

USING INTERACTIVE GAMES IN RUSSIAN LANGUAGE LESSONS

Umirova Dilfuza Suyunovna
Teacher of the Kattakurgan Branch
Samarkand State University

ANNOTATION

The article is intended for students of secondary schools. Application of innovative methods for the development of oral speech at a basic level.

Keywords: game, innovative development methods,

INTRODUCTION

Игра подходит только старшеклассникам. Никакой особой организации не требуется.

Ход игры. Игра позаимствовала свое ироническое название из биологических терминов. Задача играющих – составить высказывание из частей известных устойчивых выражений: пословиц, поговорок, афоризмов, крылатых фраз – так, чтобы получилась правильная фраза с новым неожиданным смыслом. Например, из пословиц «Береги честь смолоду и неча на зеркало пенять, коли рожа крива» получается вызывающая глубокий отклик в сердцах молодежи фраза Береги честь смолоду, коли рожа крива. «Скрестив» пословицы «Семь раз отмерь, один раз отрежь» и Скучен день до вечера, коли делать нечего, получаем здравый совет: Семь раз отмерь, коли делать нечего.

Можно объявить конкурс на лучший гибрид и вывесить в классе лист, куда все могут записывать найденные варианты. Самые любимые можно оформить в виде типичных для школьных кабинетов «изречений великих» и развесить по стенам.

Цели. Процесс разрушения незыблемых устоев и традиций всегда привлекает подростков, а что может быть незыблее устойчивых выражений? Это развлечение приводит ребят просто в восторг и заставляет их существенно пополнить свой запас идиом. Заодно развиваются чувство юмора и комбинаторное мышление.

Знакомство с этой игрой может состояться уже в пятом классе, затем к ней можно периодически возвращаться. Интересна она и старшеклассникам, и взрослым. Играть хорошо всем классом, разделившись на две-три команды. Времени потребуется не меньше 20 минут, каждой команде нужны листок бумаги и ручка.

Ход игры. Если играют впервые, перед началом игры ведущий проводит беседу о том, что такое классификация, какую классификацию считают правильной, корректной, какую нет. Можно привести известную «классификацию животных китайскими придворными мудрецами» Борхеса: «Животные подразделяются на: а) принадлежащих Императору, б) бальзамированных, в) прирученных, г) молочных поросят, д) сирен, е) сказочных, ж) бродячих собак, з) включенных в настоящую классификацию, и) буйствующих, как в безумии, к) неисчислимых, л) нарисованных очень тонкой кисточкой из верблюжьей шерсти, м) и прочих, н) только что разбивших кувшин, о) издали кажущихся мухам».

Первый тур лучше провести не в виде соревнования между командами, а в свободном порядке. Пусть каждый предлагает все, какие ему приходят в голову, способы расклассифицировать, например, ребят в классе: на мальчиков и девочек, блондинов,

шатенов и брюнетов, отличников, хорошистов и троечников, сидящих у окна и сидящих у стены, любящих математику и любящих литературу – и т.п. Чем больше вариантов, тем лучше. Каждый предложенный способ классификации обсуждается и оценивается с точки зрения корректности. В процессе обсуждения вырабатываются критерии корректности классификации: 1) сравнивать и противопоставлять нужно по одному и тому же признаку (нельзя: девочки и отличники), 2) не должно остаться ни одного элемента классифицируемого множества, который нельзя отнести ни в одну группу (нельзя делить только на блондинов и брюнетов, если в классе есть хоть один рыжий), 3) группы, получившиеся в результате классификации, не должны поглощать одна другую (нельзя: мальчики и футболисты). После такого обсуждения можно играть по командам.

Ребята делятся на две-три команды, выбирается множество для классификации и засекается время на подготовку, от 5 до 10 минут. Подготовившись, команды начинают по очереди предлагать свои варианты классификации. Некорректные и повторяющиеся варианты снимаются. Команда, не сумевшая в очередной раз предложить новый правильный вариант классификации, выходит из игры. Побеждает команда, ответившая последней.

Классифицировать можно самые разные множества: буквы алфавита, орфографические и пунктуационные правила, части речи, ошибки в диктанте, любой тем или иным способом выбранный список слов, книги на полке, предметы в школьном расписании, телепередачи, месяцы и дни недели и многое, многое другое. Важно, чтобы множество было всем известно и четко ограничено.

Если игра вызывает большие затруднения, варианты быстро иссякают, часто приводятся некорректные классификации, и ребятам сложно объяснить, в чем ошибка, это говорит о слабом развитии аналитического мышления, прежде всего навыка противопоставления. Такому классу теоретическая часть программы по русскому языку (да и по другим предметам) будет даваться с огромным трудом, поэтому лучше не пожалеть времени и еще в пятом-шестом классах с помощью различных аналитических игр компенсировать отставание. А в последующие годы то, как ребята справляются с игрой «Классификация», может служить хорошим индикатором уровня развития их логического мышления.

Варианты. Уровень детей в классе обычно очень разный, а недостаток командной формы игры в том, что сильные отесняют слабых, желая добиться победы для своей команды. В небольшой группе ребят можно попробовать провести личное первенство, когда каждый предлагает свой вариант по кругу. Удачным моментом для этого могут быть дополнительные занятия с отстающими или классный вечер, когда играть захочет только часть ребят. Можно показать игру родителям слабеньких ребят и предложить играть в кругу семьи.

Цели. Игра позволяет познакомиться с важнейшими логическими понятиями и категориями, такими, как множество, элемент множества, противопоставление, основание классификации. Поразительно, но во всех школьных программах по всем предметам не нашлось места и времени для обсуждения этих понятий, а ведь используются они в скрытом и в явном виде очень активно. Между тем в основе многих наиболее распространенных ошибок, например, смешивания частей речи и членов предложения, лежит именно незнание того, что один и тот же объект может входить в разные и по-

разному расклассифицированные множества, что нельзя строить противопоставление на разнохарактерных признаках, что при строгой классификации не может один элемент входить сразу в несколько групп. Таким образом, главное назначение этой игры – восполнить серьезнейший пробел в школьном обучении.

Кроме того, игра, конечно, является развивающей, помогает становлению логики, дисциплинирует мышление, стимулирует изобретательность, поиск неожиданных решений.

СРАВНЕНИЯ (ИЗ РАЗДЕЛА «АССОЦИАТИВНЫЕ ИГРЫ»)

Игра подходит средним и старшим школьникам. Количество играющих должно быть достаточным, чтобы составить команды по несколько человек. Ведущий необязателен.

Ход игры. Играющие делятся на команды. Игрок (или два-три) одной из команд подходит к команде соперников, и те загадывают ему какое-либо слово. Затем он подходит к своей команде и называет ей сравнения загаданного предмета, явления, действия. Например, загадано слово дождь. Игрок может приводить такие сравнения: Это может быть как водопад. Это может быть как колыбельная песня. Это как душ. Команда пытается угадать загаданное слово. Затем команды меняются ролями. Побеждает та команда, которая смогла найти ответ, воспользовавшись наименьшим количеством сравнений.

Естественно, команды стараются задать друг другу слова посложнее, выбирая или очень абстрактные, которые трудно сравнивать (например, преобладание), или, напротив, очень конкретные, которые сложно угадать (вроде отвертки или застёжки-молнии). Стоит оговорить, позволительно ли загадывать глаголы и прилагательные, а иногда ребята пытаются пустить в дело даже имена собственные и служебные слова. В принципе это возможно, но в тех границах, в которых интересность игры не приносится в жертву сложности.

Цели. Игра является как бы обратной к предыдущей, и ее развивающее действие примерно такое же. Но эта игра, конечно, сложнее и активизирует различные способности, поскольку требуется не только найти сравнение, но и оценить его информативность для отгадывающих, а загадывающей команде нужно заранее оценить потенциально возможные варианты сравнений. Ребята, которые постепенно перешли от игры «Сравнения» к «Сравнениям-2», становятся настоящими асами, и с ними очень сложно играть даже взрослым.

АВТОПОРТРЕТ (ИЗ РАЗДЕЛА «КОНТЕКСТНЫЕ ИГРЫ»)

Игра подходит ребятам от 11–12 лет и старше, для школьников средних классов обязательным является условие, чтобы играющие хорошо знали друг друга, старшие справляются с игрой и в новой компании. Количество играющих – не менее 8–10 человек. Игру ведет ведущий, лучше взрослый. Игрокам понадобятся по два листочка бумаги и ручки.

Ход игры. Ведущий объясняет условия. Сейчас каждый из вас получит десять минут для того, чтобы составить собственный словесный портрет. Вы запишете его на листочках. При составлении портрета вы не должны нарушать такое правило: нельзя называть никакие конкретные факты. Вы не можете указать свое имя, пол, возраст, цвет волос, домашний

адрес, не должны вспоминать и описывать никакие конкретные факты своей биографии, вы можете написать: «Я люблю собак», но нельзя писать: «У меня есть собака», можно писать: «У меня веселый характер», но нельзя: «На мне красный свитер». Автопортреты, составленные с нарушением этого условия, будут сниматься с игры. Постарайтесь описать себя как можно лучше, скажите о себе самое главное. Теперь начинайте работать.

Когда отведенное время истекает и автопортреты написаны, ведущий собирает листки, перетасовывает их и нумерует. После этого он просит играющих приготовить второй листок бумаги и начинает по очереди читать самоописания, снимая с игры те, в которых было нарушено оговоренное условие. После каждого автопортрета он внятно называет номер текста, а каждый играющий, подумав, записывает у себя на листке этот номер и имя того, кому, по его мнению, автопортрет принадлежит.

Когда все тексты будут прочитаны, производится подсчет правильных ответов. Победителями становятся те играющие, которых многие узнали, и те, кто сам точно распознал авторов описаний.

Конечно, играть в эту игру с теми же ребятами можно только один раз: ведь если во время написания автопортрета они будут знать, что товарищи должны их угадать, в ход пойдут намеки, подсказки и прочие ухищрения, а это сведет на нет цели игры. Хочется оговорить, что проводить игру в форме соревнования, в атмосфере азарта и соперничества крайне нежелательно.

Цели. Основная цель игры – помочь ребятам увидеть разницу между тем, как видит себя человек и как воспринимают его окружающие, заставить задуматься о том, как мало мы знаем о людях, с которыми годами видимся ежедневно.

Скорее всего трудность вызовет и сам процесс написания своего портрета с соблюдением таких жестких ограничений. Это хороший повод подумать о том, как мало мы размышляем о самих себе, о своих особенностях, о том, что в нас самое главное. Для многих ребят мысль о том, что они как индивидуальность не сводятся к своему имени, внешности и истории жизни, оказывается абсолютно новой.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

1. «Путаница»

Цель: закрепление умения применять на практике правило о безударной гласной.

Оборудование: карточки с гласными буквами (пары) и отдельные слова с пропущенной безударной гласной.

в...да

с...сна

нагр...ждать

з...мля

л...сник

д...ревя

Содержание: буквы подружились и не хотят ссориться. Помогите и докажи им, как правильно встать на место.

2. «Найди слова»

Цель: учить выделять словарные слова из отрывков стихотворений, текстов на слух.

Оборудование: заготовленные карточки с отрывками из знакомых стихотворений, текстов со словарными словами.

- Дама сдавала в багаж
 Диван, чемодан, саквояж
 Картину, корзину, картонку
 И маленькую собачонку.
 - Кто стучится в дверь ко мне
 С толстой сумкой на ремне.
 Это он, это он
 Ленинградский почтальон.

3. «Посели в домик»

Цель: закрепление знаний словарных слов, развивать орфографическую зоркость.

Оборудование: «домики» с гласной на крыше и словарные слова с пропущенной буквой. В каком окошке «живет» слово.

4. «Лото»

Цель: зрительное восприятие и запоминание слов с непроизносимым написанием.

Оборудование: карточки со словарными словами и отдельные карточки-загадки с ответами.

Содержание: детям раздаются карточки-загадки, угадав которую они закроют словарное слово на большей карточке, вставив пропущенную букву.

...втобус	в...гон	1) Я зашел в зеленый дом. И недолго пробыл в нём
авт...м...биль	к...мбайн	Оказался этот дом Быстро в городе другом.
2) Шумело на просторе Золотое море Пароход пришел Выпил море и ушёл.	3) Бежит, гудит В два глаза глядит А станет - Ярко-красным глазом глянет	

5) «Словесное лото»

Цель: учить составлять из слов предложения, а из предложений текст. Развивать речь учащихся.

Оборудование: карточки со словами, из которых составляются предложения.

собрали	пошли	в	за	обрадовалась
ребята	мама	они	грибами	
полную	корзину	лес	очень	

6. «Рассеянный автор»

Цель: закрепление знаний о предложении.

Оборудование: карточки со стихотворениями, в которых перепутались слова и слоги.

- Мы вчера своих сестёр

Положили на забор.

Потрясли, потом побили

Будет в доме меньше пыли.

Мы сегодня наш ковёр

Вот мы дим – ви му – ма,

Повели гулять во двор

А у мы – ма ло - мы

На качелях покачали

Мама ет – мо му – ра,

И мороженого дали.

Бы – что то – чис ло – бы.

7. «Буква потерялась»

Цель: закрепление умения применять на практике правило о парных согласных на конце слов.

Оборудование: стихи, подобранные по правилу.

Среди больших, красивых ро...

Один шиповник дикий ро..

Он ввысь и ширь упрямо ле...

И разрастался в целый ле...

На меня напала грус...

Не нашёл в лесу я груз...

8. «Найди слово»

Цель: развивать фонематический слух и мышление.

Оборудование: отдельные картинки, подобранные так, чтобы их первые буквы составляли слово.

Содержание: глядя на выстроенные картинки по первым буквам составляют новое слово (можно новое словарное слово, тему урока или по выбору учителя в зависимости от темы урока).

М Е С Я Ц

9. «Звуковые часы»

Цель: актуализация опорных знаний.

Оборудование: круг со стрелкой, а вместо цифр приклеены картинки.

Варианты игр:

1) Найти и назвать слова, в которых есть звук/буква....

2) Назвать последний звук/слог в указанном слове.

3) Найти самое длинное / короткое слово.

4) Составить словосочетание / предложение с указанным словом.

5) Назвать правило, которое есть в этом слове.

10. «Читайка»

Цель: расширять словарный запас.

Оборудование: таблицы с буквами соединёнными между собой.

Содержание: соединяя буквы по линиям в любом направлении, можно составить не менее 20 слов.

11. «Девять котов»

Цель: расширение словарного запаса, развитие орфографической зоркости.

Оборудование: заготовленные на карточках слова с пропущенными буквами.

- | | |
|----------------------------------|-----------|
| 1. Этот «кот» из фланели шит. | Кофта |
| 2. Этот «кот» на Луну летит. | Космонавт |
| 3. Этот «кот» из подземных мест. | Крот |
| 4. Этот «кот» хвостинки «ест». | Костёр |
| 5. Этот «кот» в рукаве живет. | Локоть |
| 6. Этот «кот» на руках идёт. | Акробат |
| 7. Этот «кот» вызывает смех. | Щекотка |
| 8. Этот «кот» восхищает всех. | Красота |

«кот» №9 придумывают дети.

12. «Найди спрятанные слова»

Цель: развитие орфографической зоркости.

Оборудование: карточки со словами.

Содержание:

1) дети ищут и называют спрятанные слова
хлев, столб, щель, полк, укол, зубр, коса

2) используя подсказки

- какой цветок вручили чемпиону
- какое блюдо готовит стряпуха
- что за полем, где растёт гречка
 - куда забросили хомут
 - кто напугал жужелицу

13. «Посади в лодочку»

Цель: закрепление умения на слух различать твёрдые, мягкие
Согласные.

Оборудование: две лодки (синего и зелёного цвета)

Содержание: Слова отправляются в путешествие, но не могут разместиться в лодках. Помогите им.

Дом, девочка, стол, кровать, мальчик, дядя, стул, соль, ветер, слон,
сорока.

14. «Угадайка»

Цель: закрепление умения на слух определять, а затем писать слова

с мягким знаком и без.

Оборудование: карточки с загадками

Содержание: дети отгадывают слово и пишут его с комментированием.

1) В яме спит зимою длинной
Но чуть солнце станет греть
В путь за медом и малиной
Собирается (медведь)

2) Уж очень вид у них чудной
У папы локоны волной
А мама ходит стриженной
За что она обижена?
Недаром часто злится
На всех мамаша (львица)

3) С буквой «ь» - заострённые палки
А без неё – имя мальчика.

4) Бываем очень мы вкусны
Нас в кипяченом молоке ищи. (пенки)
После дерева остались
Ростом мы не велики
А зовёмся мы (пеньки).

15. «Айболит»

Цель: повторение правила жи-ши, развитие орфографической зоркости.

Оборудование: текст, с пропущенными слогами.

Содержание: помоги врачу дать указания Наташе, которая больна ангиной.

Ды... глубже. Пока... язык. Ска... «А-а-а». Пей теплое молоко. Завя... горло. Больше ле.... Успокойся. Скоро поправишься.

16. «Менялки»

Цель: расширение словарного запаса

Оборудование: слова и буквы

Ослик	р	тазик	у
Марка	у	шарил	к
Барсук	и	соки	ч

Содержание: подчеркнутые буквы замени указанными. Прочти Получившиеся слова.

17. «Спортсмены»

Цель: закрепление умения применять правило о парных согласных и доказывать.

Оборудование: человечки с парными согласными и слова с пропущенными буквами.

Содержание: первым к финишу придет тот спортсмен, который

соберёт больше «своих» слов.

Гра... кро...

Стол... пло...

Кло... шка...

Медве...ь клю...

18. «Чудо-дерево»

Цель: закрепление правила ча-ща

Оборудование: дерево с разбитыми слогами

Содержание: прочитай слова, скажи правило, по которому
выросло это дерево.

Ча – сы

Све - ча

Ча – ща

Ку – ча

Ща – вель

Гу – ща

Ча – й

19. «Ремонт»

Цель: развитие орфографической зоркости

Оборудование: карточки со словами, в которых пропущена
гласная «а».

Содержание: Мы обычные слова

Всех нас знает каждый

Мы содержим букву «а»

Трижды или дважды.

Иногда всего одну

(Только не в начале)

Но сегодня, ...Ну и ну!

Все они сбежали.

Сткн нгрд стрт брбн мрк

20. «Анаграммы, шарадь»

Цель: актуализация опорных знаний.

Содержание: дети по четверостишиям угадывают слова.

1) Я почти что слово бык

И известен всем

Но прибавь мне букву к

Всех козляток съем. Вол - волк

2) С буквой ч для вас я

Друг, приятель.

А стоит ч сменить на г

Пред вами неприятель. Врач – враг

3) С третьей буквой алфавита

Я больных лечу

А с четвертой к людям
 Весной прилечу. Врач – грач
 4) Мой первый слог есть на лице
 Второй есть у оленя
 Соедини их буквой о
 Получишь сразу зверя. Нос – о – рог
 5) Две ноты – союз
 Всё вместе – игра
 В которую любит
 Играть детвора. До – ми – но

21. «Ребусы»

Цель: актуализация опорных знаний, развитие мышления.

Оборудование: различные ребусы по разным темам.

22. «Забей гол»

Цель: развитие умения применять правило о безударных гласных на практике.

Оборудование: мячи с «гласными», ворота со словами, в которых пропущена безударная гласная.

П...ла	р...ка	е о а я и
	Г...рода	в...да
Ст..на	п...тно	е о а я и
	Пл...та	гр...бы

Содержание: дети делятся на команды, какая из команд быстрее забьет все мячи.

23. «Потерянные слова»

Цель: развитие фонематического слуха.

Оборудование: картинки со словами, в которых перепутались буквы.

Содержание: дети из букв составляют слова, делят на слоги, считают звуки, буквы.

еовлси
 аоугпи
 аакчи

СПИЧКИ

Количество игроков: любое, но в идеале - это 7-10 человек (и парней, и девушек вперемешку)

Дополнительно: спички, повязка на глаза

Первый человек выбирается по желанию или жеребьевкой. Его сажают на стул, завязывают повязкой глаза и дают очищенную от серы спичку, которую он должен держать зубами.

Все остальные стоят полукругом возле участника.

Ведущий указывает на кого-то, спрашивая сидящего: Этот? когда получит утвердительный ответ, то тот человек должен достать без рук спичку со рта участника (который может и сопротивляться). Потом ему открывают глаза и участник должен сказать кто же достал спичку.

Игра продолжается до тех пор, пока сидящий правильно не назовет игрока, вытащившего у него изо рта спичку. Тот, кого угадали, садится на стул и все продолжается.

Еще прикольнее, когда это все снимается на камеру. Позже можно посмотреть, и ты понимаешь, кого так долго не мог отгадать.

В левую сторону на два такта

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Перед началом выбирают двоих водящих, так называемых «ведущих специалистов в области шизофрении и психоанализа». Они на время выходят за дверь, а игроки договариваются о «болезни», которая называется «сдвиг по фазе в левую сторону на два такта». Симптомы болезни: на любой вопрос водящих-"докторов" играющий дает ответ только в том случае, если он был задан его соседу, сидящему от него слева через два человека.

Чем интереснее вопросы, тем веселее пройдет игра. Задача водящих заключается в том, чтобы установить диагноз, угадав принцип игры. Первые два участника и тот, кто не услышит по какой-либо причине своего вопроса, говорят: «Бе-бе-бе! Проезжай дальше!»

Рисуем поговорки

Количество игроков: четверо

Дополнительно: ватман, маркеры, карточки с поговорками

Ведущий приглашает на сцену четырех участников игры. Каждому из них дается лист ватмана и яркий маркер, а также карточка с поговоркой. Поговорки нужно подобрать заранее – чем смешнее они будут, тем интереснее. Например, такие как "аппетит приходит во время еды", "глаза боятся, а руки делают", "на безрыбье и рак рыба", "работа не волк, в лес не убежит". За пять минут игроки должны изобразить смысл своей поговорки, не используя слов и букв. Потом каждый художник представляет свой шедевр залу, а все присутствующие отгадывают зашифрованное понятие.

Побеждает тот, чье понятие было отгадано, проигравшим участникам - поощрительные призы.

Угадай коктейль

Количество игроков: четное

Дополнительно: различные напитки, повязки на глаза, стаканы

Все участники делятся на пары, одному человеку в паре завязывают глаза.

Второй человек от каждой пары берет в руки бокал или стакан и направляется к столу. В бокале требуется приготовить коктейль из всего, что доступно участникам: начиная с готовых напитков, сока из фруктов и заканчивая... Здесь главное вовремя остановиться.

Помните, коктейль должен оказаться пригодным для употребления внутрь!!!

Участник конкурса с завязанными глазами пробует подготовленную смесь и пытается отгадать ее составляющие.

Выигрывает та пара, которой удастся угадать все или наибольшее количество компонентов.

Тайный друг

Количество игроков: 10—50

Дополнительно: ручки, бумага, шляпа

Все участники пишут на листках бумаги свое имя (при повторяющихся именах — имя и фамилию) и складывают их в шляпу. Затем каждый игрок вытаскивает из шапки одну бумажку. Если на бумажке оказалось его собственное имя — бумажку необходимо заменить. Тому человеку, чье имя написано на вытащенной бумажке, данный игрок должен стать тайным другом. Роль тайного друга заключается в том, что он старается сделать данному человеку что-либо приятное, пытаясь при этом остаться неизвестным. После окончания игры проводится обсуждение, во время которого каждый игрок высказывает свои предположения по поводу личности его тайного друга.

Знаки внимания могут быть самыми разными: тайные подарки, цветы, записки с приятными пожеланиями, помощь в каком-то деле, приглашение на танец и т.п.

Игра может длиться от нескольких часов до нескольких дней. Желательно, чтобы действие игры происходило на фоне совместной деятельности участников (на танцевальном вечере, в походе, в доме отдыха). Для того, чтобы каждый участник наверняка почувствовал внимание своего друга, можно завести каждому игроку по два тайных друга (для этого все пишут свое имя дважды, а потом вытаскивают по две бумажки).

Шуточный вопрос

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Быстро подойти к одному из гостей и спросить: "Винни-Пух - это кабан или свинья?".

Главное - быстро потребовать ответ, чтобы гости не сообразили, что он медвежонок.

Реставратор

Количество игроков: любое

Дополнительно: рисунки

В эту игру можно играть, не выходя из-за праздничного стола.

Ведущий должен подготовить заранее для всех играющих абсолютно одинаковые рисунки.

Но эти рисунки должны быть не дорисованы.

Например, представьте себе экскаватор, можно нарисовать пол колеса, зубчики от ковша, кусочек окна в кабине, что-нибудь еще. Задача играющих - дорисовать. Кто угадает, что было задумано, тот победил!

Получаются очень прикольные рисунки: колеса превращаются в уши, зубчики - в зубы какого-нибудь чудовища. А какие художественные таланты открываются!!! В конце нужно показать всем, что же это все-таки было.

Игра «Экскурсия»

Это игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Проводить ее нужно после какой-либо экскурсии для запоминания того, что было рассказано на экскурсии, закрепления эмоциональных переживаний во время экскурсии и систематизации того, что видели дети. Для игры нужно много песка, например, можно провести игру в песочнице.

Рассмотрим на примере экскурсии по Санкт-Петербургу. На песке строится панорамный вид, например, вид с Троицкой площади. Ведущий (взрослый) спрашивает у детей, что они видели, и где это было. Вместе с детьми ведущий застраивает панораму, можно строить объекты из песка, а можно заранее приготовить картинки того, что видели дети на экскурсии. Затем он спрашивает о каждом построенном объекте то, что рассказывали на экскурсии. Например, можно спросить «Кто построил Петропавловскую крепость?». Таким образом, в процессе игры дети не только будут вспоминать то, что им рассказывали, но и научатся ориентироваться в пространстве.

Игра «Съедобное - несъедобное»

Для проведения игры понадобится мяч. Эту игру обожают маленькие дети. Всех игроков сажают перед водящим.

Водящий бросает мяч любому игроку, одновременно произнося любое слово (конфета, коробка, шкаф...). Игрок должен поймать мяч, если водящий произнес «съедобное» слово, и отбросить мяч, если водящий произнес «несъедобное» слово. Если игрок ловит «несъедобное», значит он это ест. Можете в процессе игры записывать, кто что ест, а в конце зачитать весь список для каждого игрока.

Игра «Запомни знаки»

Эта игра подойдет для дошкольников или учащихся начальной школы. Благодаря ей вы сможете рассказать детям о том, как надо правильно соблюдать правила дорожного движения, а также, что означают различные знаки. Для этого оборудуйте место проведения конкурса следующим образом: разметьте дорогу, по которой будут «ездить» ваши участники, раскрасьте коробку под светофор, нарисуйте несколько знаков на ватманах, например, знак «Пешеходный переход» и т.д. Когда все ваши игроки соберутся, предложите им ездить по дороге. По прохождению пути, рассказывайте им о значении знаков. Затем участники проходят трассу во второй раз, и перед каждым знаком или сигналом светофором они останавливаются и пытаются назвать значение знака. Тем, кто первый назовет правильный ответ, полагается в конце приз.

Игра «Плохие переводчики»

Эта игра особенно подойдет для учителей английского языка, которые через игру на праздниках любят проверять знания своих учеников. Для начала надо посадить всех участников в круг. Затем вы придумываете небольшую фразу и говорите ее шепотом любому игроку. Он говорит ее также шепотом своему соседу справа, но уже на английском языке. Сосед справа переводит фразу в уме снова на русский и также шепотом сообщает ее своему соседу справа. Так происходит до тех пор, пока фраза не дойдет до последнего участника. Он громко называет, услышанную от соседа. Если сосед передал ему фразу на английском, то сперва он обязан ее перевести на русский.

Такой конкурс помогает в форме игры освоить быстрый англо-русский и русско-английский перевод.

Игра «Ларец»

Эта игра проводится на Дне рождения маленького ребенка. Для этой игры нужно будет приготовить коробочку, которую украсить и сделать из нее ларец. Также нужно написать задания для гостей именинника. Можно написать следующие задания: станцевать «Танец маленьких утят», спеть песню «Пусть бегут неуклюже». Важно, чтобы все задания были просты и понятны ребенку. Эти задания складываются в ларец. Ведущий объявляет сначала того, кто будет выполнять задание, и лишь затем вынимает листочек с заданием. Так все гости по очереди выполняют задания и веселят маленького именинника.

Игра «Не летать тебе, Баба Яга»

Конкурс этот можно провести на Дне Рождения ребенка. Все дети становятся в круг, а ведущая в костюме Бабы Яги должна стоять в его центре. Затем она должна закрыть глаза, а одному из детей надо дать «метлу» (в качестве нее можно использовать любой не очень большой предмет). Он должен держать ее за спиной. После чего Баба Яга пытается найти того ребенка, у которого «метла». Участники должны передавать ее друг другу за спиной. Целью участников является: как можно дольше не отдавать «метлу» Бабе Яге, чтоб она не могла летать на своей ступе.

Игра «Строительство города»

Это игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Она проводится в песочнице. Это игра, в которой дети совместными усилиями строят город. Ведущий спрашивает детей: «Почему большинство городов строятся у реки?». Дети высказывают свои предположения, после чего ведущий предлагает детям провести речку в песочнице. Дети делают речку посреди песочницы, но нужно, чтобы один из берегов речки был крутым, а другой – пологим.

Затем ведущий спрашивает, на каком берегу дети будут строить свой город и почему. Дети высказывают свои предложения по строительству города. После этого ведущий рассказывает детям, что в древности города строили на крутых берегах, чтобы защитить свой город от врагов и наводнений. После этого дети начинают строить город на крутом берегу реки.

Далее ведущий помогает детям строить город, подсказывая, что нужно сделать. Это он делает при помощи вопросов. Например, какую защиту от врагов построят дети, чем будут заниматься люди в их городе и тому подобное.

Игра «Ты меня любишь?»

В игре участвуют все присутствующие. Выбирается ведущий. Он подходит ко всем и спрашивает: «Ты меня любишь? Если да, то улыбнись». Тот, к кому подошел ведущий, должен без улыбки ответить, что он его любит. А ведущий в это время пытается его рассмешить, гримасничает, упрашивает, смеется, в общем, делает все, чтобы человек улыбнулся. Ведущий только не имеет права касаться того, кого он пытается заставить улыбнуться. Улыбнувшийся становится новым ведущим.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ :

1. Аксенова Л.А. Развитие творческих способностей детей. – Литература в школе, № 7, 2006.
2. Активные формы преподавания литературы. Составитель Р.И. Альбеткова –М., Просвещение, 1991.
3. Бондаревская Е.В. Личностно –ориентированный подход как технология модернизации образования. – Методист, 2003, № 2.
5. Букатов В.М. Я иду на урок: хрестоматия игровых приемов обучения. – М., «Первое сентября», 2001.
7. Звезда А.Я. Интерактивные методы как способ повышения мотивации в обучении русскому языку и литературе. – Мастер – класс, № 10, 2006.
10. Лизинский В.М. Приемы и формы в учебной деятельности. – Москва, «Педагогический поиск», 2002.