Д.А. Маркова

Методические рекомендации к игре

«Мы с тобой одного корня»

автор Татьяна Барчан

Консультант Дарья Маркова
Художник Людмила Двинина
Дизайнер Галина Биба

Основные темы игры «Мы с тобой одного корня» — словообразовательный разбор, формирование словообразовательных гнёзд, разбор слова по составу. Игра даёт богатый материал для работы со значением морфем и их омонимией (омонимией корней в первую очередь). Кроме того, она позволяет проработать и повторить темы проверяемых безударных гласных и чередования согласных в корне слова, способствует расширению словарного запаса, развитию коммуникативной компетентности и гибкости мышления.

Игра может быть использована на уроках русского языка для закрепления пройденного материала (работа в группах), при проведении олимпиад, на факультативах и дополнительных занятиях.

Словообразовательный разбор у школьников часто оказывается в числе любимых, поспорить с ним может разве фонетический: и тот, и другой короткий, делать их быстро, писать немного... Порой от внимания ускользает самая суть: зачем он делается? Какой смысл делить слово на части? Нередко нет понимания, чем отличаются словообразовательный разбор и разбор слова по составу, и почти никогда нет понимания того, что своё собственное значение имеет не только корень, но и все остальные морфемы (минимальные значимые части слова). Действительно, что такое -гриб- или -скор- , понятно; что значит суффикс -ник или приставка под-, можно довольно легко догадаться, но как быть, скажем, с окончанием -ая? Или суффиксом -н- или -и-?

Морфемы — кирпичики, из которых складывается множество и множество слов. «Кирпичики» соединяются в разных комбинациях и дают новые значения, в результате носителю языка не надо запоминать бессчетное количество уникальных единиц (представляете, что было бы, если морфемы не повторялись?), а нужно учиться пользоваться деталями «конструктора». Именно с их помощью

поэты и маленькие дети создают свои окказионализмы вроде «стихокрад» или «намакаронился» и многие-многие другие. Они создаются по имеющимся в языке моделям, по аналогии, и потому понятно, что эти слова означают.

Истолковать значение морфемы — трудная задача даже для ученого, не только для школьника. Его задача в первую очередь понять: это значение есть и оно может быть не только лексическим, но и грамматическим. Что не только слова, но и части слова могут быть омонимами (омонимичные корни в словах «гореть» и «гора», суффиксы в словах «грибник» и «дневник»), и наоборот, непохожие по виду и звучанию части слова на самом деле могут быть одной и той морфемой (например, варианты корня -порох-: -прах-, -порош-, -пораш-).

Две игры, объединенные названием «Мы с тобой одного корня», помогают проработать означенные темы. В рамках каждого варианта игры ведущий может задавать разные уровни сложности, предварительно отбирая соответствующие карточки в зависимости от поставленной задачи и возможностей игроков.

В целом в игре можно задействовать **96** карточек со словами и **16** игровых полей.

На одной стороне игрового поля дана сюжетная картинка, обыгрывающая значения слов, которые нужно подобрать к каждому из двух «главных» слова. Для них на большой карточке оставлено шесть фрагментов белых полей — по три справа и слева, в зависимости от значения корня.

С другой стороны большой карточки дано задание: подобрать слова по схемам и ниже — две схемы.

Таким образом, в игровой форме прорабатывается умение и разбирать заданное слово, и находить слова, соответствующие заданной схеме. Оба варианта игры построены на принципе лото. Оптимальное число участников 4-8 человек, но возможны варианты, так как ведущий заранее может отобрать подходящие задания (и соответственно, раздавать не все 16 игровых полей), а если участников слишком много, их можно разбить на несколько групп и работать с командами.

1. Однокоренные слова

На больших карточках даются два слова из разных групп. Их условно объединяет сюжет: например, **«носить»** и **«река»** - девушка у реки с ведрами воды. Но это чисто условное объединение, **«носить»** и **«река»** так же могли бы соседствовать не друг с другом, а с любыми другими заглавными словами, кроме слов «своей» группы. **«Нос»** и **«носить», «река» и «речь», «гора», «горький» и «гореть»** и т.п. - разнесены по разным игровым полям.

Первый вариант игры построен на необходимости различать омонимичные корни, например, **-гор-** в ***гореть*** и ***гора*** или **-вод-** в ***паводке*** *и* ***поводке.*** Кроме того, ловушки игрокам подстроены с помощью похоже звучащих слов, где корни на самом деле разные: **(-час-** и **-част-,** например, или **-слеп-** и **-леп-).**

Игра предполагает словообразовательный анализ на современном уровне, без учёта этимологического родства слов.

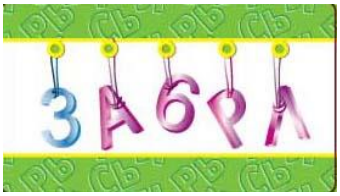
Маленькие карточки остаются у ведущего, большие поровну раздаются игрокам или командам, те выкладывают их перед собой картинкой вверх.

На больших карточках даны картинки-подсказки, обыгрывающие значение слов; задача играющих — собирать **по гнёздам** родственные слова. Здесь в центре — корень, лексическое значение слова, которое он несёт. Корни сгруппированы в «двойки и тройки» по своему обманчивому сходству. Так, пару омонимичный корней **-гор-** дополняет корень **-горд**-, а пару **-слеп-** и **-леп-** — корень **-лип-.** Понятно, что перепутать их можно только в безударной позиции, но игрокам придётся задуматься **«липучка»** - то, что **лепят**, или то, что **липнет**.

Многие корни (например, **-рек-** и **-реч-, -вест-, -вед-** и **-вещ-)** заставят игроков и ведущего обращаться к теме **чередования согласных**.

Ведущий вытягивает по одной маленькой карточке и зачитывает слово на ней. Задача игроков — найти на своих игровых полях однокоренное слово. Учащимся всякий раз нужно обосновывать свой выбор и объяснять значение слов. Почему, например, **«нос»** и **«носок»** — родственные, а **«вещий»** и **«вещица»** нет?

Когда все три родственных слова собраны, игроку нужно проверить правильность ответов: найти на обороте маленьких карточек среди букв и цифр тот же буквенный код-проверку, который дан на игровом поле: две буквы, «висящие» на карточке слева. Это буквенный код-проверка правильности ответов, он относится **ко всей карточке**, а не к конкретному корню. Такая проверка является дополнительным заданием на внимание. Если нужных букв на обороте нет, необходимо вернуться к значению слова, обсудить, как оно соотносится с заглавным словом, составить словосочетание или предложение, проясняющее его значение.



Ведущий обязательно обсуждает с игроками значения слов, проверяя, правильно ли играющие связывают смысл данного слова с изображённым на картинке действием или предметом.

В качестве дополнительного задания можно предложить игрокам расширить данные в игре группы, придумав как можно больше родственных слов. Такое упражнение даст особенно много материала для проработки темы безударных гласных в корне и чередования гласных и согласных в корне слова.

На чередование согласных примеров много и в самой игре, примеры на чередование гласных намеренно не использовались, чтобы не усложнять игру сверх меры, но когда слова будут придумывать сами играющие, такие примеры неизбежно появятся (**-нос-, -нес-, -вод-, -вед**-).

Внимание! В нашей игре спряталась ошибка. К группе слов с корнем **-нос-** (**«нос», «переносица»**, **«носок»**) отнесено слово **«заносчивый»,** которое безусловно принадлежит к другой группе с омонимичным корнем (**«носить»: «занос», «подношение», «поднос»**). Самое лёгкое решение — изъять карточку из игры…

Более продуктивное, пригодное для подготовленной аудитории, — открытое обсуждение проблемы. Оно возможно и тогда, когда игроки заметят ошибку сами, и тогда, когда она останется незамеченной. В последнем случае имеет смысл дать дополнительное задание: найти **одну** ошибку в игре. Возможно, азарта играющих хватит на то, чтобы попытаться оспорить каждую позицию — тем продуктивнее будут споры, особенно, учитывая, что в игре встречаются сложные случаи (**лук-излучина-лукавый-лукошко**, например).

2. Состав слова

Если первая игра больше нацелена на работу со значением слов, то вторая — на работу со значением морфем, в том числе грамматическим. Она позволяет потренироваться в разборе слов по составу (и слов непростых!) и даёт возможность подробно остановиться на разных способах словообразования.

В игре представлено семь схем, таким образом, **96** карточек со словами делятся на семь неравных по количеству групп. Ведущему нужно предварительно оценить уровень подготовки аудитории и отобрать соответствующие карточки со схемами и словами. Например, для тех, кто уже легко ориентируется в базовом разборе, вполне доступна будет работа со словами с двумя или даже тремя суффиксами. При работе с начинающими можно ограничиться всего двумя-тремя наиболее простыми схемами. Кроме того, можно подбирать карточки в зависимости от темы, на которой учитель собирается сделать акцент: **приставочный способ словообразования, суффиксальный, приставочно-суффиксальный, бессуффиксальный**.

Играть можно двумя способами: подбирая слово к схеме и подбирая схему к слову.

В первом варианте участникам поровну раздают большие карточки, которые они выкладывают перед собой вверх той стороной, на которой даны две схемы и код к ним из одной цифры и одной буквы. Схемы на больших карточках повторяются в разных сочетаниях, поэтому сразу у нескольких игроков может оказаться одна и та же схема. Маленькие карточки остаются у ведущего.

Ведущий зачитывает слово, игроки разбирают его по составу — это может быть как групповая, так и индивидуальная работа, — и находят у себя на игровом поле соответствующую схему. Тот, кто нашел у себя схему первым, получает карточку со словом и выкладывает её рядом с игровым полем с той стороны, на которую указывает зелёная стрелка. Дальше карточки со словами с той же схемой будут выкладываться одна за другой, цепочкой. Победителем объявляется тот, кто собрал больше всех слов к своим двум схемам, но перед тем как определять победителя, нужно проверить правильность ответов — перевернуть маленькие карточки другой стороной и найти на обороте букву и цифру своего кода.

Второй вариант игры — обратный: на этот раз заранее отобранные карточки со словами поровну раздают игрокам, а поля со схемами остаются у ведущего. Он показывает схему, задача игроков — подобрать слово из своего набора маленьких карточек и отдать его ведущему. Все ответы необходимо

обосновать и проверить по коду. Если ответ неверен, карточка возвращается игроку. Победителем считается тот, кто первым освободился от своих карточек, кроме того, здесь можно использовать систему подсчета баллов: каждый правильный ответ даёт одно очко, если игрок ответил неправильно, он зарабатывает штрафное очко, которое можно «отработать» следующим ходом.

Все неправильные ответы необходимо дополнительного обсудить, вместе разобрать слова по составу ещё раз и обосновать тот или иной вариант членения слова. Для этого игрокам нужно будет подбирать дополнительные слова, где в тех же значениях представлены те же морфемы. Например, если речь идет о слове **«облепиха».** С приставкой, корнем и окончанием вряд ли возникнут сложности, но сколько тут суффиксов, один или два? Ведь существует и суффикс **-х-** (как в словах **«пряха», «сваха», «жених»),** и суффикс **-их-** (как в словах **«слониха», «неразбериха»**). Как выбрать? Нужно показать, что в слове **«облепиха»** первое **-и-** — глагольный суффикс, он есть в слове **«облеп-и-ть»,** от которого образовано искомое существительное. (Ср.с примером **«жених»: жен-и-ть-ся**).

Нередко возможны варианты членения слов. В любом случае учащимся и ведущему нужно будет доказывать, почему выбран тот или иной вариант. Кроме того, здесь важно остановиться на технике разбора слова по составу: велико искушение начинать с якобы самого очевидного, с корня, тем более и первый вариант игры на это провоцирует. Учителю необходимо напомнить играющим, что разбор слова по составу никогда не начинают с корня, напротив, сначала «отшелушивают» разного рода аффиксы и анализируют их значение, чтобы потом добраться до центральной морфемы.

В сложных случаях можно предложить учащимся обратиться к словарю и познакомить их с новым видом справочных изданий — словарем морфем. Для школьников более понятным и актуальным типом издания может оказаться словарь, отражающий морфемное строение конкретных слов (например, «Школьный словарь строения слов русского языка» (М., 1987) З.А. Потихи). Сложнее для понимания словари, отражающие морфемный состав языка (например, «Словарь морфем русского языка» (М, 1986) А.И. Кузнецовой и Т.Ф. Ефремовой). Но они дают значительно больше возможностей, так как не ограничиваются набором конкретных слов, они показывают именно детали «конструктора» и разные способы их соединения, а не уже собранные готовые модели.

Приложение

Словообразование — 1. образование (деривация) производных слов (дериватов) от однокоренных слов и установившееся в результате этого формально-смысловое соотношение между дериватом и его производящей базой: учитель — ***учитель-ница.***
2. Раздел языкознания, изучающий словообразовательные отношения в языке. Различаются синхронное и диахронное словообразование, т.е словообразование современного языка и историческое. Синхронный словообразовательный анализ опирается на живые отношения между родственными словами и не учитывает этимологических связей, утраченных в ходе развития языка.

Морфема — наименьшая значимая часть слов и словоформ.
Нулевая морфема — морфема, не выраженная материально, за которой в данном слове закреплено определенное значение. Она устанавливается только тогда, когда аналогичное содержание выражается в других словоформах того же слова или в других словах данного грамматического класса. Например, в слове дом есть нулевая флексия (окончание), поскольку в других формах того же слова значения падежа и числа выражены ненулевыми флексиями: ***дом-а, дом-у, дом-ов.***

Основа — обязательный и постоянный (неизменный по значению и по строению) элемент морфемной структуры слова, являющийся средством выражения лексического значения.

Корень — центральный элемент в морфемной структуре слова, предопределяющий его лексическое значение; общая часть родственных (однокоренных) слов: рука, рукав, ручка. Корни могут быть свободными и связанными. Свободные могут равняться основе слова: дом, зна-ю, жи-ть. Связанные никогда не равняются основе и всегда употребляются в сочетании со словообразовательными аффиксами: ***об-у-ть, раз-у-ть.***

Аффиксы — служебная морфема, противопоставляется корню, образует периферийные элементы морфемной структуры слова. По свой функции аффиксы делятся на 1) имеющие номинативную функцию (т.е.называющие те или иные предметы, признаки и т.п.), 2) имеющие структурную, соединительную функцию. Первые могут иметь как собственно номинативное, так и грамматическое значение: ***пра-язык, учить-ся, учи-л.*** Вторые используются для связи соседних морфем: ***пар-о-воз, пят-и-летка.***

Приставка (префикс) — словообразовательный аффикс, расположенный в слове перед корнем: ***при-город, на-кинуть.*** Обычно имеют модифицирующее значение, уточняя или конкретизируя лексическое значение производящей основы. Ср.***смелый-несмелый, бегать-забегать*** или ***смелый-смельчак, бегать-бегун***).

Суффикс — аффиксальная морфема, расположенная в слове после корня или после другого суффикса: ***учи-тель, учи-тель-ниц-а.*** Различают словообразовательные и словоизменительные (формообразовательные) суффиксы. Первые являются самостоятельным средством словообразования или составной частью комплексного способа словообразования (префиксально-суффиксального и т. п.), вторые служат для образования грамматических форм слова.

Постфикс — аффикс, расположенный в слове после всех морфем, включая флексию: ***улыбать-ся.***

Флексия — аффикс, используемый для образования грамматических форм слова: ***улиц-а, улиц-ы, улиц-у; реша-ть, реша-л, решал-и.*** Флексия не входит в основу слова, различают три вида флективных аффиксов: окончания (флексии в узком смысле), формообразующие суффиксы и формообразующие постфиксы. В школьной практике разбора слов по составу в основу слова не включают только окончания, не останавливаясь отдельно на других видах флексий.

Окончание — наиболее употребительная разновидность флексий. Служит для связи данной словоформы с другими словами и словоформами, обычно служит средством выражения набора грамматических значений: ***ид-у, ид-ешь, ид-ите*** (лицо и число), ***нов, нова, новы*** (род и число).
В данной игре, согласно школьной традиции, ***-ть*** у инфинитива глаголов рассматривается как окончание.

Окказионализм — авторские неологизмы, созданные по необычным моделям. ***Хилософия*** (М. Горький), ***монтекарлики*** (Маяковский).

Неологизмы — новые слова, новизна которых ощущается говорящими.

Грамматическое значение слова — значение, выражаемое типизированными формальными средствами, характерными для всего данного грамматического класса слов или словоформ (например, для определенной части речи). Так, грамматическое значение существительного «стол» — мужской род, единственное число, именительный (или винительный) падеж. Глагола ***«носила»*** - женский род, единственное число, прошедшее время.
Если лексическое (предметно-логическое) значение слова всегда индивидуально, присуще только данному слову, то грамматические значения имеют общий (абстрактный) характер, они присущи целым классам или группам слов (***стол, дом, мальчик*** — мужской род. ***Столом, домом, мальчиком*** — творительный падеж и т.п.).
.

Список слов в игре

	Слова на картинке	Однокоренные слова на карточках		Слова на картинке	Однокоренные слова на карточках
1	РЕКА	РЕЧНИК, ЗАРЕЧЬЕ, РЕЧУШКА	17	ЧАСТЬ	УЧАСТНИК, СЧАСТЬЕ, ЧАСТИЦА
2	РЕЧЬ	ИЗРЕЧЕНИЕ, РЕЧИСТЫЙ, ОТРЕЧЕНИЕ	18	ВЕСТЬ	ВЕСТНИК, ИЗВЕСТИЕ, СОВЕЩАНИЕ
3	ГОРА	ГОРНЯК, НАГОРЬЕ, ГОРНИЧНАЯ	19	ВЕЩЬ	ВЕЩЕВОЙ, ВЕЩЕСТВО, ВЕЩИЦА
4	ГОРЬКИЙ	ГОРЕ, ГОРЧИЦА, ПРОГОРКЛЫЙ	20	ВЕДАТЬ	ВЕЩИЙ, РАЗВЕДЧИК, ВЕДОМОСТЬ
5	ГОРДО	ГОРДЫЙ, ГОРДЫНЯ, ГОРДОСТЬ	21	ЛЕПИТЬ	СЛЕПОК, ОБЛЕПИХА, ЛЕПЁШКА
6	ГОРЕТЬ	ГОРЕЛКА, ЗАГОРЕЛЫЙ, ГОРЯЧНОСТЬ	22	СЛЕПОЙ	СЛЕПЕНЬ, СЛЕПЕЦ, ОСЛЕПИТЬ
7	ДОЛГО	ДОЛГИЙ, ПРОДОЛЖЕНИЕ, ПРОДОЛГОВАТЫЙ	23	ЛИПА	ЛИПУЧКА , ЛИПКИЙ, ПРИЛИПНУТЬ
8	ДОЛГ	ДОЛЖОК, ДОЛГОВОЙ, ОДОЛЖЕНИЕ	24	СВЕТ	РАССВЕТ, СВЕТЛЯЧОК, ПРОСВЕЩЕНИЕ
9	ПЕЧЬ	ВЫПЕЧКА, ОПЕКУН, ПЕКАРЬ	25	ЦВЕТ	ЦВЕТИК, РАСЦВЕТ, ЦВЕТНОЙ
10	ПЕЧАТЬ	ВПЕЧАТЛЕНИЕ, ОТПЕЧАТОК ОПЕЧАТКА	26	ЛУК *ОРУЖИЕ*	ИЗЛУЧИНА, ЛУКАВЫЙ, ЛУКОШКО
11	НОС	ЗАНОСЧИВЫЙ, НОСОК, ПЕРЕНОСИЦА	27	ЛУК *РАСТЕНИЕ*	ЛУКОВЫЙ, ЛУКОВИЦА, ЛУЧОК
12	НОСИТЬ	ПОДНОС, ЗАНОС, ПОДНОШЕНИЕ	28	ЛУЧ	ЛУЧИК, ИЗЛУЧЕНИЕ, ЛУЧИНА
13	ВОДА	ПАВОДОК, ЗАВОДЬ, НАВОДНЕНИЕ	29	МЕСИТЬ	ПОМЕСЬ, МЕСИВО, ПРИМЕСЬ
14	ВОДИТЬ	ПОВОДОК, ВЫВОД, ПЕРЕВОД	30	МЕСТО	ПОМЕСТЬЕ, ПОМЕЩЕНИЕ, ЗАМЕСТИТЕЛЬ
15	ЧАС	ЧАСОВНЯ, ЧАСОВОЙ, ПОЧАСОВОЙ	31	МОРЕ	ПОМОР, ЗАМОРСКИЙ, ВЗМОРЬЕ
16	ЧАСТО	ЧАСТЫЙ, ЧАЩОБА, ЧАСТУШКА	32	МОРИТЬ	МОР, ЗАМОРЫШ, УМОРИТЕЛЬНЫЙ

Список литературы

1. Кузнецова А.И., Ефремова Т.Ф. Словарь морфем русского языка. - М.: Русский язык, 1986.
2. Лекант П.А., Касаткин Л.Л., Клобуков Е.В. Краткий справочник по современному русскому языку. - М.: АСТ-Пресс, 2010.
3. Мартинович Г.А. Современный русский литературный язык. Морфология. - СПб.: СПбГУП, 2005.
4. Потиха З.А. Школьный словарь строения слов русского языка. М.: Просвещение, 1987.