

Игра «Из уст в уста»

Игру можно проводить с целым классом. Вызываются 4 человека. Трое из них должны ненадолго выйти из класса (допустим, это второй, третий и четвертый участники игры). Оставшийся (первый участник) вместе со всем классом должен внимательно выслушать рассказ, который учитель зачитывает перед классом, и пересказать его второму участнику. Рассказ должен быть коротким, интересным и может содержать максимум имен собственных, дат, терминов (примеры рассказов по одной из тем школьного курса помещены ниже). Как только рассказ зачитан, приглашается второй участник игры. Его задача внимательно выслушать пересказ первого участника, чтобы потом передать информацию третьему участнику, который делится услышанным с четвертым. Последний (четвертый) участник поведает классу о том, что он понял из речи третьего участника (важно чтобы игра проходила очень динамично: пересказывать нужно в быстром темпе и без пауз). После этого учитель медленно читает первоначальный вариант рассказа, а затем помогает школьникам разобрать то, что оказалось сложным для пересказа, задает вопросы по содержанию темы.

Примеры рассказов для игры

Курс «История России. XIX век» Тема:

«Русско-турецкая война 1877-78 гг.» (VI II класс)

Начало военных действий.

Шипка

16 июня 1877 г. русские войска переправились через Дунай и развернули наступление, быстро продвигаясь на юг. Особенно важно было занять Шипкинский перевал. После двухдневных ожесточенных боев перевал был взят. Турки отступали.

Однако в июле турки перехватили инициативу и вытеснили русских из Южной Болгарии. В августе начались кровопролитные бои за Шипку. 5-тысячный русский отряд возглавил генерал Столетов. Противник имел 5-кратное превосходство. Защитникам крепости приходилось отбивать 14 атак в день в сильную жару, не имея доступа к воде. На исходе третьего дня подошли подкрепления. Шипкинский перевал остался в руках русских. Нелегко было русской армии. Зимой, когда командование сообщало «На Шипке все спокойно», число обмороженных доходило до 400 в день. Когда разыгрывалась метель, прекращался подвоз боеприпасов и продовольствия. С сентября по декабрь 1877 г. русские и болгары потеряли на Шипке 9500 человек замерзшими и больными. В наши дни на Шипке стоит памятник с изображением 2-х воинов: русского и болгарина.

Плевна

7 июня крупный турецкий отряд под командованием Османа-паши, опередив русских, занял крепость Плевну в Северной Болгарии. Две попытки русских выбить неприятеля из Плевны закончились неудачно. Движение русских войск было приостановлено. Свежие подкрепления стягивались к Плевне. Третий штурм начался 30 августа. Отряд генерала Скобелева скрытно (в густом тумане) подошел к противнику и стремительной атакой прорвал укрепления. Не получив поддержки, отряд Скобелева отошел обратно. Выход был только один - полная блокада крепости. Когда началась зима, турки удерживали Плевну, русские - Шипку. В конце ноября в Плевне закончились запасы продовольствия.

28 ноября гарнизон Плевны сдался. В русском плену оказались 43 000 человек.

Справка о выборе участников игры. К выбору участников игры следует подходить внимательно и корректно. Предположим, что Вам нужно выбрать 4-х человек (как в этой игре), а у вас «лес рук». Если вы сами выберете игроков, часть активных ребят тут же может с негодованием выключиться из игры, потому что не их выбрали. Они найдут на что обидеться, например: «Ну вот, №№ опять вызвали, а меня нет». Но можно сделать иначе - тот же выбор игроков обыграть, преследуя образовательные и дисциплинирующие цели. Вы говорите: «Для игры нужно 4 участника, поскольку желающих много, мы поступим так: на доске нарисована головоломка (анаграммы, вопросы) первые 4 человека, которые быстрее других в тетради напишут решение (ответ), и будут участниками». Тогда уже для возмущений будет меньше поводов, так как выбор был осуществлен по справедливости. Хотя следует отметить, что в этом случае участниками игры скорее всего будут наиболее интеллектуально развитые ребята.

Есть много других возможностей выбора участников:

например, сначала играют те, у кого фамилия на букву «Л» (заранее можно посмотреть, чтобы количество совпадало), те, у кого день рождения в декабре, те, кто сидит на последних партах, или учащиеся с 15 по 19 номер согласно списку классного журнала и т.д. Это тоже небольшой игровой момент (когда выбирает фортуна), который добавит еще немного «игры» в вашу игру.