embassyofeducation.eu).

Ниже Вы найдёте перечень необходимых для урока материалов, относящихся к игре, которые можно распечатать:

- лист для самоанализа «Зеркало»
- обложка для учебной папки
- идеи для дальнейшей работы дома, на уроке и в группе
- свод правил для участников игры

Ещё больше материалов Вы найдёте на нашей домашней странице <http://embassyofeducation.eu/tellimine/tasuta-lisad>.



**Мой лист для самоанализа «ЗЕРКАЛО»  
ПРИМЕР (далее следует версия для печати)**

Дата	01.09.2013	
Продолжительность игры	45 минут	
Меня проверяет	Хелен (участница игры слева от меня)	Комментарий:
Моя цель	<u>Например: научиться правильно определять род русских имён существительных.<sup>1</sup></u> Например: научиться различать, какие слова с -ь на конце будут мужского, а какие – женского рода. Например: научиться правильно склонять существительные мужского и женского рода с -ь на конце	
Мои карты	КОНТАКТ 2 <sup>2</sup> , 14, <b>68</b> ; СИТУАЦИЯ 6, 24; ДЕЙСТВИЕ 12, <b>28</b> , 9, 4	
Получается хорошо	Выполнять задания по культуре	
Не получилось	Карты КОНТАКТ; возникла проблема в разговоре с такими выражениями, как...	
Помогал / помогала сегодня	Кадри. Сказал / сказала ей, как правильно спрягается глагол <i>бежать</i> .	
Делаю дома	Упражнения на основе просмотренных телепередач 5-7; при помощи Интернета узнаю, где нужно ставить ударение в словах: <i>магазин, площадь, автобус...</i>	
Обсуждаю с учителем	Склонение одушевлённых и неодушевлённых существительных.	Комментарий:
Моя сегодняшняя игра прошла...	<b>ОЧЕНЬ ХОРОШО!</b> <u>НЕПЛОХО</u> <b>ПЛОХО</b>	

<sup>1</sup> Укажи цель, которую тебе удалось достичь.

<sup>2</sup> Обозначь жирным шрифтом, другим цветом или обведи в кружочек те карты, выполнение заданий по которым прошло успешно.



## Мой лист для самоанализа «ЗЕРКАЛО»

Дата			
Продолжительность игры			
Меня проверяет		Комментарий:	
Моя цель <sup>3</sup>			
Мои карты <sup>4</sup>			
Получается хорошо			
Не получилось			
Помогал / помогала сегодня			
Делаю дома			
Обсуждаю с учителем			Комментарий:
Моя сегодняшняя игра прошла...	<b>ОЧЕНЬ ХОРОШО!</b>	<b>НЕПЛОХО</b>	<b>ПЛОХО</b>

3 Укажи цель, которую тебе удалось достичь.

4 Обозначь жирным шрифтом, другим цветом или обведи в кружочек те карточки, выполнение заданий по которым прошло успешно.



НУЖНО РАСПЕЧАТАТЬ

**СВОД ПРАВИЛ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ИГРЫ**

**ГОВОРЮ ПО-РУССКИ СТОЛЬКО, СКОЛЬКО МОГУ.**

**КОГДА ВЫПОЛНЯЮ ЗАДАНИЯ, ОБЩАЮСЬ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ.**

**НЕ БОЮСЬ ДЕЛАТЬ ОШИБКИ.**

**ПОДДЕРЖИВАЮ ДРУГИХ УЧАСТНИКОВ ИГРЫ И ПОМОГАЮ ИМ.**

**НЕ ОБИЖАЮСЬ, НЕ КРИТИКУЮ И НЕ ОЦЕНИВАЮ РЕЗУЛЬТАТЫ ДРУГИХ.**

**ШКАЛА САМООЦЕНКИ**

**РАСПЕЧАТАТЬ ЗДЕСЬ**

<http://embassyofeducation.eu/tellimine/tasuta-lisad>

**Успехов! :)**





## ИДЕИ ДЛЯ ОСНОВАННОЙ НА ИГРЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

ДОМАШНЯЯ РАБОТА	<p>Пример 1. Выбери 4 карты из тех, с которыми ты работал / работала сегодня и найди для каждой из них видеоклипы, чтобы показать их другим. Составь для класса по одному содержательному вопросу по каждому клипу.</p> <p>Пример 2. Посмотри видеоклип на <a href="http://www.youtube.com">www.youtube.com</a> с роликом из фильма и напиши статью в газету.</p> <p>Пример 3. Для получения более подробной информации о Кремле используй материалы сайта <a href="http://www.kreml.ru/">http://www.kreml.ru/</a></p>
НА СЛЕДУЮЩЕМ УРОКЕ	<p>Фильм о достопримечательностях Москвы, указанных в игре (необходима подготовка учителя). Например, один из документальных фильмов из цикла «О Москве. Пешком...», <a href="http://www.youtube.com/watch?v=b8Cdxw9Abd4&amp;list=PLaUWNix-DRWUaJ6zW4_GI2JYIaVW-dJoZ">http://www.youtube.com/watch?v=b8Cdxw9Abd4&amp;list=PLaUWNix-DRWUaJ6zW4_GI2JYIaVW-dJoZ</a>.</p>
РАБОТА В ГРУППАХ	<p>Выберите у участников вашей группы, с которой вы играли сегодня, 10 карт и представьте ситуации, описанные в них, в виде сценки/комикса/загадки/упражнения.</p>
ПРОЕКТ СЕМЕСТРА	<p>Фотоальбом о поездке в Москву (на компьютере, например, при помощи программ Iphoto или Windows Live): выбери из каждой игры по 2 карты, найди в Интернете соответствующую картинку и добавь её в свой фотоальбом. В конце семестра ты делаешь презентацию своего альбома на русском языке внутри группы. Затем выбирается лучший фотоальбом группы с лучшим качеством описания на</p>

<b>ОБУЧЕНИЕ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ</b>	<p>русском языке о поездке в Москву.</p> <p>Скетчи: разыграй с другими участниками игры понравившиеся тебе ситуации, представленные в картах, в реальных местах города (если, например, вы работали с карточкой о пикнике в Коломенском, то сделайте пикник, например, в парке Лёвенру в Таллине). Снимите все ситуации на пикнике на видео. Общение должно происходить на русском языке. Затем вы просматриваете все получившиеся мини-фильмы в классе.</p>
<b>МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОСТЬ</b>	<p>Математика и русский язык. 1) После игры ученики некоторое время работают самостоятельно: ищут при помощи Интернета для всех карт, с которыми играли, стоимость товаров и услуг (например, в случае с карточкой «В билетной кассе»: посмотри по Интернету, сколько стоит билет на поезд Москва-Смоленск в купейном и плацкартном вагонах, прибавь стоимость поездки от места вашего проживания в Москве до Белорусского вокзала: такси/метро/автобус, а также расходы в Смоленске и т.д.). 2) Затем они складывают суммы, полученные со всех карт, где речь идёт о деньгах. 3) Считается приблизительный доход в месяц, чтобы иметь возможность позволить себе расходы в таком объёме. 4) Составляется самостоятельное задание-текст об этих картах и о сделанных подсчётах.</p>
<b>СОРЕВНОВАНИЕ</b>	<p>На Дне русского языка, на Дне России, между группами, между классами.</p>



# «ЗЕРКАЛО»

УЧЕБНАЯ ПАПКА

ИМЯ, КЛАСС

.....