

## **Игры на занятиях русского языка**

На уроках русского языка в начальных классах учащиеся национальных школ учатся образовывать и употреблять в речи различные грамматические формы и конструкции. В том числе и словосочетания с родительным падежом принадлежности.

Истоки многих ошибок, которые допускают нерусские учащиеся и студенты, используя в устной и письменной русской речи словосочетания с родительным падежом принадлежности, следует искать именно в школе. Не будем останавливаться на том, каковы причины этих ошибок (данный вопрос нужно рассматривать отдельно); подчеркнем лишь, что при изучении родительного падежа, как и других конструкций, необходимо соблюдать принципы перспективности и преемственности.

«Не правы те учителя, - справедливо отмечает С. С. Масгутова, - которые, поработав над определенной формой урока, в дальнейшем, при изучении других форм, не возвращаются к изученному ранее материалу, если это не нацеливает на упражнения, данные в учебниках. Понятно, что такой подход к изучению лексико-грамматического материала не будет способствовать выработке навыка. Учителю необходимо иметь в виду, что в учебниках невозможно отразить всю лексико-грамматическую работу, которую можно организовать на уроке, поэтому, зная объем лексического и грамматического материала, конкретного для каждого из классов, надо строить работу по обучению учащихся национальных школ русской речи так, чтобы систематически активизировался языковой минимум!»

Формированию грамматических навыков способствует не только повторяемость, но и использование на уроках различных грамматических игр.

Игры, как известно, вносят разнообразие в языковую тренировку, увеличивают возможность активной речевой деятельности, развивают внимательность и сообразительность, вырабатывают быструю речевую реакцию, позволяют с меньшими затратами сил и времени добиться лучшего усвоения и закрепления изучаемого материала.

В качестве примера приведем некоторые виды грамматических игр, направленных на освоение родительного падежа.

**1. Игра «Эстафета с мелом».** Класс делится на две команды с одинаковым числом участников. На доске заранее написано в два столбика одинаковое количество словосочетаний с точками вместо окончаний существительных в родительном падеже.

Например: книга Марат. . . книга сестр. . . карандаш пап... ручка Анар... сумка брат о о портфель ДЯДоо. (и то до)

Первые номера каждой команды получают мел, и по сигналу учителя игра начинается. Играющий, получив мел, бежит к доске, ставит нужное окончание и быстро кладет мел на парту следующего играющего из своей команды.

Команда, которая закончила первой, получает за выигрыш три очка. Затем «противники» проверяют правильность записи на доске. Командам засчитывается дополнительно столько очков, сколько у них было безошибочных словосочетаний. На основе общего подсчета очков определяется команда-победитель.

Эту же игру можно провести и так. Разделить учеников на две команды, раздать одной из них сигнальные карточки с окончаниями -а, -я, а другой - с окончаниями -ы, -и. Через кодоскоп проецируются словосочетания, и учащиеся поднимают нужные карточки. Побеждает команда, чаще поднимавшая карточки правильно.

**2.** Для закрепления умения правильно задавать вопросы чей?, чья?, чьё? можно провести и такую игру с мячом. Учитель поочередно бросает детям мяч. При этом он называет какое-нибудь существительное из словаря изучаемой темы, например, по теме «Учебные вещи». Учащиеся, сидящие за партами, хором повторяют за учителем существительное и показывают сигнальную карточку, на которой написан соответствующий вопрос. (Сигнальные карточки ученики могут изготовить из плотной бумаги под руководством учителя на уроках труда.) Ученик, поймавший мяч, должен, возвращая его учителю, задать вопрос. Например, учитель бросает мяч и говорит слово ручка, дети хором

повторяют - ручка и показывают сигнальную карточку с вопросом ученик, поймавший мяч, говорит: чья?

3. Чтобы придать занятию необычность, возбудить интерес учащихся к таким, казалось бы, обыденным темам, как «Знакомство» и «Семья», рекомендуем использовать на уроке фотографии учащихся, их братьев, сестер, родителей, родных и близких. Вначале учащийся рассказывает о своей семье сам. А затем о его семье, показывая на соответствующие фотокарточки, рассказывает кто-нибудь из одноклассников. Отвечающий оказывается поставленным в такие условия, когда он вынужден использовать словосочетания с существительным принадлежности. Например: Это фотография Гульнары, а это бабушка Анары. Это сестра Аскара и т. д.

На различных уроках в национальной школе целесообразно разумно чередовать обучение русской речи с рисованием, раскрашиванием, лепкой, конструированием. Эти занятия удобны и для введения новой лексики, и для составления словосочетаний.

Так, для организации игры тут можно использовать не полностью раскрашенные рисунки. Попросить ребят завершить их. А после того как дети закончат работу, организовать примерно следующий диалог.

- Что ты раскрасила, Анара?
- Платье.
- Чье платье?
- Платье девочки.
- А что ты, Мукаш, раскрасил?
- Рубашку.
- Чью рубашку?
- Рубашку мальчика.
- А ты, Аскар, что кончил раскрашивать?
- Бантик.
- Чей бантик?
- Бантик девочки (и т. д.)

Вопросы, обращенные к учащимся специфичную и характерную для этого периода функцию: они стимулируют речь учащихся даже при ограниченном запасе слов и грамматических конструкций.

Таким образом, учащийся дает коммуникативно-мотивированный полный ответ, который в каких-то других обстоятельствах общения был бы вряд ли уместен, неестественен.

Большая роль в развитии русской речи учащихся-киргизов принадлежит подвижной игре, особенно игре, основанной на поэтическом тексте, - образце народной или современной поэзии. Эффективность использования речевых подвижных игр определяется тем, что за содержание того или иного художественного произведения учащийся переживает, в том числе и двигательное - так он глубже, активнее проникает в образ исполняемого в игре стихотворения. Эмоциональная отзывчивость ребенка на художественный образ находится в тесной связи с ритмическими движениями, которые он делает под стихотворный текст. Отсюда та удивительная выразительность исполнения, что возникает в подвижной игре, сопровождаемой художественным словом Игра «Переводчик» проводится как диалог при помощи переводчика. К доске выходят четыре студента. Один из них задает вопросы, другой переводит их, третий отвечает, четвертый переводит ответы. Для исправления ошибок привлекается весь класс или группа. Например:

- Кимдин китеби?
- Чья книга?
- Асиянын китеби.
- Книга Азии.

Игру можно провести и как соревнование на лучшего переводчика.

Игра «Словосочетания рассыпались».

Учитель заранее пишет большими буквами на листах бумаги словосочетания (например, лента девочки, очки бабушки, брюки мальчика и т. д. В зависимости от темы) и, не показывая их ученикам, разрезает на слова. Говорит: «Были у меня словосочетания. Они

рассыпались». Показывает слова и рассыпает их на столе. Задание: кто их правильно соединит? Таким образом учителем создается поисковая ситуация, которая требует от учащихся самостоятельной мыслительной деятельности.

Игра «Чей голос» помогает не только запомнить слово, но и правильно составлять словосочетания.

Один из играющих становится спиной к классу, другой (водящий) указывает рукой, кто должен громко и четко произнести слово, которое записано на карточке, и говорит: «Угадай, чей голос». Первый ученик, отгадав голос (например, Анары, Мукаша и т. д.), должен повторить слово. Игра проходит в абсолютной тишине, чтобы отгадывающий мог сосредоточиться. Если он правильно отгадает голос говорившего и произнесет слово, то становится водящим.

Хорошие результаты дает рекомендуемая в методической литературе работа по редактированию текста. Для этого можно использовать игру «Редактор». Эта игра способствует развитию у детей логического мышления, навыков правильного построения предложения.

Ход игры таков. Учитель раздает тексты. Поясняет: «В типографии перепутали порядок следования некоторых слов. Вам, ребята, необходимо восстановить правильный текст». (Примерный текст: Москва - Родины столица. Сияют над Кремлем звезды. Идут люди к Ленина Мавзолею.

Правильный текст: Москва- столица Родины. Сияют над землей Кремля звезды. Идут люди к Мавзолею Ленина.

Итак, мы назвали лишь некоторые приемы работы с сочетаниями существительных всех родов в именительном падеже с существительными в родительном падеже, обозначающими принадлежность. Каждый учитель, несомненно, может расширить круг подобных увлекательных заданий, творчески изменив, дополнив, хорошо зарекомендовавшие себя в практике учебные игры применительно к данной теме.

4. В обстановке игры дети легче включаются в живое общение - и друг с другом, и с учителем. Учебные игры, проводимые с определенной целеустановкой, способствуют интенсивной работе памяти, развитию логического мышления, активной речевой деятельности учащихся. В обстановке игры ученик самими ее условиями ставится перед необходимостью вспомнить изученные ранее русские слова, правильно их произнести и употребить в предложении.

Так, ситуативная игра «В магазине предлагается провести по картинке, в ситуации: Вам нужно купить одежду и обувь для брата и сестры.

Например: Подается задание провести игру по ролям: продавец, кассир, покупатель. Посмотрите, что продают в магазине. Что вы хотите купить? Пусть один из вас будет продавец, другой - кассир, а остальные покупателями. Поиграйте

В задании дан также образец диалога для игр. Я предлагаю детям использовать этот диалог в игре, которую провожу с ними В классе. На столе раскладываю игрушки, учебные принадлежности, картинки с изображением игрушек и других предметов. За столом стоит «ученик-продавец». «Ученик покупатель» подходит к столу, и между этими двумя школьниками ведется диалог. Например, такой:

- Здравствуйте! Сколько стоит кукла?
- Она стоит пять рублей.
- Дайте мне, пожалуйста, эту куклу.
- Возьмите.
- Спасибо. До свидания.
- До свидания,

Во время такой игры дети совершенствуют навыки своей русской диалогической речи, запоминают и повторяют слова русского речевого этикета: здравствуйте, спасибо, пожалуйста.

Используя я игровые приемы и в процессе закрепления грамматического материала - в первую очередь, тот, который наиболее труден для моих учащихся.

Например, описана игра «Цепочка». Для того чтобы сформировать у ребят навыки

определения на слух родовой принадлежности имен существительных, провожу аналогичную игру «Он или она?». Называю существительное, а ученики поочередно произносят вслух соответствующее личное местоимение: он или она. Нарушивший цепочку «платит штраф»: рассказывает стихотворение, танцует, поет...

В игре «Кто или что?» соблюдаются те же правила: учащиеся определяют категорию одушевленности – неодушевленности существительного подстановкой нужного вопросительного местоимения - кто? или что?

Повторение грамматического материала тоже обычно сочетаю с играми, направленными на развитие речи детей. Так, при повторении, Какой? Какая? Какое?» урок можно организовать в виде игры-конкурса. Показываю ученикам картинки с изображением фруктов: яблока, вишни и винограда. Аналогично прошу подобрать к этим существительным возможные прилагательные и таким образом определить их род.

Прилагательные ученики подбирают, отвечая на мои вопросы.

Вопросы же воспроизводят реальную ситуацию, уже знакомую ученикам по тексту - «На базаре».

Спрашиваю:

- Ребята, представьте себе, что вы идете на базар. Там вам нужно купить яблоки, вишню и виноград. Скажите: какие яблоки, вишню и виноград вы будете выбирать на базаре?

- Мы выберем спелые, сладкие, красные яблоки, вкусную, сочную вишню, красивый, черный виноград.

Ученики от каждого ряда берут у меня одну из карточек и говорят, какой вопрос к ней надо задать (они уже усвоили этот материал ранее), ставят прилагательные в нужной форме. Потом записывают их на доске вместе с существительными и нужными вопросами, подчеркивают в прилагательных окончания и, в соответствии с окончанием, называют род существительного:

|                          |          |          |
|--------------------------|----------|----------|
| красное<br>яблоко спелое | Какое? } | сладкое  |
| вкусная<br>вишня         | Какая? } | сочная   |
| черный<br>виноград       | Какой? } | красивый |

Затем я прошу учащихся каждого ряда подобрать к существительным личные местоимения и составить с каждым существительным и соответствующим ему местоимением по два предложения.

- Например: Асан сорвал красное яблоко. Оно было очень вкусным. Аня дала Талаю спелый виноград. Он очень понравился Талаю. Я очень люблю вишню. Она очень сладкая.

Хорошо усвоив материал урока, ребята сами строят диалог по картинкам, которые я тоже даю ученикам каждого ряда.

- Какое яблоко нарисовано у тебя на картинке?

- у меня нарисовано красное, спелое яблоко.

- Оно сладкое?

- Да, оно очень сладкое. (и т. д.)

**В конце игры определяется ряд-победитель.**

Использование игры на уроке обусловлено, конечно, его содержанием и обучающей целью. Игра может быть использована в начале урока - для коллективного опроса по пройденной теме, а также, как показано выше, может служить эффективной формой закрепления изученного материала, помогающей активизировать русскую речь киргизских учащихся.

Описанные мною виды учебной работы создают условия для обучения русскому языку на коммуникативной основе. Такая учебная работа, как подтверждает мой опыт, отвечает

интересам, целям и мотивам обучения. Она превращает уроки русского языка в радостный для ребят процесс общения на этом языке.

### **Литература**

1. Масгутова С.С. О некоторых видах работы по активизации грамматического материала в русской речи учащихся начальных классов. Русский язык и литература в казахской школе, 1976, *И2* 4, с. 48.
2. Срезневский И.И. Русское слово. М., Просвещение, 1990 г.
3. Кодухов В.И. Общие сведения о языке. Русский язык в школе. 1987 г.