

«ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН»

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 с одноклассниками. Участие в подобных играх во многом решает проблемы «сорванцов» и «живчиков», а также связанные с ними учительские проблемы на уроке или во внеклассной работе.

Эта игра-разминка может сделать живым урок по любому предмету. Смысл её заключается в том, чтобы ученики как можно быстрее, начиная с первой или последней парты, передают какое-то слово шёпотом на ухо один другому так, чтобы все, например, в среднем ряду по цепочке получили и передали слово. Все остальные ловят на слух, пытаются понять, какое слово передаёт ряд.

Затем учителю лучше спросить о передаваемом слове у тех, кто ловил, потом попросить сказать (написать на доске), какое слово получил **последний в линии передачи** и, наконец, какое слово передал по ряду первый ученик.

При выполнении задания – уговор: никому ничего не советовать! Это сдерживает тех, кому кажется, что они все понимают, могут, умеют, и активизирует тех, кому нелегко решиться действовать самостоятельно – на свой страх и риск.

Очень важное условие – другим рядам следить за передвижением слова и, прислушиваясь, **пытаться его поймать**. Такое игровое препятствие стимулирует азарт. Слово иногда говорится слишком тихо и непонятно, а отсюда последний в цепочке передачи получает не то слово, с которого начиналась игра. В результате команда проигрывает. А какая игра без проигравших и выигравших?

Выигрыш может оцениваться по следующим правилам:

- 1) соседи не перехватили передаваемое слово;
- 2) в передаче участвовали все сидящие в ряду (или команде);
- 3) последний получил то же слово, которое передал первый.

Чёткость передачи зависит от сложности и неожиданности передаваемого. Тут могут быть такие ступени усложнения:

- I – словечко (например, короткое или новое);
- II – трудное слово (например, очень длинное или каверзное словарное);
- III – словосочетание (например, из научной терминологии);
- IV – имя, отчество, фамилия (писателя, персонажа, учёного); географическое название; исторические события и их даты;
- V – слово или словосочетание на иностранном языке;
- VI – мудрёное научное определение (из любого, даже не своего, предмета); формула (по математике, физике, химии).

На уроке можно организовать и **две телефонные линии** – тогда возникнет своеобразная эстафета. Две команды передают одну и ту же информацию (кто быстрее), а **разведчики-судьи** пытаются (не сходя со своих мест) перехватить передаваемый текст. Выигрывает та команда (или ряд), чей телефон оказался самым быстрым и неиспорченным.

Предлагаемые игровые варианты в отличие от исходной традиционной детской игры удобнее было бы назвать «неиспорченный телефон». Но мы отказались от изменения названия, так как забота об учительском удобстве – для самой игры часто оборачивается педагогической заорганизованностью и дидактическим засилием, от которых интерес играющих исчезает и игра становится неживой, формальной.

(По кн. В. Букатова и А. Ершовой «Хрестоматия игровых приёмов обучения», М., 2002.)