

[Английский язык](#)

[Библиотека в школе](#)

[Биология](#)

[География](#)

[Дошкольное образование](#)

[Здоровье детей](#)

[Информатика](#)

Русский язык

№31

[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

Ассоциативные игры,
творческие задания,
контекстные игры
Часть II

БИБЛИОТЕЧКА «ПЕРВОГО СЕНТЯБРЯ»

Серия «Русский язык»

Выпуск 31

Л.В. Петрановская

**ИГРЫ
НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА**

**Ассоциативные игры, творческие задания,
контекстные игры**

Часть II

Москва

Чистые пруды

2010

АССОЦИАТИВНЫЕ ИГРЫ

Ассоциативными здесь названы игры, которые активизируют способности, почти игнорируемые сегодняшней школой: интуицию, ассоциативное мышление, способность к свободному поиску без определенного алгоритма.

Есть интересные психологические исследования о феномене «творческого беспорядка» – известной манере творческих людей разбрасывать вещи в самых неожиданных местах. Так вот некоторые психологи утверждают: дело не в том, что занятые творчеством люди не могут поддерживать порядок в силу своей рассеянности. Все наоборот: случайным образом расположенные предметы дают пищу ассоциативному мышлению, наталкивают на новые творческие идеи, и одаренные люди подсознательно стремятся обеспечить себя этим «топливом».

Возможно, так оно и есть, и наше стремление любой ценой приучить детей к порядку, режиму, систематичности снижает их творческие способности. В таком случае детям просто необходимы ассоциативные игры. Играя в них, ребята вступают в мир намеков, сравнений, ассоциаций, мир причудливых, непредсказуемых движений человеческой психики и их не менее причудливых отражений в языке.

Игры этого типа требуют теплой, раскованной атмосферы, ситуация жесткого соревнования, спортивного азарта сводит пользу от них к нулю. Ведь в ассоциациях и намеках не может быть «правильного» и «неправильного», может быть только более или менее яркое, точное, образное. Поэтому проводить эти игры (по крайней мере большинство из них) в командном варианте лучше не слишком часто и только после того, как они хорошо освоены.

Самый важный результат ассоциативных игр – способность ребят ценить яркое, индивидуальное видение мира, умение доверять своей интуиции.

Ассоциативные игры, с одной стороны, противоположны аналитическим, с другой – дополняют их. Можно сказать, что аналитические игры развивают прежде всего свойства мышления, ценимые западной цивилизацией: систематичность, последовательность, точность, а ассоциативные – то, что в большей степени присуще восточной культуре: медитативность, созерцательность. Две стороны интеллекта, которые развивают эти игры, – интуиция и логика, как раз и образуют вместе свободное, точное, творческое мышление.

НАМЕКИ*

Играть в пассивный вариант можно уже с пятиклассниками, в активный – начиная с 7–8-го класса. Количество играющих любое, ведущий необходим только при пассивном варианте.

Ход игры. Ведущий предлагает играющим первую букву загаданного слова и намеки на него – другое слово, которое он считает некоторым образом связанным с первым. Называемые словами явления могут вместе встречаться в жизни, быть связаны неким общим сюжетом, идиомой, одно может быть похоже на другое, связаны могут быть смысл разных слов и их звуковые оболочки, связь может быть чисто ассоциативной, иногда иррациональной. Словом, ограничения минимальны. Важно только, чтобы эта связь одинаково воспринималась всеми, то есть если большинство играющих связи между загаданным словом и намеком на него не увидят, задание считается некорректным.

Выигрывает тот, кто сможет первым назвать загаданное слово.

Часто ответы играющих бывают не хуже, а даже лучше загаданных, видимо, в этом случае стоит засчитывать каждый вариант.

Варианты. Описанный вариант игры можно назвать пассивным, поскольку задания-намеки должен заранее приготовить ведущий. Попробовав сыграть раз-другой в пассивный вариант, ребята научатся делать намеки сами и, что важнее, выработают критерии правильности, корректности задания и будут их придерживаться. В активном варианте игры намеки предлагают друг другу соревнующиеся команды, при этом очко получает и команда, разгадавшая намек, и команда, предложившая корректное задание. Лучше договориться исключать из игры однотипные задания. Когда все ребята освоят игру достаточно хорошо, можно проводить личное первенство: каждый по очереди предлагает свой намек, очко получает тот, кто первым найдет правильный ответ, и тот, кто верно задал намек. В случае, когда задание оказывается слишком простым и все хором кричат ответ, намек снимается с игры.

Цели. Игра развивает интуицию, ассоциативное мышление, способность понять ход мысли другого человека.

Игра обычно поражает детей сложностью и многообразием связей, существующих между словами в языке, а ведь они в лучшем случае знают только о тематических группах, синонимах и антонимах.

Вообще можно сказать, что эта игра носит культурологический характер, ведь для того, чтобы разгадать некоторые намеки, нужно знать мифы, исторические события, произведения художественной литературы, пословицы, афоризмы и многое другое.

* Игра предложена преподавателем школы социальной адаптации и игрового обучения «Выбор» А.Элиовичем.

Предлагаемые задания-намеки помогут познакомить ребят с игрой. В скобках даны ответы, при необходимости с пояснением.

К – сумка (кенгуру)

Б – нос (Буратино)

Т – летать (летающая тарелка)

М – лягушонок (Маугли)

У – горячий/холодный (утюг, «Торопыжка был голодный, проглотил утюг холодный»)

Д – мышь (джойстик)

И – дурак (Иван)

С – 300 (спартанцы, сражение при Фермопилах)

М – бесплатно (мышеловка, «Бесплатный сыр бывает только в мышеловке»)

Ш – 1001 (Шахерезада, «Тысяча и одна ночь»)

О – лень (олень)

М – очки (мартышка)

Т – привет! (тетя, «Здравствуйте, я ваша тетя!»)

Л – бочка (ложка, «Ложка дегтя в бочке меда»)

К – камень (капля, «Капля камень точит»)

К – ура! (каникулы)

Т – мир (трубка мира)

М – колено (море, «Море по колено»)

Р – ма (ребус)

Р – зеркало (рожа, «Неча на зеркало пенять, коли рожа крива»)

А – 40 («Али-Баба и сорок разбойников»)

К – крыша (Карлсон или кот)

З – солнце (солнечный зайчик)

В – 1 (воин, «Один в поле не воин»)

Л – прием (лом, «Против лома нет приема»)

К – самолет (ковер)

С – муха (слон, «Делать из мухи слона»)

Ш – вы (школьники)

С – Моцарт (Сальери)

Е – яблоко (Ева или Елена Троянская)

ВЕНОК СРАВНЕНИЙ

Играть можно и нужно уже с дошкольниками, впрочем, более старшим ребятам игра не менее интересна. Количество играющих – 3–10 человек, класс можно разделить на группы. Игра идет по кругу, то есть каждый

должен знать, после кого он в нее вступает. Ведущий нужен ребятам дошкольного возраста.

Ход игры. Играющие выбирают какое-либо слово, называющее предмет, явление или действие. Затем все по кругу начинают сравнивать его с чем-либо, называя при этом основание для сравнения. Например, играют со словом *река*. Возможные варианты: *Она похожа на ленту, такая же длинная и блестящая. Она похожа на время, ее тоже невозможно остановить.* Задача каждого следующего игрока – привести убедительное сравнение, повторяться запрещено. Тот, кто не сумел ответить, выходит из игры. Побеждает ответивший последним.

Во время игры часто возникают дискуссии о том, можно ли засчитать то или иное сравнение. Обсуждение само по себе полезно. В этой игре не стоит вводить слишком жесткие ограничения в подборе сравнений. Снимать сравнения как неубедительные следует только тогда, когда игрок не может назвать сходные черты или говорит очевидную нелепицу.

Варианты. На первых порах, особенно с младшими детьми, хорошо попробовать командный вариант игры, который дает возможность более робким ребятам постепенно войти в игру. Позже они смогут отвечать самостоятельно.

Для игры с дошкольниками и учащимися младших классов лучше выбирать слова, называющие предметы. А вот старшеклассники с удовольствием работают со словами, обозначающими абстрактные понятия. Использование этой группы слов расширяет сферу поиска сравнений, хотя и делает его существенно сложнее.

Цели. Игра развивает ассоциативное, метафорическое мышление, ребенок начинает воспринимать предметы окружающего мира объемнее, глубже, обращает внимание на неочевидные связи между ними. Игра активизирует способность видеть разнообразные признаки предмета, а эта способность всегда считалась одним из основных критериев общего развития.

СРАВНЕНИЯ

Игра подходит детям среднего и старшего школьного возраста. Количество играющих должно позволять разбиться на команды по несколько человек. Ведущий не обязателен.

Ход игры. Играющие делятся на команды. Игрок (или 2–3 игрока) одной команды подходит к команде соперников, и те загадывают ему какое-либо слово. Он возвращается к своей команде и называет ей сравнения загаданного предмета, явления, действия. Например, загадано слово *дождь*. Игрок может приводить такие сравнения: *Это может быть как водопад;*

это может быть как колыбельная песня; это как душ. Команда пытается угадать задуманное слово. Затем команды меняются ролями. Побеждает та команда, которая смогла найти ответ, воспользовавшись наименьшим количеством сравнений.

Естественно, команды стараются загадать друг другу сложные слова, выбирая или абстрактные понятия, которые трудно сравнивать (например, *преобладание*), или конкретные, которые сложно угадать (вроде *отвертки* или *застежки-молнии*). Стоит оговорить, позволительно ли загадывать глаголы и прилагательные, имена собственные и служебные слова. В принципе, можно загадывать любые слова, но при условии, что излишняя сложность не делает игру скучной.

Цели. Игра как бы обратна предыдущей, и ее развивающее действие примерно такое же. Но эта игра, конечно, сложнее, поскольку требуется не только найти сравнение, но и оценить его информативность для отгадывающих, а загадывающей команде нужно заранее оценить возможные варианты сравнений. Ребята, которые постепенно перешли от игры «Венок сравнений» к «Сравнениям», становятся настоящими асами, и с ними очень сложно играть даже взрослым.

АССОЦИИАЦИИ

Играть могут ребята с 11–12 лет. На уроке можно играть всем классом или разделиться на группы по 8–10 человек, чтобы каждому довелось угадывать. Ведущий нужен только для младших ребят.

Ход игры. Игра достаточно известна. Один играющий выходит за дверь (это могут быть и двое играющих), а остальные загадывают одного из игроков или другого общего знакомого. Затем игрок возвращается и начинает задавать вопросы, начинающиеся со слов *Если бы это был...*, например, такие: *Если бы это был цветок? Если бы это была песня? Если бы это была страна?* Тот игрок, к кому обращен вопрос, должен назвать цветок, песню или страну, которые, по его мнению, особенно подходят загаданному человеку, связаны с ним ассоциативно. Это может быть цветок, на который он похож внешне, или любимая песня, или его темперамент таков, словно он житель этой страны, – вариантов множество. Задача спрашивающего игрока – угадать человека, который имеется в виду.

Отвечающие должны выполнять свою задачу добросовестно, не стараясь запутать отгадывающего игрока. Если большинству играющих названная ассоциация кажется неподходящей, они имеют право предложить свой вариант. Отгадывающий игрок может не удовлетвориться ответом и задать тот же вопрос другим игрокам. Те, в свою очередь, могут или согласиться с ассоциацией, названной ранее, или предложить свою.

Когда ответ найден, за дверь выходит следующий игрок – и игра продолжается. Выигравших и проигравших в обычном смысле нет, все получают удовольствие от самой игры. Естественно, играть тем интереснее, чем изобретательнее вопросы угадывающего игрока и чем остроумнее, точнее ассоциации остальных.

Варианты. Игра с загадыванием друг друга и знакомых обычно быстро приедается, особенно старшеклассникам. Тогда можно перейти к загадыванию знаменитостей (ученых, артистов, писателей, певцов, исторических деятелей, спортсменов) или литературных героев – главное, чтобы их знали все игроки. Это, кроме всего прочего, расширяет кругозор.

Цели. Игра заставляет ребят проследить за ассоциативными ходами собственного мышления, оценить их точность и оригинальность. Хорошо приурочить игру к разговору об основных способах переноса значения слова: метонимическом (по смежности, связанности) и метафорическом (по сходству). Пусть кто-то запишет все ответы, звучавшие во время игры, а потом можно вместе проанализировать их, разобравшись, на чем основана ассоциативная связь: на метафоре, метонимии или связь более сложная и состоит из нескольких ассоциативных ходов.

ЦЕПОЧКИ АССОЦИАЦИЙ

Играть могут ребята с 12 лет. Количество играющих в пределах 20 человек; если класс большой, можно разделить его пополам. Играющим понадобятся ручки и длинные узкие листки бумаги. Все должны сидеть так, чтобы иметь возможность очень быстро и без путаницы передавать листки по кругу. Ведущий, обязателен, и ему понадобятся часы с секундной стрелкой или секундомер. Время игры зависит от количества играющих.

Ход игры. После того как игроки сформировали круг, каждый уяснил, кому он будет передавать листок и от кого получит, все приготовили листки бумаги и ручки, ведущий дает сигнал к началу игры. По сигналу каждый пишет сверху своего листка любое слово – существительное и быстро передает листок соседу по кругу. Затем каждый читает полученное слово и быстро пишет ниже первое пришедшее в голову слово, на которое его натолкнуло прочитанное. После этого он заворачивает край листка так, чтобы было видно только последнее написанное слово, и по следующему сигналу ведущего передает листок дальше. Так повторяется до тех пор, пока на каждом листке не появится скрытая от играющих цепочка из 15–20 слов, то есть записки пройдут один или два полных круга.

Важно, чтобы игра проходила в очень быстром темпе, ведущий с помощью секундомера или просто, считая вслух, следит, чтобы записка на-

ходила у одного игрока не более пяти секунд, все должны писать первое, что приходит в голову, а не перебирать варианты. Успех игры зависит прежде всего от хорошей организации – если не все выполняют команды ведущего или хотя бы один человек неправильно передает записки, ход игры будет нарушен.

В конце игры записки со словами разворачивают и читают вслух, часто под общий хохот, настолько неожиданны бывают порой ассоциативные цепочки. Все вместе выбирают наиболее удачные цепочки. Если игра прошла хорошо, в выигрыше оказываются все.

Варианты. Можно всем начать составлять цепочки ассоциаций с одного и того же слова. Тогда интересно проследить, как по-разному выстраиваются цепочки, иногда далеко расходясь по смыслу, иногда повторяя друг друга «шаг в шаг».

Игру можно продолжить, предложив каждому составить по цепочке, оказавшейся у него в конце игры, связный рассказ.

Цели. Игра строится на том, что цепочки составляются в режиме свободных ассоциаций, без рефлексии. Поэтому очень важны чтение и обсуждение получившихся цепочек. Можно проследить, какие метонимические и метафорические ходы лежали в основе ассоциаций, отметить самые неожиданные и самые типичные повторяющиеся ассоциации. Стоит отмечать случаи, когда цепочка делает «петлю», то есть уже использованное в цепочке слово вновь возникает в ней, появившись в результате иной ассоциативной связи.

Цепочки ассоциаций могут быть и своеобразным психологическим портретом класса. У старшеклассников чаще возникают ассоциации «от обратного», типа *смех – слезы*, что, по мнению психологов, говорит о невротичности, тревожности ребят. Меньше становится с возрастом и метонимических ассоциаций (а ведь цепочка шестиклассников практически вся метонимическая!), видимо, ребята начинают воспринимать мир как сложный, неоднозначный, полный скрытых связей.

- Первая ассоциативная цепочка составлена шестиклассниками, вторая – старшеклассниками.

Перемена – скоро – Новый год – подарок – компьютер – игра – шахматы – чемпион – медаль – орден – война – пальба – фейерверк – Новый год – Дед Мороз – Санта-Клаус – олени – север – зима.

Стол – обед – бабушка – дедушка – борода – анекдот – смех – слезы – обида – ссора – друг – разговор – дело – бизнес – деньги – время – пространство – горизонт – мечта – сон – вечер – сказка.

ТВОРЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ

Своеобразная разновидность игр – творческие игровые задания, предлагающие сочинить связный и желательно остроумный текст, соблюдая разнообразные сложные условия. В этих играх не бывает победителей и проигравших, если получается хорошо, выигрывают все. Но самый ценный результат таких игр в том, что исчезает свойственный многим детям страх перед сочинительством – в азарте общей работы, а часто и в условиях ограниченного времени не приходится хныкать: «А я не умею... А у меня никогда не получается...». Попробовав раз и другой, все убеждаются, что могут, входят во вкус.

Важно, чтобы ребята знали, что, кроме трудного, «серьезного» сочинительства с раскрытием темы, логическим построением текста, сочинительства, которого требуют от них, например, на уроках литературы, бывает и творчество легкое, игровое. И так сочинять, сочинять по-своему талантливо, неповторимо, может каждый, если не убедит сам себя в обратном. Ведь известно, что люди, умеющие рисовать или музицировать просто так, для себя, легче справляются с душевными драмами, меньше скучают и живут более полной жизнью. А человек, который умеет сочинять, не только всегда найдет способ самовыражения, но и избавится от мучительной неспособности связать два слова, отравляющей жизнь очень и очень многим.

Творческие задания дают огромный простор для фантазии и учеников, и учителя, важно только, чтобы задания были, с одной стороны, достаточно сложными, с другой – совершенно понятными. Их можно анализировать: вы написали сочинение без единого прилагательного, что можете сказать о своем тексте? При сочинении рассказа, в котором все слова начинаются на одну букву или все слова каждого последующего предложения начинаются на очередную букву алфавита, больше всего трудностей создают служебные слова; почему? Самый интересный рассказ, в котором 40 раз употреблены слова с удвоенными согласными в корне, можно использовать в качестве контрольного диктанта.

СНЕЖНЫЙ КОМ

Игра подойдет детям любого возраста. Количество участников по возможности не должно превышать 10–15 человек, класс можно разбить на группы. Игра проходит по кругу, то есть каждый должен знать, после кого он в нее вступает. Время игры – от 5 минут и больше. Ведущий нужен младшим детям, старшие могут играть сами.

Ход игры. Первый играющий произносит нераспространенное предложение, например: *Мальчик идет*. Каждый следующий должен прибавить к предложению одно слово, правильно повторив все предложение целиком:

Мальчик идет в кино; Мальчик быстро идет в кино. Прибавлять слово можно в любом месте, служебные слова не учитываются. Игрок, который при повторении пропустил слово или переставил слова местами, выходит из игры. Побеждает тот, кто останется последним.

Варианты. Эта игра совершенно по-разному воспринимается маленькими и старшими детьми. Младшие все силы тратят на то, чтобы правильно запомнить, правильно вставить слово. После некоторой тренировки они без запинки воспроизводят фразы из двадцати и более слов, причем учатся синтаксически правильно связывать слова (на первых порах за этим следит учитель, потом подключаются все).

Ребята постарше играют иначе, с ними играть труднее, но интереснее. Они любят составлять абсурдные фразы (типа *Синий откусанный стул с задухевшим хохотом свисал с потолка*), которые обретают неожиданный сюжет; особое мастерство состоит в том, чтобы своим вставленным словом дать сюжету новый поворот.

Можно усложнять игру и разными условиями: не употреблять причастий, не использовать союзов, вставлять слова только на определенную букву и др.

Цели. Развиваются память, внимание, способность сосредоточиться и очень трудно дающееся ребятам умение слушать друг друга. Появляется навык критически оценивать свою и чужую речь с точки зрения правильности, соответствия нормам языка. Естественно, развивается речевая изобретательность, осваиваются сложные конструкции, неожиданные связи между словами.

Со старшеклассниками имеет смысл анализировать, менять и усложнять правила. Они с интересом обсуждают вопросы: можно ли вставлять фразеологизм, ведь это несколько слов? или все-таки одно? Можно ли вставить неполнозначный глагол типа *начал*? А если следующий игрок не захочет его дополнять и он странно «повиснет»? Почему не учитываются служебные слова? Таких чисто лингвистических вопросов в ходе игры возникнет множество.

РАССКАЗ ПО КРУГУ

В эту игру с удовольствием играют и дошкольники, и взрослые. Время зависит от количества играющих. Желательно сесть в круг, во всяком случае каждый должен знать, после кого он вступает в игру. Ведущий нужен для дошкольников.

Ход игры. Первый играющий начинает рассказ, придумывая и произнося вслух фразу, например: *Однажды темным зимним вечером вся семья сидела за столом.* Второй подхватывает, говоря фразу, продолжающую по-

вестование, и т.д. В зависимости от количества играющих можно пройти один или несколько кругов так, чтобы получился хотя бы десяток фраз. Особенно азартно игроки пытаются своей фразой придать сюжету новый поворот или поставить в сложное положение следующего игрока. Долго раздумывать нельзя, для поддержания темпа можно считать до трех, пока игрок думает, – если он не начнет говорить, то выходит из игры.

Если играют маленькие дети, ведущий может предупредить, что рассказ приближается к концу, иначе они увлекутся и вряд ли смогут плавно завершить его.

Варианты. Эту игру легко изменять и усложнять многими способами. Вот некоторые из них.

Можно задать жанр рассказа, например, это будет детектив или мелодрама. Игроки должны придерживаться избранного жанра и отвергать чужеродные фразы. В результате получается забавная пародия. За основу можно взять общеизвестный сюжет сказки, фильма и сочинить по нему триллер, официальный отчет или притворное нравоучение для детей. Жанр может быть задан и более узко: описываем пейзаж, портрет, создаем диалог, текст торжественной клятвы, инструкцию по использованию фантастического прибора и т.п.

Другой вариант. Все игроки выбирают себе «ключевые» слова или выражения, которые употребляют всякий раз, когда очередь дойдет до них. После первого круга становится особенно весело, потому что каждый старается «подготовить» своему соседу сюжет так, чтобы тому пришлось проявить больше изобретательности. В качестве таких ключевых элементов подойдут рекламные штампы, литературные образы, поговорки, даже языковедческие термины.

В сильной группе можно попробовать сочинять поэму. Для начала выбирайте простой ритм и парную рифму. В этом варианте игры не стоит пресекать подсказки и слишком жестко ограничивать время. Если удастся создать хотя бы небольшое осмысленное стихотворение, всех можно поздравить!

Вариант для ребят постарше: сочиняйте с конца. Первый игрок говорит: *И на этом все разошлись*; второй: *Он объяснил им, как было дело, и заверил, что опасности больше нет* – и т.д., к началу рассказа. Очень помогает детям слишком серьезным, стремящимся все-все делать, «как надо».

Интересно попробовать спародировать манеру некоторых людей совершенно некстати рассказывать что-нибудь «кстати». Для этого каждый игрок, кроме фразы, продолжающей рассказ, должен сообщить что-нибудь «кстати», зацепившись за любое слово в своей фразе, например: *И они в ужасе побежали прочь. Кстати, бег очень полезен для здоровья и по-*

могает предотвратить инфаркт. Следить за связностью рассказа в этих условиях становится гораздо труднее, но зато сам рассказ получается очень смешным. Может быть, кому-то эта игра поможет избавиться от досадной привычки.

Цели. Прежде всего с помощью этой игры можно быстро поднять настроение, снять напряжение, усталость.

Игра развивает речевую изобретательность, учит не лезть за словом в карман, думать быстро. Причем важно, что высказывание каждого игрока связано с фразами остальных, и именно обыгрывание этой связи приносит успех. У детей развивается умение внимательно слушать, естественно входить в общий сюжет.

КРУГОВАЯ ПОРУКА

Игра подойдет ребятам 10–11 лет и старше. Нужен запас времени не менее 20 минут. Понадобятся ручки и листки бумаги. Игра проходит по кругу, каждый играющий должен точно знать, от кого он получает и кому передает листок. При этом в одном круге не должно быть больше 12–15 человек, класс можно разделить на группы. Ведущему необходим секундомер или часы с секундной стрелкой.

Ход игры. Игра очень похожа на предыдущую, но на порядок сложнее. Суть ее в принципе та же – сочинение рассказа по кругу. Отличие в том, что сочиняется одновременно столько рассказов, сколько участвует игроков.

По команде ведущего каждый записывает на своем листке первую фразу будущего рассказа. Затем ведущий командует: «Передали» – и каждый передает свой листок соседу, например, по часовой стрелке. Игроки читают попавшие к ним фразы и пишут свои, связанные с предыдущими по смыслу. Потом по команде ведущего опять передают листки и т.д. Таким образом, если, например, играют 10 человек, одновременно сочиняется 10 рассказов, у каждого из которых 10 соавторов.

Разумеется, с каждой следующей фразой задача игроков усложняется – увеличивается объем текста, который нужно продолжить, поэтому ведущий постепенно увеличивает время на работу – примерно на 20–30 секунд.

Листки передают до тех пор, пока они не сделают полный круг. За одну-две фразы до окончания рассказа ведущий предупреждает о приближении к финалу, чтобы игроки могли эффектно закончить рассказы. Игра завершается тем, что рассказы читают вслух и выбирают самые удачные. Побеждают в любом случае все – ведь в рассказ, названный лучшим, внесли свой вклад все игроки.

Варианты. Эту игру можно усложнять и менять всеми способами, предложенными для игры «Рассказ по кругу».

Сложный вариант для хорошо подготовленной группы – сочинять одновременно рассказы разных жанров, для этого сверху листочка нужно указать жанр, в котором должен быть выдержан рассказ. После игры рассказы оцениваются и с точки зрения этого условия.

ОДИН ОДИНОКИЙ ОРИГИНАЛ

Справляются с игрой ребята с 5–6-го класса. Для первого этапа игры потребуется 15–20 минут, затем игра проводится в виде длительного конкурса.

Ход игры. Для начала ведущий предлагает всем проверить свою память. Он произносит забавную фразу, которую ребята должны правильно повторить (можно говорить по очереди или хором, но повторение должно звучать только один раз). Затем ведущий произносит следующую фразу, а играющие должны правильно повторить первую и вторую. Ведущий произносит третью – они повторяют первую, вторую и третью и т.д. Тот, кто сумел повторить все девять фраз, ничего не пропустив и не перепутав, может гордиться своей памятью.

Вот эти фразы:

- Один одинокий оригинал.
- Два диких дикобраза.
- Три трепетных тщедушных таракана.
- Четыре черствых чародея чесали череп чудаку.
- Пять пухлых пигалиц приятно пели, плотно пообедав.
- Шесть шаловливых шакалов швырялись шелковыми шапочками.
- Семь сумрачных сов скоро составят счастливое семейство.
- Восемь волооких воробьев весело варили вишневое варенье.
- Девять дюжих дурней доили деревянного дракона.

После проверки памяти все вместе формулируют правила составления девяти фраз: каждая следующая фраза начинается со следующего по порядку числительного, при этом все слова в ней начинаются с одной и той же буквы, к концу фразы становятся длиннее.

Теперь каждый может попробовать себя в составлении таких «девяток». Можно объявить конкурс на лучший вариант и через несколько недель подвести итоги, назвав лучшие «девятки». После этого их хорошо вывесить в классе, чтобы все имели возможность потренировать память.

Варианты. Если сначала игра кажется слишком сложной, можно решить использовать служебные слова, не начинающиеся с той же буквы, что все слова во фразе.

Когда игра будет освоена, можно сочинять подобные цепочки фраз и по другим правилам, например: каждая следующая фраза начинается на сле-

дующую по порядку букву алфавита; или каждая следующая фраза должна быть на одно слово длиннее предыдущей.

Цели. Игра развивает речевую изобретательность, способность соблюдать одновременно несколько правил и в непростых условиях находить остроумные варианты. Она может надолго стать любимым развлечением ребят. В то же время игра достаточно проста и хорошо подготовит ребят к таким сложным играм, как «Рассказ на одну букву» и «Рассказ по алфавиту».

• Вот какие «девятки» получились у учеников 6-го класса школы «Кладезь» (последняя составлена не по числительным, а по первым девяти буквам алфавита):

* * *

- Один опасный орел.
- Два дежурных драчуна.
- Три теплые толстые телогрейки.
- Четыре черные чайки чинили часы.
- Пять пьяных папуасов пили пальмовое пиво.
- Шесть шустрых шпионов шушукались шепотом.
- Семь самых сильных самураев сломали соломинку.
- Восемь вульгарных ведьм выгоняли вампира Варфоломея.
- Девять добродушных динозавров долго дышали дымом.

* * *

- Один оранжевый одуванчик.
- Два домашних двухголовых дракона.
- Три товарища тихонько толковали.
- Четыре честных человека чинили чужой чемодан.
- Пять пушистых петухов, прыгая, пылили перьями.
- Шесть шустрых шаманов шили шелковый шатер.
- Семь степенных слоников сегодня свалились со стола.
- Восемь ветреных весенних ворон воровали вражеские винтовки.
- Девять деловитых дедушек дарили детям дудочки, дыша добротой.

* * *

- Один обалдевший отрок.
- Два дурака делили деньги.
- Три толстяка тащили тыкву.
- Четыре черепахи чуть-чуть чокнулись.
- Пять пышных пончиков похищены преступником.

- Шесть шахинь шуршали шерстяными шальями.
- Семь сорок собрали свой семейный совет.
- Восемь волчат все время ворчат все вместе.
- Девять детей долго достраивали дом для добрых домовых.

* * *

- Агент аплодировал акробатам.
- Базарная баба била булкой батрака.
- Враг, взяв ватрушку, вышел вон.
- Гость гудел громким грубым голосом.
- Дородная дама дважды дернула дочурку.
- Единорог ел едкую ежевику.
- Жуткая жаба жевала желуды.
- Зять звонко зубрил зоологию.
- Индюк игриво искал иглу.

РАССКАЗ НА ОДНУ БУКВУ

С игрой справляются ребята начиная с 6–7-го класса. Игра может проводиться быстро, но и в этом случае понадобится не менее 20 минут.

Ход игры. Играющие пытаются придумать связные рассказы, в которых все слова, в том числе и служебные, начинались бы на одну и ту же букву. Можно работать по одному или группами по 2–3 человека. (Подсказка: практика показывает, что легче всего сочинять на букву *н*, потому что на нее начинается много предлогов.)

Когда время, отведенное на сочинение рассказов, истекает, все желающие читают свои тексты вслух. После обсуждения называют победителей – авторов самых длинных и связных рассказов.

Варианты. Если игра кажется ребятам слишком трудной, можно на первых порах разрешить использовать любые служебные слова.

Усложнять же игру можно самыми разными способами: задать жанр рассказа, тему, героя, попробовать писать стихотворение, пьесу, играть «с продолжением»: на следующем уроке продолжить свой рассказ.

Можно провести игру в виде длительного конкурса, чтобы ребята имели возможность сочинять рассказы дома, все больше их удлинняя и совершенствуя, а потом подвести итоги, прочитав или вывесив в классе получившиеся тексты.

Цели. Конечно, прежде всего эта игра развивает речевую изобретательность, заставляет ребят «перебрать» весь свой словарный запас в поисках нужных слов, идти на немыслимые синтаксические ухищрения, чтобы обойтись скудным набором служебных слов (кстати, хороший повод для разговора о роли служебных слов в языке!).

- Для вдохновения можно прочитать ребятам рассказ, сочиненный старшеклассниками.

Письмо поутру принес почтальон. Папино письмо! Петя подпрыгнул под потолок, пробежал по паркетному полу, прихватив по пути печенье. Принялся перелистывать письмо. После первого прочтения Петя прокричал: «Полундра! Папа приезжает под праздник!».

Папа писал: «Петруша, по просьбе Полины посылаю портрет – пусть поставит перед полками. Полно проблем, почти полный провал: пароход простоял полмесяца под погрузкой, потом пошел. По понедельникам, пятницам порт перегружен. Плохо получилось.

Петруша, Полина! Проблемы потихоньку преодолеваются. По плану проект принимают под праздник. Просто по-страшному переживаю. После принятия приеду! Привезу подарки! Пока. Папа».

Петя перечитал письмо, положил под подушку, потом позвал пса Пирата прогуляться по парку. Петя прогуливался под пихтами, представляя порт, папин пароход, причудливые пейзажи. Пират, поднимая пыль, прыгал, пытаясь поймать Петин палец. Петя подумал: «При папе праздник получится преотличный!».

РАССКАЗ ПО АЛФАВИТУ

С игрой справляются ребята начиная с 6–7-го класса. Нужно иметь запас времени – хотя бы 15–20 минут. Понадобятся ручки и бумага.

Ход игры. Игра во многом похожа на предыдущую, только значительно сложнее, поэтому вводить их лучше именно одну за другой. Задача играющих – сочинить связный текст, в котором каждое следующее слово, в том числе и служебное, начиналось бы со следующей буквы алфавита. Можно договориться пропустить буквы *ё* и *й*. Имеет смысл допускать к конкурсу и неоконченные рассказы, потому что особенно сложно составить связные предложения именно по последним буквам алфавита.

Дальнейший ход игры, варианты и цели такие же, как в игре «Рассказ на одну букву».

- Этот текст сочинен ребятами 9-го класса. Получились забавные вариации на тему Моцарта и Сальери.

Аист был великолепным гармонистом. Даже еноты жалобно завывали и кивали любопытными мордочками, наслаждаясь очаровательными песнями. Роковым стало то умение, фатальным. Хмурая цапля честолюбиво швырнула щуплому эгоистичному юнцу яд.

БУРИМЕ

Игру можно постепенно вводить уже в 5–6-м классе, но по-настоящему входят во вкус старшеклассники. Количество участников – любое.

Ход игры. Игра эта сегодня мало известна, хотя несколько десятилетий назад она была любимейшим развлечением подростков и молодежи.

Перед началом игры участники выбирают две пары рифм, что-нибудь вроде *свечка – речка, хочу – лечу*. Затем всем предоставляется время (обычно 5–15 минут) для того, чтобы сочинить связное четверостишие, используя в нем эти рифмы. Каждый может сочинять сам или в группе из 2–3 человек.

Когда время истекает, желающие могут прочитать свой текст вслух. Все вместе выбирают лучшие четверостишия.

Игра может показаться ребятам слишком сложной. Сначала многие даже отказываются играть, заявляя, что никогда в жизни не сочиняли и не сочинят стихов!

Поэтому самое важное в «Буриме» – постепенность и многократное повторение попыток. Не стоит сразу требовать, чтобы у всех получились приличные варианты, может быть, кому-то проще начать работать в группах. Очень важно, как отреагирует на первые результаты учитель, не будет ли высмеивать и слишком придирчиво оценивать. На первых порах нужно хвалить и тех, кто сочинил пусть скучное, но правильное четверостишие, и тех, кто погрешил против стихотворного размера, но нашел остроумный сюжетный ход. Хорошо, если учителю удастся показать, как, заменив слово на синоним или убрав служебное слово, добавив междометие, можно добиться стройности стихов.

Варианты. Интересно играть в «Буриме» по командам. Возможны два варианта: побеждает либо та команда, которая представила более интересное четверостишие (в этом случае желательно, чтобы игру оценивало жюри), либо та, которая за определенное время сумела представить больше правильных четверостиший по заданным рифмам.

КОНТЕКСТНЫЕ ИГРЫ

В этом разделе приводится описание игр, привлекающих внимание ребят к смысловому строению текста, сложным связям между текстом и контекстом, прямым и переносным значениям языковых единиц. Игры этого типа развивают способность к глубокой и разносторонней интерпретации текстов и высказываний, к возможно более исчерпывающему пониманию предоставленной информации.

Задача в играх может быть сформулирована прямо: понять текст, восстановить недостающие звенья; а может быть обратной: создать контекст,

который будет соответствовать определенным условиям. Для того чтобы эффективно использовать контекстные игры, лучше предлагать ребятам задачи обоих типов.

Стиль предлагаемых игр и их вариантов тоже совершенно разный: от вдумчивой, неспешной индивидуальной работы до шумных, азартных соревнований. Для всех вариантов особую ценность будет иметь разговор об игре, ее особенностях, о том, почему так трудно выполнить те или иные условия, какие языковые, речевые или даже психологические закономерности за этим кроются.

Контекстные игры помогут компенсировать один из самых серьезных пробелов в сегодняшнем обучении родному языку – отсутствие работы с текстом. Любое количество теоретических сведений будет лежать мертвым грузом, если у ребят нет отношения к тексту как к живому воплощению системы языка, нет опыта наблюдения за текстом, за проявлением в нем всех сложных и разнообразных языковых закономерностей. Поэтому не стоит жалеть время на контекстные игры, главный герой которых – текст, исследуемый или создаваемый ребятами.

ДОПОЛНИТЬ ТЕКСТ

Игру можно начать с детьми 6–7-го класса. Количество участников любое, время – 20–40 минут, в зависимости от подготовки играющих и длины текста. Нужны листки с незнакомым игрокам текстом, в котором заранее сделаны купюры (листочков должно хватить на каждого участника или на каждую группу). Тип текста и объем купюр определяются возрастом играющих. Игру ведет учитель.

Ход игры. Ребята получают текст с пропусками-купюрами. Он должен быть достаточно выразительным в стилистическом отношении: научным, публицистическим, художественным. Играющим предлагается за определенное время (от 3 до 15 минут, в зависимости от длины текста) заполнить пропуски, стремясь максимально приблизиться к тексту оригинала. Можно работать по одному или небольшими группами.

Когда время истекает, играющие по очереди предлагают свои варианты заполнения купюр. Если играющих много, можно договориться не повторять сходные варианты. После знакомства со всеми версиями каждый получает право высказаться «за» или «против» любого варианта, приводя свои аргументы. В ходе обсуждения выявляются наиболее вероятные варианты.

В конце игры ведущий зачитывает текст без купюр, победителем признается тот, чей вариант был к нему наиболее близок.

Работа с текстами разных типов может стать хорошим поводом для разговора об информативности текстов, об «информационном шуме», присут-

ствующем в разной мере в текстах различных жанров. Традиционный текст (народную сказку, например) восстановить проще, чем яркий авторский, а особенно трудно бывает восстановить информационно насыщенный текст, например, отрывок из научно-популярной книги.

Варианты. После приобретения некоторого навыка играть можно по командам: каждой команде дается время на обсуждение и подготовку единого варианта, побеждает та команда, чей вариант ближе к оригиналу. Команды могут заранее готовить для соперников тексты с купюрами, только должны соблюдаться определенные условия: текст не придумывается, а берется из какого-либо источника, объем купюр не должен быть чрезмерным, иначе задание может потерять всякий смысл.

Игра хороша как один из конкурсов в многоборье, например, в сочетании с играми «Определения», «Роль».

Цели. Игра развивает навык вдумчивого восприятия текста, внимание к любым, даже мельчайшим, его особенностям. Восстанавливая пропуски, ребята как бы вживаются в текст, стремятся интуитивно уловить его логику, настроение, динамику.

Игра поможет и при повторении пройденного материала, важно только продумать места пропусков так, чтобы для их восстановления потребовалось применить те или иные знания.

- В предлагаемых текстах купюры заключены в квадратные скобки.

Пришел спасательный пароход [и стал спускать под воду] водолазов. [Водолазы все одеты] в резиновые костюмы: [через них вода] не проходит. Грудь и воротник [у этого костюма] медные. Голову [водолаза закрывают] медным колпаком. [Этот колпак] привинчивают к воротнику. А в медном колпаке есть стеклянное [окошечко – чтобы водолазу] смотреть. [И еще] в этот колпак идет резиновая [труба], в нее сверху качают воздух, чтобы [водолаз под водой мог] дышать.

Водолазы [привязали к] пароходу большие бидоны – понтоны. [В эти] понтоны [напустили] по трубам воздух. Понтоны поплыли [вверх, потянули] с собой пароход.

(Б.Житков. Что бывало)

Лет двадцать [назад] в Покете существовал небольшой ресторан, [такой небольшой], что [посетителей обслуживали] хозяин и один слуга. [Всего было там] десять столиков, могущих одновременно [питать человек] тридцать, но даже половины [сего числа никогда не сидело] за ними. Между тем [помещение отличалось] безукоризненной [чистотой]. Скатерти [были так

белы], что голубые [тени] их складок напоминали фарфор, посуда [мылась и вытиралась] тщательно, ножи и [ложки никогда не пахли] салом, кушанья, [приготавливаемые] из отличной [провизии], по количеству и цене [должны были бы обеспечить] заведению полчища едоков. [Кроме того], на окнах и столах были цветы. Четыре картины в [золоченых рамах] являли по голубым обоям четыре [времени года].

(А.Грин. Дорога никуда)

В некотором [царстве, в некотором государстве жил да был] старик со старухой, [и был у них сын] Мартынка. Всю [жизнь свою] занимался старик охотой, бил [зверя и птицу], тем и сам [кормился, и семью] питал. Пришло [время – заболел старик] и умер. Мартынка с матерью [потужили-поплакали, да делать-то] нечего: мертвого [назад не воротишь]. Пожили с неделю и приели весь [хлеб, что в запасе] был. Видит старуха, что больше [есть нечего], надо за денежки приниматься. Старик-то [оставил им] двести рублей. Больно [не хотелось ей] починать кубышку, [однако сколько] ни крепилась, а починать нужно – не [с голоду же помирать]!

(Русская народная сказка «Волшебное кольцо»)

За последние тридцать миллионов [лет внешность] тапира почти не изменилась, [в наши дни он очень] похож на древних [прародителей] – своих и лошадиных. Чем-то напоминает он носорога, [но чем-то] и лошадь. У тапира копыта на трехпалых (задних) и четырехпалых [(передних) ногах] – почти лошадиные (похожи [даже микроскопическими] деталями). И мозоли [есть на ногах], ниже локтевого сустава, схожие с каштанами лошадей. У американского [тапира] небольшая грива [на шее]. Более подвижная, [чем у лошади], верхняя губа [вытянута] в небольшой хоботок. Родятся тапиры в наряде, [в котором расхаживали], по-видимому, предки многих зверей: светлые прерывистые [полосы] тянутся по темному фону шкуры вдоль [от головы к хвосту]. [Так же] расписаны и ноги.

(И.Акимович. Мир животных)

На 10 средних картошин [надо] 1 яйцо, 1 [столовую ложку] масла, 1 стакан молока, соль.

Сварить [десяток картошин так, чтобы] они слегка разварились. Подсушить и [сейчас же] размять деревянной ложкой. [Размять хорошенько], чтобы не было комков. Делать [надо все] быстро, чтобы [картошка не успела] остыть. Подогреть [стакан] молока не слишком, [но чтобы было] горячее, все [время помешивая] пюре, влить туда молоко. Взбить вилкой в [глубокой тарелке] одно яйцо, и желток [и белок], и, размешивая, [вливать в

пюре]. [Сейчас же] добавить масло. Попробовать, [не надо ли] присолить. Последний раз взбить [ложкой, чтобы пюре] стало пышнее, и, если обедать [еще рановато], плотно закрыть кастрюлю с пюре [крышкой и поставить] в теплую духовку, огонь [должен быть] минимальным. [В духовке пюре может] простоять минут 10–15.

(С. Сахарова. Академия домашних волшебников)

ВОПРОСЫ ПО ТЕКСТУ

Возраст любой, чем раньше начинать знакомство с игрой, тем лучше. Количество играющих тоже любое, игра идет по кругу, то есть каждый должен знать, за кем он вступает. Ведущий заранее готовит текст, который должен быть у всех играющих (можно сделать ксерокопии или воспользоваться книгой, имеющейся у всех, – учебником, например).

Ход игры. Играющие получают текст и в течение нескольких минут знакомятся с ним. Затем все по кругу начинают задавать любые вопросы по тексту. Повторять уже названные вопросы нельзя, снимаются с игры и однотипные варианты, то есть после вопроса *Какое первое слово в тексте?* уже нельзя спрашивать: *Какое второе слово в тексте?* Тот, кто не сумел задать очередной вопрос, выходит из игры. Побеждает ответивший последним.

В ходе игры периодически возникают дискуссии о корректности того или иного вопроса. Например, можно ли спрашивать: *Чем отличается этот текст от рассказа «Муму»?* или *Что сказал бы по поводу этого текста президент США?* Выработать критерии, по которым можно отличить «вопросы по тексту» от «вопросов не по тексту», не так просто. Подобные дискуссии не стоит пресекать, важно только, чтобы спор велся аргументированно.

Варианты. Возможен командный вариант игры, когда команды задают вопросы по очереди и побеждает команда, ответившая последней. Но лучше играть по командам изредка, например, во время игрового марафона, и использовать в этих случаях краткие тексты: пословицы, афоризмы, четверостишия. Командный вариант более веселый, азартный, но при этом многие ребята остаются в стороне.

Возможны разнообразные ограничения, связанные с характером вопросов. Например, можно задавать только вопросы, предусматривающие ответ «да» или «нет», могут быть запрещены вопросы по форме текста (типа *Какое первое предложение текста?* или *Есть ли в тексте словарные слова?*).

Цели. Игра дает очень полезный навык «вычерпывания» информации, практику внимательного, вдумчивого восприятия текста. Развиваются и способность находить нестандартные ходы, изобретательность.

Игра может быть полезна в практике обучения, так как текст, прошедший процедуру такого «выспрашивания», запоминается практически дословно

и навсегда, а главное – при этом дотошно выясняется содержание текста. Это будет особенно ценно для ребят, привыкших к поверхностному схватыванию материала.

ГОЛОВОЛОМКА

С игрой справляются уже младшие школьники. Чем старше играющие, тем более сложные тексты можно использовать. Играющие делятся на небольшие команды (5–7 человек). Ведущему нужно заранее подготовить копии головоломок каждой команде.

Ход игры. После того как игроки разделятся на команды, ведущий предлагает всем головоломку. Она представляет собой отрывок стихотворения из 4–12 строк, разрезанный на отдельные слова.

Для головоломки желательно подбирать не слишком хрестоматийный текст. Лучше, если шрифт будет крупным (можно воспользоваться книгами для маленьких детей или сделать ксерокопию с увеличением).

Задача играющих – как можно быстрее восстановить текст стихотворения, сложив слова в нужном порядке. Стихотворный текст позволяет ребятам, кроме смысловых связей, опереться на стихотворный размер и рифму.

Побеждает та команда, которая быстрее и точнее всех восстановит текст стихотворения.

Цели. Игра достаточно сложная, но очень эффективная. Она развивает способность глубоко и полно анализировать текст, не упускать из виду тончайшие смысловые нюансы, чувствовать внутреннюю логику фраз, стихотворную форму. Можно сказать ребятам, что, восстанавливая текст, они работают как реставраторы: если художник стремится выразить свое видение мира, то задача реставратора – понять замысел другого и восстановить произведение как можно точнее.

Обычно первая игра проходит с трудом, поэтому начинать лучше с простых, прозрачных по смыслу текстов.

При регулярном обращении к игре ребята очень быстро научатся восстанавливать не только простые тексты, но и тексты, построенные на сложных образах и необычных художественных приемах.

ЗАГОЛОВКИ

Игра подходит ребятам среднего и старшего школьного возраста. Играющие делятся на несколько команд (по 5–10 человек). Каждой команде понадобятся большой лист бумаги, ножницы, клей и как можно больше старых газет и журналов.

Ход игры. Ведущий объясняет условия игры. За отведенное время (обычно не менее получаса) команды должны на большом листе бумаги сделать

газету, используя для этого только вырезки из газет и журналов. Писать и рисовать самим запрещается. Слова можно составлять из отдельных вырезанных букв, фразы – из слов. Могут быть использованы и отрывки текстов, только они должны быть интересно обыграны неожиданными рисунками, примечаниями, комментариями. Можно объявить общую тему газет: Новый год, школьные новости, русский язык и т.п.

По истечении отведенного времени команды вывешивают получившиеся газеты на стене. Жюри или все вместе определяют самую интересную и остроумную газету, выполненную по правилам игры.

Варианты. Игра может стать традиционной, если ее проводить на школьных вечерах или на последнем уроке каждой четверти. Можно разделить класс на несколько «редколлегий», с тем чтобы они по очереди готовили номера еженедельной газеты, отражая в ней текущие события.

Цели. Игра является прекрасным развлечением: сам процесс составления газеты доставляет больше удовольствия, чем победа в игре. Развиваются речевая изобретательность, чувство юмора, способность замечать неочевидные связи, обыгрывать разные значения слов и фраз. Важно и то, что игра требует слаженной совместной творческой работы, умения понять и поддержать замысел другого.

ОПРЕДЕЛЕНИЯ

Игра рассчитана на любой возраст. Играют команды. Ведущий желателен.

Ход игры. Играющие делятся на несколько команд (не более 8–10 человек в каждой). Игрок одной из команд подходит к команде соперников, и ему тихо, так, чтобы не услышали другие, называют любое существительное. Затем он возвращается к своей команде и называет определения, подходящие к загаданному слову. Например, если загадано слово *нос*, то он может называть определения *длинный, курносый, красный*. После каждого названного определения игрок делает паузу, команда пытается угадать слово. Если ответа нет, игрок продолжает предлагать определения, пока команда не найдет правильный ответ. Ведущий или остальные игроки считают количество определений, которое понадобилось команде, чтобы угадать слово. Затем команды меняются ролями. Побеждает та команда, которая сумела найти правильный ответ после наименьшего количества названных определений.

Обычно уходит один-два тура на то, чтобы ребята вполне освоились с игрой и начали предлагать интересные слова. Важно загадать такое слово, чтобы у него не было «своего», возможного только в сочетании с ним определения, как, например, *курносый нос* или *ветвистое дерево*.

С другой стороны, задача игрока, дающего определения, – выбрать из всего множества возможных вариантов самые «говорящие», наводящие на загаданное слово. Так, определение *цветной* вряд ли быстро подведет команду к слову *телевизор*, определение *черно-белый* в данном случае эффективнее.

Варианты. Существенно усложняет игру для угадывающей стороны запрет использовать в качестве определений относительные прилагательные. В то же время это облегчает задачу загадывающей команде, так как именно относительные прилагательные часто образуют устойчивые словосочетания с существительными, делая их непригодными для игры.

Цели. Игра привлекает внимание к законам сочетания слов в речи. Выясняется, что одни сочетания «определение + определяемое слово» встречаются очень часто, другие практически невозможны, одно определение может сразу натолкнуть на определяемое слово, другое почти никакой информации не дает.

В процессе игры активизируется словарный запас, формируется навык наблюдения за языковыми явлениями, развивается способность верно оценивать информативность сообщения и эффективно использовать полученную информацию.

ЭПИТЕТЫ

Игра подходит ребятам 11–12 лет и старше, требует довольно много времени и небольшого количества участников (иначе она будет длиться больше часа). Если класс большой, можно работать парами или тройками. Понадобятся ручки и листки бумаги. Ведущий желателен.

Ход игры. На доске пишется существительное, например *дом*. Игроки за 5–10 минут должны подобрать к нему как можно больше эпитетов, записав их на листках. Затем списки сравниваются, одинаковые примеры не засчитываются. Сравнивать удобно так: играющие по очереди читают по одному слову из своих списков, если такое слово у кого-то есть, он говорит «да» – и слово из всех списков вычеркивается.

Затем переходят к основной части. У каждого играющего в конце сверки остается небольшой список или даже один самый оригинальный эпитет. Теперь свою находку надо защитить. Мало просто сказать *подвечный дом* или *жестокый дом*, надо вписать эпитет в контекст, оправдывающий выбор необычного определения. Удачной ли была защита – решают все играющие, можно голосованием. Побеждает тот, у кого останется самый длинный список прошедших защиту эпитетов.

Варианты. Можно продолжить игру, предложив ребятам написать связный текст с использованием той пары «слово + эпитет», которая больше

всего им понравилась, поразила воображение. Это может быть сказочная или фантастическая история, лирическое стихотворение или что-то другое.

Цели. Игра оживляет восприятие языка, раскрывает творческие способности, прежде всего – образность мышления. Поскольку каждая находка проходит обсуждение, ребята имеют возможность не только изобретать интересные определения, но и выработать критерии оценки эпитета: насколько он ярок, убедителен. Еще одно приятное следствие игры – у ребят появляется ироническое отношение к штампованным определениям, дежурным эпитетам.

БИНОМ*

Справляются с игрой ребята примерно с 6-го класса. При индивидуальной игре желательно иметь запас времени, чтобы не торопить игроков, особенно неопытных. Ведущий желателен при командном варианте и совершенно необходим при индивидуальном.

Ход игры. В начале игры произвольно выбираются два слова. Можно открыть наугад книгу или попросить сидящих в разных концах класса ребят шепнуть ведущему на ухо первые пришедшие в голову слова. Выбранные слова ведущий сообщает всем играющим. Задача игроков – придумать связывающий эти два слова общий контекст, одну-две фразы. Например, для слов *летчик* и *чернильница* могут быть такие варианты: *Будущий летчик, курсант училища, сдает экзамен, а его бабушка держит «на счастье» палец в чернильнице.* Или: *Когда я писал слово летчик, я задумался: что писать после ч? И думал так долго, что в чернильнице высохли чернила, и я уже ничего не написал.* Еще вариант: *Летчик любовался тучами: с одной стороны они переливались множеством цветов заката, а с другой – словно опрокинулась огромная чернильница – были совершенно фиолетовыми.*

Игра довольно сложная, поэтому на первых порах играть лучше индивидуально и без ограничения времени. Пусть все играющие подумают, запишут варианты контекстов и затем желающие прочтут свой вариант вслух. Стоит объяснить название игры: *бином* значит «пара», «двойка», «единство двух элементов». Играющие создают бином из двух случайно выбранных слов, связывают их.

Вообще самое важное в этой игре – не снижать в погоне за скоростью и количеством вариантов требования к предлагаемым контекстам. Однотипные варианты засчитывать нельзя. Даже очень остроумные находки типа *Вот я сижу сейчас и думаю: что общего между летчиком и чернильницей?* не стоит тиражировать.

* Игра описывается в книге Дж. Родари «Грамматика фантазии» (Алма-Ата, 1982).

Варианты. Когда будет приобретен определенный навык, можно переходить к игре по командам. В более простом варианте ведущий предлагает командам два слова, и выигрывает та команда, которая предложит больше вариантов контекста или чьи идеи будут интереснее (в последнем случае не обойтись без жюри).

В более сложном варианте игра выглядит так: две команды с равным количеством игроков становятся в две шеренги друг против друга. Первый игрок задает стоящему перед ним два слова, тот должен в ограниченное время (обычно это 1 минута) предложить контекст. Однотипные, повторяющиеся ходы запрещены. Если игрок справился, он задает противнику два слова, если нет – выходит из шеренги. Затем играет следующая пара, но теперь очередность меняется. Побеждает та команда, в которой к концу игры останется больше игроков. В правила можно вводить различные уточнения: например, дважды за игру команда может помочь растерявшемуся игроку и т.п.

Игру можно существенно усложнить, если выбрать какое-то слово, которое всегда должно быть третьим, то есть игроки должны создать контекст, включающий слова «бинома» и это третье слово. Повторение третьего слова как бы связывает фразы причудливым сюжетом.

Цели. Игра развивает прежде всего речевую изобретательность, обогащает словарный запас и синтаксис речи, делает более свободным, раскованным ассоциативное мышление.

Особенно полезна может быть рефлексия, разговор о том, как создаются контексты, почему так велико их разнообразие, каковы особенности универсальных контекстов, подходящих практически любому «биному» (варианты типа *Я вот сижу и думаю: что общего между...?* можно назвать метаконтекстами), почему некоторые слова связать легко (антонимы, паронимы, слова одной тематической группы и т.п.), а другие довольно сложно. Обсуждение этих вопросов может стать темой очень интересных уроков.

ВОПРОСЫ ИНОПЛАНЕТЯНИНУ

Игра подойдет детям 12–13 лет. Количество играющих – 7–8 человек, класс можно разделить на команды. Требуется запас времени около получаса. Игру проводит ведущий.

Ход игры. Ведущий предлагает поделиться на команды и задает ситуацию игры:

«Однажды вы прогуливались по парку. Вокруг не было видно ни души. Вдруг прямо перед вами в воздухе возникло светящееся облачко и из него вышло странное существо. Существо произнесло: “Приветствую тебя, житель планеты Земля! Я явился издалека, из другой звезд-

ной системы. Наши ученые давно искали способ установить контакт с землянами, но это очень сложно, потому что наши планеты удалены друг от друга на значительное расстояние. Все это время мы могли наблюдать за жизнью Земли и теперь многое знаем: сумели выучить земные языки, разобраться в земной истории, но никак не могли дать знать о себе. То, что я разговариваю с тобой, значит, что наши попытки впервые увенчались успехом. Мы пока можем обеспечить пребывание своего представителя на Земле только в течение десяти земных минут. Кроме того, мы не могли заранее рассчитать место, где я появлюсь, и знать, с кем именно я буду разговаривать. Но я надеюсь, мой первый собеседник с Земли, что ты поможешь нам. Следующая попытка вступить в контакт с землянами назначена через месяц. Мы рассчитываем, что нашему представителю удастся общаться с землянами в течение целого часа, и мы постараемся рассчитать место его появления так, чтобы его услышали и увидели многие земляне. Все это – дело техники. Но вот в чем проблема: мы не знаем, как лучше использовать этот драгоценный час. Что самое главное мы должны рассказать о себе землянам? Что для них будет самым интересным, самым важным для установления дружественных отношений между нашими планетами? Помогите нам, землянин. Назовите десять вопросов, на которые нам нужно ответить прежде всего, чтобы ни одна минута драгоценного времени не пропала зря. Сейчас я должен исчезнуть, но примерно через полчаса по земному времени вновь ненадолго появлюсь на этом месте. У тебя будет немного времени. Подумай и задай нам вопросы от имени землян”.

Итак, вы – единственные представители Земли, вступившие в контакт с инопланетной цивилизацией. От вас зависит, насколько эффективным будет первый разговор инопланетян со всем человечеством. Пусть каждая команда постарается и за десять минут придумает десять самых важных вопросов для инопланетянина».

После рассказа ведущего засекается время, и команды начинают обсуждение вопросов. Обычно сначала записывают все, что приходит в голову, а затем начинается критический отбор, вычеркиваются вопросы типа *Какую одежду вы носите?* (как далеко не самые важные) или *Можем ли мы к вам прилететь?* (потому что ответ и так очевиден).

Когда время обсуждения в командах истекает, каждая группа подает ведущему свой список из десяти вопросов. Теперь ведущий предлагает всем вместе выбрать десять самых важных вопросов из этих списков. Он зачитывает вопросы из всех списков, не повторяя одинаковые или очень близкие по смыслу. Играющие получают несколько минут на обдумывание и обсуждение и затем все вместе отбирают десять лучших вопросов. В слу-

чае возникновения спора можно прибегнуть к голосованию. Составленный совместными усилиями список еще раз зачитывается.

Стоит прямо сказать ребятам, что эта игра не подразумевает соперничества между командами, здесь нет победителей и побежденных. Все делают одно общее ответственное дело, а на небольшие группы разделились только для того, чтобы каждый мог принять участие в работе. Можно даже использовать вместо слова *команда* выражение *рабочая группа*.

В эту игру можно сыграть только один раз, поэтому особенно важно эффективно ее использовать, не комкать обсуждение и не торопиться.

Цели. Игра формирует представление о ценности информации, показывает разницу между импульсивным любопытством и серьезной работой по получению важных сведений.

Кроме этого, сама форма игры дает навык работы в режиме «мозгового штурма», опыт конструктивного обсуждения проблемы в рабочей группе, а затем достижения договоренности между группами.

СОДЕРЖАНИЕ

Ассоциативные игры	3
Творческие задания.....	10
Контекстные игры	18

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 : Ассоциативные игры, творческие задания, контекстные игры. Часть II / Л.В. Петрановская. – М. : Чистые пруды, 2010. – 32 с. – (Библиотечка «Первого сентября», серия «Русский язык». Вып. 31.)

ISBN 978-5-9667-0663-0

С помощью предлагаемых развивающих игр можно изменить ситуацию на уроке, вызвать у ребят острый интерес к слову и его значению, они будут усваивать знания быстрее и прочнее. Ассоциативные игры развивают интуицию – основу творческого мышления, творческие задания пробуждают фантазию, а контекстные игры учат понимать текст, исследовать его и создавать свой текст.

УДК 372.880.82

ББК 74.268.1Рус

Учебное издание

ПЕТРАНОВСКАЯ Людмила Владимировна

ИГРЫ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

Ассоциативные игры, творческие задания, контекстные игры

Часть II

Редактор *Т. Н. Леонтьева*

Корректор *С. М. Подберезина*

Компьютерная верстка *Г. В. Струкова*

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

Подписано в печать 02.11.2009

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 978-5-9667-0663-0

© ООО «Чистые пруды», 2010