



## Пять игр на букву «С»

*УНИВЕРСАЛЬНОЕ ПОДСПОРЬЕ  
В НАЛАЖИВАНИИ РАБОЧЕГО  
ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ НА УРОКЕ*

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

### Слова на одну букву

Эта традиционная детская игра может быть использована на уроках по любому предмету. Обычно она начинается с зачина: «Здесь, вокруг нас...», «Я вижу...», «На пароход грузили... (или выгружали)», – после чего перечисляются слова, начинающиеся с какой-то одной добровольно выбранной буквы.

На уроке эта игра хорошо активизирует память детей. Выполнять задание лучше малыми группами. Чтобы определить победившую, участникам надо считать, сколько слов сказала каждая группка.

Это игровое задание хорошо использовать и как разминку, и как приём закрепления пройденного.

**На русском языке:** «С разделительным мягким знаком на пароход грузили – бурьян, карьер, вьюн ...». Или: «Вокруг нас есть глаголы II-го спряжения – светить, видеть, дышать, морочить, спросить, молвить...».

**На истории:** «На пароход грузили (далее идёт перечень того, что в классе как-то связано с реформами Петра I) – календарь, алфавит, окно, чулки... Вариант: то, что было и при Петре I – пол, стены, стекло, мел...»

**На физике:** На пароход грузили диэлектрики – доску, стекло, парту, учебники...

## Слово из предложения

Из пройденного параграфа учебника каждый ученик (или малая группа) выбирает предложение и с помощью *одного* слова из этого предложения загадывает его классу (или другим малым группам). Ученики – кто быстрее?– ищут его в тексте.

В этом упражнении общение учеников (или малых групп) тренируется без вмешательства учителя.

В подобном задании легко и непринуждённо обеспечивается многократное обращение к тексту в учебнике. Поэтому особенно полезно проводить его при работе с различными формулировками законов и правил, где каждое слово должно усвоиться детьми. Подобные задания способствуют непринуждённому запоминанию и художественных текстов (стихотворных в том числе).

## С миру по букве

Известно много прибауток, в которых все слова начинаются на одну букву. Например: «Павел Петрович пошёл погулять. Поймал попугая, понёс продавать. Просил полтинник, получил подзатыльник». Или: «Четыре чёрненьких чумазеньких чертёнка чертили чёрными чернилами чертёж чрезвычайно чисто».

Задание заключается в следующем: какая команда сумеет за 2–3 минуты сочинить рассказ (пусть не очень связный), в кото-

ром среди использованных слов было бы не меньше, допустим, двадцати, *начинающихся* с одной буквы. Конечно, вряд ли командам будет по силам сочинить рассказ, в котором большинство слов начиналось бы с буквы «ё» или «щ». А вот такие согласные, как «н», «с», «в», «к», «л», дают большие возможности (для справки – буквы, часто встречающиеся в русском языке расположены в центре клавиатуры компьютеров).

Перед началом можно договориться, что любые несообразности допустимы (пусть *кот клюёт клюкву, а свинья съедает селёдку с салом*), лишь бы рассказ получился связным. Побеждает та команда, которая составила рассказ с самым большим количеством слов на заданную букву.

Но можно играть и с условием, по смыслу противоположным: сочинить рассказ по одной из пройденных на предыдущих уроках тем, в котором *отсутствовали бы* слова, содержащие какую-то букву. Понятно, что без тех «ё» и «щ» обойтись легко – и никакого конкурса не получится, – а вот составить нечто содержательное об *умножении многочлена на одночлен* (на уроке **математики**) или *малом круге кровообращения* (на уроке **анатомии**) без согласных букв «м» или «с» достаточно сложно.

Задание на отсутствие гласных букв (а, о, е) вносит дополнительную трудность, связанную с навыками правописания, что даёт учи-



телю возможность варьировать доступность и привлекательность игрового задания в ту или иную сторону.

### **СЛУХАЧИ**

Выбирается водящий (а лучше – команда водящих из трёх-четырёх человек), который затем выходит из помещения. Остальные играющие выбирают 1–2 строчки из какой-нибудь известной всем песни, стихотворения или одно из пройденных правил или определений (например: «Идёт бычок, качается, вздыхает на ходу» или «Переход вещества из жидкого состояния в твёрдое называется кристаллизацией»).

Каждое слово строчки распределяют по группам участников. Когда водящий возвращается, все одновременно начинают безостановочно произносить свои слова. Водящий – «слухач» (или команда «слухачей») – ходит между командами, выуживая отдельные слова и складывая их в заданную строчку.

*Вариант.* Задумывается слово: например, бумага. Выбирается известный мотив – один на всех. Одна группа поет: «бу-бу-бу-бу-бу», другая – «ма-ма-ма-ма-ма», третья – «га-га-га-га-га». В этом варианте ведущие «слухачи» меняются быстрее, поэтому задание проходит оживлённее.

На первый взгляд кажется, что такой вариант уместен только для младших школьников. Это не так.

Складывание безостановочно рпеваемых слогов из задуманных фамилий писателей (Сер-ван-тес, Тур-ге-нев), художников (Ве-ро-не-зе, Ре-шет-ни-ков), философов (Ге-гель, Со-ловь-ев), ученых (Фа-ра-дей, Ло-мо-но-сов) – школьникам интересно и полезно (во многих аспектах) на уроках и литературы, и физики, и истории, и мировой художественной культуры.

### **СЛУШАЙ – ДУМАЙ – ГОВОРИ**

Назначают водящего. Он выходит из класса. Остальные берут отрывок хорошо известного стихотворения, басни, пословицы и т.д. и распределяют слова этого стихотворения между собой. Например: «Наша Таня громко плачет – уронила в речку мячик» или «Зима. Крестьянин, торжествуя, на дровнях обновляет путь».

(Более сложный вариант – но возможный – использовать тексты правил и определений. Например, «Тепловыми двигателями называются машины, в которых внутренняя энергия топлива превращается в механическую энергию». Поначалу учителям разумнее использовать более простые варианты – они очень хороши для оживляющих разминок).

Водящий возвращается и выслушивает небольшой рассказ. Рассказ начинает тот, кому досталось первое слово, и его он ставит в центральное место своей части (или своего предложения). Про-

должает второй играющий, и так до тех пор, пока все загаданные слова не будут произнесены. (Иногда роль каждого рассказчика лучше поручать паре игроков.)

Если ведущий не смог сразу отгадать задуманное, то по его просьбе играющие могут повторить свой

рассказ ещё один раз. Если и тогда ведущий отгадать не сможет, то он отдаёт фант. А отгадает – по фанту отдают рассказчики. В конце урока все набранные фанты разыгрываются (выкупаются).

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



## WWW.SETILAB.RU

*Агентство образовательного сотрудничества организует новый проект – на этот раз в Интернете. Setilab.ru – система совместных исследовательских сайтов различных сообществ учёных и учителей по узловым проблемам педагогической жизни.*

**Читайте  
заметки, книги,  
статьи и доклады –  
и участвуйте  
в жизни сайта педагогов-исследователей!**

Сайт создан в рамках проекта  
«Информатизация системы образования»  
совместно с Национальным фондом подготовки кадров