

# КОМАНДЫ-ЗАГАДКИ

*ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА*

Эту игру можно приспособить к нуждам любого урока по любому предмету. Созданная на основе театральных упражнений и дворовых игр, она тренирует внимание, волю, но главное – навык делового взаимодействия одноклассников.

**Э**то игровое задание-упражнение развивает у учеников внимание к подробностям.

Сначала ученики объединяются по тройкам, выбирают определённое действие и на листочке записывают команду – ряд движений, составляющих задуманное, но не называемое действие. Попутно совершая само задуманное действие, тройка проверяет правильность составления своей команды-загадки.

Затем тройки меняются листочками и по полученной команде отгадывают действие и выполняют его (если команда не была разгадана, то действие выполняют сами авторы). И наконец, выполнив команду, рабочая тройка на обратной стороне листа записывает своё мнение о точности, подробности, верности перечисленных в команде движений и ставит свою отметку.

Лексика и синтаксис записей как у первой, так и у второй тройки почему-то начинают разительно отличаться от тех, которыми обычно пользуются их сверстники в школьных сочинениях.

\* \* \*

Вот примеры выполнения этого упражнения пятиклассниками.

1. Команда на листочке: «Подойти к столу. На столе стоит предмет. Включить вилку предмета в сеть. Постелить одеяло. Взять

какую-нибудь одежду и водить главным предметом, допустим, по брюкам. После выдернуть из сети вилку, убрать одеяло и повесить брюки на спинку стула» (*действие – гладить бельё*).

На обороте листочка: «Много подсказок вместо описаний движений (включить вилку). Не сказано, что одежду нужно расправить на столе, а не гладить на весу. Брюки гладят через тряпку и с водой. Оценка – 3».

2. «Стоя, правую ногу поставить немного вперёд. Все пальцы правой руки (кроме большого) согнуть так, чтобы они находились на 3–4 см от ладони. Затем плавно потянуть на себя» (*открыть дверь*).

На обороте: «Не сказано, как держать ладонь – вертикально или горизонтально. Поэтому мы сначала подумали, что нужно выдвинуть ящик. Оценка – 3».

3. «Опуститься на одну ногу и обе руки, рывком подняться и, быстро передвигая ноги, добраться до стены» (*бег с низкого старта*).

На обороте: «Команда понятная. Нужно было добавить: наклониться вперёд, другая нога вытянута назад и прямая в колене, руки – прямые в локте. Оценка – 4».

4. «Поднести левую кисть руки к столу и сжать её в кулак. Вы-

прямиться, поставить правую ногу на стул, нагнуться и быстро водить левой кистью руки поперёк носка правой ноги, а потом вдоль одного и другого бока ступни» (*чистить ботинки*).

На обороте: «Команда понятная. Нам понравилось. Оценка – 5».

5. «Выпрямить правую руку, поднести к столу и сжать в кулак. Затем поднести кулак к голове и сделать 5 движений от затылка ко лбу, затем от затылка к стене. Потом, повернув голову, сделать 10 движений, смотря на стену. Потом сделать 5 движений кулаком к правому уху, затем к левому, после чего поднести кулак к столу и разжать» (*причесаться перед зеркалом*).

На обороте: «Команда понравилась. Оценка – 5».

\* \* \*

Как правило, ученики, составившие интересные и подробные описания, оценивают команды своих товарищей более объективно и обстоятельно. На уроке каждой тройке учеников было поставлено по две оценки – ту, что поставили за команду товарищи, и отметку педагога за качество суждения. Первые отметки, конечно, в некоторых случаях были несколько завышены или



занижены. Но это компенсировалось второй отметкой.

Такая система отметок, на наш взгляд, помогает ученикам объективно подходить к работам товарищей: избегать как излишней придирчивости, так и дружеского попустительства.

\* \* \*

Варианты задания могут быть связаны с содержанием действия, выбираемого для загадки. Так, **на физике** ученики могут выбирать формулы и описывать движения, совершаемые при их написании.

Пример команды-загадки восьмиклассников:

«Стержень ручки идёт по косой вниз. Наполовину вернувшись, справа ставит два равных гори-

зонтальных штриха. Затем уходит ещё больше вправо и выше, чем сначала, рисует кружочек. Заканчивает его в правом верхнем секторе и уходит вниз, оставляя уверенный след, и, как бы успокоившись, рисует маленькую горизонталь. Под ней выводит крестик с длинной нижней ножкой и петелькой на конце. Потом где-то внизу выбирает точку и совершает прямолинейные движения, поворачиваясь на  $90^\circ$ , пока не вернётся в эту точку. (Отгадка:  $I = q/t$  – «Сила тока равна количеству электричества, поделённому на время, за которое оно протекало»).

*/По кн.: Букатов В. М.,  
Ершова А. П. Я иду на урок:  
Хрестоматия игровых  
приёмов обучения:  
Книга для учителя. М, 2002./*