**Дидактические игры, используемые при обучении русскому языку**

**как иностранному**

**( внеурочная деятельность)**

При поступлении в 1 класс часто наблюдала у учащихся очень низкий уровень владения русским языком. Дошкольные учреждения дети не посещали, в семье общались только на родном языке. Словарный запас некоторых первоклассников ограничивался двумя-тремя словами: «здравствуй», «до свидания», «учительница». Анализ личных дел учащихся 2-4 классов показал, что все школьники ранее оставались на повторное обучение, преимущественно в 1 классе, по вышеназванной причине.

Эти обстоятельства породили огромные трудности в моей работе при обучении детей-билингвов не только русскому языку, но и всем остальным предметам. Определение способов преодоления возникших трудностей стало достаточно серьёзной проблемой, поскольку создание в условиях малокомплектной школы отдельных классов для обучения таких детей не представляется возможным из-за недостаточного количества учащихся.

Существующие программы и учебники рассчитаны на русскоязычных детей. Естественно, двуязычный ребенок часто оказывается не в состоянии понять содержание текста. В ряде случаев значение непонятного слова можно хотя бы приблизительно вос-становить по контексту или ситуации речи. Но это удается сделать не всегда. Задания в некоторых учебниках зачастую формулируются таким образом, что в их сути не могут разобраться даже русскоязычные дети, но им в случае затруднения могут помочь хотя бы собственные родители. Дети-инофоны такой поддержки, как правило, лишены, поскольку их родители, которых по тем или иным причинам жизнь заставила переселиться в Россию, обычно знают русский язык еще хуже, чем их дети.

Имеется ряд социолингвистических факторов, которые оказывают влияние на русскую речь учащихся. К ним, в частности, относятся: уровень владения родителями детей русским языком, общение на русском языке в семейно - бытовой сфере, отношение родителей и детей к русскому языку.

Если родители проявляют интерес к русскому языку, то и дети хотят в совершенстве овладеть им. Анализ произношения учащихся начальных классов показывает, что в тех семьях, где имеются благоприятные условия, школьники легче и качественнее овладевают нормами произношения.

Из всех направлений изучения русского языка в классе с многонациональным составом учащихся лексическая работа является наиболее значимой. Ограниченность словарного запаса детей-мигрантов неизбежно приводит к трудностям в усвоении ими не только русского языка, но и других учебных предметов, где от ученика требуется свободное владение лексикой и осознанное употребление слов и словосочетаний. Особенности речевого развития моих учащихся и отсутствие специально разработанных заданий для нерусских детей в школьных учебниках русского языка привели меня к методическому переосмыслению данной проблемы и поиску путей ее решения.

Какими приемами следует пользоваться для решения этой задачи? Какой избрать материал? Как помочь детям-мигрантам освоить русский язык? Каковы общие подходы к лексической работе в классах с многонациональным составом учащихся?

Для усвоения законов языка и системы лингвистических понятий ребенку необходим определенный словарный запас, пополнить который можно, лишь проводя систематическую специальную работу. Лексика детей обогащается и за счет расширения их представлений об окружающем мире. Особенность знакомства младших школьников со значениями многих слов состоит в использовании натуральной или предметной наглядности. Помимо названного приема толкования значения отдельных слов могут быть использованы и такие: показ предмета, действия или признака, называемого словом; предъявление соответствующей иллюстрации; перевод слова на родной язык; морфемный или словообразовательный анализ слова; обращение к этимологии; подбор синонимов и (или) антонимов; элементарное определение понятия на родном и русском языках.

Объяснение значения слова – это лишь первый этап в процессе обогащения словаря. Для того чтобы слово стало для ученика «своим», т.е. вошло в активный словарь, нужна долгая, кропотливая работа. Чем большим количеством анализаторов воспринимается слово, тем оно прочнее запоминается детьми. Поэтому каждое слово необходимо провести через сознание школьника несколько раз, включая его в разные контексты и использовав различные приемы (чтение слова орфоэпически и орфографически, поиск слова и его толкования в словаре, запись слова, составление словосочетаний и пред-ложений, выбор слова из ряда других и др.).

Ограниченность детской лексики, отсутствие языковой интуиции, недостаточный опыт русскоязычного общения учеников – все эти факторы потребовали от меня глубокого методического и содержательного осмысления речевой работы на уроках русского языка.

Проанализировав всё вышеизложенное, я пришла к выводу, что необходимо начинать обучать детей-билингвов русскому языку как иностранному с помощью специальных дидактических игр ( в часы внеурочной деятельности)

**Дидактические игры, используемые при обучении русскому языку**

**как иностранному**

Эффективность любой методической модели, в конечном счете, зависит от учителя. Полноценное обучение возможно в том случае, если он будет хорошо знаком не только с методикой преподавания русского языка в целом (и на начальном этапе в особенности), но и с игровой методикой и ее закономерным перерастанием в учебную.

**Можно дать несколько рекомендаций.**

1. Учитель, готовя игру, должен четко сформулировать две цели. Первая – скрытая учебная цель. Она формулируется и последовательно достигается, но не сообщается учащимся. Вторая цель – игровая, ставится перед учащимися, и сообщается, как они могут ее достичь.

2. Перед игрой целесообразно дать ученикам образцы нужных словесных форм, предложить проговорить их хором. В случае, если даются творческие задания, учитель должен быть уверен, что речевые возможности учащихся достаточны для их выполнения.

3. Организация игры может натолкнуться на некоторые трудности. Вначале дети неохотно соглашаются участвовать в ней. Задача учителя – увлечь их, заинтересовать. Постепенно класс увлекается игрой, и внимание преподавателя переключается на пассивных учеников.

4. Чтобы игра не закончилась слишком быстро, учитель должен предложить дополнительные условия в целях активизации речи. Если же игра затягивается, так как учащиеся не могут найти нужного решения, не могут понять условий игры, преподаватель должен быстро прийти на выручку подсказкой ответа, другой формулировкой задачи, привлечением внимания к главной цели.

5. Если учитель включает игру в занятие, то ее лучше проводить во второй половине урока, как поощрение за проделанную учебную работу, о чем и сообщается учащимся: «Вы хорошо поработали, а теперь давайте отдохнем, поиграем».

6. Игра должна быть логически связана с материалом урока, с его темой.

7. Победителей в играх надо поздравлять, аплодировать им, хором скандировать: «Молодцы!» и т.п., приветствовать их, как будто они одержали победу в спортивных соревнованиях.

Многие игры не предполагают победителя. Их цель – внести разнообразие в процесс обучения. Игра оживляет урок, делает его интересным, вносит элементы развлечения.

**Игры с использованием различных предметов и подвижные игры**

**ПЕРЕБРАСЫВАНИЕ МЯЧА ДРУГ ДРУГУ**

Цель: закрепление речевых образцов путем многократного их повторения.

Реквизит: два-три мяча на группу.

Условия игры.

В игре могут участвовать от 3 до 15 человек. Они становятся в круг. Если учащихся больше, то образуется два или три круга. В каждом кругу играющие перебрасывают друг другу один мяч. Преподаватель следит за игрой, переходя от одного круга к другому.

Перебрасывая мяч, участники игры выполняют речевые задания. Например:

1) Первый играющий, бросая мяч, называет слово (например, «хороший»); второй, поймавший мяч, – синоним («замечательный») или антоним («плохой») этого слова. Бросая мяч третьему игроку, второй произно­сит новое слово (например, «холодный») для того, чтобы поймавший назвал его синоним («ледяной») или антоним («горячий»).

2) Первый играющий. «Как тебя зовут?» (бросает мяч второму).

Второй играющий. «Меня зовут... А как тебя зовут?» (бросает мяч третьему) и т. д.

3) Один из играющих называет существительное (например, «город»), другой, поймав мяч, должен назвать определение к нему («красивый»).

4) Бросающий мяч произносит начало фразеологизма или любого предложения («Халид пошел...»); тот, кто ловит, должен это предложение закончить: «... в библиотеку»).

5) Один играющий говорит условие задачи (например, «два умножить на три»), другой должен быстро сказать ответ («шесть»). Это задание используют при отработке математических терминов и числительных.

Преподаватель должен следить за правильностью игры, корректировать ошибки, предлагая речевые образцы. При спаде интереса к игре следует менять задание или прекращать игру.

Вариант: мяч бросает преподаватель разным учащимся, а учащиеся, выполняя задание, бросают мяч снова преподавателю.

В играх с мячом победителя обычно не бывает, преподаватель использует эти игры для того, чтобы разнообразить занятия.

Использование мяча, во-первых, сокращает время на обдумывание (как только пойман мяч, должен следовать ответ), во-вторых, при игре с мячом выполняется двойное действие: надо поймать мяч и дать ответ. Два действия требуют автоматической отработки обоих. В-третьих, в играх с мячом демонстрируются ловкость, быстрота реакции, игра способствует созданию веселого настроения.

***УДАРЫ МЯЧОМ ОБ ПОЛ***

Целъ: запоминание речевых образцов путем их многократного проговаривания.

Реквизит: один мяч для двух-трех учащихся.

Условия игры.

Учащиеся разделяются на группы из двух-трех человек. Каждая группа получает задание бить по мячу рукой и одновременно проговаривать в ритме отскакивающего мяча нужные речевые единицы. Эту игру можно использовать, например, в следующих случаях (черточкой условно обозначен удар по мячу):

1) Для заучивания названий лиц по признаку родства – Я знаю I десять I русских I слов: I брат I сестра I сын I дочь I отец I мать I дедушка I бабушка I муж I жена I;

2) для заучивания модели выражения желания – ЯI могу I сказать I по-русски: я I хочу I есть. I я I хочу I спать.I я I хочу I читать I и т. д.

В каждой группе побеждает тот, кто проговорит все, не сбившись, в нужном темпе.

**ИГРА С ЮЛОЙ**

Любое упражнение на проговаривание может сопровождаться игрой с юлой. Один из играющих, раскручивая юлу, вызывает своего товарища, задача которого – выполнить задание, пока юла не упала, затем раскрутить ее и вызвать следующего участника игры.

Примеры заданий:

1) Перечислите известные вам названия овощей (фруктов, предметов мебели и т. п.).

2) Назовите предметы, сделанные из дерева.

3) Перечислите действия, связанные с профессией врача (например: «врач лечит», «выписывает лекарство», «осматривает больного» и т. д.).

4) Перечислите признаки осени («осенью желтеют листья», «дни становятся короче», «часто идет дождь» и т.д.).

5) Расскажите о себе («Я приехал из...», «Меня зовут...», «Мне... лет», «Я учусь...»).

**ИГРА С ПЕСОЧНЫМИ ЧАСАМИ**

Песочные часы могут быть разными: от одной минуты до пяти.

Примерные задания:

1) Прочитайте текст (перескажите текст, ответьте на вопрос и т. п.) за время, ограниченное песочными часами.

2) Придумайте рассказ на заданную тему и говорите, не останавливаясь, до тех пор, пока не пересыплется песок в часах (например, опишите свой родной город, охарактеризуйте своего товарища, поделитесь своими впечатлениями о выставке, концерте и т. п.).

**КРУГ В КРУГЕ**

Цель: многократное повторение отрабатываемого речевого материала.

Условия игры.

Учащиеся образуют два круга – внешний и внутренний, располагаясь лицом друг к другу, стоя парами. По сигналу преподавателя каждая пара выполняет речевое задание, а затем внешний круг (тоже по сигналу преподавателя) передвигается по часовой стрелке на одного игрока внутреннего круга, и вновь выполняется то же задание, но с новым собеседником. Смена собеседника и движение снимают монотонность повторения одного и того же материала.

Эту игру можно использовать для отработки этикетных формул (предложение – согласие, предложение – отказ, просьба – согласие, знакомство и т. д.). Например:

1-й учащийся. «Давайте познакомимся. Меня зовут Халид».

2-й учащийся. «Очень приятно. А меня зовут Бериван. Можете называть меня просто Бетти».

1-й учащийся. «Очень приятно. Откуда ты приехала?»

2-й учащийся. «Из Краснодарского края».

1-й учащийся. «А я из …».

Или:

1-й учащийся. «Извини, дай мне, пожалуйста, твою книгу».

2-й учащийся. «Извини, но она мне тоже сейчас нужна».

Варианты:

1) Игроки, стоящие во внутреннем круге, загадывают, договорившись между собой, какое-нибудь число или предмет (животное), а игроки, стоящие во внешнем круге, с помощью системы вопросов должны отгадать, что задумано.

Например (о животном): оно большое или маленькое? Какого цвета? Что может делать? Что любит есть? Где живет? Какие издает звуки? и т. д.

2) «Круг в круге» – удобный вид игры и для проигрывания ролей.

Условия игры.

Игроки внешнего круга получают роли. Распределение ролей зависит от темы и от того речевого материала, который отрабатывается. Например, отрабатывается конструкция «наличие / отсутствие чего-либо»: «У вас есть?..» – «У меня нет...»

Роли игроков: запасливый человек, имеющий все в своем доме; неаккуратный ученик, у которого нет ничего из того, что необходимо на уроке; продавец продуктового магазина; продавец мороженого; житель большого города; сельский житель и т. д.

Название роли написано на карточке, которую получает каждый участник игры.

Игрок, стоящий во внутреннем круге, подходит к игроку во внешнем круге и спрашивает: «Извините, вы кто?» и получает ответ: «Я продавец (ученик, жилец этого дома и т. п.)». Игрок сообщает «общее» название своей роли, чтобы стал понятен круг предметов, которые могут его окружать. Задача второго игрока – определить полностью роль собеседника, задавая вопросы: «У вас есть?..», «Вы можете?..»; «Вы умеете?..» В заключение он говорит: «Значит, вы продавец мороженого!» или: «Вы, конечно, продавец газет».

**СТЕНКА**

Условия игры.

Группа учащихся делится на две равные команды. Они выстраиваются лицом друг к другу, образуя как бы две «стенки».

Варианты игры:

1) Одна команда хором задает вопрос, вторая хором отвечает.

2) Задание выполняется отдельно парой играющих из разных команд, стоящими напротив друг друга учащимися.

В игре «Стенка» может не быть победителя, т. е. она проводится как развлечение. Но можно построить ее и как соревнование двух команд. Речевые задания могут быть различные. Например:

а) «Спросите и догадайтесь»

Цель: отработка вопросительной интонации и вопросительных конструкций.

Условия игры.

Учащиеся одной команды (I) загадывают, например, место, куда бы они хотели пойти. Участники второй команды (II) задают вопрос: «Мы пойдем сегодня в кино?»

I. «Нет, не в кино».

II. «Мы пойдем в театр?»

I. «Нет, не в театр» и т. д.

Если члены второй команды отгадали, они получают очко, если не отгадали, то спрашивают: «А куда же мы сегодня пойдем?» Игроки первой команды должны открыть секрет: «Мы пойдем сегодня на выставку».

б) «Кем вы работаете?»

Цель: отработка форм творительного падежа существительных и прилагательных, спряжения глаголов.

Условия игры.

Участники одной команды спрашивают: «Кем вы работаете?»

Вторая команда отвечает хором: «Кем работаем, не скажем, а что делаем, покажем». Затем все вместе разыгрывают пантомиму, показывая действия, типичные для представителя данной профессии. Задача учащихся из первой команды – отгадать задуманную профессию.

в) «Что вы делаете (делали вчера, будете делать завтра)?»

Участники игры из одной команды изображают действия (чтение книги, завтрак, занятия каким-либо видом спорта и т. п.), задача членов другой команды – отгадать и назвать эти действия.

Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

***ОДИН ЛИШНИЙ.***

Цель: выработка навыков произношения и запоминания синонимов, антонимов, слов одной тематической группы.

Реквизит: стулья (на один меньше числа играющих).

Условия игры.

Стулья ставят в круг, а играющие ходят вокруг них. Сесть нужно по знаку ведущего или преподавателя. Например, преподаватель говорит: «Я буду называть слова-антонимы. Если среди них будет не антоним, садитесь». Или: «Я назову слова-синонимы. Если среди них будет не синоним, садитесь». Или: «Я буду называть слова одной тематической группы (например, овощи); если я назову не овощ, садитесь». Тот, кто не успел сесть вовремя и остался без стула, выходит из игры. Выбывает и тот, кто сел, когда не было произнесено слово-сигнал.

Проигравший убирает один стул. Выигрывает тот, кто остался в игре последним, когда все выбыли.

***СТОП.***

Цель: тренировка в употреблении лексики со значением национальности, места жительства; отработка конструкции со значением места.

Реквизит: стулья; открытки и карточки, на которых написаны названия республики и города. Например: «Адыгея, г. Майкоп».

Условия игры.

В игру включается число карточек или открыток на две меньше, чем число участников. Такое же число стульев ставится по кругу спинками друг к другу. На сиденья стульев кладут карточки.

Участники игры быстро ходят вокруг стульев. Как только преподаватель говорит: «Стоп!», они должны сесть на стулья и взять свои карточки.

Для двух участников игры не хватит стульев. Они должны обойти весь круг (навстречу друг другу, кто быстрее) и каждому сидящему задать вопросы: «Откуда вы приехали? Кто вы по национальности? Из какого вы города?» Те показывают свои карточки и отвечает: «Я приехал(-а) из Адыгеи. Я курд (курдянка). Я из Майкопа».

Побеждает тот из двоих, кто первым обойдет круг сидящих. Победитель садится на один из стульев, а остальные бегут до сигнала «Стоп!», после чего игра начинается опять.

**ТЕЛЕФОН**

Цель: заучивание речевого образца путем его многократного повторения.

Условия игры.

Класс делится на две-три команды. Члены команды садятся рядом друг с другом. В каждой команде есть ведущий. Преподаватель дает им по одной карточке, на которой написано предложение. Ведущий должен прочитать это предложение и прошептать его на ухо первому из сидящих в ряд игроков своей команды.

Задания участникам игры:

1) прошептать предложение следующему из сидящих в ряд игроков (и так по очереди до последнего игрока),

2) перевести фразу на родной язык и прошептать соседу; следующий участник игры должен снова перевести фразу на русский язык, передать соседу, сидящему с другой стороны; тот снова переводит на родной язык и т.д.

Участник команды, сидящий последним, произносит вслух услышанную фразу. После него ее говорят по очереди все играющие так, как они ее услышали, и, наконец, ведущий читает фразу по карточке. Побеждает команда, члены которой быстрее и вернее передали фразу.

**ОПРОС НАСЕЛЕНИЯ**

Цель: закрепление речевых образцов путем их многократного проговаривания.

Условия игры.

Все участники получают задание собрать некоторые сведения у присутствующих. Тема определяется преподавателем в зависимости от того, какие речевые формулы закрепляются.

1) «Знакомство»:

а) имена всех учащихся и их родственников;

б) возраст учащихся;

в) количество детей (братьев, сестер) у каждого игрока;

г) профессия всех родственников и т. д.

2) «Город»:

а) Каким видом транспорта вы пользуетесь?

б) Сколько времени вы тратите на поездки?

в) Сколько раз в день вам приходится ездить?

г) Сколько денег вы тратите на поездки?

Варианты:

1) Все члены группы получают вопросы, на которые они должны собрать ответы. Все встают со своих мест, подходят друг к другу, задают вопросы, собирая нужные сведения. Победитель тот, кто раньше получил ответы на свои вопросы.

2) Вопросы получает лишь половина группы («статистики»), а другая половина («население») отвечает на вопросы.

Когда ответы получены, игру можно продолжить следующим образом:

а) «Продиктуйте машинистке» – учащийся сообщает сведения своему соседу («машинистке»), который повторяет эти сведения, как бы печатая на машинке.

б) «Сообщите это по телефону» – один учащийся «звонит» и диктует сведения, а остальные повторяют их, чтобы проверить, все ли правильно они «записали».

Победителя в этой игре нет.

**Игры – загадки**

**РАСШИФРОВЩИКИ**

Цель: развитие языковой догадки.

Условия игры.

Ведущий (вначале учитель) пишет первую и последнюю буквы слова. Например:

У----- Ь (учитель)

Задача участников игры – узнать слово, для чего каждый по очереди произносит название буквы, а ведущий вписывает ее вместо черточки. Если буква в слове повторяется несколько раз, то ведущий ее вписывает во всех позициях.

Например, играющий говорит: «и». Ведущий пишет букву «и», вставляя ее вместо прочерков в том месте, где она должна быть написана.

Второй играющий говорит: «б». Ведущий отвечает: «Такой буквы в этом слове нет» и записывает очко проигрыша.

Игра продолжается до тех пор, пока не разгадано слово или не набрано количество проигрышных очков, о котором игроки договариваются заранее, например десять. Если набралось десять проигрышных очков, а слово не разгадано, то проиграли отгадывающие, а водящий выиграл. Он расшифровывает слово. Иногда отгадывающие узнают слово еще до того, как вписаны все буквы. В этом случае победа достается им. Ведущим становится участник игры, который назвал слово или последнюю букву, благодаря которой слово стало понятным.

**КАКОЕ СЛОВО НАПИСАНО?**

Цель: развитие языковой догадки.

Условия игры.

Ведущий (учитель) пишет слова, в которых переставлены буквы. Например, вместо «стол» написано «лост». Задача играющих – быстро составить из этих букв слово. В том случае, если они не могут выполнить задание, ведущий подсказывает: «Это предмет мебели».

Того, кто догадался раньше всех, преподаватель должен похвалить.

**ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЭТО?**

Цель: развитие навыков употребления вопросительных предложений без вопросительного слова.

Условия игры.

Один из играющих выходит из комнаты. Остальные загадывают кого-нибудь из присутствующих, широко распространенное животное или прячут какой-либо предмет.

Отгадывающий (водящий) должен найти решение с помощью десяти вопросов, на которые он получает в ответ только «да» или «нет».

Например, спрятана книга. Можно узнать, где она находится, задавая вопросы:

* Книга находится на столе?
* Нет, не на столе.
* Она лежит в портфеле?
* Нет, она не в портфеле (и т. д.)

Если водящий догадывается, где спрятан предмет, он садится на свое место, а группа выбирает нового водящего. Если водящему не удалось найти спрятанное, он должен выполнить еще одно задание.

**ОХОТА ЗА СИНОНИМАМИ**

Условия игры.

Один из участников выходит из комнаты. Оставшиеся придумывают слово и подбирают к нему синонимы. Например, задумывается слово «хорошо». Подбираются синонимы: «прекрасно», «великолепно», «чудесно», «замечательно» и т. д. Каждый синоним закрепляется за участником игры.

Отгадывающий входит и задает вопросы. Отвечая на них, каждый участник игры должен в ответе употребить доставшийся ему синоним. Запомнив синонимы, водящий должен отгадать загаданное слово; если не отгадал, то водит снова.

Вариант: загадав слово и подобрав синонимы, все придумывают рассказ; каждый участник игры должен запомнить фразу с доставшимся ему синонимом.

Например:

1) Вчера был прекрасный день.

2) Мы встали в великолепном настроении и решили пойти в ближайший парк.

3) Парк, который находится недалеко, просто замечательный.

4) Самое удивительное и чудесное в нем – это пруд.

Игра продолжается до тех пор, пока не использованы все синонимы.

Водящий выигрывает, если сумеет сопоставить синонимы и назвать загаданное слово.

Водящим становится тот участник игры, который произнес фразу, после которой стало ясно, какие синонимы задуманы. Если водящий не определил синонимы, он водит снова.

***ХУДОЖНИКИ***

Цель: активизация устной речи.

Реквизит: чистые листы бумаги и карандаш.

Условия игры.

Учащихся можно разделить на пары или на команды по три, пять или семь человек.

Если играют парами, то каждый участник игры получает лист бумаги и рисует картинку. Если игра групповая, то каждая команда получает лист бумаги, обсуждает сюжет рисунка, и один из участников команды рисует. Время для рисования оговаривается заранее (от пяти до семи минут).

Когда рисунки сделаны, играющие обмениваются ими, а затем должны объяснить, что на рисунке изображено. Авторы рисунка следят за правильностью объяснения.

Победителя в игре нет.

**Игры – соревнования: кто быстрее, кто правильнее?**

Любое контрольное задание можно проводить как соревнование учащихся.

Учитель: «В течение этой недели мы с вами выучили много новых слов. Сейчас уже можем назвать десять слов, обозначающих предметы в классе. Вспомните эти слова! Кто назовет слова, обозначающие мебель в классе? Слова, связанные с уроком письма? Чтения?»

За каждый правильный ответ дается жетон. Это может быть просто кусочек картона любой формы и цвета. Можно раскрасить их в разные цвета и выдавать в зависимости от сложности вопроса: желтый – одно очко, зеленый – два очка, синий – три очка, красный – пять очков.

Победителем считается тот, кто набрал большее число очков.

В таких играх ведущим может быть только учитель, но он имеет возможность назначить помощников, которые будут раздавать жетоны.

***ВСПОМНИТЕ СЛОВА!***

Цель: активизация лексики (различных тематических групп); контроль навыков правильного употребления слов.

Варианты:

1) Ведущий называет профессию, задача учащихся – перечислить действия, связанные с ней. За каждое слово выдается жетон.

Ведущий: «Что делает врач?» Учащиеся: «Лечит, осматривает, дает лекарство, оперирует» и т. д.

2) Ведущий называет действия, учащиеся должны перечислить профессии, связанные с этими действиями. Например:

Ведущий: «Кто проверяет тетради, вызывает к доске, ставит отметки?»

Учащиеся: «Учитель, преподаватель».

Ведущий: «Кто учит?»

Учащиеся: «Учитель, преподаватель, педагог, тренер, мастер, консультант, руководитель» и т. д.

Ведущий: «Кто играет?»

Учащиеся: «Артист, актер, музыкант, певец, скрипач, пианист, футболист» и т д.

3) Ведущий предлагает существительное, учащиеся – глаголы или словосочетания. Например: «ветер» – «…дует, ревет, стучит, воет, свистит, качает деревья, срывает крыши...»

4) Ведущий называет предметы, учащиеся – определения: «небо» – «…синее, серое, облачное, низкое, высокое, бездонное, холодное...»

5) Ведущий называет предметы, явления, учащиеся рассказывают, какая польза (вред) от этого предмета: «вода» – «…утоляет жажду, смывает грязь, стирает, орошает поля..».

Выигрывает тот, кто набрал больше жетонов.

**СИНОНИМЫ И АНТОНИМЫ**

Цель: запоминание слов, контроль их понимания.

Реквизит: у каждого участника игры лист бумаги, разделенный на три части:

Заданное Синоним Антоним

слово

хороший замечательный плохой

Условия игры.

Ведущий диктует заданные слова, их должно быть не более десяти. Задача играющих – подобрать синонимы и антонимы. Первый, кто закончит работу, объявляет об этом, остальные прекращают записи. Затем эти записи сверяются. Если синоним (антоним) повторяется в записках других членов группы, то игрок получает за него одно очко; если слово новое, больше ни у кого его нет, то – два очка. Побеждает набравший большее число очков.

**КТО БОЛЬШЕ ЗНАЕТ ФРАЗЕОЛОГИЗМОВ, ПОСЛОВИЦ, ПОГОВОРОК?**

Цель: заучивание фразеологизмов, пословиц, поговорок, контроль их употребления.

Условия игры.

Класс делится на две команды. Учитель (он ведущий) дает слово первой команде. Один из членов команды называет первый фразеологизм (пословицу, поговорку). Если фразеологизм (пословица, поговорка) назван правильно, команда получает очко. Затем это же делает вторая команда.

Игра проводится в быстром темпе. Каждый раз говорит только один из членов команды (по очереди). Если он не может назвать фразеологизм (пословицу, поговорку) или допускает ошибку в речи, команда теряет одно очко, а игру продолжает другая команда.

Варианты:

1) Учитель предлагает ситуации. Команды называют фразеологизм (пословицу, поговорку), соответствующий ситуации. Например:

Ведущий. «На день рождения девочке подарили куклу, о которой она давно мечтала. Девочка говорит подруге о своем состоянии».

Член команды. «Я на седьмом небе от счастья».

2) Преподаватель просит учащихся назвать фразеологизмы (пословицы, поговорки), в которых есть числа (*семь раз отмерь, один раз отрежь; на седьмом небе от счастья; у семи нянек дитя без глазу; первый блин комом; семеро одного не ждут; семь бед – один ответ; один в поле не воин; один за всех, все за одного; беда не приходит одна; двум смертям не бывать, а одной не миновать; за одного битого двух небитых дают; за двумя зайцами погонишься, ни одного не поймаешь; не имей сто рублей, а имей сто друзей; обещанного три года ждут; ум хорошо, а два лучше; бабушка надвое сказала; старый друг лучше новых двух; семь пятниц на неделе; за семью замками; книга за семью печатями; семь потов сошло; семь верст киселя хлебать; семь верст до небес; семи пядей во лбу; семимильными шагами; седьмая вода на киселе), пословицы и поговорки, в которых упоминаются звери, птицы, рыбы (без труда не вытащишь и рыбку из пруда; видно птицу по полету; волков бояться – в лес не ходить; дареному коню в зубы не смотрят; за двумя зайцами погонишься, ни одного не поймаешь; и волки сыты, и овцы целы; как собака на сене; как волка ни корми, он все в лес смотрит; лучше синица в руках, чем журавль в небе; на ловца и зверь бежит; слово не воробей, вылетит – не поймаешь; соловья баснями не кормят; не все коту масленица; пуганая ворона куста боится; пустили козла в огород; сказка про белого бычка; старый конь борозды не испортит; цыплят по осени считают; яйца курицу не учат) и т. п.*

3) Преподаватель предлагает конструкции *быть очень счастливым, нужно быть осмотрительным; мало, незначительно*... Учащиеся должны вспомнить синонимичные им фразеологизмы: *на седьмом небе от* *счастья; семь раз отмерь, один отрежь; раз, два и обчелся*.

Игра может проводиться с использованием классной доски. Члены команды быстро по очереди подходят к доске и пишут фразеологизмы (пословицы, поговорки). Если кто-то не может написать, то ставит прочерк. Выигрывает команда, написавшая больше фразеологизмов (пословиц, поговорок) и сделавшая меньше ошибок.

***ЧТО ГДЕ ИСПОЛЬЗУЮТ?***

Цель: отработка конструкций научного стиля речи «что получают из чего», «что где используют (применяют)».

Реквизит: лист бумаги с изображением или названием предмета, о котором будет идти речь (он прикрепляется к доске); жетоны. Например, на листе написано слово «нефть».

Условия игры.

Класс делится на две команды. Учащиеся становятся друг за другом, как для эстафеты. Ведущий спрашивает: «Что мы получаем из нефти?» Члены команд по очереди быстро подходят к доске, говорят, что получают из нефти, и берут один жетон (одно очко). Если участник не может ответить в течение десяти секунд, другая команда имеет право на внеочередной ответ. Выигрывает команда, набравшая наибольшее число очков.

При отработке конструкции «что где используют (применяют)» (где используют нефть?) одна команда отвечает с помощью конструкции с глаголом «использовать», другая – с глаголом «применять».

**МНОГОСЕРИЙНОСТЬ.**

Цель: развитие навыков употребления различных форм глагола.

Условия игры.

Учащиеся делятся на четыре группы: первая разыгрывает самостоятельно сочиненную сценку; вторая – «пересказчики»; третья – репортеры с места действия; четвертая группа – повествователи.

Первая группа разыгрывает сценку на тему, подсказанную преподавателем. Задача второй – пересказать ее, используя обороты косвенной речи. Задача третьей группы – назвать совершаемые речевые дей­ствия в настоящем времени, четвертой – описать действие в прошедшем времени. Например:

1-я группа. Здравствуйте!

2-я группа. Он сказал: «Здравствуйте».

3-я группа. Он здоровается.

4-я группа. Он поздоровался.

Или:

1-я группа. Входите, пожалуйста.

2-я группа. Он сказал, чтобы входили.

3-я группа. Он вежливо приглашает войти.

4-я группа. Он вежливо пригласил войти.

Проигрывают те, кто допустил больше ошибок.

**КТО БОЛЬШЕ ЗНАЕТ?**

Цель: развитие навыков употребления слов определенных тематических групп.

Реквизит: вывески с названиями учреждений.

Условия игры.

Преподаватель показывает вывески и задает вопросы. За каждый правильный ответ учащийся получает очко. Выигрывает тот, кто набрал большее количество очков.

Например:

Тема «Отдых».

1) Какие виды отдыха вы знаете?

2) Назовите виды отдыха спортивного типа.

3) Какие бывают виды отдыха лечебного типа?

4) Знаете ли вы развлекательные виды отдыха?

5) Пользовались ли вы коллективными видами отдыха?

6) Как отдыхают в таких учреждениях? Преподаватель показывает вывески:

«Санаторий», «Дом отдыха», «Турбаза», «Спортивный лагерь», «Трудовой лагерь», «Детский оздоровительный лагерь», «Сельский клуб», «Парк культуры и отдыха», «Клуб любителей книги» и т. д.

Тема «Магазин».

1) Перечислите, что можно купить в следующих магазинах (преподаватель показывает вывески магазинов):

«Овощи», «Фрукты», «Кондитерский», «Одежда», «Продукты», «Ткани», «Булочная», «Кулинария», «Универмаг», «Обувь», «Тульские пряники», «Мир спорта», «Супермаркет», «Всё для дома», «Посуда», «Подарки, сувениры», «Канцелярские товары», «Бытовая техника».

2) Назовите действия, которые в течение дня производит продавец продуктового магазина; магазина ткани; готового платья; канцтоваров и т. д.

Тема «Почта».

1. Какие операции производятся в почтовом отделении?

Преподаватель показывает вывески:

«Прием и выдача денежных переводов», «Получение и отправление ценных писем и бандеролей», «Прием и выдача посылок», «Выдача корреспонденции «До востребования», «Приём телеграмм», «Подписка на газеты и журналы»,«Отдел доставки»

2) Перечислите названия всех видов корреспонденции.

3) Назовите действия, производимые человеком, который пишет письмо.

4) Расскажите, по какому поводу посылают телеграммы и письма.

5) Кто и кому может писать письма?

Тема «Транспорт».

1) Перечислите все виды транспорта, которыми пользуется современный человек.

2) Назовите профессии, связанные с транспортом.

3) Какие действия совершает водитель машины (летчик)?

4) Какие действия совершает пассажир общественного транспорта?

Тема «Город».

1. Какие операции производят в «Доме быта»?

Преподаватель показывает таблички:

«Ремонт одежды», «Ремонт обуви», «Ателье», «Химчистка», «Прачечная», «Ремонт часов», «Раскрой ткани» и т. д.

1. Назовите профессии, связанные со сферой бытового обслуживания.

Тема «Продукты».

1) Какие продукты необходимы для приготовления борща (пирожков, торта и т. д.)?

2) Что можно приготовить из картофеля (капусты, риса и т. д.)?

3) Составьте меню:

а) для маленького ребенка;

б) для любителя мясных блюд;

в) для любителя овощных блюд и т. д.

***НЕТЕРПЕЛИВЫЕ СЛУШАТЕЛИ.***

Цель: активизация устной речи; развитие умения задавать вопросы.

Условия игры.

С помощью считалки выбирается водящий, который садится перед учащимися и начинает рассказ. Задача учащихся – задать максимум вопросов к каждой фразе, сказанной водящим. Если водящий, отвечая на вопросы, теряет нить повествования, он проигрывает. Если он смог довести рассказ до логического конца, он выигрывает. И в том и в другом случае выбирают нового водящего.

Водящий: «Однажды я сидел дома»

Учащиеся: «Когда ты сидел?», «В какое время ты сидел?», «Почему ты сидел дома?»,

«С кем ты сидел?», «На чем ты сидел?», «Что ты делал?» и т. д.

**СНЕЖНЫЙ КОМ.**

Цель: закрепление лексики и синтаксических конструкций путем многократного повторения.

Условия игры.

Участники игры получают задание продолжить сказанное учителем, причем каждый следующий учащийся повторяет то, что услышал от других.

Образец:

Учитель: «Халид родился 6 августа 2000 года».

1 учащийся: «Халид родился 6 августа 2000 года, а я – 27 июля 2000 года».

2 учащийся: «Халид родился 6 августа 2000 года, Рона – 27 июля 2000 года, а я 17 февраля 2002 года» и т. д.

**СЕРПАНТИН ОДНОЙ ФРАЗЫ**

Цель: развитие умений строить и использовать сложные предложения.

Условия игры.

Ведущий (сначала учитель, а в дальнейшем учащийся) предлагает фразу. Задача каждого следующего игрока – продолжить ее в пределах одного предложения. Проигрывает тот, кто не может продолжить фразу. Образец:

Ведущий: «Я покупаю хлеб».

Первый учащийся: «Я покупаю хлеб каждый день».

Второй учащийся: «Я покупаю хлеб каждый день в 4 часа».

Третий учащийся: «Я покупаю хлеб каждый день в 4 часа, потому что в это время привозят свежий хлеб» и т. д.

***«ДА» И «НЕТ» НЕ ГОВОРИТЕ, ЧЁРНОГО С БЕЛЫМ НЕ БЕРИТЕ.***

Цель: активизация вопросно-ответных конструкций.

Условия игры.

В основу этой игры положена детская фольклорная игра, которая начинается словами: «Вам сегодня предлагают туалеты, что хотите, то купите – черного с белым не берите, «да» и «нет» не говорите…Вы поедете на бал?»

Затем в каждой паре играющих один задает вопросы, другой отвечает. При этом спрашивающий провоцирует отвечающего на ответ «Да» или «Нет», а он должен избегать этого ответа, так же, как слов «белый» и «черный».

Образец:

Первый. *Вы поедете на бал*?

Второй. *Поеду*.

Первый. *Вы поедете в черном костюме*?

Второй. *Я поеду в сером костюме*.

Первый. *Но, конечно, в белой рубашке? Да?* и т. д.

Если отвечающий произносит запрещенные в игре слова, он проигрывает.

Учитель внимательно следит за игрой, переходя от одной пары играющих к другой. Игра не должна затягиваться, ее следует прервать через пять-семь минут.

**Лото, домино, карточки.**

А) ЛОТО.

Игры типа лото широко распространены в разных странах. Их используют для обучения детей счету, для расширения их словарного запаса.

Существует несколько видов лото: картинное, словесное, цифровое.

КАРТИННОЕ ЛОТО.

Цель: запоминание слов определенных лексических групп – существительных с прилагательными; форм множественного числа существительных и прилагательных; конструкций «что это?», «кто это?».

Реквизит: большие карты с картинками; соответствующие им маленькие карточки.

Условия игры.

Большие карты, состоящие из клеток-картинок, на которых изображены люди, животные, предметы, раздают участникам игры. Число играющих ограничено количеством таких карт.

Учитель (ведущий) держит в руках маленькие карточки, на которых те же рисунки, что и в клетках больших карт. Он показывает картинку и спрашивает: «Что это?» или «Кто это?» Учащийся, на карте которого есть аналогичное изображение, называет предмет, берет карточку и кладет ее на клетку своей большой карты с этим рисунком.

Вариант: учитель может назвать предмет, изображенный на картинке (собака, сапоги), а учащиеся называют его в другом числе (собаки, сапог) и тоже кладут маленькую карточку на соответствующую клетку большой карты.

Выигрывает тот, кто раньше всех закроет все клетки своей карты маленькими карточками.

***СЛОВЕСНОЕ ЛОТО***

Цель: запоминание управления глаголов.

Реквизит: восемь карт, разделенных на восемь клеток, в которых написаны вопросы и существительные; 56 маленьких карточек, каждая с глаголами несовершенного и совершенного вида (или с одним глаголом, если он одновидовой).

Условия игры.

В игре могут участвовать не больше восьми учащихся: по числу больших карт. Если игроков меньше, например четверо, им можно дать по две большие карты.

Ведущий (учитель или учащийся) перемешивает маленькие карточки, берет верхнюю и называет глагол, написанный на ней, например «платить», «заплатить».

Участники игры ищут на своих картах (им помогает цвет: большие карты и соответствующие им маленькие карточки одного цвета) существительные, которые могут сочетаться с этими глаголами: «деньги», «покупка». В том случае, если учащийся обнаружил на своей карте такие существительные, он должен громко произнести получившееся словосочетание глагола с управляемым существительным. Сделать это помогают вопросы «что?», «за что?» – платить (что?) деньги, платить (за что?) за покупку. «Платить деньги за покупку».

«Пить», «выпить»: пить (что?) молоко, пить (из чего?) из стакана. «Пить молоко из стакана».

«Обращаться», «обратиться»: обращаться (к кому?) к врачу, (с чем?) с вопросом, (за чем?) за советом. «Обращаться к врачу с вопросом». «Обращаться к врачу за советом».

Могут быть и другие варианты. Например, преподаватель называет глагол «бояться». В этом случае нужно составить два словосочетания этого глагола с существительными «волк» и «гроза»: бояться (кого?) волка, бояться (чего?) грозы.

«Заботиться», «позаботиться»: заботиться (о ком?) о ребенке, заботиться (о чём?) о доме.

Выигрывает тот, кто раньше других закроет клетки своих больших карт маленькими карточками.

По данному образцу каждый преподаватель может сам сделать аналогичные карточки, заменив глаголы, приведенные в образце, другими, соответствующими программе, по которой он работает. С помощью такого лото можно отрабатывать падежные формы существительных, фразеологические обороты и т. п.

Кроме того, преподаватель может с помощью учащихся изготовить лото, в котором на маленьких карточках будут написаны начальные слова фразеологизмов, а в клетках больших карт – конечные. При этом необязательно большие карты должны быть разделены на восемь клеток: их может быть шесть и даже четыре. Например:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| погонишься, ни одного не поймаешь. | ...лучше новых двух. | ...сколько зим. |
| ...дальше будешь. | ...доведет | ...то, что можешь сделать сегодня. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| За двумя зайцами… | Тише едешь… | Старый друг… |
| Язык до Киева… | Сколько лет… | Не откладывай на завтра… |

Условия игры те же, что в словесном лото, являющемся образцом, т. е. ведущий читает начало фразеологизма, написанное на маленькой карточке, а участник игры, на карте у которого написаны конечные слова фразеологизма, произносит его весь целиком. Например:

Ведущий: «Тише едешь...»

Учащийся: «Тише едешь, дальше будешь».

***ЦИФРОВОЕ ЛОТО***

Цель: запоминание числительных и управляемых ими форм.

Реквизит: большие карты, разделенные на четыре, шесть, восемь клеток и соответствующие им маленькие карточки. Число карт не ограничивается.

Условия игры.

Играющим раздают по две-три карты, в клетках которых написаны числа:

Учитель (ведущий) достает маленькие карточки и называет число. Учащийся, на карте которого есть это число, говорит: «У меня есть девяносто», берет карточку и накрывает соответствующую клетку своей большой карты.

Выигрывает тот, кто раньше всех закрыл все клетки своих карт.

Усложненный вариант цифрового лото: учащийся, называя число, должен добавить к нему существительное, причем сначала отрабатываются сочетания существительных с числительными, оканчивающимися на 1, потом на 2 – 4, затем на 5 – 10, 11 – 19 и как завершающий этап – с разными числительными. Например: двадцать один билет, два билета, тридцать две книги, сорок книг, четыре дома, шестнадцать домов и т. п. Преподаватель, помогая учащимся, может называть существительные в именительном падеже или показывать картинку, на которой нарисован предмет, а учащийся называет его в сочетании с числительным.

Б) ДОМИНО.

Использование домино при изучении иностранных языков давно известно. Игры такого типа выпускаются для детей дошкольного возраста и младшего школьного возраста. Цель этих игр – помочь запоминанию слов и словосочетаний, а также правильному их употреблению в предложении (усложненный вариант).

Домино, как и лото, можно разделить на три типа:

1) картинное – для запоминания существительных;

2) цифровое – для работы над числительными;

3) словесное – для отработки словообразовательных моделей, глагольного управления и т. п.

Например, для отработки сочетаний существительных с прилагательными полезно сделать домино, где на одной половинке фишки написано существительное (слово можно заменить рисунком), а на другой – при­лагательное. Например: «ель – новый», «дом – красивая», «чашка – большое», «окно – синий» и т. п.

Для отработки управления глаголов можно сделать фишки, на одной половинке которых написаны управляемые слова, а на другой – управляющие глаголы: «из Тулы – ехать», «в Москву – жить», «в доме – лететь», «в Краснодар – купить» и т. п.

Можно сделать домино, чтобы помочь учащимся запомнить сочетания существительных с числительными: «автобус – 2», «дом – 1», «человек – 4», «книга – 3» и т. п.

Основной принцип игры в домино сохраняется во всех вариантах: нужен набор фишек (карточек, разделенных пополам) с картинками, словами, цифрами, частями фра-зеологизмов и т. п. Несколько фишек должны быть с «пустышками» – пустыми половинками, а одна – с обеими пустыми половинками. Обычно игру начинает тот, кому попадается такая фишка. Но может начать и играющий, у которого фишка другого цвета, чем все остальные. Может начать игру и участник, у которого есть фишка, на обеих половинках которой изображено одно и то же.

Фишки делятся между играющими, число которых не ограничено. Каждому играющему выдается определенное число фишек. Оставшиеся фишки образуют резерв. Учащиеся придумывают словосочетания из имеющихся у них на фишках слов, проговаривая языковой материал. При этом они выкладывают на стол фишки одну за другой. Ряд фишек может быть продолжен как вправо, так и влево. Если у играющего нет подходящих фишек, он может взять одну из резерва. Если фишка, которую он взял, тоже не подходит, он пропускает ход. Если резерв исчерпан, игрок, у которого нет подходящей фишки, пропускает ход. Сделавший ошибку также пропускает ход. Выигрывает тот, кто первым закончит игру, т. е. сумеет правильно поставить все свои фишки в образующийся ряд.

***КАРТИННОЕ ДОМИНО***

Цель: активизация лексики, форм родительного падежа существительных при числительных.

Реквизит: фишки с нарисованными на обеих половинках предметами; цифра, написанная возле рисунка, обозначает количество изображенных предметов.

На фишках картинного домино могут быть изображены следующие предметы:

мужского рода – стакан, кувшин, чайник, таз, кран, нож, шкаф;

женского рода – чашка, бутылка, сковородка, кастрюля, тарелка, вилка, ложка, плита, салфетка;

среднего рода – ведро, полотенце.

Предметы, названия которых являются словами мужского рода, изображены на голубом фоне, женского – на розовом, среднего – на желтом.

Условия игры.

Начинает игру тот, у кого есть фишка с изображением одного и того же предмета на двух половинках или двойная «пустышка». В последнем случае следующий игрок может поставить фишку с одной пустой половинкой. Следующий имеет выбор: он слева может поставить фишку со стороны пустой половинки или справа – с рисунком того предмета, который изображен на фишке, поставленной вторым игроком.

При этом каждый играющий обязательно называет предметы, нарисованные на его фишке, употребляя сочетание существительного с числительным (число предметов указывает цифра, стоящая рядом с рисунком): один стакан и восемь ложек; пять чашек и четыре сковородки; четыре шкафа и два полотенца и т. д.

Выигрывает тот, кто раньше других поставит все свои фишки в ряд. Если игра зашла в тупик, выигрывает тот, у кого осталось меньше фишек и кто правильно назовет изображенные на них предметы: «У меня осталось одно полотенце и три кувшина» или «У меня есть еще восемь тарелок и одна вилка».

***ЦИФРОВОЕ ДОМИНО***

Цель: отработка форм числительных и сочетаний их с существительными.

Реквизит: фишки с числами и сокращенным обозначением мер длины, массы, площади, объема, денег и т. д.

Условия игры.

Перед началом игры учитель должен объяснить учащимся, что при выкладывании фишек их внимание должно быть обращено на числа, а не на обозначения мер, т. е. если на столе лежит фишка, на которой написано 99 руб. и 47 тонн, то следующий игрок должен поставить фишку или с 99, или с 47. Выкладывая свои фишки, участники игры громко проговаривают написанное на обеих половинках фишек. Например: «тысяча девятьсот квадратных километров» и т. д.

Выигрывает тот, кто первым поставит свои фишки.

***СЛОВЕСНОЕ ДОМИНО***.

Цель: работа над словообразованием глаголов.

Реквизит: фишки, на одной половинке которых написаны глаголы, на другой – приставки.

Условия игры.

Из имеющихся фишек играющий должен выбрать такую, на которой глагол можно соединить с приставкой, написанной на фишке, положенной предыдущим игроком:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| вести | при |  | лететь | пере |
|  |  |  |  |  |

или фишку, на которой написана приставка, которую можно присоединить к глаголу уже лежащей на столе фишки:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| солить | раз- | |  | вести | при- |
|  |  |  | |  |  |

Во время игры учащиеся должны обязательно произносить получающиеся из сочетания приставок с глаголами новые глаголы: «прилететь», «развести» и т. д. Можно усложнить задание: играющие придумывают словосочетания или предложения с образованными ими глаголами: «развести в разные стороны», «Весной прилетают птицы».

Другой тип словесного домино служит отработке глагольного управления.

Реквизит: фишки с написанными на их половинках глаголами и управляемыми ими существительными с предлогами или без предлогов в нужном для сочетания с глаголом падеже. Учащиеся должны правильно определить управление глагола, выбрать нужную фишку:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| разговору | обратиться |  | к врачу | отличаться |
|  |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| хорошим поведением | поражаться |

Выигрывает тот, кто первым поставит все свои фишки.

В) КАРТОЧКИ

Игральные карточки могут быть использованы для запоминания грамматических форм (например, форм глагола), для заучивания видовых пар, для отработки глагольного управления, запоминания синонимов, антонимов и т. п.

Существует несколько видов игр с карточками. По образцу этих игр можно составить и изготовить другие, необходимые для конкретных условий обучения. Количество комплектов карточек для каждого вида игры зависит от числа тренируемых глаголов или другой части речи, которая подлежит отработке. Каждый комплект содержит от четырех до восьми карточек.

Карточки можно раздать играющим все без ограничения, но можно выдать определенное число (например, пять), а остальные оставить в резерве, откуда участники игры будут их брать по мере необходимости.

***ВОСЬМЁРКА ГЛАГОЛЬНЫХ ФОРМ***

Цель: контроль знания форм глаголов.

Реквизит: четыре комплекта карточек по восемь штук в каждом.

Парадигма каждого глагола включает формы инфинитива несовершенного и совершенного вида (читать, прочитать), формы настоящего времени единственного (сейчас я..., ты..., он, она...) и множественного числа (сейчас мы..., вы..., они...), формы прошедшего времени единственного (вчера он..., она...) и множественного числа (вчера они...), формы будущего простого времени единственного (завтра я..., ты..., он, она...) и множественного числа (завтра мы..., вы..., они...), форму повелительного наклонения (пожалуйста).

Условия игры.

Карточки раздают поровну всем участникам игры. Преподаватель устанавливает порядок выкладывания карточек. Удобнее всего начинать с инфинитива и заканчивать повелительной формой.

Игру может начать любой участник, у которого есть карточка с инфинитивом глаголов. Следующий учащийся может продолжить ряд, начатый первым, т.е. положить карточку настоящего времени единственного числа (на время указывают слова *сейчас* – настоящее время, *вчера* – прошедшее время, *завтра* – будущее время). Выкладывая карточку, играющий должен проспрягать соответствующий глагол в единственном числе: *я читаю; ты читаешь; он, она читает.*

Если у второго игрока нет карточки настоящего времени единственного числа, а есть инфинитив другого глагола, он может начать новый ряд. В каж­дом ряду последовательность форм должна быть единой.

Если у игрока, которому по очереди нужно ставить карточку, нет подходящей, он теряет ход, а карточку кладет следующий.

Преподаватель должен внимательно следить за тем, чтобы играющие произносили формы глаголов, выкладывая свои карточки. Например: *«Сейчас мы читаем, вы читаете, они читают. Вчера он читал, прочитал; она читала, прочитала. Вчера они читали, прочитали. Я завтра прочитаю, ты прочитаешь, он прочитает, она прочитает. Завтра мы прочитаем, вы прочитаете, они прочитают. Пожалуйста, читай. Пожалуйста, прочитай».* На карточках со словом «пожалуйста» местоимения «ты» и «вы» стоят в скобках, так как в разговорной речи местоимения с формой глагола в повелительном наклонении не употребляются, т.е. ответы учащихся, выкладывающих эти карточки, будут такими: *«Пожалуйста, читай, читайте. Пожалуйста, прочитай, прочитайте. Пожалуйста, пиши, пишите. Пожалуйста, напиши, напишите. Пожалуйста, иди, идите. Пожалуйста, пойди, пойдите*. *Пожалуйста, поезжай, поезжайте».* От глаголов «ехать» и «поехать» образуется только одна форма повелительного наклонения – «поезжай», «поезжайте».

Выигрывает тот, кто раньше всех выложит свои карточки.

***ДЕЖУРНЫЙ***

Цель: тренировка форм повелительного наклонения.

Реквизит: комплект карточек, число которых зависит от числа играющих и от числа тренируемых глагольных форм. Карточки содержат информацию, рассчитанную на реакцию в виде побудительных реплик, выражающих требование, приказ или просьбу. Например: *В классе грязная доска и очень душно. (В классе темно, трудно читать*.)

Предполагаемая реакция: *Вытри доску и открой окно!* (*Включи, пожалуйста, свет!)*

Условия игры.

Участники игры садятся в круг и выбирают «дежурного»: его может назначить преподаватель; может вызваться желающий «дежурить»; его может выбрать группа; на него может выпасть жребий; можно выбрать «дежурного» с помощью считалки.

После того как «дежурный» назначен, участники игры по очереди в соответствии с написанным на их карточках дают ему поручения. «Дежурный» должен не только запомнить все поручения, но и подвести итог «сделанному», например: «Итак, я должен проветрить комнату, вытереть доску, включить свет...»

Следующим «дежурным» назначается сидящий рядом (например, по часовой стрелке) или снова используют считалку.

Выигрывает тот из «дежурных», кто «сделал» больше всех. Учет «дел» может вести учитель или кто-нибудь из учащихся.

Игру можно усложнить, предложив учащимся добавлять к просьбе слово «пожалуйста». Если играющий, обращаясь к «дежурному», забывает об этом, он сам становится «дежурным».

***СОБЕРИТЕ КОМПЛЕКТ***

Цель: тренировка лексики по разным темам («Мой дом», «Все для приготовления обеда», «Все для школы» и т. п.), конструкций с «нужно», выражения целевых, пространственных отношений. Игра позволяет соединить языковую тренировку с речевой практикой.

Реквизит: комплект карточек, на которых изображены предметы, объединенные между собой каким-нибудь признаком. Например, предлагается комплект карточек на тему «Квартира». На каждой карточке, которые раздают играющим (их может быть до восьми человек), изображен один предмет, входящий в комплект из четырех предметов, составляющих набор мебели или оборудования одной из комнат квартиры. На каждой карточке нарисован один предмет, а названия трех остальных написаны. На другой карточке изображен другой предмет из комплекта, а название первого написано вместе с двумя следующими, т. е. на каждой карточке указано, какие четыре предмета соответствуют определенной комнате, но названия трех из них написаны, а четвертый изображен на рисунке. Таким образом, рисунки на всех карточках разные.

Условия игры.

Все играющие садятся в круг. Ведущий раздает карточки (по четыре каждому участнику).

Каждый играющий решает для себя, комплект для какой комнаты он будет собирать и каких предметов ему недостает.

Игру начинает тот, кому попадется карточка, отмеченная красным уголком (далее по часовой или против часовой стрелки).

Каждый играющий спрашивает у любого другого участника игры, нет ли у него одного из предметов, название которого написано на его карточке. Например, первый играющий спрашивает: «У тебя есть стиральная машина?» Тот, у кого спрашивают, во-первых, должен найти ее изображение, а во-вторых, прежде чем отдать карточку, должен спросить: «А для чего тебе она?» Только после правильного ответа («Стиральная машина мне нужна, чтобы стирать» или «Стиральная машина мне нужна для стирки» и т. п.), он отдает карточку. Если ответ был неправильным, он может не отдать карточку с нужным предметом, поправить говорящего и сам начать подбирать свой комплект. Если у того, к кому обращаются с вопросом, нужного предмета нет, ход теряется, инициативу перехватывает очередной играющий, т. е. второй по кругу, и т. д.

Из игры выходят победителями те, кто подберет свой комплект раньше других. Бывает так, что карточки «ходят» от одного участника игры к другому. Один и тот же комплект могут собирать сразу несколько человек. Кто быстрее?

Преподаватель находится в кругу играющих, но не играет, а руководит игрой, контролирует ответы, обращает внимание на ошибки, если они остаются незамеченными, следит за соблюдением правил игры.

Игру можно усложнить. После того как комплект собран, победитель должен рассказать, что он с ним будет делать. Например: «Письменный стол я поставлю у окна, полки для книг повешу на стену, возле них поставлю кресло, а диван расположу возле другой стены».

***ХОРОВОД ДРУЖБЫ***

Цель: отработка словоформ, связанных с названиями национальностей.

Реквизит: парные карточки – на одной изображен мальчик, а на другой – девочка в национальной одежде народов России. На карточках написано название соответствующей национальности, что помогает участникам игры найти свою «половинку».

Условия игры.

Отбираются карточки по числу участников игры. Их должно быть четное количество. Каждому выдается одна карточка с изображением мальчика или девочки в национальном костюме. Играющие начинают искать соответствующую «пару», обмениваясь примерно следующими репликами: «Я курд, ищу курдянку. Кто ты по национальности? Откуда ты приехала?»; «Я курдянка, приехала из Краснодарского края» и т. п. Нашедшие свои «половинки» соединяют свои карточки и говорят: «Мы – курды».

Во время игры преподаватель выполняет роль суфлера: он прислушивается к репликам играющих, подсказывает им нужные формы, если слышит ошибку, дает образец.

Варианты игры: могут быть использованы карточки с силуэтами мужчин и женщин и с названиями разных стран мира (Англия, Франция, Испания, Китай, Япония...), а также карточки с изображением гербов и флагов различных государств.

***ДОМ БЫТА***

Цель: заучивание названий бытовых учреждений, усвоение речевых средств выражения пространственных отношений.

Реквизит: большой рисунок с изображением здания «Дома быта» с прорезями над окнами и карточки с названиями мастерских и предприятий, расположенных в нем; секундомер.

Условия игры.

Играющие делятся на две команды. Всем играющим раздаются карточки с названиями предприятий, расположенных в «Доме быта». Игра начинается по команде преподавателя. Сначала участники игры из одной команды вставляют в прорези большого рисунка свои карточки и быстро говорят, где находится их учреждение. Например: «Химчистка находится справа на втором этаже «Дома быта». Тексты, которые должны произнести следующие игроки, усложняются, так как им надо рассказать о расположении их предприятий быта относительно других, уже обозначенных предыдущими участниками игры, например: «Справочное бюро расположено на третьем этаже справа от парикмахерской, под ним на втором этаже находится химчистка, над ним расположено кафе».

Преподаватель отмечает время, которое затратила команда на расстановку карточек и проговаривание текста. Затем в игру вступает вторая команда. Побеждает та группа учащихся, участники которой быстрее расставили карточки и лучше рассказали при этом о расположении своих бытовых учреждений.

Проводя игру, преподаватель в зависимости от уровня знаний учащихся может давать разные задания: для начального этапа предлагаются слова «вверху – внизу», «справа – слева», «на первом, втором, третьем этаже», для среднего этапа – «справа от меня, рядом с, около» и т. п.

**Игры с использованием таблиц и планов**

***ГДЕ СТОИТ МАТРЁШКА?***

Цель: отработка форм, передающих пространственные значения (предлоги «в» и «на» для обозначения местонахождения, конструкция «что находится где?»), употребление придаточных определительных предложений с союзным словом «который (-ая, -ое, -ые)».

Реквизит: рисунок, на котором символически изображено пространство, начиная от космоса и кончая комнатой, где на столе стоит матрешка.

Условия игры.

Учащиеся разделяются на две команды. Им предоставляется четыре-пять минут для обсуждения рассказа о том, где находится комната, в которой стоит матрешка. Рассказывает капитан команды. Начинает первой команда, подготовившая рассказ раньше другой.

Задачи перед играющими могут ставиться разные: придумать самый интересный, самый фантастический рассказ, самый короткий, с неожиданными подробностями или событиями.

Например:

«Моя любимая матрешка всегда стояла на столе в моей комнате, которая расположена в трёхкомнатной квартире на первом этаже двухэтажного дома. И вдруг она пропала. Я увидел, что на столе матрешки нет. Кто мог взять ее? В нашей квартире вместе со мной живут отец, мать, брат и сестра. Никто из них не брал мою матрешку. Наш дом стоит во дворе в тихом районе небольшого городка. И вдруг я догадался: в нашем городе живут большие птицы, которые любят уносить в свои гнезда все красивое. Такие птицы водятся на всем земном шаре, а может быть, и на всех планетах во вселенной. Наверное, мою матрешку унесла такая птица».

Ошибившийся игрок проговаривает текст сначала. Выигрывает команда, которая точнее выполнила задание учителя.

Учащиеся начального этапа могут играть в эту игру, используя минимум слов, например: «Матрешка находится на столе, стол находится в комнате, комната находится в квартире, квартира находится на ... этаже» и т. д.

Вариант: игра может проводиться как эстафета двух команд. В этом случае таблицу можно прикрепить к стене, а команды выстраиваются перед ней в две колонны. Одновременно к таблице подбегают по одному представителю от обеих команд. Каждый из участников игры произносит свою реплику и уступает место другому игроку своей команды.

Задача учителя – отметить ошибки учащихся, определить победителя.

***НАШ ГОРОД***

Цель: развитие навыков употребления конструкций «у нас есть что», «что находится где», «чего где нет», глаголов движения с приставками; активизация лексики, связанной с темами «Город», «Служба быта», «Где купить?».

Реквизит: схема города.

Условия игры.

Группа делится на команды по два-три человека, за которыми закрепляются районы города (на схеме они обозначены цветом). Каждая команда знакомится со своим районом («зеленый» район, «розовый» и т. д.), проговаривая названия всех имеющихся на схеме объектов.

Например:

«В нашем районе есть сквер, магазин «Одежда», кинотеатр, гостиница, гастроном, кафе, но нет театра, музея, ювелирного магазина, почты...»

После этого преподаватель объявляет конкурс на лучший рассказ о своем микрорайоне. Команды должны дать название микрорайону, описать все его достопримечательности. Побеждает группа, лучше всех справившаяся с заданием.

Варианты игры:

1) конкурс на лучший (самый полный) маршрут по району для туристов;

2) конкурс на лучший справочник для туристов «Что интересно посмотреть в нашем городе»; командам дается задание составить справочники для спортсменов, (любителей театра, ученых, любителей старины и т. п.)

Выигрывает команда, составившая наиболее подробный маршрут и рассказавшая о нем с минимальным количеством ошибок.

**Игры с передвижением по карте, плану, схеме.**

В играх с использованием карт, планов, схем, таблиц могут участвовать как отдельные ученики, так и команды учащихся.

Игра обычно представляет собой поиски наиболее удачного (короткого, интересного, удобного и т.п.) маршрута.

В некоторых играх используется кубик, на шести гранях которого нанесены точки числом от одной до шести. Играющие по очереди подбрасывают кубик; число, оказавшееся на верхней грани упавшего кубика, обозначает количество «шагов», которые совершает по своему маршруту учащийся, бросивший кубик.

«Шаги» отсчитываются с помощью фишки, которая у каждого играющего или у каждой команды своя, отличающаяся от других, например, цветом. Это могут быть небольшие конусы, склеенные из плотной цветной бумаги, или просто разноцветные кусочки картона.

Некоторые игры проводятся без кубика и без фишек.

***СПАСАТЕЛИ***

Цель игры: отработка форм и употребления глаголов движения и падежных форм существительных с предлогами.

Реквизит: карта местности; секундомер.

Условия игры.

Играющим предлагается внимательно рассмотреть карту и сообщается, что необходимо разыскать заблудившегося туриста. С этой целью между игроками (или между командами) распределяются обозначенные на карте маршруты. Преподаватель (или ведущий) называет точное место, где потерялся турист (например, в овраге или около одинокой сосны). Это место должно находиться в зоне поиска, отмеченной на карте. Каждый участник игры должен быстро просмотреть свой маршрут до зоны поиска, а в зоне поиска выбрать кратчайший путь к заблудившемуся. Затем каждый играющий проговаривает свой маршрут в быстром темпе. Ведущий следит за временем по секундомеру. Если играющий совершил ошибку, преподаватель просит его повторить фразу. Побеждает тот, кто быстрее всех без ошибок проговорил маршрут.

***КТО БЫСТРЕЕ ДОЕДЕТ (ДОЙДЁТ)?***

Цель: речевая тренировка по теме «Город. Транспорт» (употребление глаголов движения, обозначение местонахождения).

Реквизит: схема или карта любого города или страны; кубик; фишки по числу играющих.

На схеме или карте преподаватель предварительно рисует маршруты, отмечая порядковой цифрой каждый пункт передвижения вплоть до конца маршрута.

Условия игры.

Играющие поочередно бросают кубик. Выпавшее на кубике число показывает количество «шагов» по маршруту (один «шаг» – движение от одного пункта до следующего). Передвигая фишку, играющий комментирует свой маршрут, например: «Я вышел из гостиницы, сел в троллейбус, доехал до театра, прошел мимо гастронома, перешел через дорогу к станции метро…» Если игрок допускает ошибку, он останавливается в том пункте, где ошибка была сделана.

Выигрывает тот, кто первым доберется до последнего пункта.

***ПУТЕШЕСТВУЕМ ПО ГОРОДУ***

Цель: многократное употребление глаголов движения.

Реквизит: схема или карта города, кубик; фишки.

До начала игры преподаватель обозначает на карте маршрут, соединяя объекты цветной линией на карте, и ставит около них порядковые номера. (На схеме города линия соединяет театры, стадионы, гостиницы и другие объекты.)

Условия игры.

Играющие бросают кубик, отсчитывают «шаги» и, двигая фишку, рассказывают о своем маршруте. Тот, кто ошибся, останавливается на участке, где была сделана ошибка. Победитель – тот, кто быстрее всех придет к концу маршрута.

Таким образом, можно отрабатывать словосочетания «идти пешком», «ехать на автобусе (трамвае, троллейбусе, маршрутном такси…)» и т. п.

**Результативность опыта**

Анализ результатов педагогической деятельности показал, что учёт психолингвистических особенностей детей-билингвов при обучении их русскому (неродному) языку является одним из действенных средств развития познавательных способностей и интересов младших школьников.

В процессе проведения специальных дидактических игр происходит углубление полученных на уроках знаний, повышается интерес учащихся к языку, а вследствие этого и к изучению различных учебных предметов. Каждый ребёнок, даже слабоуспевающий, имеет возможность активного включения в деятельность, выбора посильных заданий, расширения своего кругозора. Это является важным фактором для формирования познава­тельной активности, положительной мотивации обучения, повышения самооценки, преодоления излишней застенчивости, робости, стеснительности.

Кроме того, совместная игровая и познавательная деятельность способствует сплочению детского коллектива, воспитанию таких черт личности, как взаимовыручка, стремление помочь товарищам, умение радоваться не только своим достижениям, но и успехам других. Все это является одним из необходимых условий для формирования гармонично развитой личности.

Уверенное владение русским языком является залогом успешной социализации и адаптации детей в обществе.

**Использованная литература**

1. *Акишина А.А., Жаркова Т.А., Акишина Т.Е.* Игры на уроках русского языка: Учебное наглядное пособие. Москва. «Русский язык». 1990.
2. *Богданова Н.Б.* Модель обучения русскому языку в период устного вводного курса в 1 классе с полиэтническим составом учащихся// Начальная школа. 2006. № 8.
3. *Голованова М.В., Карашева Н.Б.* О некоторых особенностях первоначального обучения русскому языку детей-мигрантов// Начальная школа. 2001 . № 4.
4. *Землянская Е.Н., Муптазалиева Д. Б.* Особенности организации учебно-воспитательного процесса в начальных классах со смешанным национальным составом учащихся/ /Начальная школа. 2007 . № 10.
5. *Курлыгина О.Е., Савичева Л. В.* Лексическая работа на уроках русского языка в классе с многонациональным составом учащихся// Начальная школа. 2005 . № 2.
6. *Сагидова Л.Э.* Учёт социолингвистических факторов в обучении русскому языку // Начальная школа. 2007 . № 6.
7. *Цейтлин С. Н.* Мои соседи. Обучение русскому языку как неродному// Начальная школа. 2004. № 5.