Игры для уроков русского языка

«Слабое звено» (6-7 класс)

Хотя такую игру можно применять на всех этапах урока, осо­бенно эффективной она будет при закреплении материала, в конце урока, и позволит повысить работоспособность детей, которые уже утомлены. Следует также внимательно подойти к составлению во­просов. Они должны быть разными, внезапными. Именно от вопро­сов будет зависеть, насколько игра получится интересной, острой. Тем желаннее и значительней станет победа в ней. Можно предва­рительно поручить подготовить вопросы ученикам, это способству­ет развитию творческих способностей, а также позволяет лучше за­крепить пройденный материал.

Игра состоит из нескольких туров.

Первый тур. К доске выходят 4 человека. Каждому из учени­ков по цепочке преподаватель задает три вопроса. Участник игры, который ответит на меньшее количество вопросов, выбывает и са­дится на место.

Второй тур. Оставшимся участникам также по цепочке зада­ется еще по три вопроса, и вновь «слабое звено» покидает игру, са­дится на место. В последнем туре игры остаются 2 ученика. Они борются за первое место.

Количество участников может меняться, это зависит от коли­чества времени, выделенного на игру, количества подготовленных вопросов и, в целом, от желания детей и преподавателя. В конце игры следует подвести итоги, можно поставить положительные оценки не только победителю, но и финалисту. Проигравшим же оценки не ставятся.

«Набери больше жетонов»

Игра очень эффективна как форма самостоятельной работы, поскольку каждому ученику предоставляется право и возможность самому выбрать себе задание, вопрос. Данная игра длится весь урок. Вначале учитель объясняет правила игры, обращает внимание на то, что цена заданий в зависимости от степени сложности раз­лична - 1, 2 и 3 жетона. При неправильном ответе - ноль жетонов. Можно задавать вопросы по цепочке, по партам, по рядам. Таким образом, в течение урока каждому ученику в классе учитель может успеть задать по 5 вопросов. На доске перед уроком следует начер­тить таблицу с указанием количества и соответствующей оценки жетонов. Например, 11-15 жетонов - «отлично», 7-10 жетонов - «хорошо», 3-6 жетонов - «удовлетворительно», менее 3 жетонов - «неудовлетворительно». За подсказки полагается штраф - 2 жетона.

«Третий лишний»

Эту игру можно применить при изучении любой темы русско­го языка и на любом этапе урока. Эффективней ее проводить в се­редине урока, когда нужно переключить внимание детей, позволить им отдохнуть после письменных работ. Игра проводится в течение 5 минут. Детям предлагается три слова, они должны выбрать лиш­нее и записать его. Если дается десять заданий, то отличную оценку можно поставить за 8-10 правильных ответов.

«Буква потерялась» (5 класс)

Игру лучше всего проводить в начале урока в качестве раз­минки. Затрачиваемое время - 2-3 минуты. С помощью этой игры можно закреплять темы «Правописание безударной гласной в корне слова», «Правописание корней с чередованием», «Правописание окончаний глаголов и имен существительных».

Ученикам предлагаются слова, в которые нужно вставить со­ответствующую теме игры орфограмму.

«Эхо» (5-6 классы)

Ученики встают в два ряда лицом друг к другу. Один из уча­стников громко произносит звонкий согласный. Другой должен, изобразив эхо, произнести потише парный глухой. Если участник ошибется, назовет звонкий непарный согласный - выбывает из иг­ры. Победителями становятся ученики, которые в паре правильно назовут согласные.

«Орфографический магазин» (6 класс)

Игра проводится в три этапа.

1. Подготовительный этап

Учитель делит учеников на группы по 3-4 человека. Каждая группа получает задание подготовить дидактический материал по определенной изучаемой или повторяемой теме, например: подоб рать слова с корнями -кос-/-кас-, с буквами о и ё после шипящих, с буквами щ\\ч в суффиксах -чик- /-щик -) и т.д.

Можно предложить ребятам несколько тем, чтобы каждая группа учащихся смогла поработать над различными видами орфо­грамм. Чтобы не допустить единообразия в подборе слов, можно раздать ученикам словари или подготовленные учителем материа­лы, которые содержат слова с повторяемыми орфограммами, либо заранее дать домашнее задание по подбору слов. Ученикам разда­ются полоски бумаги, на которых они записывают слова. Необхо­димо предупредить учеников, чтобы соблюдалось условие - каж­дый член группы должен уметь объяснить правописание каждого выбранного слова. Время на эту работу устанавливается учителем.

1. «Торговля»

Группы учеников делятся на две части таким образом, что­бы два первых ученика были «продавцами», а два других - «по­купателями». «Товар» - полоски бумаги, на которых написаны слова. Они раскладываются на «прилавках» (столах). Покупатели в ходе игры должны переходить от одной группы к другой и де­лать покупки, выполняя правило: если кто-то хочет купить слово, он должен объяснить его правописание. Когда покупатель за­трудняется это сделать, слово остается у продавца. Учитель во время игры является экспертом, если возникают споры между покупателями и продавцами. «Торговля» останавливается по сигналу учителя. Когда игра прекращается, покупатели должны вернуться к своим группам, чтобы вместе подсчитать количество оставшихся и купленных слов.

1. Подведение результатов

Побеждает группа, у которой оказалось самое большое коли­чество слов. Таким образом, участники игры должны быть заинте­ресованы в подборе орфографически трудных слов, чтобы оставить у себя их большее количество. После подведения итогов все «не­проданные» слова записываются на доске и в тетрадях учеников с надлежащими комментариями. Если осталось достаточное количе­ство времени, то можно предложить учащимся написать сочинение- миниатюру, где должны будут использоваться слова из предыдуще­го этапа. Работу при этом можно проводить как индивидуально, так и по группам. В последнем случае определяем команду-победителя, а самое лучшее сочинение можно записать в тетради.

­

**«Лексический магазин» (6-8 классы)**

Правила, этапы игры аналогичны «Орфографическому мага­зину». С той только разницей, что здесь учащиеся должны выписать на полоски бумаги пары слов: антонимы, синонимы, омонимы, диа­лектизмы, неологизмы. А во время торга покупатели должны опре­делить лексическое значение слов и привести доказательства.

Таким же образом учитель может «открыть» у себя на уроке «Словообразовательный магазин», в котором учащимся будет предло­жено определить способ образования слова, значение приставки, суф­фикса. В «Синтаксическом магазине» можно использовать в качестве товара односоставные предложения, при покупке которых нужно бу­дет определить их вид. А при повторении правил пунктуации во время торга потребуется без ошибок расставить знаки препинания.

**«Собери слово» (5-6 классы)**

Эту игру можно использовать при изучении любых правил, для закрепления орфограмм, написания словарных слов. Игра займет не очень много времени, причем возможность походить по классу по­служит отличной разрядкой на уроке. Эффективность игры достига­ется и тем, что в процесс работы вовлечены все учащиеся.

В начале урока учитель раздает карточки, на которых написа­ны половинки слов. В течение 1-2 минут ребята бегают по классу, чтобы отыскать вторую половинку своего слова. После этого участ­ники игры уславливаются, кто будет проговаривать слово, а кто объяснять орфограмму, и садятся на свои места. Игра останавлива­ется по сигналу преподавателя. Проигравшими считаются те, кто не найдет своей половины слова. При подведении итогов победители награждаются оценками «отлично» и «хорошо», а составленные слова записываются в тетрадях и на доске. При этом один из учени­ков проговаривает слово, а второй объясняет его написание.

**«Выбери три слова» (5-9 классы)**

Игра помогает закрепить знание материала на любую тему по русскому языку.

Учитель предварительно подготавливает карточки со словами. На каждой карточке 9 слов - по 3 слова на 3 орфограммы.

* + - 1. я карточка: подъезд, подъем, вьюга, чулок, варенье, чучело, съемка, ручьи, чум.
			2. я карточка: воробей, склад, рыбка, гриб, дубки, ворона, град, клад, ворота.

В начале игры дети разбиваются по парам. Подходят по двое к столу ведущего и берут по одной карточке. Побеждает тот, кто бы­стрее выберет 3 слова из 9 с одинаковой орфограммой. Игру можно проводить в несколько раундов. Во втором, третьем раунде будут выходить только победители предыдущих раундов. Можно также проводить состязание между двумя командами, тогда выходить для работы с карточками будут члены разных команд, их победа будет приносить по 1 баллу команде.

**«Почта» (5 класс)**

Ученики класса делятся на команды по 4-5 человек. Затем ве­дущий (почтальон) вручает каждой группе письма-приглашения. Участники игры должны угадать, куда их пригласили (в сад, школу, кафе), а также выполнить задания:

* объяснить, какие орфограммы использованы, вставить бук­вы с помощью подбора проверочных слов;
* составить предложения, используя данные слова.

Пример приглашения:

Кали-ка, бере-ки (сад) / фла-ки, обло-ки (школа) / пиро-ки, ватру-ка (кафе).

В конце игры подводим итоги, награждаем победителей.

**«Шифровки» (5 класс)**

В начале игры все участники распределяются по парам. Один ученик играет роль шифровальщика, а второй - дешифровщика.

Задача шифровальщика - загадать ряд слов (к примеру, четы­ре) и зашифровать их.

Дешифровщики должны отгадать слова, а затем найти в каж­дой группе лишнее слово.

Например:

Наскта, лвиак, жалок, ноок (стакан, вилка, ложка, окно).

Ониса, страа, енкл, убд (осина, астра, клен, дуб).

Пнлаеат, «дасан, драг, сегн (планета, дождь, град, снег).

Можно усложнить задание: шифровать и отгадывать не слова, а целые словосочетания, предложения.

**«Клички» (6 класс)**

Дети делятся на группы по 3-4 человека. Учитель выступает в роли ведущего. Предлагается несколько заданий, каждое из кото­рых оценивается максимум в 5 баллов. Побеждает та группа, кото­рая, быстрее и правильнее выполнив все задания, получит больше баллов.

Примерные задания

* 1. Образуйте клички животных от данных слов.

Шар, рыжий, пух, орел, друг. (Шарик, Рыжик, Пушок, Орлик, Дружок.)

* 1. Составьте предложения из образованных в первом задании слов.
	2. Подчеркните ту часть слова, которую вы употребили при составлении кличек (окончание, суффикс).

**«Набери больше очков» (7 класс)**

Эта игра рассчитана на целый урок и может применяться как самостоятельная работа.

В начале игры участникам сообщают правила.

* + 1. На карточках, которые предлагаются на выбор, написаны вопросы ценой в 1, 2 и 3 балла.
		2. Если участник игры дает правильный ответ, он получает соответствующий балл.
		3. Если ответ оказался неверным, он оценивается в 0 баллов.

Учитель может задавать вопросы устно, по цепочке. За урок,

таким образом, в классе из 25 учеников учитель успевает задать примерно по 5 вопросов каждому. Ученики в конце урока сами мо­гут определить, какую оценку они получили, так как перед уроком на доске преподаватель рисует балловую шкалу: 12-15 баллов - «5», 7-11 баллов - «4», 3-6 баллов - «3», менее 3 баллов - «2». За под­сказки, нарушение дисциплины можно снимать баллы, тогда игра пройдет без срывов.