

ПОИГРАЕМ В «БАЛДУ»?

Универсальная словесная игра

Поскольку игра словесная, то прежде надо договориться, **что считать словом русского языка**. Словом признаётся существительное нарицательное, в форме именительного падежа единственного числа. Сюда также относятся существительные, имеющие только форму множественного числа (*ножницы*), а также несклоняемые существительные (*ателье*).

В случае разногласий вопрос о существовании того или иного слова можно решать либо большинством голосов, либо заглянув в словарь, либо обратившись к независимому эксперту («грамотею»).

Количество участников: от двух (желательно больше) и теоретически не ограничено.

Очерёдность ходов (а она может быть очень важна!) разыгрывается жребием. Если участников более двух, то желательно определить не только того, кто начнёт игру в первом раунде, но и вообще взаимное расположение участников. Например, вслед за первым ходы следуют по часовой стрелке.

ХОД ИГРЫ

○ Итак, первый участник называет любую букву алфавита (например, «А»).

○ Следующий приставляет к этой букве ещё одну **слева или справа** (на своё усмотрение) и вслух произносит получившееся буквосочетание (например, КА или АК).

○ В случае если образуется слово русского языка (иногда неожиданно для самого игрока: например, **ПА** или **АС**), то этот участник объявляется проигравшим в этом раунде, даже если он сам не знал этого слова.

○ Если названное двухбуквенное сочетание не является *словом*, наращение слева или справа по одной букве каждым участником продолжается (возможно, несколько кругов), пока один из них не вынужден будет назвать буквосочетание, являющееся *словом*.

○ Итак, назвавший слово участник объявляется **проигравшим** в данном раунде и ему присваивается статус Б (если это его первый проигранный раунд). Он и начинает следующий раунд путём называния буквы.

Тот, кто проигрывает свой второй раунд, дополнительно получает букву «А» и достигает статуса БА и т.д.

Проигрывает всю игру тот, кто проигрывает 5 раундов, то есть достигает статуса БАЛДА. Проигравший должен трижды прокричать: **«Я балда!»**.

ЗАТРУДНЕНИЯ

Если на каком-либо шаге игрок не может придумать ни одного слова, содержащего дошедшее до него буквосочетание, то возможны **два варианта**. (Но в любом случае игрок официально объявляет о своём затруднении предыдущему игроку.)

Первый: предыдущий участник называет **хотя бы одно подходящее слово**, и тому, кто не смог продол-

Словесные игры непосредственно связаны с чтением. Понятно, что читающий ребёнок осилит «Балду». Но и наоборот! «Балда» будет учить ребёнка читать! К тому же в словесные игры можно играть где угодно и когда угодно: и во время прогулки, и за какой-нибудь механической работой, и в палатке во время дождя, и в поезде-электричке-самолёте-теплоходе, в очереди и даже за едой...

жить, засчитывается поражение. Получается, что он вообще не знает его или именно в свой ход не смог вспомнить. Естественно, всем участникам запрещено переговариваться между собой по поводу слов, которые ещё могут вступить в игру в текущем раунде.

Второй: ни одно из тех слов, которые называет предыдущий игрок, так или иначе **не признаётся действительным**. Тогда как раз он и объявляется проигравшим в данном раунде.

НЮАНС

Здесь следует отметить тактический нюанс, касающийся режима игры без независимой инстанции, к которой может приватно обратиться любой игрок в случае сомнений. Если у вас есть гипотеза по поводу того, какое слово имел в виду предыдущий игрок, то есть и выбор между двумя действиями, каждое из которых чревато проигрышем. **Во-первых**, можно спросить слово у предыдущего игрока в надежде на то, что задуманное им слово **не существует**.

Во-вторых, если это не приводит к немедленному автоматическому проигрышу, можно, так сказать, **«пойти на блеф»**: продолжить ещё одной буквой. Теперь уже у следующего игрока появится выбор (если у него хотя бы возникнет гипотеза), и вы проигрываете уже на его ходу лишь в том случае, если он решит отказаться от продолжения, а ваша гипотеза при этом окажется неверной.

Это решение может оказаться полезным даже в том случае, если ваше гипотетическое слово приводит к вашему естественному проигрышу, но **не на данном ходу**. Если хоть один из следующих за вами игроков (кроме непосредственного соседа) не додумается до этого слова или не поверит в его существование – в общем, так или иначе откажется продолжать, – то вы избежите поражения независимо от реальности вашей гипотезы!



Фото И. Осипова

Хотя речь в тексте идёт о детском садике, но вдумчивый родитель может почерпнуть здесь массу идей для домашнего обучения чтению...

История 1. ЗАПИСКИ

Наши дети не читали «Мама мыла раму» или «Гая мыла ноги». Они читали записки. Вначале их писали родители... Как-то раз детям раздали по листочку, на котором были две строчки, чтобы они отнесли родителям. Ребёнок несёт домой листочек, просит маму что-то написать, а вот здесь подписаться...

И вот ребёнок приносит в сад записку от мамы. Если он хочет, он может читать записку не один, а с кем-то. Самый **страшный для детей момент** чтения – прочитать вслух – снимается за счёт того, что каждый может читать с товарищем в паре. А дети ведь умные. Они прекрасно знают, как кто читает, и прекрасно знают уровень собственного чтения. И выбирают того, кто читает лучше. А потом, ведь **это же интересно**, кто там что написал!..

Читаем и записки, которые пишет воспитатель на доске. Я (это от лица ребёнка) зову того, кто читает лучше меня. Мы взяли за руки, идём вдоль доски, он моим пальчиком ведёт, и мы читаем. Для нас сейчас главное, чтобы наши голоса звучали **вместе**. А для этого мне нужно настроиться на него своё ухо. Я сейчас настрою и буду произносить точно так же, как он. Но при этом я ещё и слежу за тем, как мы движемся. Всё! – чтение готово.

А на следующий день я найду, кто послабее меня, и теперь я буду его вести. Это **позиция знатока**. Знаток – это почётно. Любой может стать знатоком в этом маленьком кусочке чего-то – текста или ещё чего...

А потом дети стали писать записки сами...

А потом стали читать маленькие рассказы Толстого, Ушинского. Там есть, о чём потом говорить, что разыгрывать, про что задавать вопросы...