



ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ

Игровые задания, по ходу которых выстраиваются деловые взаимоотношения и учителя с классом, и учеников друг с другом

«ВИДИМО-НЕВИДИМО»

Задание является социо-игровым вариантом, например, словарной работы на уроке.

Пока ученики по жеребьёвке объединяются в несколько команд по 5–6 человек, учитель вывешивает на доске заранее подготовленный плакат, на котором разными цветами, крупным и мелким (но различимым издали) шрифтом вдоль и поперёк написано 15–20 слов. По истечении заранее оговоренного времени (минуты или двух) плакат снимается (или закрывается), а команды записывают все запомнившиеся слова.

Затем команды учеников обмениваются своими записями для проверки. Командам желательно договориться вносить исправления в чужих записях ручкой другого цвета. Проверяющие исправляют ошибки, описки и вписывают «не увиденные» другой командой слова, после чего каждый ученик проверяющей команды ставит свою подпись.

Проверенные листочки возвращаются прежней команде для «проверки проверяющих». Исправления сверяются с плакатом, вывешенным уже для проверки и выяснений возможных недоразумений. После чего определяются победители. Выигрывают те команды, в чьих записях оказалось меньше всего ошибок и пропущенных слов.

ПОДСКАЗКИ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Плакаты для задания «видимо-невидимо» могут изготавливаться и самими учениками во время урока. Для этого каждая команда посылает человека тянуть жре-

бий – билетик с указанием той или иной темы.

Образовательный потенциал этого упражнения столь велик, что его любят использовать на своих уроках не только учителя начальных классов но и учителя «предметники» средней школы при усвоении самых разнообразных учебных тем.

Например, на уроках русского языка такими темами могут быть словарные слова, непроизносимые согласные; проверяемые безударные гласные в корне слова и т.д.

Каждая команда в течение установленных 5–8 минут готовит свой плакат, отыскивая нужные слова в учебниках и словарях. Когда всё готово, команды покидают свои места, оставляя там изготовленный плакат, и на 1–2 минуты окружают плакат чужой, запоминая всё, что на нём написано. А вернувшись после сигнала на свое место, записывают увиденное, помогая друг другу внутрикомандными разговорами и выяснениями. Затем следует проверка записей, которая может проводиться так же, как в уже описанном, основном варианте задания.

Повторим, что «видимо-невидимо» можно использовать на уроках по многим предметам, стоит лишь изменить содержание плакатов. На природоведении можно вывешивать (или изготавливать прямо на уроке) плакаты с терминами или географическими названиями; на математике – с арифметическими примерами или уравнениями, на чтении – с именами и фамилиями исторических личностей и писателей, с датами, персонажами литературных произведений.

По кн.: В.Букатов, А.Ершова «Хрестоматия игровых приёмов обучения». М., 2002.



«ЖИВОЙ АЛФАВИТ»

Ведущий распределяет буквы алфавита между всеми учениками и задаёт какое-нибудь слово – труднопроизносимый (или новый) термин (например, *параллелограмм*), словарное слово или словосочетание (*брошюра, терраса, как ни в чём не бывало*). После этого по сигналу на счёт: «Раз, два, три – ЗАПРИ», – к доске должны выбежать те ученики, чья буква входит в слово, и, встав в определённой последовательности (букв в слове), хором произнести его. Или – что гораздо сложнее, полезнее и даже интереснее – озвучить по слогам, когда каждый слог произносится только теми «буквами»-учениками, из которых этот слог состоит.

Если в слове одна и та же буква повторяется несколько раз (например, Р в слове *брошюра*, а в слове *терраса* повторяются буквы и Р, и А), то ученикам приходится «на ходу» выдумывать, обсуждать и выбирать способы выполнения, отыскивая самый для них приемлемый или интересный. Эти же проблемы возникают и тогда, когда одному и тому же ученику при «раздаче» алфавита достались две разных буквы, каждая из которых входит в «выстраиваемое» слово.

ПОДСКАЗКИ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Вариантов у этого задания может быть много:

- вставить у доски друг за другом не в той последовательности, в которой буквы расположены в слове, а по росту;

- к доске (или в центр комнаты, в которой идут занятия) вызываются, например, буквы А, Б, В, К, У, и они решают, может ли из этого набора букв или части набора сложиться какое-нибудь слово.

Любые разновидности «Живого алфавита» можно использовать также для тренировки терпения и выдержки. Для этого нужно договориться о таком дополнительном правиле: работаем без счёта (раз, два, три...), но и без подсказок. То есть нельзя ни торопить, ни подталкивать друг друга. Если кто-то не сообразил (или, отвлекшись, забылся и потому пропустил свою очередь), все терпеливо ждут. Если пауза очень затянулась, то буквам объявляется проигрыш. И только после этого ученикам можно начинать выяснять, кто же из них напортачил.

Ученикам более полезно и интересно, когда они сами тем или иным способом – например, жеребьёвкой или по считалочке – выбирают ведущего, который задаёт слово для построения и проверяет (с помощниками или с «судьями») результат.

Желательно после каждого проигрыша раздавать алфавит заново.

Некоторым учителям это кажется слишком хлопотным, а ученикам – слишком сложным: ведь записывать полученные буквы нельзя! Но иначе игровой азарт быстро выветривается, и задание становится неинтересным.

Каждый в своё время, каждый на своём месте, каждый после кого-то и перед кем-то – эти «нехитрые» игровые правила, заимствованные из театральной педагогики и детских народных игр, эффективно сочетаются с работой над любым учебным материалом.

