**VI Международный конкурс исследовательских работ школьников "Research start" 2023/2024**

Секция: иностранный язык

**СОЗДАНИЕ НАСТОЛЬНОЙ ГРАММАТИЧЕСКОЙ ИГРЫ**

**«IRREGULAR VERBS. SPACE JOURNEY»**

Работу выполнили:

Брсикян Андраник, Филиппенко Артем, учащиеся 6 «В» класса

МБОУ «СОШ №34» поселка Краснобродского

Научный руководитель:

Вашурина Д.С учитель английского языка

МБОУ «СОШ №34» поселка Краснобродского

2023

Содержание

Введение ………………………………………………………………...….3

1. Информационная карта проекта .……………………………….….…..4
2. Теоретическое обоснование проекта ……………………………….... 8
3. Ход реализации проекта………………………………………….…..…9
4. Значимость проекта …………………...…………………………...….18

Заключение ...…………………………………………………………….. 19

Список использованных источников ...……………………….………....21

Приложения …………………………………………………………….…22

**Введение**

Знание английского языка открывает перед человеком большие возможности. От свободных поездок за границу, до получения работы мечты. Любой современный человек должен владеть им хотя бы на начальном уровне. Но зачастую, английский язык, становится одним из сложных в изучении предметов уже на этапе школьной программы. И дело не только в разных способностях к изучению иностранных языков или непонимания культуры другой страны. Английский язык имеет свои особенности, которые трудно понять русскоговорящему человеку. Одним из примеров являются неправильные глаголы, которые отсутствуют в русском языке. Без них невозможно полноценно пользоваться английским языком, так как они обслуживают повседневно-бытовую сторону жизни человека. Но выучить английский язык, в том числе и неправильные глаголы, можно играя. Сегодня существует огромно разнообразие игр, как компьютерных, так и настольных. Но поскольку компьютер в жизни современного школьника и так играет большую роль, было бы интересно по-другому взглянуть на возможность учиться в команде, в духе азарта и соревнования, играя лицом к лицу, а не через экран. Поэтому основной идеей нашего проекта мы считаем - способствовать успешному запоминанию грамматических форм неправильных глаголов английского языка в форме настольной игры.

1. **Информационная карта проекта**

|  |  |
| --- | --- |
| **Название проекта** | Создание настольной грамматической игры «Irregular verbs. Space journey» |
| **Идея проекта** | Способствовать успешному запоминанию грамматических форм неправильных глаголов английского языка в форме настольной игры |
| **Тема проекта** | Создание настольной грамматической игры для совершенствования грамматических навыков по теме «Неправильные глаголы английского языка» |
| **Тип проекта** | Групповой практико-ориентированный проект |
| **Авторы проекта** | Брсикян Андраник, Филиппенко Артем, учащиеся 5 «В» класса МБОУ «СОШ №34» поселка Краснобродского |
| **Руководитель проекта** | Вашурина Дарья Сергеевна, учитель английского языка |
| **Образовательная область** | Английский язык |
| **Потенциальные заказчики** | Учащиеся 5-9 классов, учителя |
| **Проблема, решаемая проектом** | Английский язык, зачастую, становится одним из сложных в изучении предметов школьной программы. И дело не только в отсутствии способностей к языкам или непонимания культуры другой страны, но и в сложности осознания той существующей разницы между строем родного языка и иностранного. Одним из примеров является существование такого языкового явления как «Irregular verbs» или неправильные глаголы, которые отсутствуют в русском языке. Овладение английской речью невозможно без знания такого типа глаголов, так как они зачастую являются базовыми глаголами для общения в повседневной жизни. Запоминание разных форм одного глагола вызывает большие трудности, поэтому встает вопрос о том, как легко и интересно можно выучить эти глаголы раз и навсегда. |
| **Актуальность проекта** | В целях формирования навыка употребления форм неправильных глаголов и минимизации совершения ошибок по данному аспекту языка лично для авторов проекта приобрел вопрос систематизации и поиска эффективных методов заучивания неправильных глаголов |
| **Цель проекта** | Создание настольной игры по теме «Неправильные глаголы английского языка» |
| **Задачи проекта** | - изучить информационные источники по теме проекта  - систематизировать знания по теме «Неправильные глаголы»  - создать настольную игру по теме «Неправильные глаголы английского языка |
| **План выполнения проекта** | |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Этап** | **Деятельность учащихся** | **Сроки** | | I этап подготовительный | - формулирование идеи и темы проекта   - определение целей, задач, этапов работы над проектом  - выбор необходимых информационных ресурсов | Ноябрь  2022 | | II этап аналитический | - анализ информационного материала по теме проекта   - выбор продукта проекта   - разработка прототипа игры | Декабрь 2022 | | III этап собственно проектировочный | - подготовка материала и создание игры | Январь 2023 | | IV этап презентационный | - подготовка пакет документов для публичной защиты проекта  - подготовка защитного слова проекта  - создание презентации;  - защита проекта | Февраль  2023 | |
| **Образ продукта проектной деятельности** | Настольная игра, направленная на запоминание форм неправильных глаголов, разработанная по типу «бродилки» с элементами интеллектуальной настольной игры |
| **Практическая ценность проекта** | Разработанный в ходе реализации проекта продукт может помочь отработать грамматические навыки употребления английских неправильных глаголов не только автору проекта, но и всем тем, кто желает уверенно использовать знания языка в будущем |
| **Личная и социальная значимость** | *Социальная*: разработанный в ходе проекта продукт может быть успешно использован в образовательной деятельности на уроках английского языка и во внеурочной деятельности по английскому языку  *Личная*: положительным эффектом выполнения проекта для автора является совершенствование умений пользоваться программами MicrosoftWord, PowerPoint. Получение опыта разработки настольных игр |
| **Необходимое оборудование** | Компьютер с выходом в интернет, принтер, бумага, клей, картон, игровые элементы |

**2. Теоретическое обоснование проекта**

Владение языком предполагает владение не только богатым лексическим запасом, но и знанием основ грамматики языка.

Тема «Неправильные глаголы английского языка», доставляет немало трудностей, поскольку такие глаголы не подчиняются обычным правилам образования прошедших форм, но при этом являются одними из самых часто употребляемых слов. Поэтому знание неправильных глаголов особенно важно, так как оно необходимо для правильного построения предложений, а значит грамотной речи.

**План проекта (этапы и сроки)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этап** | **Деятельность учащихся** | **Сроки** |
| I этап подготовительный | - формулирование идеи и темы проекта;   - определение целей, задач, этапов работы над проектом;  - выбор необходимых информационных ресурсов; | Ноябрь  2022 |
| II этап аналитический | - анализ информационного материала по теме проекта;   - выбор продукта проекта   - разработка прототипа игры | Декабрь 2022 |
| III этап собственно проектировочный | - Подготовка материала и создание игры; | Январь 2023 |
| IV этап презентационный | - подготовка пакета документов для публичной защиты проекта  - подготовка защитного слова проекта;  - создание презентации;  - защита проекта | Февраль  2023 |

**3. Ход реализации проекта**

**I этап (подготовительный)**

На первом подготовительном этапе авторами была выбрана тема проекта - совершенствование грамматических навыков по теме «Неправильные глаголы английского языка», сформулирована *проблема,* решаемая проектом – неправильные глаголы являются одними из самых употребительных глаголов английского языка, поэтому, чтобы овладеть беглой речью, необходимо выучить разные формы одного и того же глагола. В свою очередь это одна из трудных тем для запоминания. В связи с чем, *учащиеся делают много ошибок при образовании прошедших форм неправильных глаголов английского языка.*

Затем были определены цель и задачи проекта.

***Цель*:**создание настольной игры, в которой отрабатываются навыки употребления всех 3 форм неправильных глаголов английского языка.

Для достижения данной цели были определены следующие ***задачи***:

- изучить информационные источники по теме проекта;

- систематизировать знания о неправильных глаголах и найти способы их запоминания;

- создать игру по интересующему авторов аспекту английского языка.

По завершению подготовительного этапа была создана необходимая база для разработки и реализации проектной работы.

**II этап (аналитический)**

**Обзор информационных источников**

1. **Неправильные глаголы: историческая справка, классификация и способы запоминания**

В VI-XI веках нашей эры, на территории современной Великобритании тогда жили англы и саксы. Их языки смешались и получился новый язык, который мы сейчас называем староанглийским. [6]

Как и во многих германских языках, в староанглийском глаголы делились на «сильные» и «слабые». Слабые – это глаголы, которые следуют правилам, когда надо менять свою форму в зависимости от времени. Это, так называемые «правильные» глаголы.

Сильные – это глаголы, которые сами устанавливают свои правила и меняются по ним. Это неправильные глаголы, которых в староанглийском языке было большинство. Они делились на семь групп, внутри которых все-таки свои правила были. Именно эти глаголы и дошли до наших времен в виде неправильных. [5]

Итак, *неправильные глаголы английского языка* (Irregular Verbs) – это те глаголы, которые образуют формы Past Simple и Past Participle (II и III формы глаголов) не по общим правилам с помощью прибавления суффикса –ed, а другими способами. Таких глаголов сегодня не так уж много, их число чуть больше 200, но они встречаются довольно часто, поскольку обозначают обычные действия, процессы, состояния. Чтобы упростить запоминание и заучивание неправильных форм глаголов, были созданы таблицы неправильных глаголов. Но отголоски прежнего деления на группы все еще заметны. Если внимательно посмотреть на списки этих глаголов, видно, что там свои закономерности прослеживаются.[4]

Классификация неправильных глаголов

Группа 1. Все три формы повторяются.

Неправильные глаголы с одинаковыми формами (Present, Past и Past Participle) их запомнить проще всего. Read – read-read, cut-cut-cut, put-put-put.

Группа 2. Повторяются 2-я и 3-я формы

Это самая большая группа, где совпадает вторая и третья форма (Past и Past Participle) и её тоже легко запомнить. Have-had-had, get-got-got, buy-bought-bought.

Группа 3. Повторяются 1-я и 3-я формы.

Здесь тоже повторяются две формы глаголов, но уже первая и третья (Past и Past Participle), она самая маленькая. Come-came-come, become-became-become, run-ran-run.

Группа 4. Заканчивающиеся на en в 3 форме.

Тоже довольно похожие в написании неправильные глаголы, а в Past Participle оканчиваются на en. Eat-ate-eaten, write-wrote-written, see-saw-seen.

Группа 5. Окончание own или awn в 3 форме.

Эту группу глаголов выделяет то, что все они имеют букву w в конце и в третьей форме имею окончание wn. Know-knew-known, blow-blew-blown, fly-flew-flown.

Группа 6. Чередование i, a, u в корне

Эту группу объединяет созвучие 1, 2 и 3 форм. Begin-began-begun, ring-rang-rung, drink-drank-drunk.

Группа 7. Ни одна из форм не повторяется.

Это самая сложная группа, здесь не повторяется ни одна форма и их необходимо просто запомнить. Be-was/were- been, do-did-done, lie-lay-lain.[2]

Чаще всего люди прибегают к 2-м способам, чтобы запомнить неправильные глаголы: 1. Учить в стихах. 2. Учить, группируя глаголы по звучанию.

Способ № 1. Учить неправильные глаголы в стихах

Самолеты fly — flew — flown (летать).

Наши дети grow — grew — grown (расти).

Ну, а ветер blow — blew — blown (дуть),

Обо всем он know — knew — known (знать).

Запомнить такую рифму намного проще, чем просто выучить наизусть неправильные глаголы. Такие стишки быстро откладываются в памяти.

Способ № 2. Учить неправильные глаголы, группируя их по звучанию. Несмотря на то, что логики образования прошедших форм у неправильных глаголов нет, некоторые из них являются схожими по звучанию.

Например: catch [kætʃ] — caught [kɔ:t] — caught [kɔ:t] — ловить; t

each [ti:tʃ] — taught [tɔ:t] — taught [tɔ:t] — обучать;

keep [ki:p] — kept [kept] — kept [kept] — держать;

feel [fi:l] — felt [felt] — felt [felt] — чувствовать.

Считается, что такие зарифмованные блоки запомнить гораздо легче, чем учить глаголы разного звучания. К тому же, в отличие от стихов, здесь нет ничего лишнего, вы запоминаете только формы глаголов. [5]

Последний способ мы заложили в основу нашей настольной грамматической игры, поскольку считаем его наиболее интересным и гармонично вписывающимся в рамки нашей идеи.

1. **Настольные игры: виды и алгоритм создания**

В ходе изучения теоретического материала по теме проекта было рассмотрено множество понятий настольной игры и выбрано наиболее походящее, на наш взгляд, точно передающее суть. **Настольная игра** — игра, основанная на манипуляции относительно небольшим набором предметов, которые могут целиком разместиться на столе или в руках играющих. Оказалось, что существует множество групп настольных игр.

**Классические настольные игры**

Это всем известные еще с детства шашки, шахматы и нарды, домино, а также такие классические восточные игры, как Го и Маджонг.

Все игры этой категории отличаются многовековой историей (некоторые из них были придуманы даже до нашей эры!). Кроме того, правила этих игр – особенно это касается шашек и шахмат - знают миллионы игроков во всем мире, они передаются из поколения в поколение как классические семейные развлечения.

**Интеллектуальные (развивающие) настольные игры**

Это группа игр, с помощью которых можно повысить свой уровень образования и интеллектуальные способности. В первую очередь такие игры предназначены для развития детей, однако многие из них подойдут и взрослым, которые любят узнавать что-то новое и развивать свои навыки.

Игры в этой категории отличаются большим разнообразием – это и тематические викторины, и игры с буквами и словами, математические игры и даже игры, развивающие воображение и творческое мышление. (серия игр Кортекс, Спящие королевы, Быстробуквы и Калейдос)

**Логические игры**

Зачастую такие игры – это дуэли, как шашки или шахматы. Обычно в них используются деревянные фигуры и поле, на котором разворачивается противостояние двоих соперников. Благодаря современному подходу, в этих играх можно встретить большое разнообразие механик, отличающихся от принятых в классических играх норм. (Кварто, Коридор, Пилос, Абалон).

**Головоломки**

Это одна из самых популярных категорий игр, некоторые представители которой тоже имеют за плечами многовековую историю. Головоломки отлично развивают логическое мышление, а также тренируют сообразительность. В основном, головоломки являются очень компактным видом игр и их можно брать с собой куда угодно, чтобы решать в дороге, на рабочем перерыве или просто на прогулке. (Серия головоломок от фирмы Профессор Пазл, головоломки фирмы Бондибон, Кубик Рубика и Танграм).

**Развивающие игры для детей**

Это одна из самых популярных категорий, в которую можно объединить разнообразные игры с одним общим свойством – они помогают малышам учиться новому, развивать многочисленные навыки и расширять свою картину мира.

Благодаря таким играм можно развить у детей ловкость и мелкую моторику (в этом помогут игры Дикие джунгли, Перекати-ёжик, Спасти дракона, Лётчик Луи и другие). Можно прокачать внимание и скорость мышления (Экспресс-мороженое, Барабашка, Доббль, Скоростные цвета). Можно научиться считать (Спящие королевы, Корова 006, Халли Галли, Руммикуб). Память тоже легко и весело развивать (Гобблет, Носочные монстры, Здесь был гном, Вампирчики, Живые картинки, Миссия Орехи). Даже воображение и творческое мышление можно серьезно прокачать, просто играя в такие полезные настольные игры, как Диксит, Визуал или Живые истории.

**Настольные игры – бродилки**

Эта категория игр тоже была известна еще в средневековье, хотя с тех пор, конечно, претерпела множество изменений. Эти игры отличают простые правила и несложный игровой процесс – в основном, вы кидаете кубик, двигаете фишку на выпавшее значение и применяете свойство поля/клетки, на котором остановились. Это только «скелет» механики, на который может быть надето множество игровых вселенных и вариантов игрового процесса, и они могут заинтересовать не только малышей, но и взрослых игроков. Конечно, в первую очередь бродилки – это семейные игры, в которые все члены семьи могут сесть и поиграть, не вникая в большие объемы правил. (Сырный край, Гонка, Дорога на риф, Драконий остров, Коварный лис).

**Экономические настольные игры**

Монополию знают все игроки во всем мире. Но кроме нее есть еще множество игр, в которых участникам предлагается проверить свои навыки финансовой грамотности и умело распоряжаться капиталами, приумножая их и обходя в этом деле своих соперников. Конечно, такие игры не заменят учебник по экономике, но покажут детям основы экономических процессов. В эту же группу относят игру Марракеш, Город счастья, Дедуля Винчестер.

**Стратегические игры**

Это очень большая категория игр. В стратегиях вам нужно будет оценивать и взвешивать варианты, планировать ходы и анализировать общую ситуацию на поле, следить за действиями оппонентов и порой менять планы на ходу. Это процесс очень вдумчивый и интересен огромному количеству игроков, поэтому стратегических игр в мире такое большое разнообразие.

В эту категорию можно отнести семейные стратегии, такие как Лоскутное королевство, Пандемия или Легенды пиратов.

**Карточные игры**

Это большая условная категория, в которую можно отнести настольные игры разных жанров, но все их объединяет одно – основой для таких игр являются не поле и фишки, а колода карт. Картами может стать и игровое поле, хотя в большинстве случаев в таких играх нет поля – вы выкладываете карты на стол и выполняете игровые условия. (Пузырьковые истории для малышей, Мрачные истории для взрослой компании, Мафия, и разнообразные детективные квесты. Есть множество семейных карточных игр: Бонанза, Гномы-вредители, Сет, Зевс на каникулах).

**Игры с механикой «легаси» (наследие)**

Эти игры запоминают ваши достижения и подстраиваются под них в следующих партиях. Игра ведет вас по развивающемуся сюжету и отражает события, произошедшие с вами в предыдущих партиях. Это достигается посредством секретных конвертов или коробочек, которые игроки открывают в определенные игровые моменты, следуя предписаниям игры. А все произошедшие с персонажами изменения – получение навыков или, наоборот, раны или увечья, отражаются на игровых компонентах с помощью наклеек. Наклейками также может помечаться и само игровое поле, если по событиям игры на нем происходят изменения. Враги в таких играх зачастую не замирают в развитии, а прокачиваются вместе с героями. Благодаря такой уникальной механике, игры-«легаси» отличаются куда более глубоким уровнем погружения. Это совершенно новый игровой опыт. [1]

Чтобы разработать настольную игру необходимо реализовать следующий алгоритм:

1. Определиться с идеей игры
2. Придумать тему для игры
3. Разработать механику игры
4. Определиться с возрастными рамками
5. Определить количество игроков, игровое
6. Решить, каким образом будет определяться победа в игре
7. Выработать основные правила игры
8. Изготовить и протестировать прототип
9. Внести коррективы
10. Создать конечный вариант игры [3]

На наш взгляд, наиболее удачными вариантами для разработки настольной игры это - игры- бродилки и развивающие настольные игры.

После изучения информационных источников, и систематизации и обобщения полученной информации была разработана идея игры.

*Выводы:* в английском языке существует значительное количество неправильных глаголов, разделенных на 7 групп для более удобного запоминания. Существует огромное многообразие настольных игр.

**III этап (собственно проектировочный)**

На данном этапе авторы самостоятельно работали над созданием игры: разработана концепция, прототип, подобран материал, разработаны правила, реализован алгоритм создания игры.

Идея игры – выучить грамматические формы неправильных глаголов.

Тема игры – космическое путешествие.

Механика игры – по числу, выпавшему на игральном кубике, игроки передвигают свои фишки по игровому полю.

Возрастные рамки – 9+

Количество игроков от 2 до 6, игровое время – от 25 минут

Подробнее с правилами игры можно ознакомиться в приложении 2.

После изготовления и пробной игры, нами были внесены некоторые коррективы, и мы приступили к созданию самой игры.

Игровое поле имеет 47 полей с названиями глаголов, несколько дополнительных игровых полей, поле «Старт» и поле «Финиш», 6 игровых фишек и 2 кубика. (Приложение 1)

**IV этап (презентационный)**

Авторы подготовили пакет документов необходимых для публичной защиты проекта, защитное слово и электронную презентацию. Создание презентации способствовало совершенствованию навыков работы авторов в программах Windows, PowerPoint.

**3. Значимость проекта**

*Практическая значимость*: разработанный в ходе реализации проекта продукт, должен помочь отработать грамматические навыки не только авторам, но и всем тем, кто желает уверенно использовать знания языка в будущем.

Творческий подход к проектной работе состоит в том, что авторами проекта произведен отбор материала с опорой на собственные интересы, создана настольная игра.

*Социальная значимость*: разработанный в ходе проекта продукт может быть успешно использован в образовательной деятельности на уроках английского языка и во внеурочной деятельности по английскому языку.

*Личная значимость*: положительным эффектом выполнения проекта для автора является совершенствование умений пользоваться программами MicrosoftWord,  PowerPoint. Получение опыта разработки настольных игр.

**Заключение**

Сегодня, ни для кого не секрет, что владение английским языком открывает большие возможности как для дальнейшего образования, так и для построения успешной карьеры в любой области. Но не всем обучение иностранным языкам, в том числе и английскому, дается легко. И чтобы хоть немного облегчить этот трудоемкий процесс, нами была выбрана тема и разработана идея проекта – создание такой настольной игры, в которой можно было бы улучшать свои грамматические навыки в правильном употреблении форм неправильных глаголов.

Для этого нами была поставлена **цель**: создание настольной грамматической игры – “Irregular verbs. Space journey”. Определены **задачи:** изучить информационные источники по теме проекта, систематизировать знания по теме «Неправильные глаголы», создать настольную игру по теме «Неправильные глаголы английского языка».

Для достижения поставленных цели и задач, нами был разработан и реализован следующий план:

I этап – подготовительный

II этап – аналитический

III этап – собственно-проектировочный

IV этап – презентационный

В процессе его реализации нами была отобрана, проанализирована и систематизирована информация по двум основным аспектам: неправильные глаголы и настольные игры. Мы изучили алгоритм создания настольных игр, подобрали необходимый материал. Продуктом нашей работы стала настольная игра «Irregular verbs. Space journey”. Эта игра совмещает в себе два вида настольных игр: игры – бродилки, где основной целью является быстрее соперников добраться до финиша, путем передвижения фишки по игровому полю на число шагов, выпавшее на игральном кубике и интеллектуальной настольной игры, целью которой является совершенствование знаний и навыков в определённой научной области.

Таким образом, в нашей игре вы можете с удовольствием выучить все три формы неправильных глаголов, путешествуя по космосу. Цель игры – достичь финиша, быстрее соперников. Поможет в этом знание неправильных глаголов и немного удачи.

В перспективе намечено расширить игровое поле и список неправильных глаголов, добавить новые игровые элементы.

**Список использованных источников**

1. Виды и классификация настольных игр [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://www.igroved.ru/articles/vidy\_i\_klassifikaciya\_nastolnyh\_igr.html. – (Дата обращения: 16.12.22)
2. Группы неправильных глаголов. Полиглот [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://poliglot16.ru/zapominit-nepravilnye-glagoly/po-grupam/. – (Дата обращения: 14.12.22)
3. Как сделать собственную настольную игру [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://ru.wikihow.com/сделать-собственную-настольную-игру. – (Дата обращения: 20.12.22)
4. Новый справочник школьника. 5–11 класс. Универсальное пособие. Т. 1. – СПб.:ИД «ВЕСЬ», 2002. – 800 с., ил.
5. Откуда взялись неправильные глаголы в английском. Международная школа английского языка «WallStreetEnglish» [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://www.wallstreetenglish.ru/blog/otkuda-vzyalis-nepravilnyye-glagoly-v-angliyskom/. – (Дата обращения 14.12.22)
6. Филимонова, Я. Отчего глаголы такие неправильные? [Электронный ресурс] / Я. Филимонова. – Режим доступа: https://www.pravda.ru/science/1081631-irregular\_verb/. 2021

Приложение 1. Настольная грамматическая игра «Irregular verbs. Space journey”

Рис.1 Настольная грамматическая игра «Irregular verbs. Space journey”

Приложение 2. Правила игры

НАСТОЛЬНАЯ ГРАММАТИЧЕСКАЯ ИГРА

«IRREGULAR VERBS. SPACE JOURNEY»

Правила игры

В игре могут участвовать от 2 до 6 игроков.

Нужно поставить фишки на «Старт». Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку вперед ровно на столько шагов, сколько выпало очков на кубике.

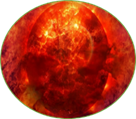
Если фишка попала на поле со словом, игроку необходимо за 10 секунд назвать 3 формы глагола. Если игрок не уложился вовремя или ошибся в формах глагола, он пропускает следующий ход.

Игрок первый закончивший игру – объявляется победителем.

Если фишка остановилась на:



- игрок называет 3 формы этого неправильного глагола.



- означает «Передвинь фишку на три шага назад».

- означает пропуск хода.



- означает «Передвинь фишку на два поля вперед»

Список неправильных глаголов:

1. Читать-read-read-read

2. Устанавливать-set-set-set

3. Стоить-cost-cost-cost

4. Резать-cut-cut-cut

5. Увлажнять-wet-wet-wet

6. Кинуть-cast-cast-cast

7. Причинить боль-hurt-hurt-hurt

8. Закрывать-shut-shut-shut

9. Позволять-put-put-put

10. Держать пари-bet-bet-bet

11. Проливать-shed-shed-shed

12. Класть-put-put-put

13. Предсказывать-forecast-forecast-forecast

14. Избавляться-rid-rid-rid

15. Иметь-have-had-had

16. Получить-get-got-got

17. Находить-find-found-found

18. Купить-buy-bought-bought

19. Делать-make-made-made

20. Послать-send-sent-sent

21. Думать-think-thought-thought

22. Учить-learn-learnt-learnt

23. Говорить-say-said-said

23. Хранить-keep-kept-kept

25. Строить-build-built-built

26. Оставить-leave-left-left

27. Чувствовать-feel-felt-felt

28. Встретить-meet-met-met

29. Кормить-feed-fed-fed

30. Прийти-come-came-come

31.Становиться-become-became-become

32. Бежать-run-ran-run

33. Видеть-see-saw-seen

34. Брать-take-took-taken

35. Писать-write-wrote-written

36. Водить-drive-drove-driven

37. Выбрать-choose-chose-chosen

38. Знать-know-knew-known

39. Дуть-blow-blew-blown

40. Расти-grow-grew-grown

41. Рисовать-draw-drew-drawn

42. Бросить-throw-threw-thrown

43. Быть-be-was/were-been

44. Начать-begin-began-begun

45. Петь-sing-sang-sung

46. Рвать-tear-tore-torn

47. Клясться-swear-swore-sworn