

ПРОСТО РУССКИЙ

Обучающие настольные игры

Общие рекомендации к организации игр

1. Играть лучше в заключительной части занятия.
2. Младшим ученикам во время игры лучше стоять, а не сидеть.
3. Не следует требовать от учеников произносить слова и образовывать формы слов. Говорит во время игры в основном учитель. Ученики слушают речь учителя. Главная цель игр – обеспечить опыт восприятия речи на русском языке. Но не следует требовать, чтобы ученики молчали: они могут произносить слова в той или иной форме. Если слово или форма неправильные, учитель исправляет ошибку, не прерывая хода игры.
4. Играя с учениками, учитель тщательно проговаривает все слова. Игра «мемори» даёт возможность представлять падежные формы слов в такой последовательности: именительный падеж (*это белка, здесь заяц, а где ёж? где лежит коза?* и пр.) → винительный падеж (*щипи зайца, нашёл/нашла белку*) → родительный падеж (*здесь нет белки, не нашёл/не нашла зайца*).

ДОМИНО

В наборе 5 комплектов домино.

1. Животные

Цель: закрепить в памяти названия животных.

2. Разноцветное домино

Цель: способствовать освоению грамматического рода, расширить словарный запас за счет наименований цветов.

Подготовка к игре: рассмотреть все картинки и произнести вслух названия.

Учитель и перед началом, и по ходу игры называет предметы, согласовывая прилагательные с существительными: красная шапка, голубой рюкзак, жёлтое яблоко, синие туфли.

3. Звуковое домино

Цель: научить различать согласные звуки [Ц], [С], [С'], [Т], [Т'], [Ш], [Щ].

[С] – сыр, самолёт, собака, солнце, сумка, слон, сапоги, санки;

[С'] – семья, семёрка, сердце, сёстры, сито, серьги, семечки, сетка;

[Т] – трамвай, туфли, торт, тройка, треугольник, труба, тыква, тарелка;

[Т'] – телёнок, телефон, телевизор, тень, тетради, тигр, тюлень, театр;

[Ш] – шарики, шапка, шахматы, шестёрка, шины, шишка, шоколад, школа

[Щ] – щенок, щётка, щёки, щипцы, щука, щи, щегол, щит;

[Ц] – цыпленок, цветы, цирк, циркуль, цапля, царь, цепь, цифры.

Подготовка к игре: рассмотреть все картинки, назвать слова, выделяя первый согласный звук, произнести этот звук.

В наборе два комплекта этой игры – с надписями и без надписей.

4. Группы слов (родовые и видовые наименования)

Цель: расширить и систематизировать словарный запас учеников.

Картинки в этой игре относятся к 7 группам:

- *Продукты. Еда:* колбаса, дыня, сыр, хлеб, молоко, мороженое, конфеты, фрукты.
- *Одежда:* юбка, куртка, шапка, шарф, свитер, платье, носки, перчатки.
- *Транспорт:* машина, лодка, самолёт, корабль, автобус, мотоцикл; такси, велосипеды.
- *Для школы (школьные принадлежности):* книга, линейка, тетрадь, циркуль, пенал, карандаши, краски, ножницы.
- *Для спорта (спортивные принадлежности):* ракетка, клюшка, штанга, мяч, гантели, ласты, коньки, лыжи.
- *Игрушки:* клоун, паровозик, кукла, матрёшка, кубики, солдатики, ружьё, домино.
- *Мебель:* кресло, стол, стул, кровать, стулья, диван, табуретка, полки.

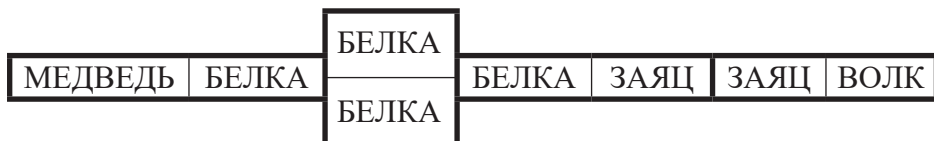
Подготовка к игре: рассмотреть все картинки, назвать, относя их к определённой группе (родовому наименованию), перечислить все предметы, относящиеся к каждой из групп. В каждом комплекте 28 карточек. На каждой карточке – две картинки.

Этап 1. Построй ряд (домино)

Могут играть от 2 до 6 человек.

Ход игры. Карточки выкладываются картинками вниз и перемешиваются. Каждый играющий берет себе по четыре карточки. Те карточки, которые остались – «магазин», их надо отложить в сторону. Кто начинает первым, определяется считалкой или любым другим способом.

Тот, кто делает ход первым, кладёт на стол картинкой вверх любую карточку. Следующий игрок кладёт свою карточку, продолжая ряд влево или вправо. При этом надо подбирать изображение того же предмета, что на краю выложенного ряда карточек: медведя к медведю, белку к белке. Фишка с одинаковыми картинками (медведь и медведь, белка и белка) – дубли. Их надо класть поперёк, вертикально.



В **Разноцветном домино** рядом кладутся предметы одинакового цвета (например, *голубое платье* можно положить рядом с *голубой чашкой*).

В **Звуковом домино** рядом кладутся предметы, начинающиеся на один звук (а не букву!) Например, можно положить рядом картинки со словами *торт* и *туфли*, а положить рядом картинки со словами *торт* (первый звук т) и *тетрадь* (первый звук т') нельзя.

В домино **Группы слов** (родовые и видовые наименования) рядом можно класть картинки, относящиеся к одной группе, например *Мебель* или *Одежда*.

Если у игрока нет нужных картинок, он берёт фишку из «магазина». Если ему досталась карточка с подходящей картинкой, он выкладывает её в ряд, если нет – берёт следующую карточку из «магазина». Брать карточку из «магазина» можно не больше двух раз. Если обе карточки оказались неподходящими или если в «магазине» больше нет карточек, игрок, у которого нет подходящих картинок, пропускает свой ход.

Выигрывает тот, кто первым останется без карточек.

Этап 2. Собери шесть картинок

Эту игру можно использовать для освоения грамматического рода.

Могут играть от 2 до 7 человек.

После того, как ученики несколько раз поиграли в 1-й этап домино и запомнили, как надо называть изображения, карточки домино можно разрезать пополам, чтобы на каждой карточке была одна картинка. Это и будет комплект для игры «Собери шесть картинок».

Ход игры. Каждому игроку раздают по одной карточке с изображением какого-нибудь предмета, например, животного: ежа или белки. Изображения таких предметов он и должен будет собирать. Остальные карточки тщательно перемешиваются, их берет учитель. Он вынимает по одной карточке из пачки и спрашивает: - *Чья белка?* Ученик, который получил картинку с белкой и который должен собрать 6 карточек с белками, говорит: - *Моя!* На вопрос *Чей?* надо отвечать – *Мой*, на вопрос *Чья?* – *Моя*, *Чья?* – *Моё*, *Чьи?* – *Мои*. В ответе актуализируется форма рода или числа.

Можно использовать приложенные к набору игр таблички с образцами ответов на эти вопросы. Тому, кто правильно ответил на вопрос, отдают карточку с нужным ему изображением. Если правильного ответа не было, учитель может выбрать один из двух вариантов: помочь дать правильный ответ и отдать карточку (для младшего возраста и для начинающих изучать русский язык) или вернуть карточку в пачку учителя (для старших). Выигрывает тот, кто первым соберёт 6 картинок.

Сначала для этой игры лучше использовать домино **Животные**. В этом комплекте собраны одушевлённые существительные в форме единственного числа, поэтому вопросы (чей? и чья?), а также ответы на них будут иметь только формы мужского и женского рода. Все остальные комплекты будут требовать ответов в формах мужского, женского и среднего рода, а также в форме множественного числа.

При использовании картинок **Звукового домино** ученикам раздают карточки с обозначением звуков ([Ц], [С], [С']) или с буквами и буквосочетаниями (Ц, С, СЬ, Т, ТЬ) – учитель может использовать те или другие карточки по своему усмотрению. Ученики собирают

карточки с изображениями предметов, которые начинаются на полученные ими согласные звуки.

При использовании картинок **Разноцветного домино** каждый из игроков собирает карточки одного цвета.

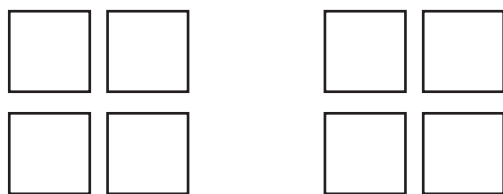
В игре **Группы слов** (родовые и видовые наименования) ученикам раздаются карточки с названиями групп предметов: *посуда, игрушки, одежда, продукты, транспорт, для спорта, для школы* – это родовые наименования. Каждый участник должен собирать карточки с картинками, относящиеся к названной на его карточке группе.

МЕМОРИ

Могут играть от 2 до 5 человек.

Комплект игры «мемори» включает пары карточек, сочетающихся друг с другом по определённом признаку.

Ход игры. Карточки надо перемешать и разложить на столе ровными рядами картинками вниз. Лучше разделить картинки на два блока – так, чтобы в каждом блоке было по одной картинке из пары (например, в правом блоке карточки со словами в форме единственного числа, в левом – со словами в форме множественного числа).



Игроки ходят по очереди. Каждый игрок за один ход может перевернуть две карточки – по одной из каждого блока. Если изображения относятся к одной паре, игрок забирает их себе и делает еще один ход. Если картинки не из одной пары, карточки надо вернуть на свое место, положив картинками вниз. Затем делает свой ход следующий игрок. Важно не менять место карточек на столе, иначе будет невозможно запомнить, где какая карточка лежит. Игра продолжается до тех пор, пока игроки не разберут все карточки. Выигрывает тот

игрок, который наберёт больше карточек. В следующем круге игры он ходит первым.

Участники игры должны внимательно смотреть, какие карточки открывают другие игроки: надо запомнить, какие картинки были перевернуты и где они лежат.

Играя с маленькими детьми (5–7 лет), можно использовать меньшее количество карточек, например, 14 (7+7), 16 (8+8) или 20 (10+10).

В набор входят 4 комплекта игры «мемори»:

Один и несколько

Цель игры: освоение образования форм числа существительных.

Пары составляют карточки с изображениями одного или двух животных и с их названиями в форме единственного и множественного числа (*белка – белки, ёж – ежи*).

Один и одна

Цель игры: освоение согласования по роду числительных *один, два* с существительными. Пары составляют карточки с надписями и изображениями одного или двух животных, названия которых относятся к женскому или к мужскому роду (*одна коза – две козы, один заяц – два зайца*).

Чья лапа? Чей глаз?

Цель игры: закрепить в памяти учеников наименования частей тела животных; освоить согласование местоимения *чей* с существительными по роду и числу. Ученики в основном воспринимают речь учителя. Этап 1 – учитель задаёт вопрос, согласовывая форму местоимения с существительным: *чей нос? чья шея?* Этап 2 – учитель в своей речи даёт образцы образования формы родительного падежа существительных (*нос собаки, шея жирафа*).

Что они делают?

Цель игры: закрепить в памяти детей значения глаголов, помочь освоить образование форм числа глаголов. Пары состоят из глаголов единственного и множественного числа (*бегут – бежит, идут – идёт*).

РАЗНОЦВЕТНЫЕ СЛОВА

Игру можно использовать на занятиях с учениками, которые знакомы с понятиями «существительное», «глагол», «прилагательное», а также с грамматическим родом.

Могут играть от 2 до 7 человек.

В комплекте 54 карточки: 27 слов – существительные, глаголы и прилагательные, напечатанные синим, зелёным или красным цветом (например, *убежал, пчела, золотое*), и 27 слов – термины, напечатанные теми же цветами (*глагол мужской род, существительное женский род, прилагательное средний род*).

Цель игры: способствовать формированию понятий о частях речи, навыков определения грамматического рода существительных, глаголов и прилагательных.

Ход игры. Карточки с терминами надо перемешать. Их можно положить на стол надписями вниз, или их может взять в руки учитель. Карточки со словами раскладываются на столе так, чтобы были видны надписи. Можно разложить карточки блоками: синий цвет, красный, зелёный, а можно все цвета перемешать.

Игроки по очереди берут со стола или из рук учителя карточку с термином и ищут слово, которое соответствует термину. На поиск отводится определённое время – от 10 до 20 секунд (удобно использовать секундомер на телефоне). Если участник нашёл нужное слово, он имеет право взять ещё одну карточку с термином и искать ещё одно слово (один раз). Затем ход переходит к следующему участнику. Выигрывает тот, кто найдёт большее количество слов.

Слова и термины

Зелёные:	Убежал – Глагол, мужской род
	Ушла – Глагол, женский род
	Прибежало – Глагол, средний род
	Бабочка – Существительное, женский род
	Муравей – Существительное, мужской род
	Озеро – Существительное, средний род
	Красивая – Прилагательное, женский род
	Маленький – Прилагательное, мужской род
	Голубое – Прилагательное, средний род

Синие: Пришёл – Глагол, мужской род
Плыла – Глагол, женский род
Улетело – Глагол, средний род
Пчела – Существительное, женский род
Жук – Существительное, мужской род
Небо – Существительное, средний род
Большая – Прилагательное, женский род
Чёрный – Прилагательное, мужской род
Золотое – Прилагательное, средний род

Красные: Приехал – Глагол, мужской род
Пришла – Глагол, женский род
Уплыло – Глагол, средний род
Трава – Существительное, женский род
Цветок – Существительное, мужской род
Море – Существительное, средний род
Зелёная – Прилагательное, женский род
Длинный – Прилагательное, мужской род
Круглое – Прилагательное, средний род

Дополнительные рекомендации по использованию игр, видео-материалы, пособия и методики по изучению русского языка:
<https://migrussia.ru/poleznye-materialy/metodiki/russkij-yazyk>

Разработка комплекта игр «Просто русский»: Благотворительный фонд поддержки и развития просветительских и социальных проектов «ПСП-фонд» (Санкт-Петербург)
<https://psp-f.org>, <http://migrussia.ru>, <https://vk.com/pspfond>, e-mail: bp@psp-f.org,
тел. +7 (812) 337 57 85

Автор-разработчик: Татьяна Кузьмина, член научно-исследовательской лаборатории онтолингвистики РГПУ им. А.И. Герцена
Редакторы: Анна Удьярова, Борис Панич, Мария Панич

Игры созданы в рамках проекта «Язык дружбы». Распространение методик и практик изучения русского языка и межкультурного сотрудничества в молодежной среде в странах Средней Азии» с использованием гранта Президента Российской Федерации на развитие гражданского общества, предоставленного Фондом президентских грантов.

Игры предназначены только для некоммерческого использования.