

## 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

**Н**аши 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...