

Д.А. Маркова

Методические рекомендации к игре

## **«Привидения в... или Непроизносимые согласные»**

**автор Татьяна Барчан**

Художник Людмила Двинина

Дизайнер Галина Биба



Тема игры «Привидения в...» - произносимые согласные в корне слова. Две игры (лото и «ходилка»), объединенные под одним названием, нацелены на отработку навыка подбирать проверочное слово. Лото позволяет привлечь большее количество участников, «ходилка» — отработать материал в группе из 2-4 человек. Игра может быть использована на уроках русского языка и дополнительных занятиях, на олимпиадах и факультативах для отработки и закрепления пройденного материала. Кроме того, она подойдет и для семейного досуга.

Начиная учиться писать, дети сталкиваются с тем, что слова слышатся и пишутся по-разному. Сначала выбор правильной буквы для них загадка и единственный способ узнать ответ — спросить у взрослых. Постепенно, изучая орфографию, дети раскрывают многие её секреты и начинают понимать некоторые общие закономерности: есть родственные слова, которые помогают проверить безударные гласные, произносимые согласные... Это начало, до корней с чередованием и до правописания аффиксов еще далеко, в учебнике (или в игре, подобной нашей) должны быть тщательно подобраны чистые примеры. А учащимся необходимо в первую очередь овладеть навыком видеть «ошибкоопасные» места или, иначе говоря, орфограмму. Сначала им нужно научиться опознавать её, потом — применять на практике правила.

Правописание произносимых согласных в корне слова изучается во 2-м классе. В это время его уже можно и нужно рассматривать на морфологическом уровне — в связи с изучением состава слова. Знакомые с понятием «однокоренные слова», дети учатся следить за тем, чтобы проверочное и проверяемое слово были родственными: поздний — опоздать, пастбище — пасти. Произносимый согласный можно проверить и с помощью другой формы того же самого слова: радостный — радостен.

Игра охватывает далеко не все представленное в русском языке разнообразие произносимых согласных и сочетаний, в которых они встречаются (подробнее о них см. в приложении), тем не менее, она позволяет понять общий принцип проверки и автоматизировать навык его применения.

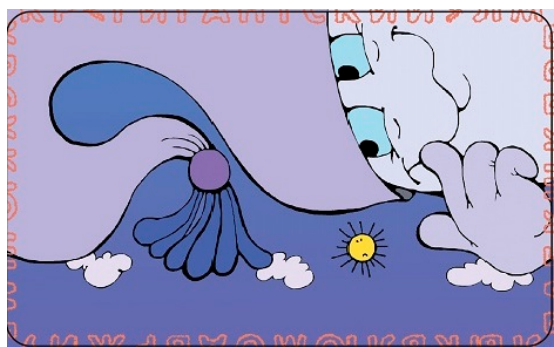


Первая игра, построенная по принципу лото, нацелена прежде всего на автоматизацию навыка подбирать проверочное слово. В ней участвуют 28 больших и 28 маленьких карточек.

Игрокам поровну раздают большие карточки с проверочным словом (цветом выделен проверяемый согласный), маленькие карточки остаются у ведущего. Он показывает играющим карточку той стороной, на которой напечатано слово с пропущенной буквой, и зачитывает его. Игроки находят у себя проверочное слово, кладут на большую карточку — маленькую, картинкой вверх. Если слово подобрано правильно, то на одной из сторон по периметру карточки составится правильно написанное слово. Здесь важно внимание и

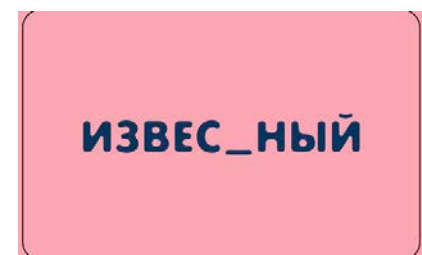
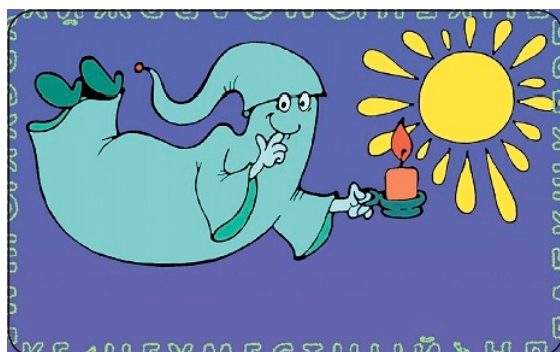
умение вычленить слово из «каши» букв. После этого играющие вместе рассматривают «портрет» привидения, описывают его: в каком оно настроении или состоянии, что делает, как это связано со словом на «его» карточке.

Игра развивает образное мышление, так как каждое привидение выражает «своё» слово: *гиганТский* не помещается на карточке, *ненастНый* прячется от дождя, *неуместНый* — с горящей свечой в руке летает при ярком свете солнца... Так как каждое привидение отражает «характер» своего слова, то возможен ещё один, более сложный, вариант игры: ведущий показывает игрокам картинку, а их задача - угадать, какое слово «прячет» то или иное привидение.



Параллельно это позволит поработать над темой **синонимы** и **развитием речи** в целом, так как играющим нужно будет описать картинку и подобрать определение с непроизносимым согласным в корне. Например, ведущий, показывая карточку «*яростный*», и спрашивает: «Какое это привидение, что оно делает? Оно сердитое, злое. Оно разъярённое, в ярости. Так и кипит от злости, кулаки сжимает...»

Игроки могут сверяться с большими карточками-подсказками, которые лежат перед ними, поэтому они могут выбрать подходящее слово, особенно, если возникло затруднение и, скажем, определение «*яростный*» никому в голову не приходит. Дальше — проверка, как и в первом варианте игры.





рисунке, где показан неверный выбор карточки к слову *наездник* и верный ответ – с буквой Б.

Скорее всего, игроки быстро запомнят, какая стрелка какому варианту написания соответствует и есть вероятность, что отвечать они будут по логике правильного построения дорожки. Поэтому имеет смысл давать нашим игрокам дополнительное задание: каждый раз обосновывать свой ответ, а не просто выкладывать на поле ту или иную карточку-указатель. Впрочем, даже без этой дополнительной задачи игроки все равно ещё раз повторяют, проговаривают очередное слово с орфограммой и таким образом достигается основная цель игры — отработка навыка правописания непроемких согласных в корне слова. Причем здесь, в отличие от лото, не сработает автоматическое добавление согласного: он нужен далеко не везде.

Игрокам нужно сосредоточиться: в «ходилке» встречаются словарные слова, к которым проверку — во всяком случае, на современном уровне — не подберёшь. Скажем, здесь есть слово «*лестница*», которое пишется вопреки проверке «*лесенка*». Есть слово «*сверстник*», которое в исторической перспективе можно было проверить словом «*верста*» (у него было еще одно старое значение - «*возраста*»), но сейчас эти слова не считаются однокоренными. «*Версту*» можно использовать только как подсказку, а не прямую проверку, в настоящее время слово «*сверстник*» даётся как словарное.

Картинки на поле «ходилки» значимы: по большей части они подсказывают проверку (хотя бы по ассоциации) и в любом случае развивают образное мышление и активизируют зрительную память играющих.

Игра заканчивается, когда последний игрок достигнет финиша.

Участникам (особенно, уже добравшимся до финиша) можно предложить дополнительное задание на развитие речи: придумать рассказ, употребляя данные в «ходилке» слова. Простой вариант: употребить их в произвольной последовательности, более сложный — идти строго по порядку — от старта к финишу. Придумывать историю (она обязательно должна быть связной) можно по очереди — по предложению, а можно дать простор фантазии одного игрока и только когда он запнется, право продолжить рассказ перейдет к следующему. Такого рода задание еще и способствует развитию памяти и учит участников игры составлять свои «мнемонические правила» на запоминание последовательности слов. Можно посоревноваться: кто запомнил больше слов в заданной «ходилкой» последовательности, чей рассказ в результате оказался длиннее и увёл своего автора дальше от старта.

## Приложение

Если в слове встречаются несколько согласных звуков подряд (например, в слове *счастливый* — *стл*, *честный* — *стн*, *сердце* — *рдц* и т.п.), то один из них может не произноситься. Такой звук называется **непроизносимым согласным**.

В русском языке выпадение среднего согласного представлено в следующих сочетаниях: **стн, стл, здн, рдц, рдч, стц, здц, нтск, ндск, ндц, нтств, стск**. Например: **стл** – [сл]: *счастливый* *сча[сл’]ивый*, **стн** – [сн]: *местный* *ме[сн]ый*, **здн** – [зн]: *поздний* *по[з’н’]ий*, **здц** – [сц]: *под уздцы* *под у[сц]ы*, **нтг** – [нг]: *рентген* *ре[нг’]ен*, **ндц** – [нц]: *голландцы* *голла[нц]ы*, **рдц** – [рц]: *сердце* *се[рц]е*. Не произносится звук [й’] между гласными, если после него стоит гласный [и]: *моего* *[маиво’]*. В сочетаниях **лнц** – [нц]: *солнце* *со[нц]е* и **вств** – [ств]: *здравствуйте* *здра[ств]уйте* выпадает начальный звук.

Чтобы выяснить, есть ли в слове непроизносимый согласный, нужно подобрать другую форму того же слова или такое однокоренное, в котором этот согласный произносится. Обычно для этого нужно, чтобы проверяемый согласный оказался перед гласным (*сердце* - *сердечко*) или в конце слова (*хрустнуть* - *хруст*).

Исключения: вопреки проверке по традиции пишутся слова: *блеснуть* (хотя *блестеть*), *склянка* -

«стеклянный сосуд» (хотя *стекло, стеклянный*), *лестница* (хотя *лесенка*) и некоторые другие. В некоторых случаях непроизносимый согласный не поддается проверке (например, в слове *чувство*). Написание таких слов следует запоминать, как и написание слов, где можно заподозрить лишнюю согласную (например, *шесть* *шествовать, яства, ровесник*).

Непроизносимые согласные сохраняются на письме по морфологическому принципу: принципу сохранения постоянного начертания морфемы. **Морфемой** называется каждая значимая часть слова - приставка, корень, суффикс, окончание. Например: *место* – *неуместный* – *местами*. В этих словах общая морфема – корень - произносится различно, но имеет единое постоянное начертание “*мест*”.

**Корень слова** - общая часть родственных слов, которая выделяется при сопоставлении слов одного гнезда, т.е. однокоренных слов. Это основная часть слова (без приставок и суффиксов), которая не поддаётся дальнейшему разложению на значащие составные части и является носителем вещественного значения слова. Например, в словах *стол, столик, столовая, столоваться, застольный, настольный* корневой морфемой является часть *стол-*, соответствующая понятию “*стол*”.

Слова, происходящие от одного корня, составляют **словообразовательное гнездо**.

### Список слов, использованных в игре

#### ЛОТО

1. <i>весть — известный</i>	2. <i>ненастье — ненастный</i>
3. <i>власть — властный</i>	4. <i>опоздать — поздний</i>
5. <i>вместе — совместный</i>	6. <i>перекрёсток — перекрёстный</i>
7. <i>гигант — гигантский</i>	8. <i>поверхность — поверхностный</i>
9. <i>громоздить — громоздкий</i>	10. <i>прелесть — прелестный</i>
11. <i>грусть — грустный</i>	12. <i>радость — радостный</i>
13. <i>доблесть — доблестный</i>	14. <i>скорость — скоростной</i>
15. <i>должность — должностной</i>	16. <i>совесть — совестливый</i>
17. <i>зависть — завистливый</i>	18. <i>счастье — счастливый</i>
19. <i>звезда — звёздный</i>	20. <i>уста — устный</i>
21. <i>капуста — капустный</i>	22. <i>хитрость — бесхитростный</i>
23. <i>корысть — корыстный</i>	24. <i>честь — честный</i>
25. <i>место — неуместный</i>	26. <i>шесть — шестнадцатый</i>
27. <i>ненависть — ненавистный</i>	28. <i>ярость — яростный</i>

## «ХОДИЛКА»

(Слова даны по порядку их употребления на игровом поле)

<i>вестник</i>	<i>интересный</i>	<i>сверстник</i>	<i>тростник</i>
<i>страстный</i>	<i>ужасный</i>	<i>сердце</i>	<i>болотце</i>
<i>наездник</i>	<i>разведчик</i>	<i>опасный</i>	<i>несносный</i>
<i>прекрасная</i>	<i>жалостный</i>	<i>пастбище</i>	<i>участливый</i>
<i>окрестность</i>	<i>проездной</i>	<i>копытце</i>	<i>лестница</i>
<i>чудесная</i>	<i>искусный</i>	<i>праздник</i>	<i>вкусный</i>

### Список использованной литературы

1. Гулидова Н.И. Преподавание в начальной школе: урок русского языка "Непроизносимые согласные"// Фестиваль педагогических идей "Открытый урок": <http://festival.1september.ru/articles/516453/>
2. Е. И. Литневская Русский язык: краткий теоретический курс для школьников  
<http://www.gramota.ru/book/litnevskaya.php?part1.htm>
3. Правила русской орфографии и пунктуации. Полный академический справочник / Под ред. В.В. Лопатина. — М: АСТ, 2009.
4. Современный русский язык: Учебник / Под редакцией Н.С. Валгиной. - 6-е изд., перераб. и доп. - М.: Логос, 2002
5. Сунина Л.И. Непроизносимые согласные (2 класс). УМК «Гармония» Русский язык 2 кл., 2011.  
<http://uslide.ru/nachalnaya-shkola/21952-neproiznosimie-soglasnie-klass1.html>