**Пять вариантов организации дидактической игры “УГАДАЙ СЛОВО”**  
  
  
Эта старая и очень популярная среди студентов прошлых десятилетий игра под разными названиями (А. Гин называет ее «Да-нетка»; С.А. Шмаков – «Отгадай, кого задумали») известна давно. Учитель или ученик (если играют две команды) загадывают слово, событие, какой-то термин, географическое название, теорему и т.п.  
  
Ученики задают вопросы, на которые можно отвечать только «да» или «нет». Можно ограничить время на вопрос не более 1 мин. или количество вопросов.  
  
Эта игра во многом поучительна и универсальна. Ее мож­но использовать на любом возрастном уровне, при изучении любой учебной дисциплины. Она учит детей:  
  
\* четко формулировать вопросы;  
\* выстраивать стратегию поиска;  
\* связывать воедино разрозненные факты.  
  
Представляется полезным при ознакомлении учащихся с этой игрой несколько раз учителю, загадав слово, комменти­ровать вопросы, определять их ценность для поиска.  
Давайте понаблюдаем за одним из фрагментов игры.  
  
Многое зависит от начального этапа игры. Вовсе не обязательно сообщать ученикам задание вроде абстрактного: “Загадано слово”. Наша игра - дидактическая, направленная на усиление обучающего эффекта именно в нашей предметной области.  
  
Поэтому условия поиска для учеников можно ограничить конкретным предметом или даже темой. От этого интрига отнюдь не уменьшится.  
  
Итак, учитель истории, задумав слово «Ушаков», говорит:  
  
«Загадано имя из отечественной истории». Учитель, задав подобным образом вопрос, уже ограничил поле поиска.  
  
Вопрос первый: «Это царь?»  
  
Ответ учителя: «Нет». Во­прос хороший, он уже существенно ограничивает поле поис­ка.  
  
Вопрос второй: «Это положительный или отрицательный персонаж нашей истории?»  
  
Ответ учителя: «Вопрос снимает­ся, так как на него нельзя ответить словами «да» или «нет».  
  
Вопрос третий: «Это положительный персонаж нашей истории?»  
  
Ответ учителя: «Да».  
  
Вопрос четвертый: «Что он сделал полезного для нашей истории?»  
  
Ответ учителя: «Вопрос снимается. Ребята, учитесь задавать вопросы. Допущена та же самая ошибка, что и во втором вопросе».  
  
Вопрос пятый: «Это деятель из истории древнерусского государства?»  
  
Ответ: «Нет». Вопрос хороший. Это важный этап на пути к правильном ответу, так как существенно сузил поиск.  
  
Вопрос шестой: «Это руководитель крестьянского восста­ния?»  
  
Ответ: «Нет». Тоже хороший вопрос.  
  
Вопрос седьмой: «Это участник дворцового переворота?»  
  
Ответ: «Нет». Вопрос слабый, слишком конкретный, мало помогает в продвижении к ответу.  
  
Вопрос восьмой: «Это участник какого-то сражения?»  
  
Ответ: «Да». Вопрос не очень сильный. С одной стороны он позволил ученикам ограничиться военной историей, но с дру­гой стороны пустил их по ложному следу. Это наглядно вид­но из следующего вопроса.  
  
Вопрос девятый: «Это участник Бородинской битвы?»  
  
Ответ: «Нет». Слишком рано ученики сузили поле поиска к таким конкретным событиям. Учитель объясняет, что сраже­ний в российской истории было много и придётся очень долго угадывать.  
  
  
Вопрос десятый: «Это военачальник?»  
  
Ответ: «Да». Сильный вопрос. Теперь уже поиски учеников пойдут в нуж­ном направлении.  
  
Вопрос одиннадцатый: «Он жил в восемнадцатом столетии?»  
  
Ответ: «Да». Итак, как говорится, «процесс пошел».  
  
  
Вопрос двенадцатый: «Это Суворов?»  
  
Ответ: «Нет». Уче­ник, задавший вопрос, попытался угадать, но первая попытка не удалась.  
  
Вопрос тринадцатый: «Он участник русско-турецких войн?»  
  
Ответ: «Да».  
  
Вопрос четырнадцатый: «Он сражался на суше?»  
  
Ответ: «Нет».  
  
41289  
  
Вопрос пятнадцатый: «Это Ушаков?» Ответ: «Да».  
  
Игру можно использовать в качестве разминки в начале урока, во время закрепления нового материала, при проведе­нии повторительно-обобщающих уроков.  
  
Может только показаться, что игра занимает много времени. Дети быстро осваивают алгоритм верного поиска.  
  
2-й вариант игры.  
  
Игру можно разнооб­разить, если одному из учеников даётся задание изобразить это слово.  
  
Он отвечает на вопросы учеников только «да» или «нет», но в то же время помогает им мимикой и жестами, изображая поведение своего «героя» или отражая сущест­венные черты требуемого предмета. Это еще один своеобразный приём «погружения в содержание». И учитель, и ученики получают от этого второго варианта немало удовольствия.  
  
Подчеркнем:  
  
после первых игр учитель должен обяза­тельно прокомментировать ход поиска ответов, чтобы в дальнейшем было меньше хаотичного движения к искомому в будущем.  
  
Хочу обратить внимание, что можно и даже нужно обыгрывать любые слова, причем гораздо полезнее загадывать те слова, термины, которые, на первый взгляд, и изобразить-то нельзя. Например, загадать слова и даже целые фразы: «диффузия», «теорема Пифагора», “сказуемое”, «Сталинградская битва» и пр.  
  
Ещё три варианта этой увлекательной и полезной дидактической игры.  
  
Вариант 3.  
  
Ученик выходит к доске. Учитель поднимает над ним крупно отпечатанное на листке (или на экране, к которому ученик стоит спиной) слово. Весь класс видит загаданное слово, кроме вышедшего к доске.  
  
Теперь ученик задаёт вопросы, остальные отвечают “Да” или “Нет”. Ученик может адресовать свои вопросы конкретным ученикам.  
  
Вариант 4. Вместо слова на ватманском листе или на экране появляется сюжетная картинка с событием, иллюстрацией опыта, явлением природы и т.п. Ученик задаёт вопросы, остальные отвечают.  
  
Вариант 5. Его подсказали мне сами дети: “А можно мы будем не только отвечать на вопросы, но и показывать?”. Один ученик у доски задаёт вопросы, остальные отвечают.  
  
Данная дидактическая игра, безусловно, хорошо работает на развитие учащихся. Она покажет, насколько осознанно они владеют учебной информацией.  
  
Конечно же, необходимо будет избавиться от некоторых комплексов. “Зажатость” учителя может привести к такому же нежеланию учеников открыться, жестикулировать, изображать что-либо. Обучая детей этой замечательной игре, учитель несколько раз сам мог бы выступить в роли “демонстратора”.