

# ВВЕДЕНИЕ



КЛЮЧ ОТ БУДУЩЕГО

Представьте на мгновение, что вы нашли волшебный ключ. Ключ, который открывает не старинный сундук, а нечто гораздо более ценное — дверь в мир любознательности вашего ребёнка и его искреннего интереса к русскому языку. Этот ключ — игра. Игра — главный инструмент обучения.

Как писал педагог-новатор В.А. Сухомлинский в своём труде «Сердце отдаю детям», «Детство — важнейший период человеческой жизни, не подготовка к будущей жизни, а настоящая, яркая, самобытная, неповторимая жизнь». Присмотритесь к жизни вашего ребёнка внимательнее.

Что вы чувствуете, когда видите, как ваш ребёнок часами увлечённо строит замки из конструктора, разыгрывает сценки с игрушками или с восторгом осваивает новый уровень в компьютерной игре? Радость? Спокойствие? А может, лёгкое беспокойство: «Вот бы с таким же азартом он осваивал учебные предметы! И в первую очередь — русский язык».

Усадить за прописи или за учение правил бывает ох как непросто! А порой и само занятие превращается в маленькую битву. Фразы «Надо учиться» и «Выполни домашнее задание» встречают сопротивление, скуку и, что самое тревожное, — отторжение предмета. Замечали? Как же сделать так, чтобы не отбить у ребёнка радость открытий и желание глубже узнавать красоту родного языка?

А что, если мы просто сменим инструменты?

Что, если вместо маски строгого учителя мы наденем маску волшебника — проводника в удивительное приключение? Что, если главным учебником станет сама жизнь, а домашним заданием — весёлая игра? Да, мы снова заговорили о ней. Дело в том, что игра — это не просто развлечение. Это фундаментальный, встроенный в нашу природу механизм обучения. Через игру котята учатся охотиться, детёныши обезьян — выстраивать социальные связи, а наши дети — познавать огромный и сложный мир.

Почему игра работает безотказно?

**Игра — это безопасное пространство.** Здесь не ставят двоек. Здесь можно ошибаться, пробовать снова и снова, находить нестандартные решения без страха неудачи.

**Игра — это добровольность.** Ребёнок включается в процесс потому, что ему интересно, а не потому, что заставили. Внутренняя мотивация — самый мощный двигатель обучения.

**Игра — это эмоции.** То, что прошло через эмоциональный опыт, запоминается в разы лучше, чем сухие строчки из учебника. Радость, азарт, удивление — вот настоящие катализаторы памяти.

**Игра — это увлекательный контекст.** Слова и правила перестают быть абстрактными понятиями. Они оживают, становятся нужными здесь и сейчас, чтобы разгадать секрет, помочь герою или построить космический корабль.

Эта книга — не призыв превратить учёбу в бесконечный карнавал. Это руководство к тому, как мягко

и естественно интегрировать изучение русского языка в повседневную жизнь вашей семьи. Мы не будем ломать систему, мы будем обходить препятствия, используя самую сильную сторону ребёнка — его потребность и способность играть.

Эта книга — не сборник упражнений. Это своего рода «игровой конструктор». В нём вы найдёте:

- **идеи**, как превратить дорогу в школу, готовку ужина или поездку на машине в увлекательную лингвистическую игру;
- **приёмы**, которые помогут обогатить словарный запас ребёнка без скучного зазубривания;
- **стратегии**, чтобы развить грамотную речь, даже если вы не профессиональный педагог;
- **новые и необычные упражнения**, которые откроют ребёнку русский язык с неожиданной, творческой стороны.

Эта книга для вас, если вы верите, что учиться можно с увлечением и смехом. Если вы готовы стать для своего ребёнка не надзирателем, а самым главным союзником в удивительном путешествии в мир языка.

Готовы? Начинаем играть!

**Как пользоваться этой книгой? Выбор игр по возрасту и интересам.**

Представьте, что это руководство — ваш личный кулинарный справочник по мотивированию вашего ребёнка к изучению такого весёлого русского языка! В справочнике нет строгих рецептов с точными

граммами и минутами. Но в нём уже упакованы в специальные мешочки сочные ингредиенты для вдохновения! Используя их, вы сможете готовить свои уникальные блюда — игры, которые полюбит именно ваш ребёнок.

Необязательно изучать книгу от корки до корки. Лучший способ — это... открыть её на любой странице и вдохновиться!

Вы можете использовать эту книгу для разных целей.

**Как настольный справочник для решения конкретных задач.**

Эта книга — ваш личный инструментарий, который поможет решать конкретные учебные и развивающие задачи. Для каждой задачи есть свои игры. Вы можете выбирать игры:

- по возрасту ребёнка;
- по интересам ребёнка;
- в зависимости от места, где находитесь;
- по развиваемым навыкам;
- по времени суток и состоянию ребёнка: активные игры, спокойные игры, игры в атмосфере ожидания, игры для расслабления.

**Как источник идей на каждый день.**

Читайте её утром, чтобы зарядиться идеей, которую воплотите в игру сегодня, или вечером, чтобы выбрать игру на завтра. Многие упражнения не требуют подготовки — нужно только ваше желание и хорошее настроение.

**Как стимул для собственного творчества.**

Вы лучше всего знаете интересы своего ребёнка. Используйте лингвистические игры как фундамент,

а затем трансформируйте, подстраивая их под увлечения вашего чада: космос, динозавры, принцессы или гоночные машины.

### **Как выбрать игру по возрасту?**

Как выбрать из множества игр ту самую, которая попадёт точно в цель, — и в возраст, и в интересы, и в учебную задачу? Этот выбор — простое и понятное искусство. Давайте разберёмся вместе.

Известный швейцарский психолог Жан Пиаже внимательно наблюдал за детьми и понял: они не просто «маленькие взрослые», которые многого не знают. Они мыслят совершенно иначе! Их мозг проходит через четыре удивительные стадии, и каждую из них можно сравнить с получением новой суперспособности.

В своём труде «Психология интеллекта» Ж. Пиаже отразил теорию когнитивного развития ребёнка, с которой важно быть знакомым родителю и воспитателю. Это поможет лучше понимать истинную причину поведения ребёнка — возрастные особенности мышления — и предлагать те задания и игры, которые находятся в зоне его ближайшего развития, когда ребёнок может сделать что-либо сам, но с небольшими сложностями.

Это идеальный баланс между скукой от того, что задание далось слишком легко, и разочарованием от того, что выполнить его оказалось слишком сложно. Бессмысленно объяснять семилетке на словах дробь. Но если разрезать яблоко на части (стадия конкретных операций), он легко поймёт принцип. Вы даёте ему правильный, осязаемый материал для решения задачи.

**В возрасте от 2 до 7 лет ребёнок живёт в мире символов и фантазий.**

Он — волшебник! К дошкольному возрасту ребёнок уже научился говорить, и мир заиграл для него новыми красками. Теперь он может одно означать другим: палка на прогулке становится мечом, а пучок травы — куколкой. Это расцвет символической игры. Суперсила ребёнка в этом возрасте: воображение.

Но есть и ловушки мышления.

«Центр Вселенной — я!» Иначе говоря, эгоцентризм. Ребёнку кажется, что все воспринимают мир точно так же, как он. Если он видит машинку с своей стороны стола, то уверен, что вы видите то же самое, даже если с вашей стороны видно только колесо.

Или же если, например, перелить воду из низкого стакана в высокий, он решит, что воды стало больше, потому что теперь её уровень выше. Он пока не может следить за несколькими изменениями сразу (высотой и шириной). Это называется непониманием сохранения.

Применительно к русскому языку это может проявляться как непонимание ребёнком того, что внешний вид слова не меняет его суть кардинально. Ребёнок может быть уверен, что в слове «ёж» букв больше, чем в слове «мы», потому что в первом варианте есть две точки над «ё». Логика ребёнка: «Точек две — значит, и букв больше!» Или: если слово «мама» написано крупными буквами на одном листе, а слово «папа» — мелкими на другом, ребёнок может решить, что слово «мама» — важнее.

Эти примеры — не ошибки и не глупость. Это естественный этап развития мышления ребёнка. Не стоит

требовать от него логического объяснения. Его мозг к этому просто не готов. Важно мягко моделировать правильный вариант, обыгрывая его.

**Ребёнок от 7 до 11 лет уже находится в мире логики и правил.**

В этом возрасте включается логическое мышление, но с одной оговоркой: оно работает только применительно к тому, что можно потрогать, увидеть, представить в уме. Новая суперсила вашего ребёнка: понимание сохранения. Теперь он смеётся над своей прошлой ошибкой со стаканами и уже понимает: «Вода же та же самая, её просто перелили! Значит, количество не изменилось». Понимает, что наличие точек над буквой «ё» не делает её двумя буквами, а размер написанного слова не имеет никакого отношения к его важности.

Однако определения абстрактных понятий («справедливость» или «любовь») ему даются с трудом: ребёнку нужны конкретные примеры из жизни. Гипотезы и теории пока находятся за гранью его возможностей.

**Дети от 11 лет и старше постигают мир идей и мышлений.**

Наступает время самой мощной суперсилы — абстрактного мышления. Теперь ребёнок может рассуждать о том, чего никогда не видел и не трогал: о будущем, о морали, о смысле жизни. Он начинает мыслить, как учёный: строить гипотезы («А что, если..?»), проверять их, думать о всех возможных последствиях своих идей.

Подросток уже способен на глубокий самоанализ и стремится к поиску своего места в жизни.

### **Что это значит для нас, взрослых?**

Понимая, на какой стадии находится ребёнок, мы можем:

- не требовать невозможного: не ждать от шестилетки ответа, который сопровождается «правильным» объяснением, а от семилетки — решения сложных философских вопросов;
- подбирать игры и задания по возрасту, чтобы они были в зоне ближайшего развития ребёнка, — чуть сложнее того, что он уже умеет;
- создавать богатую среду для исследования и открытий, где ребёнок сможет сам, через действие, делать свои собственные «научные открытия».

Учитывая особенности того или иного возраста, мы условно разделили лингвистические игры по возрастным группам для того, чтобы каждая ваша игра с ребёнком была в радость вам обоим. Выдающийся педагог А.С. Макаренко в труде «О воспитании молодёжи» отмечал: «Игра доставляет ребёнку радость. Это будет или радость творчества, или радость победы, или радость эстетическая — радость качества». Эти слова, несомненно, применимы и к лингвистическим играм.

Ваш ребёнок уникален, поэтому смело адаптируйте предложенные игры под его уровень владения русским языком, а также под его интересы.

### **Как выбрать игру по интересам?**

Космос, феи, динозавры, принцессы или гоночные машины — это не просто увлечения. Это готовые яркие и сложные вселенные, полные своей лексики,

сюжетов и правил. Наша задача — не заменять их предметом, учением, необходимостью, заданиями и в конце концов — скукой, а использовать увлечения ребёнка, наполняя их моментами изучения русского языка.

Когда мы подключаемся к страсти ребёнка, происходит волшебство.

Снимается сопротивление.

Ребёнок больше не «учится». Он делает то, что ему и так нравится, а язык становится элементом более глубокого погружения в любимую тему.

Включается непроизвольное внимание и память.

Сложные термины, новые слова и грамматические конструкции запоминаются сами собой, потому что они нужны прямо сейчас для игры.

Вы с ребёнком становитесь на одну сторону.

Вы уже не контролирующий, а союзник, партнёр по игре, который помогает исследовать любимый мир. Это помогает выстроить доверительные отношения с ребёнком и укрепляет вашу связь.

**Давайте сделаем три простых шага.**

**Шаг 1. Станьте на время «агентом разведки», наблюдающим за своим ребёнком.**

Ваша первая задача — внимательно изучить объект его страсти. Не просто «динозавры», а, возможно, хищники юрского периода? Не просто «космос», а именно ракеты и марсоходы. Как зовут любимую принцессу?

Чувствуете, как та или иная область интересов приобретает конкретику?

## **Шаг 2. Анализируйте.**

Ненавязчиво узнайте:

1. Какие именно объекты и персонажи нравятся ребёнку? Аллозавр или дилофозавр? Что принцесса умеет такого, что не умеют остальные?
2. Как ребёнок играет с любимыми героями? Рычит, как тираннозавр; меняет наряды принцессе; устраивает гонки марсоходов; запускает ракеты.
3. Какие эмоции это у него вызывает? Восторг, трепет, азарт, волнение.

Можете вести блокнот наблюдений. Наблюдение и анализ — это ваш фундамент. Исходя из полученной информации, вы будете предлагать вашему ребёнку индивидуальные, подходящие именно для него языковые игры.

## **Шаг 3. Составьте языковую карту увлечений ребёнка.**

Любая тема — это готовый словарь и набор тем для обсуждения. Выпишите для себя, какой языковой материал можно с ней связать.

Поначалу вам может казаться, что вы топчетесь на месте и никак не приступаете к главному — к играм. Но это не так.

Любой интерес — от пони до монстров — дверь, в которую можно войти, чтобы подарить ребёнку весь богатый мир русского языка! Наша задача не в том, чтобы знать всё о вышивке, квиллинге или динозаврах. Она — в том, чтобы увидеть в любви ребёнка к ним безграничные возможности для лингвистической игры!

И сейчас нам важно сделать это.

# ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение .....	3
Раздел 1. Дошкольники (6–7 лет).	
Волшебный мир звуков и слов .....	23
Глава 1. Лингвистическая готовность к школе и как её создать с помощью игры .....	25
Глава 2. Сказки на ковре .....	29
Глава 3. Суп из букв .....	56
Глава 4. Слово за словом, пока мы ждём .....	62
Глава 5. Спокойные слова для спокойных снов ..	68
Глава 6. Речевые покупки .....	73
Глава 7. О чём шумит лес слов? .....	78
Глава 8. Разговоры в поликлинике .....	84
Глава 9. Словесный порядок .....	89
Глава 10. В гостях у слова .....	93
Глава 11. Пузыри и сказки .....	100
Глава 12. Зарядка для язычка .....	105
Раздел 2. Первоклассники (6–8 лет).	
Здравствуй, азбука! .....	111
Глава 1. От игры к учёбе .....	113
Глава 2. Особенности восприятия первоклассника .....	118
Глава 3. Путешествие в добукварный период .....	125
Глава 4. Путешествие в букварный период .....	148
Глава 5. Путешествие в послебукварный период .....	160

## Раздел 3. Второклассники (7–9 лет).

Юные строители и юные детективы языка . . . . .	169
Глава 1. Особенности восприятия второклассника . . . . .	172
Глава 2. Строим город Речь . . . . .	179
Глава 3. Детективы лексики . . . . .	189
Глава 4. Секретные агенты орфографии . . . . .	199
Глава 5. Маленькие слова с большой ролью: как играть с местоимениями и предлогами . . . . .	205

## Раздел 4. Третьеклассники (8–10 лет).

В лингвистической стране . . . . .	211
Глава 1. Особенности восприятия третьеклассника . . . . .	213
Глава 2. Секреты словосочетаний и предложений . . . . .	220
Глава 3. Прятки омонимов и фразеологизмов, загадки числительных . . . . .	230
Глава 4. Тайны правописания . . . . .	238
Глава 5. Волшебные падежи . . . . .	245

## Раздел 5. Четвероклассники (9–11 лет).

Эрудиты и творцы . . . . .	247
Глава 1. Особенности восприятия четвероклассника . . . . .	249
Глава 2. Синтаксические интересности: предложения с однородными членами и сложные предложения . . . . .	258
Глава 3. Сокровищница русского языка: устаревшие, новые, заимствованные слова . . . . .	267
Глава 4. Волшебные слова: речевая этика . . . . .	276

Заключение . . . . .	287
----------------------	-----

Отзывы . . . . .	295
------------------	-----