

О чем эта книга и как с ней работать

Каждый ученик в душе ребенок... Ибо сказать, что ученик — ребенок, уже не очень верно. Большой груз ответственности, который падает на плечи вошедшего в школу человека, постепенно превращает его в маленького взрослого. И этот маленький взрослый выполняет наши с вами, дорогие учителя, инструкции, нередко заметно отдаляясь от своей природы — живой и подвижной.

Порой учитель, заключенный в рамки урочного времени, учебных стандартов и рекомендованных программ, сам чувствует себя не вполне свободным. Что в этой ситуации стоит сделать, чтобы сохранить детскую природу ученика – летящую, творящую, играющую? Нужно дать свободу в рамках учебного предмета — свободу движения мысли. А чтобы придать этому движению структуру и глубину, лучше всего предложить ребенку, который в ученике в любом случае живет и требует своего, ИГРУ. Серьезную, увлекательную учебную игру.

Вот об этом и пойдет речь в данном издании. Мы предложим вам, дорогие учителя, некоторые виды дидактических игр, точнее шаблоны игр, которые можно приспособить для каждого предмета. Самое ценное в них — схема, идея игры, которую легко наполнить нужным содержанием.

В книге мы предложим вам некоторые виды настольных игр, в которые можно играть с учениками на уроках, задавать их как домашнее задание. А еще эти игры будут уместны на перемене на подоконнике, потому что они увлекательны. Многие ребята, с которыми работаем мы, сами с радостью придумывают такие игры для более младших классов.

Но прежде чем вы прочитаете инструкции к играм, мы предлагаем вам поиграть самим в одну нехитрую игру. Она придумалась случайно для семинара на конференции, и теперь мы в своем коллективе часто в нее играем, так сказать, для разминки. Правила таковы: каждый учитель на четырех листочках (нужны пустые одинаковые листочки, небольшие) пишет на каждом по одному термину или умению из своего предмета. Это могут быть: сравнение, нота, число, идеальный газ и т. д. Ограничений нет, единственное — нужно, чтобы эти слова были понятны другим участникам игры.

Далее карточки смешиваются, раздаются каждому по три, колода в закрытом виде кладется на стол, а одна карта кладется открытой. Задача — в каждый ход выложить карту из своих, связав логически ее с той, которая открыта. Если у игрока нет идей, он может взять одну карту из колоды дополнительно. Формально выигрывает тот, кто первым избавился от карт (ходить надо по очереди). Но самое ценное в этой игре — осознавать, какого ВИДА связи между терминами вы раскрываете. Лучше всего эти виды выписывать.

Вот что получилось у нас:

род — вид (фрукт и яблоко);

одно — частный случай другого (Эверест – частный случай горы);

одно — часть другого (молекула воды — часть океана);

два элемента обладают общим признаком (бабочка и скелет симметричны);

два элемента обобщаются (нота и число — базовые элементы для своей области науки);

одно — противоположность другого (впадина и гора);

одно дополняет другое до целого (множество рациональных чисел дополняет множество иррациональных чисел до множества действительных чисел)

одно — отрицание другого; противопоставление (жизнь — смерть, четные числа — нечетные числа);

последовательность (изобретение бронзы — увеличение площади пашен; 4 — следующее четное число после 2);

два множества обладают общими элементами (глагол и сказуемое; поэты и писатели);

ассоциация, частое совместное упоминание (Россия — береза, Л.Н.Толстой — война 1812 года);

причина — следствие (колебательный процесс (в горле) причина звучания ноты);

обвинение — аргументация или защита,

тезис — информация об истинности или ложности тезиса с аргументацией.

Можно выделять связи между объектами, понятиями, суждениями, умозаклучениями. Список далеко не полный. В процессе составления мы руководствовались знаниями теории множеств, формальной логики, системного анализа, однако есть ощущение, что двигаться в этом направлении еще есть куда. Можно сказать, что мы интуитивно выбирали наиболее часто встречающиеся связи в школьных курсах. И приглашаем вас, дорогие учителя, сделать это вместе с нами.

Почти все игры, которые мы вам предложим, выглядят как сопоставление содержания различных карточек. Такие игры позволяют открывать, усваивать различные связи внутри предмета, а также между предметами. Учителю очень важно понять, какую именно связь тренирует игра. А мы попробуем помочь в этом разобраться.

Содержание

Домино.....	3
Судоку	6
Лото.....	8
Словесное домино	14
Дидактические карты	27
Мемори	35
Дидактический пазл	45

Домино

Чем полезна игра

Игра позволяет в динамичной форме отработать определенный навык. Включаясь в процесс игры, участники должны следовать инструкциям ведущего, что развивает алгоритмическое мышление. Активные игроки начинают анализировать частоту появления определенных значений карт и выстраивать тактику игры (какую карту выложить, а какую придержать) исходя из наблюдений. Поскольку игра происходит в группе, то способствует налаживанию коммуникации между участниками. Если класс поделен на группы, то в каждой группе полезно выделить лидера, эксперта из числа учеников. Такая роль способствует укреплению положительного имиджа сильных учеников, развивает ответственность.

Тип связи

Два элемента по определенному закону однозначно подходят друг другу.

Примеры таких связей в разных предметах

Математика. Арифметический пример и его ответ (повторяющиеся ответы).

Химия. Формула соединения и его общее название (щелочь, кислота).

Русский язык. Пропущенная орфограмма и буква.

География. Описание природного явления и климатическая зона.

Литература. Литературный персонаж и цитата.

История. Название события и участник события.

Физика. Формула с заданными значениями всех, кроме одной, величин и значение недостающей величины.

Количество игроков

От 2 до 4 (большой класс удобно разбить на группы).

Время игры

От 5 до 15 минут.

Пример игры

Домино по русскому языку для 6 класса «Чередующиеся безударные гласные в корнях слов»

Автор: Кожаринова Елена.

Цель игры

Отработка умения применять правило выбора буквы в корнях с чередующимися безударными гласными.

Ход игры

Игрокам раздается по 4 карточки, остальные кладутся закрытыми стопкой. Выбирается первый игрок (можно вытащить жребий, можно на столе раскрутить карандаш), он выкладывает одну свою карточку открыто. Далее игроки по очереди дополняют концы

цепочки, подобно известной классической игре «Домино», подкладывая подходящие карточки нужной стороной. *Важно, чтобы каждый ход игрок обосновывал, произнося используемое правило.* Если игрок не может выложить ничего, он берет карточку из колоды, если может — выкладывает, если нет — пропускает ход. Выигрывает тот, кто первым освободится от всех карточек. Если игрок ошибся, то он пропускает ход и при этом берет штрафную карточку из колоды. Можно ввести элемент взаимного контроля: заметивший ошибку другого получает бонусный балл. Его можно использовать, если нечего выложить в свой ход. Тогда можно взять из колоды три карты, выбрать нужную, а остальные положить обратно, перемешав колоду.

Комментарий: Фактически цель данной игры — отработка навыка. Поэтому более эффективно играть в одну игру несколько раз подряд или на нескольких занятиях.

Рекомендации к созданию новой игры.

1. Нужно сформулировать вид связи, который нужно отработать. Составить примерно 26 пар. Что важно: ответы должны повторяться. Например, в указанной игре всего четыре варианта букв: а, о, е, и. Распределение их должно соответствовать частоте употребления орфограммы. Азартный момент в игре наступает, когда ученики научаются вычислять, какая буква встречается чаще, и от этого выстраивают свою стратегию.
2. Далее нужно напечатать карточки для игры так, чтобы пары «распались», чтобы их можно было складывать потом, во время игры.
3. После создания игры всегда полезно поиграть в нее самим перед тем, как принести детям.

Вариант игры

Предлагаем карточки для игры. Распечатав, необходимо сделать вертикальный разрез посередине и далее отрезать каждую пару, которая и будет игровой карточкой.

Пол..гаться	о	Неobl..гаемое	е
Распол..жение	о	Пот..реть	а
Соб..рать	и	Ст..рать	о
Выр..щенный	о	Ул..житься	и

Р..стов	о	Р..стение	е
Водор..сль	и	Б..рёт	а
Отр...сла	е	Пом..рает	о
Ум..реть	о	Выр..с	о
Сл..гать	а	Ст..литься	о
Прил..жение	о	Прост..лаются	а
Выр..стить	а	Р..стовщик	и
Произр...сло	е	Раст...рать	о
Пол..г	и	Р..стислав	а

Судoku (головоломка)

	2		1	7	8	3	
	4		3		2	9	
1							6
		8	6		3	5	
3							4
		6	7		9	2	
9							2
	8		9		1	6	
	1		4	3	6	5	

Чем полезна игра

Игра развивает некоторый устный навык, требует анализировать ситуацию игры, предугадывать, прогнозировать. Учит переходить от результата к исходному заданию, анализируя, по фрагментам картины выстраивать целую. Соответственно, развивает логическое мышление, умение сопоставить посылки и следствие. Игровая интрига привлекает вкус к интеллектуальной деятельности. Если ученики начинают самостоятельно придумывать подобного рода игры, это является хорошей формой проектной деятельности, развивает способность анализировать и синтезировать учебный материал.

Тип связи

Два элемента по определенной закономерности порождают третий. В игре нужно по двум данным элементам восстановить третий и заполнить таблицу.

Примеры таких связей в разных предметах

Математика. Любые примеры на вычисления, арифметические действия с алгебраическими объектами (одночленами, многочленами).

Химия. Вещества вступающие в реакцию и новое вещество как результат этой реакции.

География. Название страны и название объекта (столица, самые высокие горы) дают название этих объектов.

Количество игроков

Индивидуальная или парная работа.

Время игры

От 5 до 15 минут.

Пример игры

Математическое судoku для 6 класса «Арифметические действия с целыми числами. Закрепление навыка»

Автор: Кожаринова Елена.

Цель игры

Отработать навык устного счета при изучении темы "Рациональные числа". Косвенно - отработка навыка решения уравнений.

Ход игры

Была заполненная таблица, сформированная так: в левом столбце были исходные числа, в верхней строке — действия, которые нужно совершить с этими числами. В пересечении строки числа и столбца действия стоял результат действия. Частично данные утеряны, но можно сообразить и полностью ее восстановить. В таблице используются *только целые числа* (это принципиально).

Комментарий: В первый раз ребятам (особенно младше 7 класса) желательно сначала предложить просто заполнить таблицу «прямым способом». То есть в таблице заполнены левый столбец и верхняя строка, а ребята пишут результат на пересечении. Когда становится понятен принцип — можно переходить к sudoku.

Рекомендации к созданию новой игры.

Чтобы придумать новую игру по такому принципу, необходимо:

- 1) составить конечную, итоговую заполненную таблицу;
- 2) вычеркнуть один любой элемент (ячейку), а два соответствующих ему других элемента обвести в кружок, они должны остаться;
- 3) далее надо рассмотреть один обведенный в кружок элемент, найти два других соответствующих ему элемента, один вычеркнуть, а другой обвести в кружок. И так далее. Учителю обязательно нужно прорешать получившееся sudoku: все ли получается верно?

Вариант игры

Задание: заполните пропущенные поля таблицы. При составлении таблицы в левом столбце были записаны целые числа, в верхней строке арифметическое действие и целое число. На пересечении были записаны результаты этих действий.

	$+_$	$-_$	$\times 3$	$\times _$	$:_$
				-46	
	2		0		
-4				8	4
		-6			
-5		-12		10	5
			51		

Ответ

	2	-7	$\times 3$	$\times (-2)$	$:(-1)$
23	25	16	69	-46	-23
0	2	-7	0	0	0
-4	-2	-11	-12	8	4
1	3	-6	3	-2	-1
-5	-2	-12	-15	10	5
17	19	10	51	-34	-17

Лото

Чем полезна игра

Игра развивает в ученике самоконтроль и самоорганизацию; учит эффективно искать информацию в разнородных источниках, подбирать объекты для решения задачи; принимать решение в состоянии стресса или ограниченного контроля. Игроки тренируют способность доводить дело до конца, рефлексировать свою и чужую деятельность и ее результаты.

Тип связи

Объект и нечто его определяющее (определение, описание, конструкт).

Примеры таких связей в разных предметах

Геометрия. Четырехугольник, стороны которого попарно параллельны – параллелограмм

Русский язык. Часть речи, обозначающая действие – глагол.

География. Полоса, разделяющая между собой различные по своим свойствам воздушные массы – атмосферный фронт.

Физика. Два рода электрических заряда, существующие в природе – отрицательные и положительные.

Количество игроков

От 2 до 6 человек.

Время игры

От 15 до 30 минут.

Пример игры

Лото по физике для учащихся 8 класса «Электрические явления»

Автор: Бурканова Ольга.

Цель игры

Игра предназначена для закрепления и контроля знаний учащихся по пройденному материалу на тему «Электрические явления» (по учебнику А.В. Перышкина «Физика 8»).

Материалы для проведения игры

Игра проводится по принципу классического лото. Предварительно распечатайте поля с ответами и карточки с вопросами (они играют роль бочонков).

Подготовьте примерно 30—40 фишек двух типов - "верно" и "неверно" (это могут быть конфеты, фигурки, монетки, цветные кружочки бумаги, карточки с подписями и т.д.).

Правила игры

Участники наугад выбирают себе карточки с полями ответов. Выбирается ведущий. Ведущий получает мешочек с карточками вопросов. Тщательно перемешав карточки в мешке ведущий «вслепую» достает какую-нибудь карточку и зачитывает вопрос. Участники слушают вопрос и, если обнаруживают, что ответ на этот вопрос находится на их игровом поле, поднимают руку. Ведущий проверяет правильность ответа: если ответ верен, ведущий выдает учащемуся фишку «верно», а если ответ неверен, ведущий выдает фишку «неверно». Учащийся получает фишку «верно» и кладет ее на ячейку ответа, закрывая тем самым эту ячейку. Фишки «неверно» учащийся складывает отдельно, рядом с игровым полем. Побеждает тот, кто первым закроет все ячейки своего поля.

Комментарий: 1) при желании путем перегруппировки вопросов и добавления карточек полей можно увеличить количество участников до 15 и более; 2) Обычно ведет учитель, но может и кто-то из учеников.

Возможности модификации игры: более быстрый вариант игры - участники наугад выбирают себе карточки с полями. На столе перед всеми игроками раскладываются карточки с вопросами - текстом вверх (для усложнения игры можно текстом вниз). Дается старт, и участники, одновременно перебирая все карточки на столе, ищут те, ответы на которые написаны на их игровом поле. Найдя нужный ответ, учащийся закрывает эту ячейку соответствующей карточкой вопроса. Выигрывает тот, кто правильно и быстрее всех закроет все поля.

Рекомендации к созданию новой игры.

Подобный вид игры хорошо подходит для закрепления большого объема знаний. Предлагаем вам вначале выделить из достаточно большого раздела школьного курса на ваше усмотрение термины, объекты, явления (около 30 или 40) – они станут основой для полей лото. К каждому из них нужно подобрать определение, описание или вопрос – это станут карточками с вопросами к полям лото. Придумайте, что станут вашими фишками «верно-неверно». Это могут быть и сами карточки с вопросами. Оформите и распечатайте игровые поля и карточки. Обязательно протестируйте получившуюся игру сначала на себе, затем на группе «экспертов» - в этой роли могут выступить ваши домашние или коллеги.

Поля с ответами, раздаются в начале игры каждому.

	Положительный ион		Реостат	
Проводники		Скорость распространения по проводнику электрического поля		Короткое замыкание
	Вольт (В)		Счётчики	
Электрон		1 Ом		$R = \frac{\rho l}{S}$

Амперметр		Взаимодействие движущихся электронов с ионами кристалл. решётки		$1 Кл = 1 А \cdot 1 с$
	Кулон (Кл)		Сила тока	
Непроводники (диэлектриками)		Напряжение		Электрическое
	Закон сохранения электрического заряда		Мощность электрического тока	

	Электрический ток		Последовательное соединение	
Полупроводники		Щелочные		$\frac{Ом \cdot мм^2}{м}$
	Ампер		Ватт (Вт)	
Протоны		Сила тока, напряжение, сопротивление		Прямо пропорционально

	Кислотные		Напряжение	
Электрон		Сила тока		$R = \frac{\rho l}{S}$
	Упорядоченное движение свободных электронов		Мощность тока	
Изоляторы		$I = U/R$		Магнитное

Заряд ядра		Вольтметр		Закон Джоуля-Ленца
	Взаимно отталкиваются		Прямо пропорционально	
Электрическая сила		Прямая		Полупроводники
	Магнитное		$A=UIt$	

	Прямо пропорционально		Удельное сопротивление вещества	
Положительные и отрицательные		Проводники, полупроводники, непроводники		$A=Pt$
	электрическое		Параллельное соединение	
Протоны и нейтроны		Обратно пропорциональна		Ампер

	Прямо пропорциональна		Удельное сопротивление вещества	
Положительные и отрицательные		Проводники, полупроводники, непроводники		$A=Pt$
	электрическое		Параллельное соединение	
Протоны и нейтроны		Обратно пропорциональна		Ампер

Карточки с вопросами, которые зачитываются ведущим. Необходимо разрезать.

Какие два рода электрических заряда существуют в природе?	Положительно заряженные частицы, входящие в состав ядра, называются...?	Какую скорость имеют ввиду, когда говорят о скорости распространения электрического тока в проводнике?
Как взаимодействуют тела, имеющие заряды одного знака?	Частица с наименьшим отрицательным зарядом, равным $1,6 \cdot 10^{-19}$ Кл?	Какое действие тока используют в устройстве гальванометра?
Тела, через которые электрические заряды могут переходить от заряженного тела к незаряженному?	Нейтральные (не имеющие заряда) частицы, входящие в состав ядра, называются...?	Направление движения каких частиц в проводнике принято за направление тока?
Тела, через которые электрические заряды не могут переходить от заряженного тела к незаряженному?	Какие частицы входят в состав ядра атома?	Чему равно отношение электрического заряда, прошедшего через поперечное сечение проводника, ко времени его прохождения?
Тела, которые по способности передавать электрические заряды занимают промежуточное положение между проводниками и диэлектриками?	Что является главной характеристикой данного химического элемента?	Как называется единица силы тока?
Как называют изготовленные из диэлектриков тела?	От атома гелия отделился один электрон. Как называется оставшаяся частица?	Как выражается электрический заряд (количество электричества) через силу тока в проводнике и время его прохождения?
На какие группы делят вещества по способности передавать электрические заряды?	Алгебраическая сумма электрических зарядов остаётся постоянной при любых взаимодействиях в замкнутой системе. Что это такое?	Каким прибором измеряют силу тока в цепи?
Сила, с которой электрическое поле действует на внесённый в него электрический заряд?	Упорядоченное (направленное) движение заряженных частиц, называют...?	Какая величина показывает, какую работу совершает электрическое поле при перемещении единичного положительного заряда из одной точки в другую?
Как называется частица с самым малым зарядом?	Какие ещё виды аккумуляторов кроме свинцовых и железоникелевых вы знаете?	Что принимают за единицу напряжения?
Как называется единица электрического заряда?	Что представляет собой электрический ток в металле?	Как называют прибор для измерения напряжения?

Как зависит сила тока в проводнике от напряжения на концах проводника?	Как зависит сопротивление проводника от его длины?	Какую величину обычно указывают в паспортах приёмников тока?
Какой вид имеет график зависимости силы тока от напряжения?	Какие приборы используют в случаях регулирования силы тока в цепи?	Как можно выразить работу тока через мощность и время?
Как называют единицу сопротивления проводника?	Какая электрическая величина одинакова для всех проводников, соединённых последовательно?	Количество теплоты, выделяемое проводником с током, равно произведению квадрата силы тока, сопротивления проводника и времени. Что это?
В чём причина сопротивления?	При каком типе соединения сопротивление цепи равно сумме сопротивлений отдельных проводников (или отдельных участков цепи)?	Что может служить причиной значительного увеличения силы тока в цепи?
Величина, с которой мы имеем дело в любой электрической цепи?	Какая из электрических величин одинакова для всех проводников, соединённых параллельно?	Что называют произведением напряжения на силу тока?
Как записывается формулой закон Ома?	Какое соединение проводников применяется в жилых помещениях?	Что принимают за единицу мощности?
Какова зависимость силы тока в проводнике от сопротивления этого проводника?	Формула работы электрического тока.	По какой формуле рассчитывается сопротивление проводника?
В каких единицах выражается удельное сопротивление проводника?	Как называют приборы для измерения работы электрического тока?	Что называют сопротивлением проводника из данного вещества длиной 1 м, площадью поперечного сечения 1 м^2 ?

Словесное домино

Чем полезна игра

Словесное домино представляет собой игровую форму, предваряющую дискуссию. Участники проходят своего рода тренинг, в процессе которого учатся уместно применять готовые аргументы в диалоге. Игра учит осмысленному вниманию к речи оппонента, подбору актуальных контексту высказываний. Если тема предполагает специальные знания, то в процессе игры происходит их закрепление. При включении ролевого момента (костюмов, интонаций) происходит эмоциональное присвоение материала. Игра учит быстро реагировать на реплики, ориентироваться в контексте, понимать позицию своего персонажа и других.

Типы связи

Связи, присущие устной речи: ассоциация, противопоставление, аргументация, дополнительная аргументация к выдвинутой, иллюстрация, прогнозирование, обвинение - защита.

Примеры способствования раскрытия таких связей в разных предметах

Математика. Дискуссия математиков Древней Греции о математических подходах (арифметика, теория чисел, инженерия).

Литература. Дискуссия литературных персонажей с определенными произведением позициями, дискуссия критиков о произведении.

Русский язык. Дискуссия о реформировании русского языка.

История. Дискуссия исторических персонажей или групп (национальностей, социальных слоев, классов) об устройстве общества, управлении.

Иностранный язык. Бытовая дискуссия на изучаемую тему на изучаемом языке.

История искусств. Дискуссия между представителями разных течений, методов.

Количество игроков

От 8 до 20.

Время игры

От 30 до 45 минут.

Пример игры

Словесное домино. Тема «Киевская Русь»

Автор: Кожаринов Михаил.

Цель игры

1. Дать понятие о происходящих в 971-978 годах на Руси событиях, таких как: поход Святослава на дунайских болгар и Византию, битва у Доростола, гонения Святославом христиан на обратном пути в Русь, гибель Святослава при нападении печенегов, уособица Олега и Ярополка и гибель Олега, роль Свенельда в этой уособице, бегство Владимира к

варягам.

Цель эта достигается неоднократным упоминанием всех данных событий в ходе разыгрываемой беседы. В принципе, не нужно, чтобы ребята после данной игры могли четко перечислить все эти события, но представление о ситуации сложиться должно.

2. Данная игра должна способствовать запоминанию имен основных исторических лиц того времени (Святослав, Ярополк, Свенельд, Игорь, Владимир, Добрыня).

3. Ребята знакомятся с разными оценками этих событий и лиц, бытовавшими в то время на Руси. В итоге у них также должно сложиться представление о разных социальных, религиозных и политических группировках и о тех темах, вопросах, по которым у них были столкновения и конфликты.

А именно:

1) Конфликт варягов и русо-славян, как представителей разных этносов и разных религиозных систем.

2) Конфликт новгородцев и киевлян:

а) из-за стремления Новгорода к независимости, нежелания платить дань, подчиняться "киевской руке" через посадника.

б) на религиозной почве, так как в Киеве идет активная христианизация населения, а Новгород сохраняет большой процент реакционного язычества.

3) Наличие во всех группах (и у новгородцев, и у киевлян, и даже у варягов) представителей купечества, заинтересованных в мире, в единой Руси, активной и выгодной торговле с Византией, а также в том, чтобы печенеги не мешали торговле.

4) Понятие о существовании на Руси различных направлений язычества и связанных с ними культах (Белбог и Перун).

5) Появление нового слоя дружинников-богатырей с иным типом поведения, чем у варягов-дружинников.

Ход игры

Ребята делятся на три команды: варяги, киевляне и новгородцы, по пять человек в каждой команде. У каждой команды есть отличительный знак (участники должны видеть, кто в какой команде). У каждого человека в команде также есть имя, которое тоже должно быть видно всем (удобно использовать бейджики).

Участник получает от 4 до 6 карточек, на которых написаны тексты речи или восклицания. Каждая речь должна быть произнесена данным персонажем во время игровой беседы. Задача каждого игрока и команды "сбросить" все карточки текстов. Как это делается?

Кто-то читает текст своего высказывания, и если кто-либо другой видит, что его текст содержит логическое продолжение речи предыдущего участника, то после того, как тот закончил, ударяет кулаком или ладонью по столу и читает свой текст, а после прочтения кладет карточку на стол вслед за предыдущей (т. е. "сбрасывает карту"). Если поступило

несколько заявок на продолжение, то право дается тому, кто первый ударил по столу. Спорные вопросы решает судья, не участвующий в игре. В исключительных случаях, когда удары по столу выполнены одновременно, можно дать право высказаться обоим. Если участник сделал заявку, ударив по столу, а текст его не является продолжением предыдущей реплики, то он получает штрафное очко. Решается это судьей.

Игра начинается ведущим, который говорит первую фразу, а также имеет право поддерживать беседу, если никто не решается "сбросить карту", продолжая разговор без "сбрасывания карты". Естественно, что ведущий знает весь возможный ход протекания беседы и фактически говорит слова нерешившегося игрока. В силу этого ведущий говорит то за одну группировку, то за другую, и для того, чтобы это смотрелось естественно, он должен играть сомневающегося "без роду, без племени". Например, варяга, долго жившего среди новгородцев и породнившегося с ними, но сейчас поступившего на службу к киевскому князю Ярополку.

Во время игры желательно, чтобы ведущий и судья были разными людьми, хотя в крайнем случае возможно их совмещение.

После окончания беседы подсчитываются штрафные очки, соответственно, игроков и команд. Каждая несброшенная карта - 1 штрафное очко, плюс набранные во время игры. Набравшая наименьшее количество таких очков команда выиграла игру.

Комментарий: Хорошо, когда некая небольшая четвертая группа "умных ребят" - например капитаны всех команд - не участвует в беседе, а наблюдает за ней, а потом отвечает на "контрольные вопросы". Возможно, также зарабатывая штрафные очки в случае отсутствия ответа на вопрос, или наоборот, зарабатывая обычные очки, из которых потом вычитаются штрафные.

До игры-беседы командам надо дать возможность ознакомиться с текстами и, может быть, заготовить стандартные связки "кто за кем". После игры необходимо зачитать несброшенные карточки.

Контрольные вопросы

1. Была ли вражда между варягами и русо-славянами? Если да, то вспомните, по какому поводу.
2. В чем отличие в рассказах о своих походах варягов и русских богатырей?
3. Как Святослав относился к христианам?
4. В Киеве была распространена одна вера или несколько (какие)?
5. Хотела Русь мира с печенегами или воевала с ними?
6. Что ставили в вину Ярополку его недоброжелатели? Кто это был?
7. Какими аргументами защищали князя защитники Ярополка? Кто это был?
8. Кого хотел видеть правителем Новгород - посадника или князя - и почему?

9. Как погиб Олег? Кого обвинили в его смерти и почему?
10. Кто был за развязывание усобицы между Ярополком и Владимиром? Почему?
11. А кто был против? Почему?
12. В чем отличие в отношении к христианству у язычников — служителей культа Перуна и язычников — служителей культа Белбога?
13. Кто высказывался за походы на Византию и Царьград? Чем аргументировал?
14. Кто высказывался против войны с Византией? Почему?
15. Почему новгородцы были "в обиде" на киевлян?

Вариант игры

Начальная фраза ведущего: "Собрал я вас, воины именитые, на этот пир, дабы помянули мы кагана нашего Святослава, убиенного печенегами, вспомним наши походы боевые. Помню я поход вятичей и как громили мы хазар, помню, как взяли землю болгарскую. А пуще всего помню Доростол и сечу, что была год под его стенами".

Далее беседа развивается согласно схеме (см. ниже). Для того чтобы ведущему было легче вести разговор, поддерживать его, он может воспользоваться списком следующих друг за другом тем для разговора.

В момент прихода гонца (см. схему ниже) судья стучится в дверь (стоя около нее), ведущий как бы выбегает, потом возвращается и говорит: "Слушайте! Дела превеликие ныне творятся. Послал Ярополк гонцов к Владимиру со словами: "Негоже Руси раздельной быть - нам в Киеве, а в Новгород посылаю посадника с дружиною". Но Владимир вместе с Добрыней, убоявшись умысла злодейского, решили уйти в землю варяжскую. А в Новгороде теперь не князь Владимир, а посадник Ярополков".

В конце беседы ведущий говорит: "Ладно-ладно, грядни княжеские, вои знаменитые. Угломонитесь. Нет еще войны на Руси. Пойдемте, покажу я вам лучше коней, что купили отроки мои в Белобрежье у печенегов".

Примерная схема развития беседы

О походе Святослава.

О Доростоле и боях с ромеями.

О гибели Святослава.

О печенегах и об отношениях к ним.

Христиане: "Мир на земле".

"Ничего себе мир!" - Олега погубили.

О Ярополке и об Олеге.

Обвиняют Свенельда.

Возмущение варягов.

Реакция других, угрозы.

Русы о богатырях.

Гонец, про посадника в Новгород.

Упреки Ярополку.

Защитники о единой Руси.

Спор о походе на Византию.

Снова о Свенельде.

Каждый бог на своей земле силен.

Гнать надо христиан, того и Святослав желал.

Рекомендации к созданию новой игры.

Чтобы придумать подобную игру, нужно следующее:

- 1) определить культурно-исторический контекст (определенный исторический период, возможно, современность);
- 2) определить тему или контекст дискуссии, участников (стороны, позиции);
- 3) примерно прописать ход разговора на игре и подготовить карточки с тезисами для каждой стороны;
- 4) возможно, подготовить антураж, погружающий в атмосферу эпохи;
- 5) подготовить вступительное слово, задающее контекст происходящему (например речь от одной из сторон, провокационную, обвинительную или формулирующую суть проблемы);
- 6) для организации игры полезно выделить группу экспертов из учеников, которые следили бы за ходом и оценивали бы действия игроков. В случае неадекватного высказывания могут, например, поднять красную карточку или просто руку;
- 7) важно продумать обсуждение игры, подведение итогов, обобщение.

Возможен и более простой вариант игры для младшего возраста: игроки делятся на две команды, каждая имеет набор тезисов, записанных на карточках, идет «бой». Первые выбирают тезис из имеющихся, озвучивают его, вторые за короткое время (3-5 сек., это игра на скорость) должны подобрать из имеющихся тезисов на своих карточках антитезис к нему. Если верно – «удар» отражен, если неверно – минус балл. Далее вторая команда наносит свой «удар». Выигрывает команда, у которой меньше всего штрафных баллов.

Карточки с высказываниями игроков необходимо разрезать.

<p><u>ГаральдВаряги</u></p> <p>А наши боги не запрещают нам похвалиться о делах и подвигах своих. Да и что плохого в том?! Если есть за тобой дела великие, так пусть все знают: тебе - на славу, другим - в пример да в поученье. Кроме того, и нам надо понять, что говорить, когда попадем мы за столы Валгаллы. Ведь так, братья викинги?!</p>	<p><u>ГаральдВаряги</u></p> <p>Правильно! Гнать надо христиан с земли нашей, а храмы их порушить. Этот бог не близок нам. Что это за бог, если даже защитить себя не может? Слышал я, что убили и мучили его сами ромеи. Посмел бы кто поднять руку на Вотана или Одина - богов наших, да и на Перуна - бога русов. А этот Христос?! Разве настоящий вой может чтить такого бога?! Гнать надо этих христиан, с таким богом нельзя побеждать! Мы вмиг их порубаем. А потом снова на Царьград!</p>
<p><u>ГаральдВаряги</u></p> <p>Верно! Пусть будет война. А мы выставим свои мечи за тех, кто больше заплатит. Я воин и жажду сражений и подвигов. Каждый должен прожить жизнь так, чтобы о нем написали сагу. И если Ярополк и Владимир - трусы, я уйду к Рогволоду в Полоцк.</p>	<p><u>ГаральдВаряги</u></p> <p>Свенельд при Игоре ходил на ромеев, и не помогли тем их боги. Вернулся Свенельд с богатой добычей, и дружина восхваляла его за то.</p>
<p><u>ГаральдВаряги</u></p> <p>Кто посмел на Свенельда голос поднять! Смотрите, раскрою голову тому надвое! Меч у меня верный!</p>	<p><u>ЭстольдВаряги</u></p> <p>Едина Русь должна быть, и негоже нам друг на друга идти, торговое дело наше расстраивать.</p>
<p><u>ЭстольдВаряги</u></p> <p>Ромеев тоже в страхе держать надобно, аль не нужна купцам русским и варяжским защита в Царьграде? Купец наш уважаем быть должен. И льгота, и защита ему нужна. А для того чтоб ромей боялся да уважал, ему силу нашу показать нужно. То и Святослав понимал, и говорил нам не раз.</p>	<p><u>ЭстольдВаряги</u></p> <p>Кто на Свенельда голос поднял? Свенельд еще и Игорю, а не только Ольге служил, неблагодарные!</p>

<p><u>ЭстольдВаряги</u></p> <p>Не тронь Свенельда! Или я разнесу тебе голову!</p>	<p><u>ЭстольдВаряги</u></p> <p>Велик был князь Святослав, и великие победы одержали мы с ним, прославив имя свое.</p>
<p><u>ХельгарВаряги</u></p> <p>Все знают, что убили Люта гридни Олеговы. За то, что заехал он в пылу охоты в охотничьи угодья Олеговы. Не поехал бы Лют на охоту - может, и был бы жив до сих пор. Воины гибнут часто, на то они и воины. Что тут удивительного. И кто знает - наказаны они за что богами или, наоборот, боги решили, что сей воин уже достоин Валгаллы. Что нам спорить о Люте! Отец отомстил за него. То - право его по закону предков.</p>	<p><u>ХельгарВаряги</u></p> <p>Я служил у Свенельда и скажу: он - воин знатный. Дружину свою не обидит. Так и надо. Что ты за конунг, коль дружину свою не лелеешь! Викингам в его доме - почет. И веру отцов, Одина великого, люди его почитают. Да и жизнь он мне спас. Так что кто худое про него говорит, рискует не уберечь живота своего.</p>
<p><u>ХельгарВаряги</u></p> <p>Князь Святослав был доблестный конунг.</p>	<p><u>ХельгарВаряги</u></p> <p>Свенельд и при Игоре громил ромеев. И при Святославе, говорят, ромеи дрожали при виде его меча.</p>
<p><u>РагнвальдВаряги</u></p> <p>У Свенельда в дружине и русов много. Он и Перуна чтит, и Христа, ведь и христиан в его дружине немало. А какому он богу сам служит? Я не знаю и потому не люблю Свенельда. Он - знатный воин, но далек от нашей веры.</p>	<p><u>РагнвальдВаряги</u></p> <p>А по мне - пусть лучше война. Пусть победит сильнейший. Проигравший же, если достойно погибнет, будет пировать в Валгалле. Так зачем же кого-то жалеть? Смелые будут либо победителями, либо в Валгалле, а трусы жалости недостойны. Владимир или Ярополк? Пусть покажут себя!</p>

<p><u>Рагнвальд</u>Варяги</p> <p>Викингам - слава, конунгу - почет!</p>	<p><u>Рагнвальд</u>Варяги</p> <p>Викинг без славных дел не викинг. Без военных походов жизнь также скучна, как и без пиров.</p>
<p><u>Рукволд</u>Варяги</p> <p>Щедр был князь Святослав. Но не многих из викингов он брал в дружину. Святослав любил русов. Немало бы викингов набралось поехать послужить сюда, в Гардарику. Я знаю это. Так кто из князей будет так же щедр - Владимир или Ярополк?</p>	<p><u>Рукволд</u>Варяги</p> <p>И у меня раны до сих пор не зажили. Сам князь Святослав обещал мне по гривне за каждую рану. Только нет теперь с нами славного князя Святослава, убили его печенеги.</p>
<p><u>Рукволд</u>Варяги</p> <p>Мудр был князь Святослав. Наш торговый интерес с самими кесарями ромеев отстоять умел.</p>	<p><u>Рукволд</u>Варяги</p> <p>Викингам - слава, конунгу - почет! А-а-а!</p>
<p><u>Доброга</u>Киевляне</p> <p>По вере царьградской кесарь защищать государство свое должен и наказывать злыдней, если то надобно для покойной жизни.</p>	<p><u>Доброга</u>Киевляне</p> <p>Смотри, не задирайся. Сила богатырская у нас тоже есть.</p>
<p><u>Доброга</u>Киевляне</p> <p>За то лишился Свенельд сына своего - Люта. Не кара ли это божия за поход тот?</p>	<p><u>Доброга</u>Киевляне</p> <p>Ты ж сам сказал: "Негоже хвастать!", да и бог мой похваляться мне не велит.</p>

<p><u>ДоброгаКиевляне</u></p> <p>Вера Ярополка тут ни причем. И по Христу сын отца держаться должен.</p>	<p><u>ДоброгаКиевляне</u></p> <p>Что в земле болгарской нас побили - то наказание божье! Правда это. Только не Перуна то наказание. Стал бы разве Перун помогать ромеям? Они же его не чтут! То бог ромеев, Христос, наказал нас. Помните, как раскидало и потопило море ладьи наши при князе Игоре, как пожгли нас греки своим огнем. А ведь Игорь почитал Перуна. Бог ромеев бережет их земли и наши бы берег, коль верили бы мы в него и почитали его.</p>
<p><u>ТурКиевляне</u></p> <p>Что налетели вы на Ярополка аки вороны черные?! Что с того, что он мир земле нашей подарить хочет?! Али не нужно нам мирное время для торговли нашей?</p>	<p><u>ТурКиевляне</u></p> <p>Киев не мало богатырей собрал со всей Земли русской. У князя Ярополка дружина крепкая, как бы не сложили вы головы свои!</p>
<p><u>ТурКиевляне</u></p> <p>Ты - великий гридень княжеский, и все это знают.</p>	<p><u>ТурКиевляне</u></p> <p>Возгордился Свенельд уж больно. Говорят, отроки его лучше Игоревых отроков жили.</p>
<p><u>ТурКиевляне</u></p> <p>Уж как князь Ярополк раскаивался да плакал по смерти брата своего Олега.</p>	<p><u>РубачКиевляне</u></p> <p>В Киеве любой вере место есть. На горе и Перуну идол стоит, и Белбогу. И христиане еще с Аскольда в Киеве живут. Так повелось в Киеве, и мы порядок сей нарушать не дадим. Не вам, варягам и новгородцам, решать, кому жить в Киеве. А постоять за себя Киев сможет!</p>

<p><u>РубачКиевляне</u></p> <p>Ярополк не хотел смерти Олеговой. Тот сам с моста упал да убили. И не мудрено: сколько народу да лошадей туда за ним попадало.</p>	<p><u>РубачКиевляне</u></p> <p>Вот это по-богатырски!</p>
<p><u>РубачКиевляне</u></p> <p>Если б не Хортица, был бы великий князь Святослав с нами, а проклятые печенеги и каган их Куря все еще гуляют по степи.</p>	<p><u>РубачКиевляне</u></p> <p>Вы, новгородцы, дани платить не хотите, а как торговать, так в Царьград через Киев едете. А как без гривен Киев от печенегов оборонить? Как заставы да городки строить?</p>
<p><u>ГюрятаКиевляне</u></p> <p>Нельзя верить слову печенега!</p>	<p><u>ГюрятаКиевляне</u></p> <p>То все Свенельд! Он подбивал Ярополка пойти бранью на Олега за то, что тот убил сына его - Люта. Ярополк же, увидев мертвого Олега, раскаялся, плакал и бросил Свенельду: "Этого ты хотел!" Я сам свидетель.</p>
<p><u>ГюрятаКиевляне</u></p> <p>Верно. Каждый бог в своей земле силен. Только наш ли бог Перун, что жертвы себе просит. Говорят, раньше Перун был не такой. Так, может, то другой Перун, и земля эта не его. Здесь у нас Белбога чтут.</p>	<p><u>ГюрятаКиевляне</u></p> <p>Мир надобен земле нашей. А Перун - не добрый бог. Он крови жаждет, и все, кто служит ему, тоже крови хотят. Потому и хотите вы идти на Киев. Перун толкает вас. Опомнитесь! Не надобно нам воевать между собою.</p>
<p><u>ГюрятаКиевляне</u></p> <p>Негоже хвастать ранами своими. Вон у Доброги ран не счесть. Чего ты молчишь, Доброга?</p>	<p><u>ГумольдКиевляне</u></p> <p>Не надо нам воевать. Русь единая должна быть. Так и торг легче вести, и богатства собирать. Хватит нам крови одного Олега. Зачем нам вести на погибель Ярополка или Владимира? Только мир установился. И с ромеями, и с печенегами, и Русь единая под рукой Ярополка стала.</p>

<p><u>Гумольд</u>Киевляне</p> <p>А может, не плох мир с печенегами. Торговые люди к Царьграду спокойно плыть могут.</p>	<p><u>Гумольд</u>Киевляне</p> <p>Погиб Олег, то худо... Но, гридни, рассудите: хорошо, что земля русская объединилась, хоть и погиб Олег. Древляне вечно отделиться норовят, а негоже Руси отдельной быть. Как торговать тогда?</p>
<p><u>Гумольд</u>Киевляне</p> <p>Не стоит нам ходить на Царьград. Дружить с ромеями и приятней, и выгодней. А что толку в этих бессмысленных походах? Торговать надо, а не воевать.</p>	<p><u>Гумольд</u>Киевляне</p> <p>Почему же убьет?! Брат брата зовет, а вы сразу в шум! Едина у нас Русь али нет?</p>
<p><u>Путята</u>Новгородцы</p> <p>У каждого свои боги: у ромеев - свои, у нас - свои. И каждый бог силен на своей земле. В земле ромеев, может, Христос и сильнее, хотя и мы бивали ромеев. Но на нашей земле самый сильный - Перун, ему мы и должны поклоняться, иначе беда будет и на нашей земле.</p>	<p><u>Путята</u>Новгородцы</p> <p>Так того ж Святослав желал. Слышал я, что в войске своем он всех христиан повывел, и брата своего Улеба не пощадил, и приказывал пожечь все церкви христианские. Может, вы, киевляне, и погубили князя нашего? Почто не послали ему помощи, когда стоял он у порогов?</p>
<p><u>Путята</u>Новгородцы</p> <p>Погубили нашего князя печенеги, а Ярополк с ними мир заключает.</p>	<p><u>Путята</u>Новгородцы</p> <p>Кто доверится печенегу, тот погибнет. Это не только у нас, то и хазарам известно.</p>
<p><u>Путята</u>Новгородцы</p> <p>Вы, киевляне, давно уже от Перуна отступились. Отсюда и беды все на нас...</p>	<p><u>Путята</u>Новгородцы</p> <p>Да по вашей вере Христовой все прощать должно.</p>

<p><u>ПселНовгородцы</u></p> <p>Да, Ярополк и от веры нашей отказался. Не указ ему теперь Перун, да и все боги наши! Так что ему кровь отца!</p>	<p><u>ПселНовгородцы</u></p> <p>Да утихните вы! И новгородцы за себя постоять могут. Пробовали варяги захватить город наш. Что из того вышло?</p>
<p><u>ПселНовгородцы</u></p> <p>И ты туда же! И ты от Перуна отрекаешься. Может, ты христианином стать метишь? А? Уж больно ты часто в Царьград торговать плаваешь. Оттуда и идет эта христианская зараза, оттого и разлад в земле нашей! Знаем, что за городки вы на гривну новгородскую строите! Храмы ромейские на земле русской возводите! Вот боги и наказали нас в земле болгарской, чтоб не отступались мы них, от старых богов наших. Почитали бы и кормили Перуна, если хотим победы одерживать.</p>	<p><u>ПселНовгородцы</u></p> <p>Святослав не любил христиан, а Перуна чтит. И Новгород Святослав уважал. Дал нам князя своего Владимира со славным Добрынею, как мы просили о том его. За добро добром платят. Так почему бы нам не исполнить волю его, не пожечь храмов ромейских, что понастроили в Киеве?</p>
<p><u>ПселНовгородцы</u></p> <p>Вот так мир Ярополков! Налетел на брата своего Олега да убил его, города пожег, села разорил. Весь в крови теперь Ярополк. И кровь отца на нем, и кровь брата! Вместо того чтоб с братом хлестаться, все-таки лучше бы на поганных печенегов пошел - за отца мстить, как предки нам и завещали.</p>	<p><u>ПселНовгородцы</u></p> <p>Почто у Новгорода не спросили? А может, не хотим мы вам князя отдавать? Киев нам не указ. Убийцы проклятые!</p>
<p><u>СтаврНовгородцы</u></p> <p>Да что за отца мстить! Ярополк брата своего Олега погубил, а теперь мирным и притворяется.</p>	<p><u>СтаврНовгородцы</u></p> <p>Скромность украшает богатыря русского.</p>
<p><u>СтаврНовгородцы</u></p> <p>Новгород тоже рать немалую выставить может. Вы, киевляне, считаете, что только у вас сила. Не забывайте: Олег с новгородцами покорил Киев.</p>	<p><u>СтаврНовгородцы</u></p> <p>Зачем Ярополк забрать князя у нас хочет?</p>

<p><u>КариславНовгородцы</u></p> <p>А может, не вся гривна новгородская в дело идет? Что князь Ярополк вам, гридням своим, платит? Не новгородским ли серебром?</p>	<p><u>КариславНовгородцы</u></p> <p>Как мог Ярополк заключить мир с погаными, не отомстив за отца своего?</p>
<p><u>КариславНовгородцы</u></p> <p>Не надо Владимиру ехать в Киев-град. Убьют его там, как Олега.</p>	<p><u>КариславНовгородцы</u></p> <p>Да, киевляне... Говорят у нас, в Новгороде, что многие из вас и не желали возвращения Святославова.</p>
<p><u>СвятомирНовгородцы</u></p> <p>Да, сеча была великая. Много воев сложило голову, а те, кто вышли - со шрамами да ранами глубокими. Надолго запомнится нам Доростол. Вот и меня не обошел меч ромейский, хоть и положил я поганых ромеев тучу несметную.</p>	<p><u>СвятомирНовгородцы</u></p> <p>Земли наши богатырями славятся. Вот Данило, что недавно в дружину свою гриднем я взял, троих воев поднимает да с легкостью оземь бросает.</p>
<p><u>СвятомирНовгородцы</u></p> <p>То верно, и в Новгороде "голодный" Перун - бог новый. На нашем славянском конце Белбога и почитают поболе Перуна-то. И так испокон веков было. Перун главным богом не был. И раньше Перуна знали, но жертв он не требовал.</p>	<p><u>СвятомирНовгородцы</u></p> <p>Да, киевляне! Вы и Олега древлянского погубили, и до нашего князя Владимира дотянуться хотите. Да и Святослав не из-за вашей медлительности погиб.</p>
<p><u>СвятомирНовгородцы</u></p> <p>Едина Русь, то верно. Только зачем нам дани да посадники киевские? Мирно жить надо, вот и будет Русь едина.</p>	

Дидактические карты

Чем полезна игра

Игра учит ребенка работать в группе, помогает осваивать дискуссионную форму, приводить аргументы к выбранной позиции, самостоятельно, творчески выстраивать логические связи между понятиями и явлениями. Также игра учит самостоятельно систематизировать знания по теме игры (возможно, именно в процессе игры это и случится). Если игрокам позволено критиковать высказывания друг друга, то игра учит критически относиться к чужим словам и быть внимательным.

Тип связи

В этой игровой форме отрабатываются сразу несколько типов связей, например:

- род – вид,
- часть – целое,
- общий признак, когда два элемента обладают общим признаком,
- один элемент относится сразу к двум множествам,
- причина – следствие.

Возможны и другие типы связей.

Примеры тем для раскрытия таких связей в разных предметах

Биология. Наиболее яркий пример связи «род-вид», безусловно, иерархия биологической систематики восьми основных таксономических рангов. Жизнь (живые организмы): домен (надцарство) – царство – тип – класс – порядок – семейство – род – вид.

Химия. Виды соединений

История. Историческое событие, правление одного монарха, исторический период, цивилизация.

Иностранный язык. Объем знаний по изучаемой теме (дом, театр), объяснения нужно производить на иностранном языке.

Геометрия. Объем знаний по одной теме, например «Четырехугольники».

Количество игроков

В игре может участвовать от 2 до 8 человек, в той или иной мере знакомых с темой, иначе игра не имеет смысла. На занятиях в большой группе (классе) присутствующие делятся на мини-группы, в каждой из которых должен оказаться хотя бы один ученик, хорошо владеющий материалом: он будет отслеживать правильность ответов других участников.

Время игры

От 15 до 45 минут.

Пример игры

Анатомические карты для учащихся 9 класса «Системы органов».

Автор: Наталья Комольцева.

Цель игры

Закрепление знаний по анатомии человека. Игра может применяться на кружковых занятиях, факультативах и на школьных уроках при работе в мини-группах.

Материалы для проведения

Комплект биологических карт (59 шт.). При необходимости можно уменьшить количество карт и, следовательно, сложность игры. При работе в классе или большой группе понадобится несколько комплектов (по числу мини-групп).

Игра сделана по аналогии с обыкновенными игральными картами. Имеются 4 «масти», которые называются: "Орган", "Элементы и ткани" (имеются в виду особенности строения органов), "Функция" (роль органа в организме), "Система органов". Каждая из этих «мастей» характеризует определенный параметр человеческого организма. На картах также сделаны пометки другого рода: "Возьмите 1 карту", "Пропустите ход", "Выберите масть", "Возьмите 2 карты". Эти пометки делают игру более увлекательной и интересной.

Правила игры

Вариант 1 - аналог известной игры "Польский дурак".

Карты раздаются по 4-6 штук каждому игроку, в зависимости от количества участников игры. Оставшиеся карты собирают в колоду и кладут рубашкой вверх, верхнюю карту открывают и кладут рядом с колодой. После этого игроки по очереди делают ходы, т.е. кладут на открытую карту или карту той же масти, или карту другой масти, содержание которой связано с картой, лежащей на столе.

Пример: на столе лежит карта «Легкие» - масть «Орган». Вы можете положить на нее либо любую карту той же масти: «Печень», «Сердце» и т. д. Или, например, карту «Дыхательная система», объяснив всем участникам игры, что «Легкие» является частью дыхательной системы. Если объяснение, которое вы предложили, неверно, то карту вы положить не можете.

Задача игроков — сделать так, чтобы у них не осталось ни одной карты. Тот, кто первым сбросит карты, говорит «стоп». Он является победителем этого кона игры; все остальные записывают, сколько штрафных очков у них осталось (штрафные очки указаны на карте). Играя, необходимо выполнять указания, написанные на картах: "Возьмите карту", "Пропустите ход", "Выберите масть". Это должен выполнять игрок, до которого дошел ход.

Например, первый игрок положил карту, на которой написано "Возьмите 2 карты". Это значит, что игрок, который будет ходить следующим, берет 2 карты, и т.д.

Игра может продолжаться оговоренное количество конов или на протяжении определенного времени, после которого определяются победители.

Вариант 2.

Игрокам раздается по 6 карт. Остальные карты откладываются в банк. По очереди игроки обмениваются вслепую 1 или 2 картами по взаимной договоренности (каждый меняется со своим соседом слева и соседом справа). Задача каждого игрока — собрать как можно больше карт, относящихся к одной системе органов.

Пример: нервная система, нейроны, головной мозг, мозжечок, рефлекс, реакция организма на раздражители. Игрок, собравший цепочку, говорит «стоп», показывает свои карты. Если цепочка собрана верно, он получает столько очков, сколько карт в цепочке. Ученные карты откладываются в сторону. Победитель этого кона берет недостающие карты из банка, и игра продолжается. Если участников игры немного (2-4), можно дополнительно разрешить после каждого круга обмена брать одну карту из банка (верхнюю) и скидывать туда одну ненужную (вниз). Игра идет до получения заранее установленного количества баллов, заканчивается по истечении оговоренного времени или когда заканчиваются карты в банке.

Если участников 7 и более, можно раздать все карты сразу и закончить игру после того, как кто-то соберет первую цепочку. Очки подсчитывать по количеству карт, относящихся к одной системе.

Примечание: Правила игры можно менять в зависимости от количества игроков и степени их подготовленности. На основе других известных карточных игр можно создавать новые варианты использования анатомических карт.

Рекомендации к созданию новой игры

Такой формат игры лучше всего подходит для большого и хорошо структурированного объема материала, легко делящегося на родовидовые и функциональные связи. Например: самостоятельные части речи — имя существительное, имя прилагательное, имя числительное и глагол. У каждого из них можно рассматривать, допустим, схему морфологического разбора, правописание суффиксов и т.д. Части речи становятся мастями, а определения их как частей речи, схемы морфологического разбора, правописание суффиксов, окончаний и т.д. — картами этих мастей. Затем нужно сформулировать возможные логические связи между ними. И — опробовать игру на «экспертах».

Карты для игры разрезаются.

<u>Органы</u> 8 Щитовидная железа	<u>Органы</u> <i>Возьмите 1 карту</i> Печень	<u>Органы</u> 6 Артерии
<u>Органы</u> 3 Вены	<u>Органы</u> <i>Пропустите ход</i> Сердце	<u>Органы</u> 4 Головной мозг
<u>Органы</u> 2 Язык	<u>Органы</u> <i>Возьмите 2 карты</i> Глазное яблоко	<u>Органы</u> <i>Выберите масть</i> Надпочечники
<u>Органы</u> 2 Легкие	<u>Органы</u> 6 Спинной мозг	<u>Органы</u> 3 Кожа

<u>Органы</u> 10 Пищевод	<u>Органы</u> 8 Трахеи	<u>Органы</u> 5 Желудок
<u>Органы</u> 2 Позвоночник	<u>Органы</u> 3 Кишечник	<u>Органы</u> Пропустите ход Почки
<u>Органы</u> 5 Мозжечок	<u>Органы</u> Возьмите 1 карту Волосняной покров	<u>Органы</u> 2 Бронхи
<u>Органы</u> Выберите масть Яичники	<u>Органы</u> 3 Черепная коробка	<u>Органы</u> 4 Сердце

<u>Функции</u> 5 Терморегуляция	<u>Функции</u> Возьмите 1 карту Транспорт	<u>Функции</u> 4 Регуляция
<u>Функции</u> Пропустите ход Реакция организма на раздражители	<u>Функции</u> 8 Прием и анализ информации	<u>Функции</u> 3 Газообмен
<u>Функции</u> Выберите масть Защита	<u>Функции</u> 4 Иммунитет	<u>Функции</u> 6 Рефлекс
<u>Функции</u> Возьмите 2 карты Выведение продуктов жизнедеятельности	<u>Функции</u> 3 Воспроизводство	<u>Функции</u> 5 Поступление энергии в организм

<u>Системы органов</u> <i>Возьмите 1 карту</i> Кровеносная система	<u>Системы органов</u> 10 Эндокринная система	<u>Системы органов</u> 8 Покровы тела
<u>Системы органов</u> 5 Опорно-двигательная система	<u>Системы органов</u> 4 Выделительная система	<u>Системы органов</u> <i>Возьмите 2 карты</i> Пищеварительная система
<u>Системы органов</u> 6 Органы чувств	<u>Системы органов</u> <i>Пропустите ход</i> Дыхательная система	<u>Системы органов</u> 3 Нервная система
<u>Системы органов</u> 6 Половая система	<u>Элементы и ткани</u> 8 Эритроциты	<u>Элементы и ткани</u> 6 Лейкоциты

<u>Элементы и ткани</u> <div>5</div> <div>Тромбоциты</div>	<u>Элементы и ткани</u> <div>Возьмите 1 карту</div> <div>Жировая ткань</div>	<u>Элементы и ткани</u> <div>2</div> <div>Эпителиальная ткань</div>
<u>Элементы и ткани</u> <div>Выберите масть</div> <div>Нейроны</div>	<u>Элементы и ткани</u> <div>Возьмите 2 карты</div> <div>Мышечная ткань</div>	<u>Элементы и ткани</u> <div>Пропустите ход</div> <div>Костная ткань</div>
<u>Элементы и ткани</u> <div>3</div> <div>Сперматозоиды и яйцеклетки</div>	<u>Элементы и ткани</u> <div>Возьмите 2 карты</div> <div>Чувствительные нейроны</div>	<u>Элементы и ткани</u> <div>2</div> <div>Нефрон</div>
<u>Элементы и ткани</u> <div>3</div> <div>Альвеола</div>	<u>Элементы и ткани</u> <div>Пропустите ход</div> <div>Рецептор</div>	<u>Элементы и ткани</u> <div>7</div> <div>Секреторные клетки</div>

Мемори

Чем полезна игра

Игра помогает решить несколько задач: выявление качества и уровня усвоения знаний, обобщение материала, развитие памяти и внимания учащихся, а также навыков работы в коллективе (при использовании групповой работы). Развивает наблюдательность, способность к фиксации и классификации данных, учит построению доказательства или опровержению утверждения. В групповой игре формируются способности к ведению разговора, прекращению дискуссии и предоставлению конструктивного обратного отклика (умение объяснять, договариваться), оказанию помощи в разрешении проблемы, формулированию точки зрения, защите своей точки зрения.

Типы связи

Род – вид (глагол – часть речи).

Два элемента, по определенной закономерности, однозначно подходят друг другу (термин и его определение, название закона и его формулировка и т. д.).

Примеры таких связей в разных предметах

Литература. Эпос — повесть (род — вид).

Биология. Отряд воробьиные – семейство синицевые (род — вид).

География. Озеро – пресный водоем (род — вид).

Физика. Первый закон Ньютона: Существуют такие [системы отсчета](#), называемые инерциальными, относительно которых материальные точки, когда на них не действуют никакие [силы](#) (или действуют силы взаимно уравновешенные), находятся в состоянии покоя или равномерного прямолинейного движения (два элемента однозначно подходят друг другу).

Количество игроков

От 4 до 8.

Время игры

От 30 минут.

Пример игры

**Мемори по геометрии для 8 класса
«Треугольники и четырехугольники
(определения, свойства, признаки)»**

Автор: Бурканова Ольга.

Цель игры

Повторение, закрепление и проверка знаний теории за курс геометрии 7-8 класса.

Ход игры

Перед началом игры необходимо распечатать и разрезать карточки для игры. Учащиеся садятся вокруг стола. Учитель тщательно перемешивает карточки и выкладывает их все на столе рубашками вверх в несколько рядов. Задача каждого игрока — переворачивать подряд две карточки и соотносить их содержание (на одном виде карточек написаны названия теорем, свойства и признаки фигур, название площади какой-либо фигуры, на других карточках – формулировки этих свойств, формулы площади и т.д.). Если карточки первого и второго вида соотносятся «правильно», то игрок забирает эту пару карточек и переворачивает следующую пару, до тех пор пока содержание карточек не соотнесется «неправильно».

Например, игрок перевернул карточки: первая — «Определение параллелограмма», вторая — «Четырехугольник, у которого противоположные стороны попарно параллельны». Содержание второй карточки соответствует содержанию первой, поэтому игрок забирает себе эту пару карточек и переворачивает следующую. Рассмотрим другой случай. Игрок перевернул карточки: первая — «Определение параллелограмма», вторая — «Четырехугольник, у которого две стороны параллельны, а две другие – нет».

Содержание второй карточки не соответствует содержанию первой, поэтому игрок переворачивает эти карточки опять рубашками вверх, и ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот игрок, у которого на момент конца игры оказывается наибольшее количество карточек. Игра считается законченной, когда на общем поле не остается ни одной карточки.

Комментарий: В этой игре большую роль играет зрительная память учащихся, поэтому не рекомендуется во время всей игры как-либо менять расположение карточек, например сдвигать их на пустые места или перемещать по столу, так как игроки запоминают расположение карт по их местонахождению на столе. Час-полтора такой игры в начале года очень эффективно сказывается на скорости вспоминания материала, повышает уровень знаний учащихся и при этом является очень динамичным процессом, а еще такая форма игры будет хорошим итоговым мероприятием в конце четверти или года.

Рекомендуется через некоторое время после индивидуальной игры, т.е. без подсказок игроков друг другу, ввести коллективную игру, когда игроки смогут подсказывать друг другу, советоваться, отстаивать свою правоту в вопросах о местонахождении карточек и правильности ответов. При желании можно дополнить базу карточек новыми формулировками и увеличить количество игроков в игре.

Рекомендации к созданию новой игры.

Из достаточно большого раздела школьного курса необходимо выделить наиболее важные, на ваш взгляд, термины, объекты (около 10) – они станут основой для карточек. К каждому из них нужно подобрать определение, описание или признак – это станет парными карточками в мемори (в сумме около 60). Оформите и распечатайте игровые карточки (всего у нас получилось 72 карточки).

Обязательно протестируйте получившуюся игру сначала на себе, затем на группе «экспертов» - в этой роли могут выступить или ваши домашние, или коллеги.

Карты для игры разрезаются.

<p>Определение параллелограмма</p>	<p>Определение трапеции</p>	<p>Определение подобных треугольников</p>
<p>Четырёхугольник, у которого противоположные стороны попарно параллельны $a \parallel d$ и $b \parallel c$</p> 	<p>Четырёхугольник, у которого две стороны параллельны, а две другие – нет $a \parallel d$ и</p> 	<p>Углы соответственно равны и сходственные стороны пропорциональны</p> 
<p>Определение квадрата</p>	<p>Теорема Пифагора</p>	<p>Первый признак подобия треугольников</p>

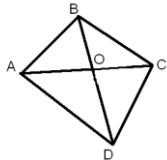
<p>Прямоугольник, у которого все стороны равны</p> 	<p>В прямоугольном треугольнике квадрат гипотенузы равен сумме квадратов катетов</p>  $c^2 = a^2 + b^2$	<p>Два угла одного треугольника соответственно равны двум углам другого треугольника</p> 
<p>Определение ромба</p>	<p>Теорема, обратная теореме Пифагора</p>	<p>Второй признак подобия треугольников</p>
<p>Параллелограмм, у которого все стороны равны</p>  <p>параллелограмм</p>	<p>Если квадрат одной стороны треугольника равен сумме двух других сторон, то треугольник прямоугольный</p>  $c^2 = a^2 + b^2$	<p>Две стороны одного треугольника пропорциональны сходственным сторонам другого и углы, заключённые между этими сторонами, равны.</p> 

<p>Третий признак подобия треугольников</p>	<p>Три стороны одного треугольника пропорциональны сходственным сторонам другого треугольника</p> 	<p>Теорема о средней линии треугольника</p>
<p>Средняя линия треугольника параллельна одной из его сторон и равна половине этой стороны</p>  <p>$MN \parallel AB, MN = AB/2$</p>	<p>Определение синуса острого угла прямоугольного треугольника</p>	<p>Отношение противолежащего катета к гипотенузе</p> 
<p>Определение косинуса острого угла прямоугольного треугольника</p>	<p>Отношение прилежащего катета к гипотенузе</p> 	<p>Определение тангенса острого угла прямоугольного треугольника</p>

<p>Отношение противолежащего катета к прилежащему</p> 	<p>Площадь трапеции</p>	<p>Произведение полусуммы оснований на высоту</p>
<p>Площадь треугольника</p>	<p>Половина произведения основания на высоту, проведённую к этому основанию</p>	<p>Площадь параллелограмма</p>
<p>Произведение основания на высоту, проведённую к этому основанию</p>	<p>Площадь прямоугольника</p>	<p>Произведение смежных сторон</p> 

Площадь квадрата	Квадрат стороны	Площадь ромба
Половина произведения диагоналей 	Основное свойство квадрата	Все углы прямые
Основное свойство квадрата	Диагонали равны  $AC = BD$	Основное свойство квадрата

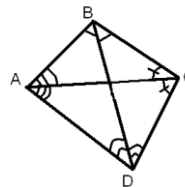
Диагонали взаимно
перпендикулярны и
точкой пересечения
делятся пополам



$$AO = OC \text{ и } BO = OD$$

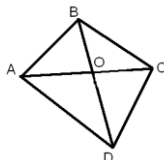
Основное свойство
квадрата

Диагонали делят углы
пополам



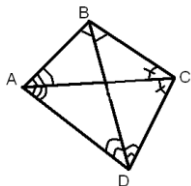
Основное свойство
ромба

Диагонали взаимно
перпендикулярны



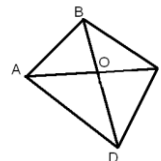
Основное свойство
ромба

Диагонали делят углы
пополам



Особое свойство
прямоугольника

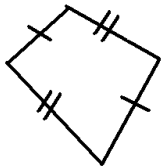
Диагонали равны



$$AC = BD$$

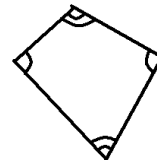
Признак прямоугольника	Если в параллелограмме диагонали равны, то этот параллелограмм - ...	Признак параллелограмма
Если в четырёхугольнике две стороны равны и параллельны, то этот четырёхугольник - ...	Признак параллелограмма	Если в четырёхугольнике противоположные стороны попарно равны, то этот четырёхугольник - ...
Признак параллелограмма	Если в четырёхугольнике диагонали пересекаются и точкой пересечения делятся пополам, то этот четырёхугольник - ...	Свойство параллелограмма

Противоположные
стороны равны



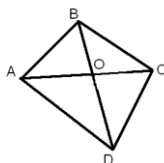
Свойство
параллелограмма

Противоположные углы
равны



Свойство
параллелограмма

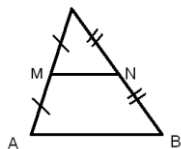
Диагонали точкой
пересечения делятся
пополам



$$AO = OC \text{ и } BO = OD$$

Определение средней
линии

Отрезок, соединяющий
середины боковых
сторон



Дидактический пазл

Чем полезна игра

Прежде всего игра развивает системное мышление, способность одним взглядом охватить большой объем учебного материала, систематизируя его. При этом происходит работа над каждой связью. Если игра предполагает изучение текста, на основе которого предлагается составить пазл, то она служит развитию компетенции работы с текстом (анализ содержания, выделение структуры), т. к. предполагает последующее применение полученных знаний, причем не только на уровне фактов, но и на уровне связей между фактами. Если игра проводится в парах, она развивает коммуникацию в процессе учебной деятельности, умение вести дискуссию, принимать самостоятельные решения.

Тип связи

Множество объектов выстраивается в единую систему: системные связи как внутри предмета так и межпредметные связи, причинно-следственные связи, классификационные отношения.

Примеры таких связей в разных предметах

Математика. Классификация многоугольников, видов уравнений и их решений.

Литература. Структура сюжета художественного произведения.

История. Причинно-следственная цепочка событий для крупного явления, события(например войны).

Биология. Системные связи в экосистеме, работа системы органов.

Количество игроков

Индивидуальная или групповая работа (группа от 2 до 5 человек).

Время игры

От 5 до 15 минут.

Пример игры

Пазл "Изменение орудий труда в первобытном обществе"

Автор: Брюзгина Ирина.

Цель игры

Систематизация знаний по теме "Развитие орудий труда в первобытном обществе"; развитие умения сопоставлять причину и следствие в историческом процессе. Отработка навыка анализа текста.

Ход игры

Участникам раздаются кусочки пазла, которые предварительно необходимо разрезать. Каждой команде - 1 комплект. Команды складывают пазл, отражающий процесс возникновения новых орудий труда, используя карточки с названиями событий, понятий. Для наглядной иллюстрации причинно-следственных связей карточки нужно связать стрелочками. Лучше заранее задать ограничение по времени, чтобы команды примерно одновременно пришли к результату.

Комментарий:

Существует несколько уровней сложности игры.

1. Участник плохо знаком с материалом. Ему предоставляется текст, после прочтения которого предлагается заполнить готовую форму, в которой понятна структура и требуется лишь расставить карточки по местам. Среди карточек нужно дать шаблон готового пазла.
2. Участнику предлагается текст, но структуру он должен выложить самостоятельно без шаблона.
3. Участник работает только с карточками, самостоятельно выстраивая структуру.

В данной игре возможно различное формирование связей, поэтому в конце игры требуется обсуждение, возможно, дискуссия.

Один из правильных вариантов прилагается.

Рекомендации к созданию новой игры.

Чтобы придумать новую игру по такому принципу, необходимо:

- 1) составить конечную, итоговую схему;
- 2) напечатать в виде таблицы элементы схемы (названия), а также ячейки со стрелочками, которыми потом будут соединяться названия;
- 3) если необходимо, заготовить шаблон со стрелочками для слабо подготовленных учеников;
- 4) распечатать и разрезать таблицу, карточки и стрелочки раздать ученикам;
- 5) удобно проверять такую работу, если ученики приклеят свою схему на лист (в такой форме можно проводить срезы знаний на уровне обобщения материала).

Вариант игры

Задача: выстроить связи между появлениями новых технологий изготовления орудий труда и изменениями в хозяйстве.

Карточки необходимо разрезать.

----->	----->	----->	----->
----->	----->	----->	----->
----->	----->	----->	----->

Заостренная палка	Рыхление участков на лесной почве	Мотыги с наконечниками из кости
Серпы из челюстей животных с осколками камней	Срезание плотных стеблей	Крепкий топор
Вырубание кольца коры на деревьях для расчистки участков	Подсечно-огневое земледелие	Стачивание и шлифовка базальта
Скалывание	Комбинирование (составление) материалов	Кремниевые наконечники стрел, копий
	Неолит	Охота

Текст для подготовки к работе по составлению пазла:

Неолитические орудия труда.

Мягкую лесную землю нужно было лишь едва взрыхлять. Позже вместо заостренных палок появились мотыги с наконечником из кости и рога. Специальные серпы, нужные для срезания плотных стеблей урожая, были к тому времени уже изобретены. Серп делали из челюстей животного, вставляя в него осколки костей животных, так что ничто для ведения хозяйства не требовало нововведений. Через некоторое время люди поняли, что если вырубить кольцом кору на дереве, то дерево засохнет, листья опадут и не смогут закрывать солнце. Под деревом можно делать участки. Через некоторое время, когда поле истощится, засохший ствол сжигали и удобряли почву. Можно было опять сажать... Это сейчас называют подсечно-огневым земледелием. Но для вырубания кольца коры на дереве - другое дело. Это задача для топора, достаточно острого, чтобы прорубить кору, и достаточно крепкого, чтобы можно было долго работать. Требовался другой тип камней, не такой, как для орудий, используемых на охоте. Наконечники стрел, копий, ножи можно делать и из хрупкого камня, так как их задача — прорезать мягкую кожу животного. Они лишь должны быть острыми, а уже предлюди, австралопитеки, научились изготавливать камни с острыми краями. Но технология (метод работы, способ изготовления) острых охотничьих орудий из

хрупкого камня не подходила для земледелия. Нужно было придумать технологию изготовления топоров из крепких, трудно разбиваемых камней. Выход был найден: люди придумали, как стачивать и шлифовать базальт и другие подобные породы камней. Орудия, изготовленные по этому методу, сильно отличались по внешнему виду от тех, которые изготовлены из хрупкого камня. У неандертальцев и кроманьонцев были именно кремниевые орудия. В результате медленной, требующей терпения работы по шлифовке камня возникало гладкое острое орудие. Конечно, шлифовать гораздо тяжелее, чем просто отколоть ненужные части от куска кремня. Но изготовленный таким образом топор мог служить человеку всю его жизнь. Его можно было вновь и вновь затачивать. Такие топоры были очень удобны в работе. Современные эксперименты показали, что при определенной сноровке можно срубить дерево каменным топором почти так же быстро, как железным.

Человек стал зависеть от пищи, которую давали одомашненные растения и животные. А растения и животные стали зависеть от него. Пшеница и ячмень, которые не теряют из колоса семена до тех пор, пока их не срежет человек, не могут расти, пока их не посадит человек. Одомашненные животные, потерявшие способность защититься от диких сородичей самостоятельно, нуждаются в защите человека. Когда возникли новые сорта растений, выведенные человеком, было положено начало распространению нового образа человеческой жизни. Там, где можно было найти подходящий лес, можно было создать поля, кормящие маленькие земледельческие общины. Туда, где росла трава и лиственные растения, можно было вести на выпас стада. Северный холод и южная пустыня ограничивали ведение жизни. В средней полосе весь мир был открыт для неолитических земледельцев и скотоводов. Земледельцы поселялись рядом со своими полями и оставались на одном месте в течение долгих лет. Поэтому они стали строить более основательные жилища, чем раньше, часто — из глины, смешанной с соломой. Стало возможным обзаводиться хрупкими вещами, например керамическими. Одомашнивание животных означало увеличение количества шерсти. Женщины скручивали из шерсти нити. Эта одежда была мягче и удобнее, чем из шкур. Позже был изобретен ткацкий станок.

Схема итоговая для проверки

