**Лекция № 2. Языковые игры**

План

* + 1. Особенности языковых игр, их классификация.
    2. Игры и конструирование, создание шифров.

1.Особенности языковых игр, их классификация.

Как известно, игры широко используются и на уроках, в более строгой системе познавательного труда обучающихся, но внеклассная, внеурочная работа даёт в этом отношении намного больший простор.

Языковые игры обычно развлекательны, но всегда содержат дидактический элемент, достигающий подчас высокого уровня.

По весомости этого дидактического вклада игры подвергаются оценке и классификации. Различают также игры по видам деятельности: игры, в основе которых лежит наблюдение; игры на конструирование, на изобретение новых структур; игры творческие. Классифицируют игры по языковому материалу: словесные, грамматические, буквенные и пр.

В последние десятилетия издано огромное количество пособий по игровым методикам: это сказки – сказочное изложение грамматических тем, сказки как речевое творчество самих обучающихся и пр.; скороговорки, загадки, потешки, детский юмор и пр.; игры на сообразительность, «хитрые» задачи; игры в слова, кроссворды, словесное и картинное лото, перестановки букв или слогов в словах, словесные квадраты, колеса приставок и суффиксов, словесное (орфографическое) домино; ребусы, шарады и другие зашифрованные слова; материалы для викторин и олимпиад; задачи на разгадывание пословиц и фразеологических; единиц; задания на подбор и комментирование синонимических групп, антонимических пар, омонимов, паронимов, на многозначность слов и пр.

2.Игры и конструирование, создание шифров.

Подчас игры превращаются в настоящее строгое конструирование: например, задания на расшифровку текста, зашифрованного неизвестным кодом, или наоборот – на создание собственного кода, шифра или на зашифровку какого-либо текста (см. кн.: Школа творческого мышления. – М., 1993. – С. 112 – 115).

Например такая игра: каждое из данных слов содержит два или больше других слов, их надо обнаружить как можно быстрее:

*Яблоко – я, око, блок;*

*юноша – но, юн, ноша, ша;*

*шепотом – том, потом, пот, то,* а если читать наоборот – *мот*, *от*;

*чистота – чист, тот, та, то.*

Второй этап игры: кто больше и быстрее подберёт слов для продолжения игры? Победителю – почёт и, возможно, приз.

Эти игры не лишены дидактического содержания: звукобуквенный анализ, развитие наблюдательности, сообразительности, запоминание правописания слов… и всё же это невысокий уровень.

Несколько выше дидактическое содержание домино: в нем решаются словообразовательные и орфографические задачи.

Важно, чтобы не только решали готовые задачи, но и сами составляли их.

Далее – конструктивное задание: кто составит больше слов по такой модели: приставка *под -* + корень + суффикс + окончание.

Усложненный вариант: окончание нулевое.

Примером творческой игры может служить создание собственного шрифта, или кода. Простейший вариант – просто продублировать каждую букву общеизвестного русского алфавита своими значками и зашифровать свой текс этими «буквами». Более сложный вариант предполагает изменение какой-либо принципиальной особенности письма, например заглавную букву изображать тем же знаком, что и строчную, но с черточкой наверху.

Самый трудный вариант этой игры: школьникам даётся зашифрованный неизвестным им способом текс из какого-либо литературного произведения, например начало «Сказки о царе Салтане». Зная текст, школьники должны разгадать шифр. И потом с помощью разгаданного шифра записать тот текст, который составят сами.