**Игра «Блеф»**

*Возможные цели: актуализация, рефлексия, работа над ошибками.*

Класс делится на 2-3 группы. Учитель задаёт вопросы по изученной теме (называет даты, формулы, понятия, которым нужно дать определение, слова на иностранном языке, которые нужно перевести и др.) группам по очереди. Если учащиеся (в группе, которой был адресован вопрос) знают ответ, они молча встают. Учитель просит **одного** из вставших учащихся озвучить ответ. Чтобы убрать фактор необъективности и не стремиться спрашивать преимущественно неуспевающих учащихся, выбирать учащегося нужно **случайным образом**, например, по считалке. Считалку можно придумать в соответствии с предметом (физика: <https://urok.1sept.ru/articles/313000>, география, химия, русский язык: <https://melkie.net/podborki/schitalki/schitalki-dlya-detey-9-10-let-smeshnye.html>). Если ответ учащегося правильный, команда получает столько баллов, сколько учащихся встало. Количество баллов нужно записать на доске напротив соответствующей команды. Если ответ неправильный, то у команды вычитается столько баллов, сколько учащихся встало. Кто не знает ответ на заданный вопрос, может не вставать. Следующий вопрос учитель задаёт другой команде.

Но «изюминка» игры в том, что **учащимся можно «блефовать»**, то есть вставать, даже если они не знают ответа, и надеяться, что им повезёт, и выбор падёт не на них.

Игра проводится в несколько раундов, каждая команда должна получить одинаковое количество вопросов. Выигрывает та команда, у которой по итогам игры окажется больше баллов.

Если задание проводится с целью организации работы над ошибками, то учитель выбирает ошибки учащихся из написанной перед этим работы. Вставать должны будут те участники команды, которые знают, в чём ошибка, могут объяснить её причину и исправить. Чтобы увеличить эффективность этой работы, можно перед игрой выдать каждой команде рабочий лист с полным списком ошибочных решений и дать время на обсуждение, и только после этого проводить игру «Блеф».

**Не рекомендуется**: выставлять отметки по итогам выполнения этого задания. Учащиеся не будут рисковать из страха обнаружить своё незнание и быть за это «наказанными» отметкой, задание потеряет признаки игры и не будет доставлять удовольствие.