

Английский язык

Библиотека в школе

Биология

География

Дошкольное образование

Здоровье детей

Информатика

Русский язык

№30

Искусство

История

Классное руководство

Литература

Математика

Начальная школа

Немецкий язык

Педагогика

Спорт в школе

Управление школой

Физика

Французский язык

Химия

Школьный психолог

Л.В. ПЕТРАНОВСКАЯ



Игры на уроках русского языка

Учебные, комбинаторные,
аналитические игры

Часть I

БИБЛИОТЕЧКА «ПЕРВОГО СЕНТЯБРЯ»

Серия «Русский язык»

Выпуск 30

Л.В. Петрановская

**ИГРЫ
НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА**

**Учебные, комбинаторные,
аналитические игры**

Часть I

Москва

Чистые пруды

2009

ВВЕДЕНИЕ

Учителя знают: для того, чтобы возникло понимание, мало просто хорошо объяснить. Иногда так подробно объясняешь, как говорится, «сам уже понял», а дети – как будто не здесь. Понимание, инсайт, возникает только в момент максимальной активизации мышления, в ту секунду, когда ученику интересно, когда все его мысли и чувства в полной мере присутствуют здесь и сейчас. Такую концентрацию невозможно достичь волевым усилием, к ней невозможно принудить. Не зря говорят: «Искра интереса». Интерес можно только зажечь. Но как?

Вызвать интерес у детей можно ровно теми же способами, которыми вызывают интерес у взрослых. Удивив, заинтриговав, поразив воображение, поставив в тупик (иначе почему бы все так любили детективы?). К сожалению, в нашей школе принят прямо противоположный подход: от простого к сложному, от восприятия к воспроизводству, делай раз, делай два, повторяй за мной. Какая уж тут интрига...

Изменить ситуацию на своих уроках можно с помощью развивающих игр. Игра – прекрасный способ догнать сразу стаю зайцев. Она создает ситуацию азарта, поиска, вызывает стремление помочь своей команде. На фоне положительного эмоционального фона, в состоянии острого интереса любые сведения усваиваются лучше, быстрее и прочнее. Игра не надоедает, а значит, детей не приходится заставлять или упрямить «поразвиваться». Игра полна сюрпризов, в ней обычно слабый ученик может вдруг блеснуть и поверить в себя. Игра, как действие по заранее заданным правилам, учит детей владеть собой, подчиняться требованиям, различать границу между «можно» и «нельзя» – при этом без насилия и обид.

Многим учителям кажется, что игра и урок несовместимы. Что дети перевозбудятся, что нельзя будет пройти новую тему, провести опрос, что дисциплина пострадает, авторитет упадет. Все это и верно, и нет. Если использовать игру как «вставную челюсть» и вдруг ни с того ни с сего раз в сто лет посреди скучного урока предложить детям поиграть, то все так и будет. Но если игра используется регулярно, как необходимая часть обучения, если игра воспринимается ребятами как заслуженная награда за эффективную работу, учителю становится легче. Он меньше устает и раздражается, дети быстрее и собраннее выполняют необходимую работу, с урока уходят тоска и напряжение. Да, использование игры на уроке – это целое искусство, но еще ни один учитель, начавший им овладевать, не пожалел об этом.

Вот несколько важных методических и психологических моментов, которые помогут извлечь из развивающих игр максимум пользы, не разрушив обычного учебного процесса.

Хорошо, если на первых порах пространство игры имеет четкие границы. Вплетать игру в учебу, синтезировать ее с серьезной работой – это задача для

опытных. Для начала можно играть на классных мероприятиях, кружках, дополнительных занятиях, во время продленки или выделять особые игровые уроки, десятиминутки, паузы и т.д.

Превратите игру в бонус. Скажите классу в начале урока: «Если успеем три упражнения к такому-то времени, сможем поиграть». Или даже так: «Завтра в начале урока я вызову пятерых, не скажу кого, рассказывать стихотворение. Если среди них не окажется ни одного, кто «забыл и не выучил», потом до конца урока играем». Будьте уверены, дети сами позаботятся о том, чтобы обычно «забывчивые» товарищи на этот раз были в форме. (Конечно, нельзя лишать игры за ошибки – память у всех разная, тем более в ответственный момент ребенок может волноваться. Штраф – только за саботаж).

Если для игры нужно разбить класс на группы, имейте в виду, что самые удобные команды – по 5–7 человек, в них каждого слышно и народу достаточно (не случайно в игре «Что? Где? Когда?» в команде именно 6 игроков, это число было определено как оптимальное в результате специальных психологических исследований). Само деление на команды можно провести множеством разных способов: по времени года, когда родился, по первым буквам имен, двигаясь по классу «конем», ткнув с закрытыми глазами в список и т.д. Когда дети во время игры пересаживаются, это само по себе плюс – возможность сменить обстановку, поработать каждый раз с новыми людьми.

Вкус к более красивым, оригинальным заданиям появляется не сразу. Требуется время, чтобы ребята по несколько раз проиграли все стереотипные, очевидные варианты и сами начали стремиться к более сложному и интересному. Не торопите их, а то класс быстро расслоится на «сильных», рвущихся вперед, и «слабых», переживающих в уголке.

Цель развивающих игр – развитие каждого ребенка, а не победа сильнейших и не выявление вундеркиндов. Важно внимательно следить, чтобы конкуренция не стала для ребят важнее процесса. Используйте игру для повышения статуса в классе ребят, страдающих от отвержения. Подчеркивайте их успехи, просите помочь в подготовке к игре. Всегда предпочтительнее тот вариант игры, который позволяет вовлечь всех, побуждает к сотрудничеству, к достижению общего успеха.

Игры не менее полезны для развития ребенка и вне школы. Подскажите родителям, что они добьются большего, не заставляя детей «заниматься дополнительно», а просто регулярно, раза три в неделю, играя с ними в игры (или организовав игру самих детей между собой). Важно только, чтобы игра все же оставалась игрой, а не превращалась в обязательку «через не хочу». Если ребенок не настроен играть – значит, сейчас не время, или вы слишком сильно давите, а может быть, очень критично оцениваете его результаты. Самая лучшая игра – это та, от которой сам взрослый получает удовольствие и в азарте борется за победу, начисто позабыв про все педагогические цели.

УЧЕБНЫЕ ИГРЫ

Учебными названы игры, помогающие закреплять и, что более важно, активизировать полученные ребятами знания. В игровой ситуации из памяти извлекается то, о чем обычно говорят: «Я и не знал, что я это знаю». Если же играют в командах, то сам процесс горячего обсуждения задания, исключения неверных вариантов может дать ребятам больше, чем систематические объяснения учителя.

Особенно полезны игры, которые как бы обратны привычным заданиям: не написать правильно встретившиеся в тексте слова, а самому начинить текст орфографически трудными словами, не разобрать предложение, а придумать свое по предложенной схеме. Такой вид работы позволяет переосмыслить уже имеющиеся сведения, посмотреть на проблему с другой стороны, восполнить пробелы в знаниях. Ведь обычно от ребят требуется проанализировать, «расчленить» на элементы явления языка, а в этом случае они, опираясь на свои знания, реализуют возможности, заложенные в языке.

Учебных игр можно придумать множество. В принципе в форму игры можно облечь любое задание, вплоть до «кто быстрее и правильнее сделает упражнение № 127?». Вряд ли стоит этим злоупотреблять. Сами по себе учебные игры довольно примитивны и быстро надоедают, но в умеренных количествах, особенно при изучении скучноватого, требующего запоминания материала они незаменимы. Кроме того, эти игры развивают быстроту мышления, критичность оценки сделанного, речевую изобретательность, приучают сосредоточенно работать в условиях цейтнота.

Предлагаемые игры можно использовать при изучении различных разделов курса русского языка. Они в достаточной степени типовые, поэтому по аналогии с ними нетрудно придумать учебные игры для любого случая.

ПРОВЕРКИ*

Игра предназначена для детей младшего школьного возраста и пятиклассников, но иногда может быть полезна даже выпускникам, не освоившим или забывшим правила работы с проверяемыми гласными и согласными. Продолжительность игры зависит от числа играющих, но минимум 15 минут на игру уйдут. Понадобятся ручки и бумага. Детям младшего школьного возраста лучше играть с ведущим.

Ход игры. Задача играющих – найти за отведенное время как можно больше проверочных слов к заданному слову, например: кто за 5 минут

* Игра описана в книге М.В. Панова «Занимательная орфография» (М., 1984).

найдет и запишет больше «проверок» к слову *ломать*? Ребята работают самостоятельно или в маленькой команде.

Когда отведенное время истекло, списки «проверок» читаются вслух. Выигрывает тот, у кого оказалось больше правильных проверок.

Варианты. Обратный вариант игры: кто за 5 минут придумает больше слов, для которых может быть проверочным слово *дом*? Далее все так же, как и в первом варианте.

Очень полезный вариант: поиск типовых «проверок». Если ребята раньше не были знакомы с этим понятием, можно объяснить его перед игрой.

Типовые проверки – это удобные «проверки», которые подходят сразу ко многим словам, а то и ко всем словам определенного грамматического класса. Например, очень часто существительное в единственном числе удобно проверить существительным множественного: *вода – воды* или *сказка – сказок*, а глагол часто можно проверить формой другого вида: *вставать – встать*.

В игре с типовыми «проверками» играющие должны за отведенное время привести как можно больше пар «проверяемое слово – проверочное слово» заданного типа. Например:

вода – воды, река – реки, нога – ноги;

сказка – сказок, маска – масок, пробка – пробок;

вставать – встать, давать – дать, бросать – бросить.

Выигрывает тот, у кого будет больше пар, относящихся к заданному типу проверок.

Можно играть и по командам, только они не должны быть большими (7–8 человек). При командном варианте лучше принять более строгие правила и начислять штрафное очко за каждую неправильную «проверку». Иначе в азарте ребята будут предлагать все, что придет в голову, и пользы от игры не будет.

Цели. Главная цель – закрепить навык работы с проверочными словами и увеличить запас «проверок», находящихся в активной памяти ребят. Особенно полезна процедура «проверки списков», отбраковки неподходящих проверочных слов.

Кроме этого, игра увеличивает словарный запас, приучает к быстрой сосредоточенной работе.

МНЕМОНИКА

Игра подходит для детей любого возраста. Лучшие, если она станет регулярной.

Ход игры. Суть игры в следующем: всякий раз, когда работа с очередной темой требует механического запоминания чего-либо (исключений, списка

слов, сложных терминов), объявляется конкурс на лучший мнемонический прием, позволяющий запомнить то, что необходимо. Это могут быть стихи, рисунки, афоризмы, зрительные образы, аллегории, ассоциации.

Через несколько дней после объявления конкурса подводятся итоги. Мнемонические находки ребят представляются классу, и все вместе определяют победителей.

Задача учителя – оценивать мнемонические находки с точки зрения корректности: в них не должны содержаться неверные или неточные утверждения.

Варианты. Со старшеклассниками можно проводить конкурс по номинациям: зрительное запоминание, слуховое, образное. Для этого сначала нужно рассказать об основах теории запоминания (если в школе не читается курс психологии). Пусть каждый путем экспериментов установит, память какого типа развита у него лучше, и старается использовать подходящие мнемонические приемы – это очень пригодится в жизни.

Цели. Обычно в использовании придуманных мнемонических приемов уже не возникает необходимости – после конкурса все исключения и термины и так хорошо запоминаются (только детям не надо об этом говорить).

Главный же результат – формирование осознанного, активного отношения к процессу запоминания, способности выбрать оптимальный для себя способ работы с материалом, который необходимо механически запомнить.

«Мнемонику» ребята не раз с благодарностью вспомнят в выпускных классах и на студенческой скамье.

- Вот какие мнемонические приемы предложили ребята.

Когда я хочу вспомнить разносклоняемые существительные, я представляю себе конкурс музыкальных групп. Они выходят одна за другой и объявляют свои названия: «Время», «Племя», «Пламя», «Семья», «Имя», «Путь». И все эти названия серьезные, скучные. Потом выходит следующая группа и говорит: «Стремя». Это уже интереснее. А за ней: «Темя». Все заулыбались. И наконец выходит последняя и объявляет: «Выступает группа “Вымя”!». Весь зал как захохочет!

Правописание корней с чередующимися гласными *е/и* мне помогла запомнить такая схема:

<i>е</i>	<i>а</i>
<i>и</i>	<i>а</i>

.

НАСЫЩЕННЫЙ ТЕКСТ

С заданием справляются уже пяти-, шестиклассники. Сочинять лучшие дома, имея возможность совершенствовать свой текст.

Ход игры. Играющим предлагается сочинить связный интересный текст, в который должно быть включено как можно больше слов, содержащих заданную орфограмму. Эти слова в тексте нужно подчеркнуть. (На работу лучше отвести не менее двух дней.)

В указанный срок все желающие могут прочесть свои тексты вслух, объявив при этом, сколько слов с заданной орфограммой удалось использовать (формы одного слова считаются за одно). Если позволяет время, хорошо прямо в классе прочитать вслух тексты и проверить, соблюдены ли в них условия игры. Можно провести взаимопроверку или просто сдать тексты учителю.

Победителем становится тот, у кого при максимальном количестве использованных слов будет самый интересный и остроумный рассказ. Особенно эффектный приз: весь класс пишет диктант по лучшему тексту, а победитель от него освобождается.

Варианты. Такой конкурс может стать постоянным. Тогда к игре допускаются тексты по любой выбранной участником орфограмме, а итоги можно подводить раз в четверть. Лучшие тексты можно хорошо оформить (например, набрать на компьютере), и они станут прекрасным подарком учителю: ведь по ним можно проводить контрольные работы в других классах.

Цели. Игра предлагает выполнить задание, обратное привычному: правильно написать предложенные в упражнении слова. Стремясь наполнить свой текст «орфографически коварными» словами, ребята учатся видеть орфограммы, предугадывать возможные ошибки.

Если дополнить задание требованием указать орфограмму во всех словах, в которых она встречается, и сделать орфографический разбор (или просто привести проверочное слово), то такая работа может стать зачетной по теме.

Кроме того, игра развивает речевую изобретательность, воображение, активизирует словарный запас.

- Ниже приведены варианты «насыщенных» текстов. Первые два составлены для своих учеников учителем С.В. Волковым, остальные сочинены восьмиклассниками школы «Кладезь».

Корни с чередующимися гласными

Горячая слеза одиноко блестела на самом кончике носа графа Ростислава Зарянского. Зарницы блистали в окнах, тень от нагоревшей свечи выростала на стене с каждой минутой, а граф все сидел, подперев рукой склоненную голову, не прикасаясь к еде, не поднимая глаз, не зажигая лампы. Тучи обложили небо, и сквозь полуопущенный полог кровати было видно, как за

окном вымокшая до нитки унылая корова равнодушно макала свой хвост в придорожную канаву.

Слякотно было и на душе у графа. Причина его плохого настроения заключалась в неожиданно подскочивших процентах в конторе у непреклонного ростовщика, требующего безотлагательного удовлетворения иска к графу. Выхода не было. Граф ясно понимал, что, даже если заложить имение, уклониться от долговой ямы не удастся, и потому тоска сжимала его сердце со все возрастающей силой.

И вдруг дикая мысль блеснула в глазах графа, щеки загорелись ярким румянцем. Всего несколько секунд назад он и не предполагал, что в его положении можно еще на что-то рассчитывать, но теперь план освобождения полностью сложился в его голове. Потирая от удовольствия руки, он подскочил к столу, схватил перо и, обмакнув его в чернильницу, склонился над листом бумаги.

Мягкий знак после шипящих

Было далеко за полночь. Кругом стояла предраcсветная тишь, лишь прибрежный камыш тихо шуршал, да где-то кричал суч. В этот час сторож правительственных дач Лукич был не прочь прилечь отдохнуть. «Иначе не будешь бодр и свеж и не сможешь уберечь хозяйское добро от полчищ воров», – убеждал он себя, снимая с плеч тяжелую двустолку и заворачиваясь в утепленный плащ. И вот, когда держать глаза открытыми стало уже невмочь, внимание сторожа привлек доносившийся откуда-то тихий плач. Лукич пошел к калитке, повернув ключ в ржавом замке, распахнул ее настежь и вышел на пустынный речной пляж. Вглядевшись в ночь, он увидел, что среди куч мусора и дождевых луж на песке лежит какой-то человек, подложив под голову кирпич. «Ишь ты! Бомж!» – сказал себе Лукич и грозно крикнул: «Эй, ты, старый хрыч! Ты чего тут валяешься? Пошел прочь! Кыш отседова!». Мужчина медленно встал и повернулся к сторожу. Лукич не упал навзничь от ужаса лишь потому, что сзади его поддержал забор. Бомж был не кто иной, как всесильный муж комендантши дач Борис Михайлович Давидович. Что привело его в эту глушь в такую пору, Лукич постичь не мог. «Есть ли у тебя нож? – диким голосом завыл вдруг Давидович. – Отрежь мне бороду! Утешь меня!» Хотя Лукич был высок и могуч для своих восьмидесяти лет, а муж комендантши хил и узкоплеч, по телу сторожа пробежала дрожь. «Ты бредишь, Лукич?» – спросил он сам себя и ущипнул за нос, но это не помогло. «Почему ты не хочешь мне помочь?» – провыл Давидович зловеще и медленно двинулся к Лукичу. «Финиш!» – подумал Лукич и закрыл глаза. Но в эту секунду пелену туч внезапно прорвал первый луч солнца, и мираж исчез.

Правописание частиц и приставок *не* и *ни*

В никакой стране жил-был некто. Он никогда никому не называл своего имени. Может быть, у него и не было имени, а может быть, его и звали Некто.

Да и некому было звать его по имени – не было у него ни жены, ни детей, ни родственников. Он всегда сидел дома и никогда не выходил на улицу, никто из соседей его не встречал и ничего о нем не знал.

Домик Некто был небольшой. Гостей у него не бывало, и сам он ни к кому не ходил.

Жизнь свою он никогда не менял: рано вставал, ложился тоже не поздно, день проводил в полном одиночестве.

Однажды холодным зимним вечером он лег спать, а утром не стал просыпаться – незачем было. Вот так и закончилась печальная жизнь человека по имени Некто.

(Р.Ланда)

Жил на свете Никто. И жил он, конечно, в Никакой стране. Жил он один, у него не было ни родных, ни друзей, да ему никто и не нужен был. Он нисколько не жалел, что живет во всей Никакой стране один, потому что никто и ничто не могли помешать ему делать то, что он хочет. У него были дом и несколько деревьев под окном. Ни телевизора, ни радио у него не было, зато был кот по кличке Некот.

Никто всегда спал до обеда, и кот спал рядом на подушке. Потом они просыпались, пили воду и ели кашу. Потом сидели немножко во дворе. Потом снова ложились спать. И так всегда, не пропуская ни одного дня.

Но раз в неделю Никто устраивал себе выходной – он сбрасывал Некота с подушки и спал целый день без обеда.

Такая веселая жизнь была у Никто и его кота.

(О.Тихомирова)

Однажды некто искал некую необычную вещь. Он искал ее и в некоем государстве, и в никакой стране. Не в один город заходил он в этой неизвестной стране, не с одним незнакомым человеком разговаривал, но никак не мог найти эту некую вещь. Ни в магазинах, ни в лавках ее не было.

Однажды, приехав в глухую, никому не известную деревеньку, он пошел прогуляться в непроходимом лесу, где не ступала нога человека. И там он нашел эту необычную, так необходимую ему некую вещь, но никогда никому ее потом не показывал.

(Д.Валиков)

СЛОВА ПО СХЕМЕ

Игру лучше приурочить к теме «Состав слова», позже к игре можно при необходимости вернуться. Играют команды. Ведущий заранее подготавливает схемы слов.

Ход игры. Играющие делятся на команды (не более 7–8 человек в каждой). Ведущий объявляет задание: за отведенное время записать как можно больше слов, состав которых соответствует заданной схеме. Схема изображается на доске, команды начинают работать.

Когда время истекает, команды сдают свои списки ведущему. Он последовательно читает слова из списков, и все вместе обсуждают, соответствуют ли слова заданной схеме. За каждое правильное слово команде начисляется балл, за каждое неверное – отнимается.

Например, была задана схема $\simeq \text{арь}$.

В этом случае будут начислены очки за слова *аптекарь* и *букварь*, но отняты за слова *фонарь*, *государь*. Побеждает та команда, у которой в общей сумме окажется больше очков.

Цели. Игра компенсирует один из основных недостатков школьного курса морфемики – механистичность, формальность подхода к морфемному составу слова. Обычно в учебниках для разбора по составу предлагаются слова с совершенно прозрачной структурой, да и как может быть иначе, если никакого разговора о критериях членимости слова программой не предусмотрено. В результате ребята вычленяют в словах морфемы на основе внешнего сходства частей слов. В том, к чему это может привести, они как раз и убеждаются благодаря данной игре. Вот почему особенно важно не комкать обсуждение предлагаемых слов, дать высказаться, привести аргументы всем желающим, попытаться в ходе обсуждения сформулировать критерии членимости слова.

Игру обязательно нужно провести хотя бы два-три раза, потому что при первом знакомстве ребята еще не вполне понимают ее замысел и получают огромное количество штрафных очков. Уже при следующем обращении к игре результат оказывается намного лучше.

- Вот как был сформулирован критерий вычленения морфемы в слове после обсуждения со старшеклассниками.

Можно выделить в данном слове морфему, если существуют такие другие слова, в которых эта морфема присутствует в ином окружении (имеются в виду соседние морфемы), но в том же значении. Например:

аптекарь – мы предполагаем, что можно вычленить корень *аптек-* и суффикс *-арь*. Находим слова *аптека*, *аптечный* – корень существует в окружении других морфем, причем в том же значении. Проверяем суффикс:

лекарь, пекарь – суффикс встречается в другом окружении, сочетается с другими корнями, при этом сохраняя свое значение.

Попытаемся расчленить аналогично слово *фонарь*, предположим наличие корня **фон-** и суффикса **-арь**. Но найти слова, в которых такой же корень с тем же значением сочетался бы с другими морфемами, невозможно. Значит, слово нечленимо.

ПРИЧАСТИЯ

Игра приурочена к теме «Причастие». При необходимости можно периодически возвращаться к ней. Количество играющих – 10–12 человек, класс можно разбить на группы. В каждой группе необходим ведущий – учитель или сильный ученик, который сможет быстро оценивать правильность ответов. Игра проходит по кругу: каждый должен знать, после кого он вступает в игру.

Ход игры. Первый игрок называет инфинитив глагола и задает грамматическую форму причастия, например: *сделать* – прошедшее время, страдательное. Следующий участник должен быстро и правильно назвать причастие: *сделанный*. Вид глагола менять, конечно, нельзя. Если такого причастия нет, нужно ответить «нет». Затем второй игрок задает вопрос третьему и так далее. Время на обдумывание ограничено, можно, например, считать до пяти. Тот, кто не сумел правильно ответить, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается последним.

Самая сложная роль у ведущего: он должен быстро оценивать правильность ответов и разрешать возникающие споры.

Цели. Назначение игры – помочь ребятам освоить одну из самых сложных тем морфологии (грамматические формы причастий) и избавиться от очень распространенных речевых ошибок, связанных с формообразованием причастий. Простое на первый взгляд задание выполнить четко и быстро довольно сложно, но после некоторой тренировки ребята осваиваются с формами причастий.

Можно провести игру несколько раз во время изучения причастий, а затем возвращаться к ней примерно раз в четверть для закрепления.

ЧЕПУХА

Игра любима детьми младшего и среднего школьного возраста, для старшеклассников она слишком проста. Понадобятся ручки и листки бумаги, лучше длинные и узкие. Игра проходит по кругу, каждый должен знать, от кого он получает листок и кому передает. Если играющих много, можно образовать несколько кругов. Обязательно нужен ведущий.

Ход игры. Ведущий последовательно задает вопросы: *кто? когда? что делал?* – и т.п. Каждый игрок на своем листке записывает ответ, затем разворачивает край листка так, чтобы запись была не видна, и передает его по команде ведущего соседу, например, по часовой стрелке.

Ведущий предлагает 5–8 вопросов, из ответов на которые должно получиться синтаксически правильное предложение. Игра заканчивается тем, что все разворачивают оказавшиеся у них листки и читают получившуюся чепуху вслух под общий хохот.

Проигравших быть не может. Имеет смысл прямо подчеркнуть, что игра не является соревнованием, все в равной мере заинтересованы в хорошем результате.

Цели. Игра эта довольно популярна у ребят, но именно на уроках русского языка они начинают играть в нее более осмысленно.

Можно обсудить с детьми, почему над одними полосками все долго смеются, а другие получились неудачными. В ходе размышлений и наблюдений выясняется, что непереносимое условие – правильные синтаксические связи при смысловом абсурде: употребление именно того падежа, который задан вопросом, верное использование предлогов и т.д. Поэтому самый удачный момент для игры в чепуху – начало разговора о синтаксисе. Игра позволяет освежить в памяти полученные ранее знания, обостряет синтаксическую интуицию.

ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО СХЕМЕ

Играть можно с того момента, когда ребята познакомятся с синтаксическими схемами предложения. Играют команды. Ведущий заранее готовит к игре схемы предложений. Понадобятся листки бумаги и ручки.

Ход игры. Играющие делятся на несколько команд (не меньше трех), обязательно с равным числом игроков, можно просто по рядам. Ведущий рисует на доске схему предложения (простого или сложного – в соответствии с изучаемой или повторяемой темой). Каждый играющий должен как можно быстрее написать на своем листке предложение, соответствующее этой схеме. Та команда, которая быстрее всех сдаст свои листки, получает поощрительный балл, та, которая сдала листки последней – штрафной балл (если в командах больше 8–10 человек, количество поощрительных и штрафных баллов можно увеличить, иначе игра затянется).

После этого ведущий последовательно читает предложения вслух и все вместе решают, насколько они соответствуют схеме. За каждое правильное предложение команде начисляется балл, за каждое неверное – снимается.

Например, была задана схема: □, и □. В этом случае за предложение *Все весело закивали, и настроение повысилось* балл будет начислен, а за

вариант *Ветер по морю гуляет и кораблик подгоняет* балл нужно отнять. Одинаковые или очень похожие предложения не засчитываются. Побеждает та команда, которая в сумме наберет наибольшее количество баллов.

После того как ребята освоятся с игрой, целесообразно перед чтением предложений вслух дать возможность командам проверить свои варианты и вычеркнуть однотипные.

Цели. Игра представляет собой задание, обратное привычному: составлению схем предложений. Это позволяет более осознанно воспринимать понятие синтаксической структуры. Развиваются речевая изобретательность, способность быстро и четко работать.

КОМБИНАТОРНЫЕ ИГРЫ

Игры этого типа наиболее популярны, и скорее всего в этом разделе вы не найдете ни одной незнакомой игры. Комбинаторных игр множество: это и всем известные кроссворды разных типов, и чайнворды, ребусы, шарады, головоломки. Они многократно описаны в самой разной учебной и методической литературе, периодических изданиях. Есть даже люди, профессией которых стало сочинение заданий такого типа для газет и журналов.

В центре внимания в комбинаторных играх – внешняя оболочка слова. Играющие комбинируют буквы или сочетания букв, ищут нужный вариант. Процесс игры напоминает игру в конструктор: из одних и тех же деталей в разных сочетаниях можно собирать разнообразные модели. Иногда ставится противоположная задача: по готовой модели (слову) определить, из каких деталей ее можно построить.

Сложные комбинаторные игры (особенно палиндромы или шарады) часто требуют огромного словарного запаса и невероятной речевой изобретательности.

Всегда очень хорошо проходит многоборье по комбинаторным играм, сочетающее конкурсы шарад, палиндромов, каламбуров, ребусов, разгадывание головоломок, кроссвордов, состязание в составлении слоговых цепочек, межкомандный турнир по игре «Почему не говорят...». Один раз в четверть или в год можно устроить настоящий праздник комбинаторных игр.

Другой вариант большой игры – парад головоломок, который может длиться от недели до четверти. На стене вывешиваются листы ватмана, и каждый желающий может написать на них придуманную головоломку, шараду, вопрос. Заранее выбирается жюри. Тот, кто отгадал ту или иную головоломку, записывает решение на листке и, подписав его, отдает в жюри. Парад завершается тем, что жюри, присудив баллы всем авторам хороших заданий и всем, кто сдал правильные решения, объявляет победителей, набравших наибольшее число баллов. Можно определять победителей по номинациям: ребусы, шарады, «Почему не говорят...» и т.д.

Наиболее интересны игры, построенные на разотождествлении внешнего облика слова и его значения (такие, как «Почему не говорят...» и «Этимологический словарь»). Играющий смотрит на слово как бы глазами иностранца, он сознательно игнорирует включенность слова в ткань живого языка и может трактовать и членить его самым невероятным образом. Но, конечно, эти «экзерсисы» вызывают смех благодаря эффекту «двойного видения» – ведь мы ни на миг не забываем подлинного места слова в системе языка.

Поскольку комбинаторные игры достаточно широко распространены, в этот раздел включены лишь игры, во-первых, наиболее интересные, во-вторых – не вынуждающие учителя заранее готовить к ним задания. Во все предлагаемые игры ребята могут играть самостоятельно. При необходимости большое количество игр этого типа можно найти в литературе.

СЛОВЕСНЫЙ КОНСТРУКТОР

Играть можно уже с детьми младшего школьного возраста, для старшеклассников игра скучновата. Понадобятся ручки и бумага. При большом числе играющих потребуется запас времени не менее 15–20 минут. В младших классах нужен ведущий.

Ход игры. Выбирается одно длинное слово, например *словесность*. Задача играющих – за отведенное время (около 5 минут) составить из букв этого слова как можно больше новых слов. Нужно оговорить заранее, можно ли использовать одну букву несколько раз. Могут быть такие слова: *соль, нос, слово, сев, новость* и др.

Побеждает тот, у кого будет больше слов. Можно учитывать и длину составленных слов. Тогда вторым победителем будет автор самого длинного слова.

Цели. Игра развивает способность находить новые варианты комбинирования, работать быстро и сосредоточенно, расширяет словарный запас.

ЭРУДИТ

С игрой справляются ребята начиная с 5–6-го класса, у старшеклассников интерес к ней пропадает. Понадобятся листочки бумаги или доска в клетку.

Ход игры. Играть можно парами и несколькими командами, не более 7–9 человек в каждой. В центре разлинованного в клетку поля записывают любое не слишком короткое слово, например *эрудит*. Затем игроки или команды по очереди добавляют в соседние клетки буквы так, чтобы по вертикали или горизонтали получилось новое слово. При этом за один ход можно добавить только одну букву, буквы можно ставить только в клетки, соседствующие с уже заполненными. Обычно договариваются засчитывать только слова – нарицательные существительные, но можно попробовать и не

вводить ограничения или запретить только имена собственные (иначе будут бесконечные споры о том, засчитывать ли варианты типа *Муля* или *Дод*).

За каждое новое слово команда (или игрок) получает столько баллов, сколько букв в слове. Иногда добавление буквы приводит к образованию нескольких слов, в этом случае баллы суммируются. Если после добавления буквы новое слово не получается, команде баллы не начисляют.

Играть можно до определенного количества баллов, или строго отведенное время, или до последней пустой клеточки на поле. Побеждает тот игрок или та команда, которая на момент окончания игры получила больше очков.

Цели. Игра представляет собой усиленный вариант предыдущей. Эффективность ее выше, потому что играющие стремятся составлять как можно более длинные слова, а это повышает требования к их комбинаторным способностям и словарному запасу.

ШАРАДЫ

Разгадывать шарады могут уже дети младшего школьного возраста, составлять – семи-, восьмиклассники. Игру лучше проводить как длительный конкурс, чтобы ребята могли сочинять в свободное время.

Ход игры. Игра достаточно широко известна, хотя сейчас о ней многие ребята слышат впервые. Шарада представляет собой стихотворную загадку, в которой по слогам зашифровано какое-то слово. Например:

Слог первый – звук испорченного крана,
Для поцелуя нет второго слаще,
А целое найдешь ты в ресторане,
Что для крольчат открыт в зеленой чаще.

Ответ: *капуста*.

Легко заметить, что понятие «слог» в шарадах весьма относительно, слово делится на слоги далеко не всегда правильно с фонетической точки зрения, строго соблюдается только количество слогов.

Шарады можно просто разгадывать, и с этого лучше всего начать. Играть можно по командам, начисляя очки за правильный ответ. Ведущему в этом случае понадобится довольно большой запас шарад.

Но, конечно, гораздо полезнее и интереснее шарады сочинять (заодно и учитель избавляется от необходимости их выискивать). Для сочинения хорошей шарады требуется время, поэтому лучше проводить игру в виде длительного конкурса, заранее объявив день, когда будут подводиться итоги. В этот день все, кто сочинил шарады, могут предложить их для решения остальным, прочитав или вывесив в классе.

Авторов лучших шарад называет жюри, или это делают все вместе.

Цели. Игра в шарады может надолго стать любимым развлечением ребят. Некоторые достигают такой виртуозности, что сочиняют по несколько очень неплохих шарад в день.

Разгадывание шарад развивает образность, гибкость мышления, интуицию, способность понимать не прямые намеки. При втором, активном варианте, когда ребята сочиняют шарады сами, эффективность еще выше: задействуются речевая изобретательность, фантазия, развивается навык стихотворчества.

• Приведенные здесь шарады составлены слушательницами Летней лингвистической школы Машей и Надей Фрид*. Эти шарады можно предложить ребятам для знакомства с жанром и в качестве вдохновляющего примера. В скобках даны ответы.

Хотите знать мой первый слог –
Просите, чтоб козел помог.
Второй мой слог словарь составил
И тем навек себя прославил.
А целым наградить нас надо
За гениальную шараду!
(Медаль)

О первом слоге говорить не будем.
Второй слог очень нужен людям,
Хотя не для него они живут.
А целое между собой ведут.
(Беседа)

Слог первый представляет интерес
Лишь тем, что он всегда имеет вес.
Среди союзов слог второй найдете.
Слог третий... Сами как-нибудь поймете.
Сама о нем писать я не должна,
Я чересчур для этого скромна.
А в целом долгожители живут,
Для анекдотов пищу нам дают.
(Грузия)

* См. брошюру «Летняя гуманитарная (лингвистическая) школа» (М., 1996) и газеты «Русский язык» (№ 1/1995).

СЛОГОВЫЕ ЦЕПОЧКИ

Игра подходит для детей младшего и среднего школьного возраста. Играют команды. Нужны листки бумаги и ручки или доска и мел. Игру проводит ведущий.

Ход игры. Играющие делятся на небольшие (по 5–7 человек) команды, количество команд любое. Ведущий объясняет правила игры. За отведенное время (примерно 5 минут) каждая команда должна построить как можно более длинную слоговую цепочку.

Правила построения цепочки таковы: берется любой исходный слог, например *му*. К нему нужно присоединить еще один слог так, чтобы получилось слово: *му – ка*, затем к последнему слогу снова присоединяется слог так, чтобы получилось слово, и т.д.: *му – ка – ша – тёр – ка – ра – порт – рет – ро – ман – ...*

Когда отведенное время истекает, команды сдают листки с цепочками ведущему. Он вслух читает цепочки, и все вместе проверяют их правильность. Побеждает та команда, в цепочке которой оказалось больше звеньев. Если в цепочке встретилась ошибка, вся дальнейшая часть цепочки не зачитывается.

Варианты. Можно играть в слоговые цепочки и используя доску, в этом случае команды добавляют слог к цепочке по очереди. Время на обдумывание ограничивается, можно, например, считать до десяти. Та команда, которая не сумела продолжить цепочку, выбывает из игры. Побеждает команда, добавившая слог последней.

Этот вариант игры значительно сложнее, поскольку команды стараются добавить к цепочке такой слог, чтобы противникам было трудно ее продолжить. Если команде удастся «закрыть» цепочку, то есть добавить слог, после которого найти продолжение никто не может, она выигрывает, даже если не знает подходящего варианта сама, – ведь эта команда добавила слог последней.

Цели. Игра не только активизирует словарный запас, но и учит просчитывать комбинации на несколько ходов вперед, в простом варианте – чтобы «не запереть» цепочку для себя, в более сложном – чтобы «запереть» ее для противника. Работа в командах в условиях ограниченного времени и ответственности каждого хода дает опыт слаженной и сосредоточенной работы, быстрого совместного принятия решений.

ПАЛИНДРОМЫ

С составлением палиндромов ребята справляются примерно с 6-го класса, но особенно нравится игра старшеклассникам. Игра проходит в виде длительного конкурса.

Ход игры. Игра представляет собой конкурс на лучший палиндром. Палиндромом называется осмысленная фраза, которая может читаться одинаково как слева направо, так и справа налево, например: *А роза упала на лапу Азора* или *Аргентина манит негра*.

Составить правильный палиндром очень и очень непросто, хотя находятся мастера, сочиняющие стихи-палиндромы и даже рассказы-палиндромы.

Цели. Похоже, что прежде всего составление палиндромов развивает силу воли. Настоячиво предлагать эту игру не нужно – ведь большинству из нас никогда в жизни не суждено придумать палиндром, и вряд ли стоит из-за этого расстраиваться. Но если кто-то из ребят загорится этой идеей и будет упорно добиваться своего – значит, в этом есть потребность. Остается только искренне пожелать успеха. Кстати, тот, кто сумеет придумать хороший палиндром, имеет все шансы войти в историю, правда, безымянным, ведь его творение наверняка будет кочевать из уст в уста и попадет на страницы книг (вроде этой брошюры).

ГИБРИДЫ

Игра для старшеклассников. Игра проходит в виде длительного конкурса.

Ход игры. Ироническое название игры заимствовано из биологии. Задача играющих – составить из частей известных устойчивых выражений (поговорок, афоризмов, крылатых фраз) правильную фразу с новым неожиданным смыслом. Например, из поговорок *Береги честь смолоду* и *Неча на зеркало пенять, коли рожа крива* получается вызывающая глубокий отклик в сердцах молодежи фраза: *Береги честь смолоду, коли рожа крива*. «Скрестив» поговорки *Семь раз отмерь, один раз отрежь* и *Скучен день до вечера, коли делать нечего*, получаем здравый совет: *Семь раз отмерь, коли делать нечего*. По такому же принципу построены известные фразы из фильма «Бриллиантовая рука», например: *Куй железо, не отходя от кассы*.

Можно объявить конкурс на лучший гибрид и вывесить в классе лист, куда все могут записывать найденные варианты. Самые удачные можно оформить в виде типичных для школьных кабинетов «изречений великих» и развесить по стенам.

Цели. Процесс разрушения незыблемых устоев и традиций всегда привлекает подростков, а что может быть незыблемее устойчивых выражений? Это развлечение приводит ребят в восторг и побуждает их существенно пополнить свой запас идиом. Попутно развиваются чувство юмора и комбинаторное мышление.

ПОЧЕМУ НЕ ГОВОРЯТ...

Игра предназначена для старшеклассников и проходит в виде длительного конкурса.

Ход игры. Игра очень похожа на шарады, только части слова зашифровываются иначе. Играющие придумывают и задают друг другу вопросы такого типа: *Почему не говорят: **пес зимы**?* Ответ: *Потому что говорят: **кот лета**.*

Достаточно трудно и придумать такой вопрос, и ответить на него, поэтому не стоит ограничивать игру строгими временными рамками. Если ребятам игра придется по вкусу, они будут возвращаться к ней снова и снова.

Можно провести длительный конкурс лучших вопросов, разобрать их в классе, обратив внимание на способ зашифровки: иногда части слова, которые можно понять как отдельные слова, заменяются антонимами, иногда – синонимами, иногда – словами той же тематической группы.

Цели. Игра, как и шарады, построена на разотождествлении значения слова и его внешнего облика. Но эта игра сложнее, потому что вычленяемые части слова должны выглядеть как синтаксически связанные слова. Увидеть в слове скрытое словосочетание очень непросто, и игра предъявляет достаточно высокие требования к комбинаторному мышлению, речевой изобретательности, словарному запасу ребят. Если шарады называют гимнастикой ума, то «Почему не говорят...» – это уже тяжелая атлетика (а палиндромы – культуризм?).

• Эти вопросы составлены слушателями Летней лингвистической школы*. («Почему не говорят...» – одна из самых популярных в Школе игр.)

Почему не говорят:	Потому что говорят:
грабитель севера;	вор юга
тот изменяет;	та верна
колов рай;	пар ад
кабак да оттенки;	бар и тон
шайке ампула;	банде роль
карлы есть?	клар нет

* См. брошюру «Летняя гуманитарная (лингвистическая) школа» (М., 1996) и газеты «Русский язык» (№ 1/1995).

ЭНТИМОЛОГИЧЕСКИЙ СЛОВАРЬ*

Игра подходит только для старшеклассников и проводится в виде длительного конкурса. Периодически результаты «этимологических» исследований вывешиваются в классе.

Ход игры. Эту игру можно по праву назвать любимейшим развлечением лингвистов. Своим забавным названием она обязана просторечному варианту произношения слова *этимология*. Название как нельзя более точно выражает суть игры: предлагать неверные, но правдоподобные толкования слов, отталкиваясь от их внешней формы. Например: *едкий* – *пригодный в пищу*, *неленица* – *некачественный пластилин*. Чем правдоподобнее и неожиданнее *этимологическое* толкование, тем смешнее получается. Придуманные варианты читаются или вывешиваются в классе.

Варианты. Можно провести в классе конкурс на звание лучшего *энтимолога*, усилиями нескольких классов составить «Большой *энтимологический словарь*».

Интересно предложить ребятам составить рассказ со словами из *энтимологического* словаря так, чтобы оправдать их *энтимологию*. Вариант для ребят, интересующихся лингвистикой: написать пародийное научное исследование, устанавливающее на основе «неопровержимых» доказательств подлинную *энтимологию* слова. (Кстати, по особой любви к игре в *энтимологию* можно распознать будущих лингвистов...)

Цели. Полезно даже просто познакомиться с *этимологическими* толкованиями, придуманными другими. Это раскрепощает мышление, освежает восприятие языка, развивает чувство юмора.

Ребята, увлекшиеся *энтимологией*, навсегда сохраняют привычку вглядываться в слова, не забывая, что за обиходной привычностью таится бездна неожиданных ассоциаций и юмора.

• Даже если вам кажется, что с игрой в *энтимологию* ваши ребята не справятся, просто время от времени читайте им несколько *этимологических* толкований или повесьте такой словарь** в классе.

Антипод (*грамм.*) – над

Арбалет (*эжзот.*) – машина времени

Артишок (*мед.*) – нервное потрясение у артиллериста

Баллистика – раздел педагогики: оценка знаний учащихся

* Игра описана в книге Б.Нормана «Язык: знакомый незнакомец» (Минск, 1987).

** «Этимологический словарь» приводится по книге Б.Нормана «Язык: знакомый незнакомец» (Минск, 1987).

Баранка – овца
Батисфера – сфера вмешательства отца в семейные дела
Бездарь – человек, которому ничего не подарили в день рождения
Бессознательный (*атеист.*) – бес-активист; ср. разновидности бесов:
беспорочный, беспорядочный, бесчувственный и т.п.
Богема (*спец.*) – единица измерения религиозности
Бодяга – корова
Болтовня – гайка
Бракодел (*общеизв.*) – работник загса
Брешь (*вульг.*) – ложь
Брюква (*единичн.*) – штанина
Вертопрах (*старосл.*) – пылесос
Весельчак – гребец
Вестибулярный аппарат – телефон в вестибюле
Волнушка – мелодрама
Вырезка – декольте
Выя – сирена
Головотяп – палач
Гололедица – женская баня
Гончая – чаепитие
Готовальня – кухня
Грабли – воровской инструмент
Графин – муж графини
Дача – взятка
Дерюга – зубной врач
Джинсы – чета джиннов
Диплодок – дипломатический документ
Дистрофик (*лит.-вед.*) – стихотворение из двух строк
Днище – день за Полярным кругом
Долгота – неплатежеспособность
Драп – бегство
Дурман – глупый человек
Жаргон – аспирин
Жатва – обмен рукопожатиями
Жрец – чревоугодник, гурман; ср.: **полиглот**
Журить – судить конкурс
Заголовок – затылок
Зазубрина – правило
Заморыш – вернувшийся из кругосветного путешествия
Застенок – сосед

Изверг – действующий вулкан
Инкубация – возведение в куб; ср.: **утрирование**
Каналья – система оросительных сооружений
Коварство – кузнечное ремесло
Кокошник – курятник
Крахмал – небольшое поражение, неудача
Курятник (*общеизв.*) – комната для курения
Латынь – заплата
Левша – самка льва
Лестница – подлиза
Лягушка (*ласк.*) – норовистая лошадь
Малярня – побелочно-покрасочные работы
Марихуана (*калька с иностр.*) – Маша Ванина
Междуречье – перерыв в заседании
Мелиоратор – болтун на трибуне
Местоимение – плацкарта
Мим – прохожий
Мокрица (*ленинградск.*) – октябрьская погода
Наличие – маска
Наречие – берег
Невралгия – правдивость, честность
Неон – ошибка в следственном делопроизводстве
Непутевый – отдыхающий без путевки
Ножны – обувь
Обескровленный – лишившийся крыши над головой
Облучок (*фамильярн.*) – рентгеновский аппарат
Объем (*просторечн.*) – биография
Оголтело – нагишом
Отрасль – борода
Отсебятина – дверь, открывающаяся наружу
Папье-маше (*фр.*) – родители
Парилка – дельтаплан
Пломбир – стоматолог; ср. (*разг.*) **зубило** или (*руг.*) **дерюга**
Попадья – результативная баскетболистка
Потоп – пеший туризм
Привратник – любитель приврать
Пригубить – не совсем погубить
Проба (*хим.*) – большая пробка
Проигрыватель – игрок-неудачник
Простынь (*просторечн.*) – насморк

Противень (*неодобр.*) – мерзавец, гадкий тип
Радист (*философск.*) – оптимист, человек, который всему рад
Ранец – контуженый; ср.: **померанец**
Репутация – приживление, (*противоп.*) **ампутация**
Речка (*канцелярск.*) – краткое выступление; ср.: **спичка**
Рукоприкладство (*устар.*) – целование ручек у дам
Ручаться – здороваться за руку
Ряженка – модница, пижонка, то же **форсунка**
Саженец – рецидивист; ср.: **сиделка** – колония
Самовар – холостяк
Сбыт – мечта, ставшая реальностью
Свинец (*общеизв.*) – самец свиньи
Скверный – бульварный
Сквозняк (*ж.-д.*) – транзитный пассажир
Сократ (*нариц.*) – человек, уволенный по сокращению штатов
Сомнение – мнение коллектива
Соперник (*лит.*) – соавтор
Сопеть (*муз.*) – подпевать, участвовать в хоре
Соска – радиограмма о помощи
Сосняк (*санат.*) – тихий час
Спица – соня, любительница поспать, м. р. **спец**
Спорынья – дискуссия
Ссадина (*руг.*) – контролер в общественном транспорте
Стенография (*нехор.*) – надписи на стенах
Столбовой (*мифол.*) – стоглавый, то же (*груб.*) **сторожевой**
Странник – человек с необъяснимым поведением, чужак
Стриж – парикмахер
Судопроизводство – кораблестроение
Терпкий – выносливый
Топорщиться – питаться щами из топора
Тостер (*иностр.*) – тамада
Трансагентство – учреждение, доводящее клиентов до транса; ср.:

страхагентство

Трепанация (*общеизв.*) – болтовня
Тропики (*лит.-вед.*) – небольшие образные выражения, художественные приемчики
Туш (*сокр.*) – пожарник
Тысячелистник – толстый роман
Тычинка (*женск.*) – указательный палец
Усугубление – сбивание усов

Утопия – кораблекрушение
Фаталистка – невеста
Фаустпатрон (*лит.*) – Мефистофель
Химера (*сокр.*) – эра химии
Хлопоты – аплодисменты; ср.: **ВЫХЛОП**
Цельсий – снайпер
Цоколь (*лош.*) – копыто
Частушка (*разг.*) – процент, малая доля
Челобитье – сореживание по боксу
Чепец – незначительное происшествие
Чернослив – промышленные отходы
Чертеж (*собр.*) – преисподняя
Четвертовать (*школьн.*) – выставить оценки за четверть
Шарманка (*общеизв.*) – очаровательная женщина
Шашни – первенство по шашкам
Швейцар (*ист.*) – царский портной
Экстаз (*общеизв.*) – таз, бывший в употреблении
Этажерка – соседка по лестничной клетке
Язычник (*проф.*) – лингвист

АНАЛИТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Аналитические игры развивают способность самостоятельно анализировать факты и закономерности, подмечать общее и различное, учат рассуждать логически.

Использование аналитического подхода в этих играх отличается от механического «раскладывания по полочкам», которое в школе обычно называют анализом. Аналитические игры не требуют от ребенка действовать по образцу, а предлагают ему самостоятельно найти метод анализа и проверить его эффективность.

Они воссоздают в миниатюре ситуацию научного открытия, когда требуется не только беспристрастный логический анализ, но и интуитивное видение ответа, прозрение, которое приходит в момент творческого подъема и позволяет в один миг сконцентрировать опыт предшествующего долгого пути познания. Самые простые задания, предлагаемые в этих играх, можно быстро решить с помощью одной только логики – для решения остальных нужны ассоциативное мышление, интуиция, способность мыслить раскованно, видеть неожиданные связи между явлениями.

Способность к такому мышлению может развиваться. После нескольких игр ребенок, мыслящий очень зажато, ограниченно, вдруг удивит всех, составив оригинальную задачу. А это особенно важно для детей примерных и

благополучных: часто именно они панически боятся всего нестандартного, не такого, «как мы проходили».

Когда играешь в подобные игры с группой детей, непременно находятся два-три человека, которые поражают своей способностью просто «видеть» ответ. Складывается впечатление, что они вообще его не обдумывают – сразу знают, что имелось в виду. Часто это даже не самые лучшие ученики, иногда и вообще записные бездельники. Может быть, успех в аналитических играх поможет и учителю, и ребятам посмотреть на себя по-новому.

Конечно, вкус к более красивым, оригинальным задачкам появляется не сразу. Требуется время, чтобы дети по несколько раз проиграли все стереотипные, очевидные варианты и сами начали стремиться к более сложному и интересному.

Важно, чтобы ребята понимали два основных требования к аналитическому мышлению: оно должно быть, с одной стороны, свободным, «незашоренным», с другой – корректным, строго дисциплинированным. Мысль о том, что дисциплина мышления и его свобода не противоречат друг другу, а, наоборот, неразрывно связаны, наверняка будет для ребят совершенно неожиданной, их школьная практика, к сожалению, чаще свидетельствует о другом: все правильное скучно, все интересное неправильно. Сначала они легко пренебрегают корректностью своих построений. Хорошо, если постепенно ребята на собственном игровом опыте убедятся, что по-настоящему хорошо получается только то, что и правильно, и интересно.

ПРОПОРЦИИ

Играть могут и ребята 7–8 лет, и взрослые. Число участников любое. Играют команды. Время игры зависит только от желания играющих: несколько минут в виде разминки в начале урока или многочасовой марафон (можно устроить многоборье, используя игры: «пропорции», «Смысловые ряды», «Четвертый лишний»). На первых порах целесообразно писать пропорции на доске.

Ход игры. Ведущий (или одна команда другой) предлагает решить пропорцию, например, такую: *добро / зло = свет / ?* (ответ: *тьма*). Суть задания в следующем. Необходимо определить смысловые отношения между членами пропорции и найти недостающие. Если ребята играют впервые, стоит напомнить им, что такое пропорция в математике, разобрать несколько примеров.

Пропорции могут быть построены на самых разных соотношениях. Пример грамматической пропорции: *сделать / делать = говорить / ?* (ответ: *сказать*). Пропорция с двойным смыслом: *пожар / пожарник = ? / дворник*

(правильный ответ: *двор* – если пропорция словообразовательная, и *мусор* – если семантическая).

Все сказанное ниже относится в равной мере к играм «Пропорции», «Продолжить ряд» и «Четвертый лишний».

Игра может проходить по-разному. Для детей неподготовленных, играющих впервые, или просто для самых младших – вариант, когда задания дает учитель, цель ребят – только правильно ответить. Тот, кто раньше всех нашел верный ответ, получает балл, в конце игры баллы суммируются и определяются победители. Можно играть и по командам, тогда балл получает команда, которая первой нашла верное решение. Не нужно ставить условие, чтобы команда пришла к единому решению, для этого типа игр чем больше равноправных версий, тем лучше. В любом случае начинать знакомить ребят с играми стоит по этому варианту. Для старшеклассников достаточно привести один-два примера, и они уже вполне готовы играть по второму варианту.

Во втором варианте игры ребята не только решают, но и сами составляют пропорции. Можно попросить их подготовиться к игре дома или усложнить задачу, предложив составить по три пропорции в течение 5 минут.

Можно играть в командах: команды по очереди предлагают пропорции, а все остальные ищут ответ. Балл получает та команда, которая составила правильное задание, и та, которая первой правильно ответила. Если команде удалось составить особенно интересную пропорцию, ведущий или жюри могут поставить дополнительные баллы и за задание, и за ответ. Если играют только две команды, время на обдумывание ограничивается (например, одной минутой), если команд больше, можно играть «до победного конца». Важно, чтобы в одной команде было не более 5–7 человек, иначе не все смогут принять полноценное участие в подготовке заданий, тихони останутся за бортом.

Можно провести личное первенство: участники задают вопросы по кругу, отвечает тот, кто первым поднял руку. Плюс личного первенства в том, что участвуют на равных все – никто не может отсидеться за спиной соседа.

В игре по любому варианту побеждает игрок или команда, набравшая наибольшее количество очков.

Очень важны четкая организация игры, знание всеми участниками правил, поэтому стоит заранее обсудить и решить некоторые вопросы. Как быть, если задание составлено неверно или некорректно (например, использованы специальные сведения, которые неизвестны большинству отгадывающих)? Может быть, в этом случае автор пропорции получает штрафной балл? Иногда такую задачу легко решают один-два человека, случайно владеющие необходимыми знаниями, и как тогда доказать, что она некорректна? Снимать такие пропорции с игры?

Как оценить ответ, если он по сути верен, но не совпадает с заданным? Видимо, стоит засчитать?

Как поступить, если ответ отгадывающих точнее, интереснее ответа автора пропорции? Некоторые пропорции предусматривают более одного ответа, может быть, ставить и той, и другой стороне по баллу за каждый верный ответ?

А если пропорция слишком простая, такая, что в ту же секунду – лес рук и все знают ответ? Кому присуждать балл? И не стоит ли штрафовать участников, которые все время предлагают однотипные задания?

Наконец, какие могут быть санкции за нарушения правил?

Это лишь часть вопросов, которые стоит обсудить с ребятами, а обсуждение правил бывает не менее полезно для развития, чем сама игра.

Варианты. Игру можно усложнять разными способами: заявить тему, по которой составляются пропорции, например «Литература», оговорить жанр пропорций, например, грамматические (пропорция строится на соотношении грамматических форм слов) или словообразовательные (соотношение производного и производящего слов) или допускать к игре только тройные пропорции (типа $a/b = c/d = k/l$) или пропорции с двумя неизвестными.

Цели. Игра развивает способность видеть связи между явлениями, в том числе и неочевидные, скрытые, учит концентрироваться на поставленной задаче, искать решение, быстро меняя угол зрения и не «зацикливаясь» на каком-то одном варианте.

Командный вариант игры, кроме того, развивает способность к взаимодействию, формирует привычку внимательно относиться к идеям других. В игре естественно снимаются многие психологические проблемы: застенчивые забывают о робости, стремясь принести очко команде, расторможенные умеряют свой пыл после того, как из-за их несдержанности и нежелания слушать других команда оказывается на грани проигрыша. Рейтинг многих ребят в классе повышается, на тихоню или двоечника, сумевшего решить труднейшую пропорцию, смотрят по-новому.

Учитель контролирует смысловую корректность пропорций, не допуская к игре неточные задания и решения.

• Предлагаемые пропорции разной степени сложности помогут учителю провести первые игры*. Член пропорции, который нужно угадать, дается в скобках. В необходимых случаях пропорции поясняются:

* Приведенные пропорции, а также задания в играх «Продолжить ряд», «Четвертый лишний» придуманы учениками частной школы «Кладезь», школы социальной адаптации и игрового обучения «Выбор», школы № 1804 УВК «Кожухово», а также слушателями Зимней лингвистической школы 1997 года.

черное / белое = (огонь) / вода
сила / доброта = слабость / (злость)
война / смерть = мир / (жизнь)
тигр / кошка = (волк) / собака
лампа / свет = (радио) / звук
ластик / карандаш = время / (воспоминания)
дети / игра = (взрослые) / работа
доска / аксод = парта / (атрап) – слова-палиндромы
казак / казак = арап / (пара) – слова-палиндромы
музыка / ноты = речь / (буквы)
земля / небо = человек / (ангел) – возможны другие ответы
пол / потолок = стена / (стена)
лицо / портрет = природа / (пейзаж)
волк / шерсть = ворона / (перья)
пожарник / (вода) = дворник / метла
тигр / 4 = паук / (8) – количество ног
провода / электричество = (сосуды) / кровь
машина / мотор = человек / (сердце)
дом / крыша = человек / (шапка)
радость / горе = (капля) / море
верблюд / горб = пеликан / (клюв)
вода / огонь = (огонь) / дерево
автомобиль / шины = конь / (подковы)
кран / вода = холодильник / (холод)
капля / море = слово / (текст)
пустыня / кактусы = море / (водоросли)
человек / пища = машина / (топливо)
дождь / снег = осень / (зима)
листья / зима = лето / (снег) – то, чего не бывает
женщина / мышь = (пешеход) / машина – то, чего опасаются
банк / деньги = (коробок) / спички
решетка / тюрьма = (небо) / свобода
часы / стрелки = термометр / (ртуть)
астроном / звезды = зрители / (фильм)
музыка / плеер = море / (раковина)
мороз / красный нос = солнце / (веснушки, загар)

ПРОДОЛЖИТЬ РЯД

Возраст и количество игроков любые, продолжительность игры – по желанию (см. игру «Пропорции»). Играть будет удобнее, если играющие смогут записывать на листках предложенное задание.

Ход игры. Ведущий или участник игры предлагает некоторый ряд, включающий не менее трех и не более шести-семи элементов. Задача играющих – продолжить ряд, для этого они должны догадаться, какая закономерность лежит в основе его построения. В ответе нужно также пояснить, почему ряд продолжен именно так.

Варианты проведения игры, способы усложнения и цели см. в описании игры «Пропорции».

- Можно предложить такие ряды (в скобках приведены ответы):

– *о, д, т...* ? (*ч*), даны первые буквы числительных по порядку: *один, два, три, четыре*);

– *апельсин, банан, виноград...* ? (любое слово – название фрукта, начинающееся с *г* – следующей буквы алфавита);

– *паук, таракан, мышь...* ? (*птица* или *человек*, ряд называет животных в порядке уменьшения количества ног);

– *медведи, сестры, поросята...* ? (например, *мушкетеры* – слово, вместе с числительным *три* образующее название художественного произведения);

– *дорога, ремонт, милиция...* ? (например, *фары* – слово, удовлетворяющее двум условиям: оно начинается на *фа-*, продолжая ряд *до-рога, – ремонт, ми-ли-ция*, и соответствует тематике ряда);

– *каракатица, камбала, кальмар...* ? (например, *краб* – слово должно называть морское животное и содержать в себе одну гласную *а*, продолжая ряд *каракатица, камбала, кальмар*);

– *январь 1934 г., апрель 1983 г., февраль 1996 г. ...* ? (*февраль* любого невисокосного года, месяцы даны в порядке убывания количества дней).

ЧЕТВЕРТЫЙ ЛИШНИЙ

Условия проведения игры такие же, как для игр «Пропорции» и «Продолжить ряд».

Ход игры. Игра сходна по сути с игрой «Продолжить ряд». Задача играющих – проанализировать предложенный ряд из четырех элементов и назвать лишний элемент, то есть тот, у которого нет качества, общего для остальных. В ответе нужно объяснить, почему именно это слово лишнее.

Варианты проведения игры, способы усложнения и цели те же, что и в игре «Пропорции».

- Предлагаемые задания будут полезны на первых этапах знакомства с игрой. Ответы и краткие пояснения приводятся в скобках:

– *печка, свечка, утка, овечка* (*утка*, остальные рифмуются);

- крик, кричать, квакать, кукарекать (крик, остальные – глаголы);
- золото, ураган, молоко, болото (ураган, остальные содержат полногласные сочетания);
- лебедь, воробей, ворона, попугай (ворона, остальные – существительные мужского рода);
- рыба, рак, угорь, скорпион (угорь, остальные дали название созвездиям зодиака);
- уши, головы, ноги, плечи (голова, остальные называют парные предметы);
- крум, брук, друг, шмюк (друг, остальные не слова);
- норка, ключ, тропа, коса (тропа, остальные имеют широкоупотребительные омонимы);
- ворота, чернила, задания, ножницы (задания, остальные не имеют единственного числа);
- ночь, дочь, рождь, мышь (рождь, не имеет множественного числа);
- парход, парной, парик, парник (парик, в остальных корень *пар-*).

ПРИМЕНЕНИЕ

Возраст играющих в принципе любой, но больше игра подойдет подросткам. Количество участников 5–15 человек, класс можно разделить на группы. Игра проходит по кругу, то есть каждый участник должен знать, после кого он в нее вступает. Для детей младшего школьного возраста желателен ведущий.

Ход игры. Выбирается какой-нибудь предмет, например стакан. Игроки по очереди отвечают на вопрос: как его можно применить. Повторяться нельзя. Тот, кто не смог ответить или повторился, выходит из игры, побеждает оставшийся последним. Разумеется, в первом круге используются варианты: «можно пить», «можно поставить цветы», потом приходится изобретать что-то вроде «ловить тараканов» или «сбивать с деревьев яблоки». Применение предмета не обязательно должно быть разумным с точки зрения здравого смысла, важно, чтобы действие было в принципе возможным.

Стоит оговорить с ребятами, будут ли считаться повторами однотипные варианты («налить воду» и «налить чай») и обсудить критерии однотипности. Другой интересный вопрос: можно ли назвать применением такие метаприменения, как «о стакане можно поговорить», «выбрав стакан, можно поиграть в игру “Применение”» (кстати, если метаответы возникают, это говорит о довольно высоком уровне критичности мышления, способности целостно, объемно воспринимать ситуацию). Обсуждение лучше провести после одной-двух пробных игр, чтобы ребята успели освоить правила игры.

Надо иметь в виду, что эта игра вряд ли подходит для многократного проведения, поскольку однотипные применения, такие, как «хранить в этом что-либо» или «бросать этим во что-либо», становятся универсальными, кочующими из тура в тур. Замеченный ребятами феномен повтора однотипных применений можно использовать для разговора о семантических группах глагола и о том, как те или иные свойства и признаки предмета диктуют возможные способы манипулирования им.

Варианты. Можно усложнить игру, задавая не один, а два предмета, которые обязательно нужно использовать вместе, в одном действии, причем, естественно, предметы придумывать максимально несходные. Как, например, применить вместе лужу во дворе и калькулятор, ботинок и табачный дым? Этот вариант усложнения позволяет сыграть в игру еще несколько раз.

Цели. Игра развивает воображение, смекалку, раскрепощает мысль, заставляет посмотреть на вещи свежим взглядом. Она наглядно демонстрирует разницу между противопоставлениями «это возможно сделать – это невозможно сделать» и «так обычно делают – так обычно не делают». Даже сыгранная несколько раз, она производит огромное впечатление на ребят и дает опыт нахождения неожиданных решений.

Игра не имеет прямого отношения к языку, но может быть очень полезна при объяснении таких тем, как прямое и переносное значение слова, употребление слова одной части речи в функции другой части речи, омонимии самого разного толка. Ребятам после этой игры легко понять, что любую единицу языка мы обычно употребляем в ее основном значении, но в принципе можем использовать и в других.

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие	3
Учебные игры	5
Комбинаторные игры	14
Аналитические игры	25

УДК 372.880.82
ББК 74.268.1Рус
ПЗ0

Общая редакция серии «Русский язык»: *Л.А. Гончар*

Петрановская Л.В.

ПЗ0 Игры на уроках русского языка : Учебные, комбинаторные, аналитические игры. Часть I / Л.В. Петрановская. – М. : Чистые пруды, 2009. – 32 с. – (Библиотечка «Первого сентября», серия «Русский язык». Вып. 30).

ISBN 978-5-9667-0642-5

С помощью предлагаемых развивающих игр можно изменить ситуацию на уроке, вызвать у ребят острый интерес к любым сведениям, они будут усваиваться лучше, быстрее и прочнее. Учебные игры помогают закрепить и активизировать полученные ребятами знания, аналитические развивают способность самостоятельно анализировать факты и закономерности, рассуждать логически; в центре внимания комбинаторных игр – внешняя оболочка слова.

УДК 372.880.82

ББК 74.268.1Рус

Учебное издание

ПЕТРАНОВСКАЯ Людмила Владимировна

ИГРЫ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

Учебные, комбинаторные, аналитические игры

Часть I

Редактор *Л. А. Гончар*

Корректор *С. М. Подберезина*

Компьютерная верстка *Г. В. Струкова*

Свидетельство о регистрации СМИ ПИ № ФС77-19078 от 08.12.2004 г.

Подписано в печать 25.08.2009

Формат 60х90^{1/16}, Гарнитура «Таймс». Печать офсетная. Печ. л. 2,0.

Тираж экз. Заказ №

ООО «Чистые пруды», ул. Киевская, д. 24, Москва, 121165

Тел. (499) 249-28-77, <http://www.1september.ru>

Отпечатано с готовых диапозитивов в филиале ГУП МО «КТ» «Раменская типография»

Сафоновский пр., д. 1, г. Раменское, МО, 140100

Тел. (495) 377-07-83. E-mail: ramentip@mail.ru

ISBN 978-5-9667-0642-5

© ООО «Чистые пруды», 2009