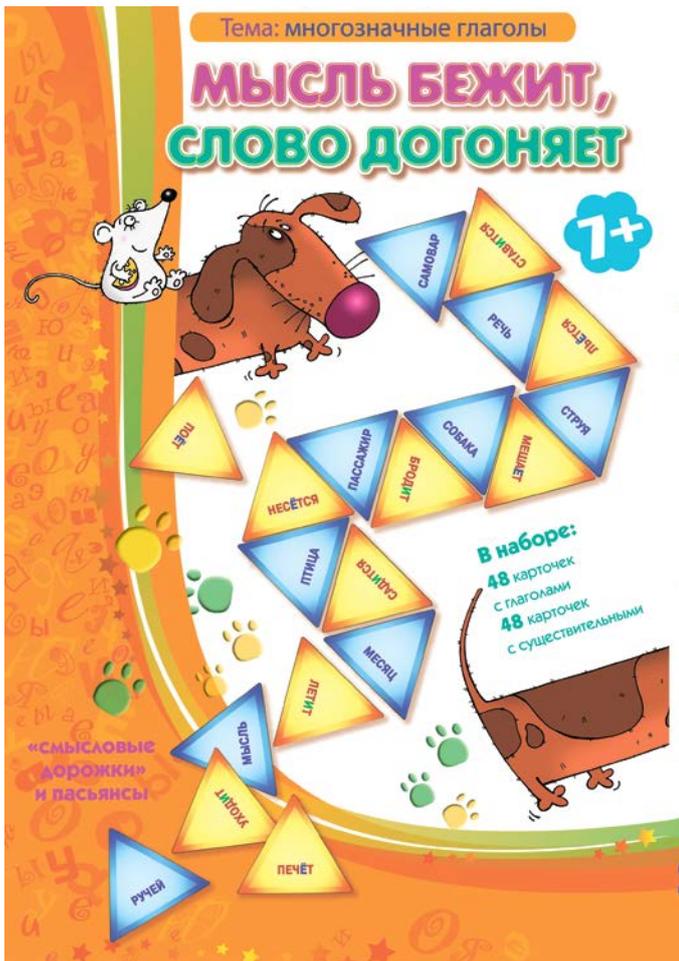


Методические рекомендации к игре
«Мысль бежит, слово догоняет»

автор Татьяна Барчан
художник Галина Биба



Тема игры «Мысль бежит, слово догоняет» - многозначные глаголы, но на самом деле она охватывает весьма обширный круг тем: многозначность слова (на примере не только глаголов, но и существительных), омонимия, прямые и переносные значения, лексическая сочетаемость слов, факультативно - спряжение глаголов. Основная задача игроков во всех вариантах игры - подбирать подходящие друг к другу по смыслу глаголы и существительные и обосновывать правильность ответа. Таким образом происходит повышение коммуникативной компетентности учащихся, обогащается и активизируется их словарный запас, развивается умение быстро и точно находить нужное в данном контексте слово.

Игра подходит не только для работы с учащимися разного возраста, но будет интересна и взрослым, находящим удовольствие в общении с детьми и игре в слова.

Игра может быть использована на уроках русского языка, на факультативах и дополнительных занятиях, при организации олимпиад, во время самостоятельной проработки материала или на занятиях по развитию речи. Кроме того, она заинтересует всех любителей интеллектуально активного досуга.

Мысль часто обгоняет слово: вроде бы различая тонкие оттенки смыслов, мы не знаем, как их выразить. Чтобы слово могло догнать мысль, нужно научиться подбирать самые точные и уместные способы её выражения, запас которых в свою очередь необходимо пополнять.

Слова многозначны — это обычно знают и маленькие дети, только выразить это знание с помощью терминов «многозначность» или тем более «полисемия» они ещё не могут, да это и не нужно. Главное, ребёнок знает, что «ручей бежит», «время идёт или летит», «морозы или жара стоят». Он знает, что «месяц» может быть в небе, а может — на календаре. Дети отгадывают загадки на эту тему, смеются, придумывая, как идут часы или дожди: «Ножками, да?» Параллельно они учатся подбирать подходящие друг другу слова и обнаруживают, что не все слова сочетаются, пока ещё непонятно, почему.

В игре «Мысль бежит, слово догоняет» задача участников именно подбирать подходящие друг другу существительные и глаголы, причём не автоматически сопоставлять их по принципу «кто? (что?) - что делает?». Надо обосновывать ответы, отстаивать своё право положить карточку со словом, доказав, например, что «речь» может «ставиться». Для этого нужно понимать, в каких значениях, в том числе переносных, могут употребляться те или иные слова. Развитие такого рода «гибкости мышления» и развитие речевой и коммуникативной компетентности участников — основные цели данной игры.



Ведущему важно следить за точностью словоупотребления и обоснованностью аргументации. Например, можно ли положить рядом с именем существительным «колокол» глагол «бить»? Можно ли сказать «улыбка красит»? Звучит странно, но если добавить одно слово: «улыбка красит человека», смысл становится ясен. Каждый раз участникам нужно будет договариваться, убеждать друг друга, а ведущему — разрешать их споры, помогая составлять контексты, проясняющие значения слов.

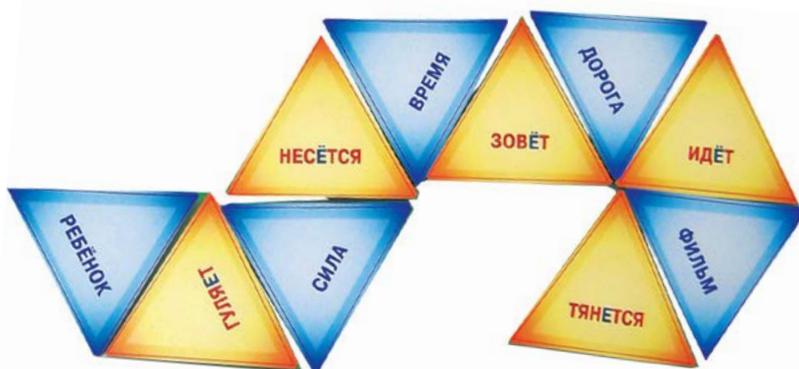
В игре участвуют 48 глаголов (желтые треугольники) и 48 имён существительных (синие треугольники). Все слова входят в активный словарный запас младших школьников, ряд существительных относится к списку словарных слов, что даёт возможность ещё раз повторить и отработать их написание (ракета, пассажир, урожай и др.). Хотя все слова играющим знакомы, им не раз потребуется уточнить их значение, при этом ведущий может порекомендовать обратиться



к словарю и познакомить игроков со словарём сочетаемости слов.

Существительные в игре даны в именительном падеже, единственном числе, глаголы — в 3-м лице единственного числа. Причём у глаголов цветом выделена гласная в окончании, синим — у глаголов 1-го спряжения, зеленым — у глаголов 2-го спряжения. Тема спряжения не является основной для данной

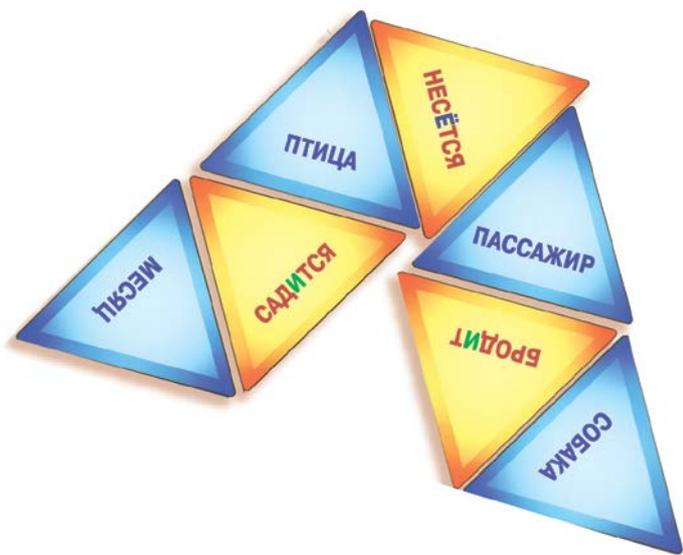
игры, группы глаголов не равноценны (глаголов 1-го спряжения больше), тем не менее, в соответствующих учебных группах, где нужно остановиться на данной теме, игра даёт дополнительный материал для обсуждения ударных и безударных окончаний глаголов, а также для упражнений на закрепление навыка определять спряжение.



Оптимальное число участников игры — 6-8 человек, но отдельные варианты правил позволяют привлечь большее количество игроков. Кроме того, «Мысль бежит, слово догоняет» сочетается с другой игрой из «Игротеки Татьяны Барчан» — со «Словесным калейдоскопом», где надо подбирать подходящие по смыслу имена существительные и прилагательные. За счёт объединения этих игр, можно увеличить число участников и

расширить количество прорабатываемых тем (темы «Словесного калейдоскопа» — лексическая сочетаемость, многозначные слова, синонимы, антонимы, словарные слова). Надо иметь в виду, что при этом задачи значительно усложнятся, так что вариант с объединением двух игр стоит рассматривать после проработки каждой из них по отдельности.

Три варианта игры «Мысль бежит, слово догоняет» — «Змейка», «Пасьянс» и «Парочки» — совпадают с базовыми вариантами «Словесного калейдоскопа», только части речи прорабатываются разные.



В первом варианте, «Змейке», играют две из трех сторон каждого треугольника, третья сторона остается свободной. Игрокам поровну раздаются карточки с существительными и глаголами. Задача выстроить из них цепочку: первый игрок кладёт на стол карточку с глаголом, второй присоединяет к ней (к любой из сторон) существительное из своего набора, следующий подбирает к этому существительному глагол и так далее. Тот, у кого нет подходящей карточки, пропускает ход. При этом вначале нужно договориться о том, как строить «змейку»: только в одну или две стороны. Второй вариант расширяет число одновременно рассматриваемых контекстов.

В идеале игра заканчивается, когда использованы все карточки, но возможна ситуация, когда карточки на руках ещё остались, а на свободное место в «змейке» ни одна из них не подходит. Если ведущий считает, что целесообразно определить победителя, то сделать это можно посчитав, сколько карточек осталось у каждого игрока: выигрывает тот, у кого их меньше всех. В любом случае необходимо обсудить не только все сложившиеся сочетания существительных и глаголов, но и те, что оказались в остатке: почему их нельзя использовать.

Второй вариант игры - «Пасьянс». Здесь уже задействованы все три стороны карточек, играющим нужно внимательно следить за тем, чтобы на всех стыках образовывались допустимые сочетания слов. Перед началом игры всем раздаются по 6 карточек желтого и синего цвета. Остальные карточки образуют два «базара» — по цветам, текстом вниз. Ведущий открывает одну из карточек с глаголом из «базара». Первый игрок находит у себя существительное, сочетающееся с этим глаголом, и кладет синюю карточку к любой из сторон желтого треугольника. Следующий игрок уже волен выбрать, какую часть речи использовать, и какое слово, из выложенных на стол, выбрать. Он присоединяет свою карточку к любой свободной стороне выбранного слова. Это действие повторяется все последующие ходы. Подчеркнем ещё раз, что карточка, заполняющая пространство между двумя или тремя словами, должна сочетаться с КАЖДЫМ из них. Если игрок не нашел у себя подходящего слова, он берет карточку из любого «базара», пока не найдет подходящую. Игра завершается, когда использованы все карточки. Те, у кого карточки закончились

раньше, чем у партнеров, продолжают принимать активное участие в игре: следить за допустимостью сочетаний слов и обсуждать контексты.

В третьем варианте, «Парочки», карточки перед началом игры раскладываются на две группы, существительных и глаголов, словами вниз. Участники игры по очереди берут по одной карточке из каждой группы. Если при этом сложилось допустимое сочетание слов, то игрок забирает пару себе и получает за неё очко. Если слова не сочетаются друг с другом, пару откладывают в сторону. Как и во всех остальных вариантах игры, тут предполагается обоснованная аргументация и активное обсуждение ответов. Задача ведущего по-прежнему слушать игроков и разрешать их споры, объясняя, почему те или иные слова могут (или не могут) сочетаться друг с другом. Победителя можно определить по количеству набранных очков.



Приложение

Многозначность (или полисемия, от греч. *poly* — много и *sema* — знак) — наличие у слова нескольких значений. Значения многозначного слова, выступающие в разных контекстах, связаны друг с другом. Связь между ними ощущается говорящими и основана она на том, что у этих значений есть общая часть — одни и те же семантические признаки, в результате значения многозначного слова могут быть объяснены одно через другое. Например: *ключ* — «металлическое приспособление для запираения и отпираения замка» (дверной ключ) и *ключ* — «то, что служит для разгадки, понимания чего-либо» (шифровальный ключ). Это значения одного и того же слова, у них есть общая семантическая часть: «Приспособление, делающее что-либо доступным или недоступным». Ср. со значением *ключ* - «бьющий из земли источник, родник». Между этим *ключом* и первыми нет семантической связи, значит перед нами омонимы, а не значения одного и того же слова.

Омонимы (гр. *homos* - одинаковый + *опута* - имя) — слова, разные по значению, но одинаковые по звучанию и написанию. Например, *брань* - «осуждающие и обидные слова» и *брань* - «война, битва»; *коса* - «вид прически», *коса* - «сельскохозяйственное орудие» и *коса* - «мыс, отмель».

Прямые и переносные значения слова связаны с тем, ощущается ли говорящими образность слова, употребленного в данном значении. Прямое значение стилистически нейтрально, у него нет образности. Переносное значение — образное, стилистически окрашенное. Ср.: *бурное море* и *море света*, *соль на столе* и *соль рассказа*.

При своем возникновении слово всегда однозначно, его значение первично, производно. Вторичные, производные, значения могут возникать в результате переноса данного названия на другие предметы, признаки, действия и т. п. на основании смежности (метонимия) или сходства (метафора).

Сочетаемость — свойство языковых единиц сочетаться в речи при образовании единиц более высокого уровня. Способность слов соединяться друг с другом называется лексической сочетаемостью. Она определяется следующими факторами:

- **грамматическими** (принадлежностью слов к тем или иным частям речи. Например, наречие не может сочетаться с предлогом или с пояснительным словом в падежной форме);
- **лексическими** (избирательностью лексем: ср. *оказать услугу* — можно, а *оказать заботу* — нельзя и проч.);

- **семантическими** (смысловой стороной языковых единиц. Нельзя *забежать назад* или *оглянуться вперед*, например).

В образной художественной речи сочетаемость может нарушаться намеренно («*Живой труп*»).

На уровне современного языка часто бывает трудно или невозможно объяснить причины различной сочетаемости близких по смыслу слов; многие сочетания закреплены языковой традицией. Они в «готовом виде» входят в словарь носителей языка, и умение их использовать составляет часть языковой культуры человека. Проверить правильность их употребления можно только с помощью словаря.

Слова, используемые в игре:

ГЛАГОЛЫ

бежит

берёт

бродит

бьёт

вяжет

горит

готовится

грохочет

живёт

играет

идёт

качается

кипит

красит

летит

мешает

несётся

поёт

ползёт

скрипит

тает

теряет

течёт

трещит

гремит

вьётся

режет

заводится

делится

держится

колется

гуляет

уходит

стоит

болтает

находится

попадает

снимается

зовёт

светится

достаёт

льётся

растёт

тянется

выступает

ставится

садится

печёт

ИМЕНА СУЩЕСТВИТЕЛЬНЫЕ

армия

ветер

время

голова

город

гроза

дверь

дело

дождь

дорога

душа

еда

забор

заря

земля

колокол

коса

месяц

метель

мороз

мысль

огонь

одежда

океан

оркестр

отец

пассажир

перо

птица

работа

ракета

растение

ребенок

речь

ручей

самовар

сила

слава

снег

собака

солнце

струя

телега

улыбка

урожай

фильм

червяк

ягода

Список литературы:

1. Ахманова О.С. *Сочетаемость // Словарь лингвистических терминов.* — М.: КомКнига, 2007.
2. Гак В.Г. *Сочетаемость // Лингвистический энциклопедический словарь.* Под ред. В.Н. Ярцевой. - М.: Советская энциклопедия, 1990.
3. Лекант П.А., Касаткин Л.Л., Клобуков Е.В. *Краткий справочник по современному русскому языку.* - М.: АСТ-Пресс, 2010.
4. *Словарь сочетаемости слов русского языка / Под ред. П. Н. Денисова, В. В. Морковкина.* — М., 2002.
5. *Современный русский язык: Учебник / Под редакцией Н.С. Валгиной.* - 6-е изд., перераб. и доп. - М.: Логос, 2002.