

И. В. Казнышкина

КОММУНИКАТИВНЫЕ ИГРЫ

на уроках русского языка
как иностранного

РУССКИЙ ЯЗЫК В ИГРАХ

Четвёртое издание, стереотипное



Москва
2025

Предисловие

Дорогие коллеги!

Каждый из вас знает, насколько действенной оказывается игра на занятиях по иностранному языку. Ведь игровое задание – это эффективное средство создания коммуникативной ситуации на уроке, позволяющее приблизить процесс обучения к условиям естественного речевого общения. Игровые ситуации способствуют запоминанию большого количества слов и конструкций, особенно на начальном этапе изучения иностранного языка, когда нагрузка на память учащихся велика. Благодаря непредсказуемости финала, соревновательному элементу, отсутствию принуждения, игра позволяет сделать учебный процесс увлекательным и живым. Она вносит в урок дух коллективизма и укрепляет дружеские отношения между членами группы.

Данная коллекция игр создавалась, собиралась и использовалась на протяжении многих лет преподавательской работы.

Пособие адресовано преподавателям русского языка как иностранного, работающим со студентами различных форм обучения, владеющими языком как в объёме элементарного (А1) и базового (А2) уровней, так и I сертификационного (B1).

Цель пособия – помочь преподавателю сделать процесс обучения языку живым, непринуждённым, увлекательным и более эффективным. Не все из предлагаемых игр можно считать коммуникативными в строгом смысле, но все они помогают развить речевые навыки в ситуациях повседневного общения.

Пособие состоит из двух частей: методического описания игр и раздаточного материала. В методическом описании объясняются правила каждой игры и даются указания, как использовать раздаточный материал – карточки с рисунками, таблицы и схемы.

Помимо комментариев к играм, в методическом описании вы также найдёте:

— указание на **уровень владения языком**;

— **опорные слова и конструкции**, которые помогут преподавателю сориентироваться, перед тем как приступить к игре, что из предлагаемого лексического материала знают и чего ещё не знают учащиеся. Преподаватель может трансформировать игру, добавить или исключить карточки в соответствии с лексическим запасом и уровнем учащихся;

— описание **речевых и грамматических умений и навыков**, которые отрабатываются в каждой игре.

Перед началом игры рекомендуется подробно объяснить учащимся правила. Помните, что в тех группах, где учащиеся ещё недостаточно хорошо понимают и говорят по-русски, лучше всего наглядно продемонстрировать, как надо играть и что говорить. После того как вы убедитесь, что всем всё понятно, начинайте игру. Если вам необходимо определить игрока, с которого должна начаться игра, используйте считалку.

Преподаватель может быть сам участником игры, если не хватает игроков, но в основном его роль сводится к наблюдению, контролю и помощи в случае необходимости.

Играйте и общайтесь с пользой и удовольствием!

ЛЕКСИКА

Чьи это вещи? ①

A1 A2

Количество игроков: не больше 10.

В игре отрабатываются вопросно-ответные реплики о принадлежности вещи, употребление притяжательных местоимений.

Опорные слова и конструкции

A1

а) Билет, газета, ключи, деньги, журнал, карандаш, мороженое, книга, лекарство, лампа, письмо, подарок, пальто, рубашка, словарь, цветы, радио, тетрадь, учебник, яблоко, сумка, чемодан, шахматы, фрукты;

б) предложения с вопросительным словом *чей?* и притяжательные местоимения.

Образец: *Чей это чемодан? — Это мой чемодан.*

A2

а) Чайник, гитара, фотография, игрушка, часы, корабль, кресло, лыжи, мыло, туфли, одеяло, зеркало, остров, открытка, очки, перчатки, пианино, платье, подъезд, полотенце, кровать, посуда, тарелка, фотоаппарат;

б) предложения с вопросительным словом *чей?* Употребление притяжательного местоимения *свой*.

Образец: *Чей это чемодан? — Это мой чемодан. Я всегда беру с собой свой чемодан.*

Подготовка к игре

Разрежьте карточки. В игре два вида карточек: на одних изображены предметы, а на других — те же самые предметы, но в левом углу написано личное местоимение. Те, на которых есть местоимения, — перемешайте и раздайте поровну всем игрокам. Карточки без местоимений перемешайте и положите на середину стола.

Содержание игры

Игра проходит по кругу. Первый игрок берёт любую карточку из колоды и спрашивает группу, кому принадлежит изображённый предмет.

Образец: *Чей это чемодан?*

Тот игрок, у которого есть соответствующая карточка с местоимением, должен образовать притяжательное местоимение от личного, написанного на карточке, и ответить на вопрос.

Образец: *(я) Это мой чемодан.*

Если соответствующая карточка оказалась у спрашивающего, он сам должен ответить на свой вопрос. Если ответ правильный, то обе карточки изымаются из игры. Задача игроков — избавиться от всех карточек.

Для более продвинутой группы учащихся уровня A2 можно усложнить задание: попросить отвечающего игрока дополнить ответ какой-либо информацией, объясняющей, откуда ему это известно.

Образец: *Чей это чемодан? — (я) Это мой чемодан. Я купил его в Лондоне. Или: Моя мама подарила мне этот чемодан.*

Чья это газета? — (ты) Это твоя газета. Моя газета лежит на столе.

Победитель тот, кто первым избавится от всех карточек.

Где вы работаете? ②

A1

Количество игроков: любое.

В игре отрабатываются вопросно-ответные реплики о месте работы и о профессии.

Опорные слова и конструкции

а) Учитель, врач, водитель, певец, полицейский, строитель, продавец, дворник, программист, дирижёр, лётчик, художник, парикмахер, космонавт, ветеринар, писатель;

б) предложения с вопросительными словами *где?* и *кем?*

Образец: *Где вы работаете? — Я работаю в школе.*

Кем вы работаете? — Я работаю учителем.

Подготовка к игре

Разрежьте карточки и перемешайте их. Положите колоду на середину стола картинкой вниз. Если некоторые слова, обозначающие профессии, не знакомы студентам, используйте игру для семантизации лексики.

Содержание игры

Игроки по очереди берут по одной карточке, не показывая её другим. После этого каждый участник игры должен будет ответить на вопросы группы¹. Например, группа спрашивает: *Где вы работаете? Кем вы работаете?*

Игрок, не отвечая прямо на вопросы, говорит: *Я работаю в школе. Я учу детей.*

Остальные участники должны угадать, где и кем он (она) работает. Если игроки не могут угадать профессию, они задают уточняющие вопросы. Тот, кто первым правильно назвал место работы и профессию, получает эту карточку.

Победитель тот, у кого к концу игры оказалось больше всех карточек.

Продукты (домино) ③

A1

Количество игроков: от 2 до 6.

В игре отрабатывается быстрое запоминание большого количества слов, актуальных для ситуаций повседневного общения.

Опорные конструкции

У вас есть ...? У меня есть (нет)² Очень жаль. Я рад(а) за вас. Вам повезло.

Подготовка к игре

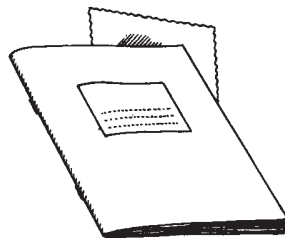
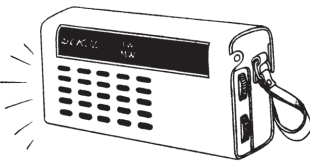
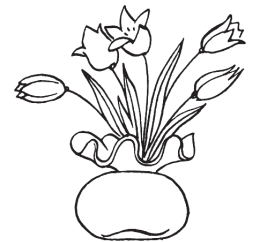
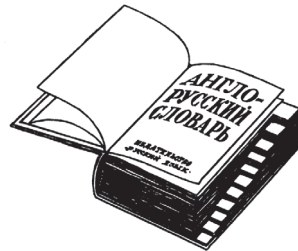
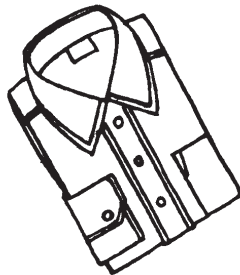
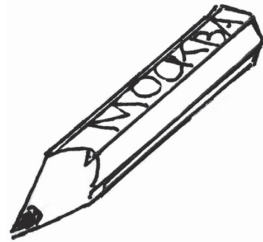
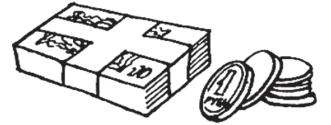
Разрежьте карточки по линиям. Раздайте по 7 карточек всем игрокам. Оставшиеся карточки положите в центре стола. Это будет «базар», откуда участники будут брать необходимые им в ходе игры карточки.

¹ Если учащиеся ещё не знакомы с формами творительного падежа, они могут ограничиться ответом: *«Вы учитель. Вы работаете в школе».*

² Если учащиеся еще не знают форм родительного падежа, то конструкцию *«У меня нет...»* можно сократить до *«У меня нет»* или просто *«Нет».*

Чьи это вещи?

вариант 1



Чьи это вещи?

вариант 1

Я



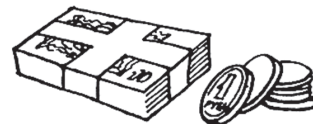
Ты



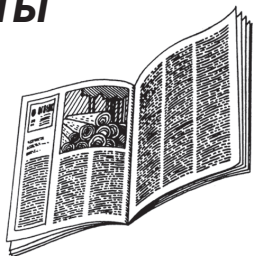
Она



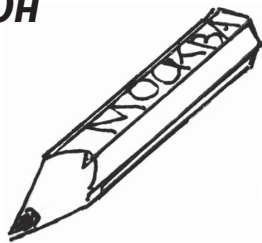
Они



Ты



Он



Он



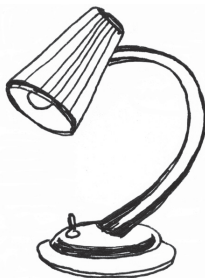
Я



Он



Ты



Ты



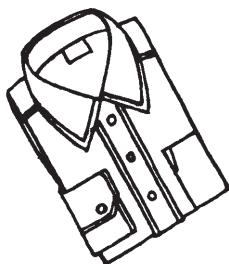
Он



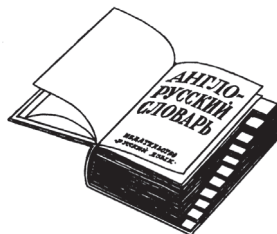
Я



Он



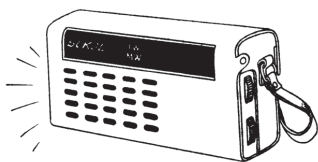
Она



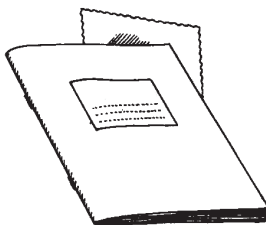
Вы



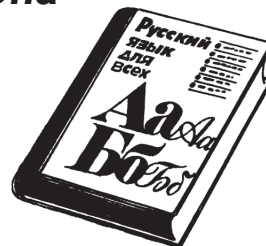
Мы



Он



Она



Я



Ты



Я



Мы



Ты

