

## АЗБУЧНЫЕ ИСТИНЫ. Игры с алфавитом

Авторы идеи: Уве Инго Крюгер (Uwe Krüger), Е.Л. Кудрявцева  
<http://bilingual-online.net>, [info@bilingual-online.net](mailto:info@bilingual-online.net)

Дорогие коллеги,

На стене в каждом классе и даже в группах детского сада обычно висит алфавит. И мы задались вопросом – как использовать его более широко, чем «просто» знакомство с буквами. Результаты наших размышлений предлагаем на ваш суд.

Мы предлагаем игры для русского алфавита, но их можно использовать и для алфавитов других языков.

**I. НЕРАЗРЕЗНОЙ АЛФАВИТ** (последовательность букв при выполнении заданий не меняется, остается такой, как в алфавите; буквы нельзя переставлять или читать вперемешку). Все эти игры можно также проводить с использованием клавиатуры компьютера или гаджетов (порядок букв иной).

1. Какой вопрос задаёт алфавит? Ответ: Где ёж?

2. «АБВ-круговорот». Читаем (по памяти) алфавит по кругу. Один игрок начинает декламировать алфавит с любого места, другие по очереди продолжают.

Возможно рассказывать алфавит как в прямой, так и в обратной последовательности.

3. Расставьте предметы в комнате (на столе, на экране компьютера) по алфавиту. Игра на скорость!

4. Найдите и покажите буквы алфавита в объектах вокруг себя (например, в оконной раме). Внимание! Помним, что есть разные варианты написания одной и той же буквы! (печатные, прописи, курсив и т.д.)



Вариант ответа: Т, П, Ш, Г, Х, Ф, С, Э, Р, Ж, ...

5. Сколько букв «спряталось» в одной букве?

\*Буква – на выбор игрока, осознанный или случайный.

Вариант ответа: Ф = О, Р

6. «Превратите» одну букву в другие (чем длиннее цепочка превращений, тем лучше).

\*Буквы для превращений выбираются игроком наугад (с закрытыми глазами показываются в алфавите) или осознанно. Прибавлять/убавлять за один шаг можно только одну линию или осуществлять только один поворот фигуры.

Вариант ответа: А → Л → Г → П → Т → Е → Ш → Ж

7. Найдите в буквах алфавита геометрические фигуры.

Вариант 1: Сложите буквы из геометрических фигур.

Вариант 2: Сложите слова из геометрических фигур.

\*При игре по обоим вариантам один игрок «конструирует» букву или слово, другой читает то, что получилось.



Вариант ответа:

- пожар

8. Найдите все целые слова и словоформы, которые есть в алфавите. Ответ: А, В, ГДЕ, ЕЁ, И, К, НО, О, С, ТУ, У, Я; УФ! - междометие

9. Найдите все аббревиатуры (сокращения) в алфавите.

Ответ: М, Ж – мужской и женский туалет; М – метро; Т – такси, трамвай, троллейбус

10. «АБВ-массаж». Все игроки выстраиваются в круг друг за другом. Каждому игроку водящий шепчет на ухо ту букву, которую этот игрок будет пальцем «писать» на спине предыдущего игрока (после того, как прозвучит сигнал «Пишем!»)

После сигнала «Читаем!» все игроки по очереди произносят ту букву, которая писалась у них на спине.

В результате должно получиться слово.

Вариант 1: На спинах пишутся печатные буквы.

Вариант 2: На спинах пишутся прописные (рукописные) буквы.

Вариант 3: Каждый пишет на спине предыдущего игрока букву в том «стиле», который выберет сам.

**11.** Найдите в алфавите все слоги (не переставляя буквы!) и придумайте с ними максимальное количество однокоренных или неоднокоренных слов.

Вариант ответа: ДЕ – ДЕЛО, ПОДЕЛКА...

ЗИ – МАГАЗИН, БЕНЗИН...

НО – КИНО, ОКНО...

ТУ – ТУЛУП...

**12.** Придумайте слова с каждой второй/третьей... буквой алфавита.

Например: 2-го числа месяца - с каждой второй буквой, 3-го числа месяца - с третьей буквой.

Вариант 1: слово должно начинаться с этой буквы

Вариант 2: буква должна встречаться в слове 2 раза

Вариант 3: эта буквы должна стоять в начале и конце слова.

Вариант ответа: Б – банк, барбарис, баобаб

**13.** С закрытыми глазами покажите/ обведите «зону» в алфавите (чем больше зона, тем выше уровень игры). Из букв этой «зоны» образуйте максимальное количество слов.

Вариант 1: используя по одной букве в каждом слове;

Вариант 2: используя все буквы в одном слове.

Вариант ответа: ФХТН («зона») - ФЕХТОВАНИЕ (4 из 4); ФОН (2 из 4)

**14.** Выпишите или запомните стоящие рядом 2 (3, 4,..) согласные (или любые рядом стоящие буквы). Придумайте с ними максимальное количество слов, не меняя последовательность букв (то есть в слове они должны стоять в том же порядке, что и в алфавите). Каждый игрок должен предложить одно слово. Чем больше выбрано букв, тем сложнее задача игроков.

Варианты ответов: БВ – любовь -1-ый игрок, Бавария - 2-ой игрок, бивень - 3-ий игрок.

ПРСТ – перстень -1-ый игрок, пространство 2-ой игрок, ....

**15.** «Алфавит-мишень». Если вы хотите подумать и подвигаться, то эта игра для вас. «Стрельба» по заламинированному алфавиту ведется пластилином. Буква, на которую попадает игрок, должна быть первой (или первой и последней) буквой в называемом им слове. Игра на скорость!

В начале каждого тура игры важно договориться, какие именно слова (части речи) и на каком языке засчитываются. Например: только не заимствованные слова; не имя собственное, имя собственное, глагол состояния, глагол движения, .....

Варианты ответов: Р - раздор; Регина, Рим, Россия, раздражать (ся) .

**16.** «АВС-ходилка». Для этой игры вам понадобятся кубик и фишки. А сам алфавит можно положить на стол для удобства играющих. Кубик бросают все игроки по очереди. У каждого игрока есть индивидуальная фишка (например, вырезанный из картона кружочек, звездочка, смайлик и т.д.), которую он и перемещает по алфавиту, выполняя задания.

Порядок игры:

→ бросить кубик



→ на кубике выпало 6 пунктов

→ игрок, бросивший кубик, должен «прошагать» по алфавиту 6 шагов: А → Б → В → Г → Д → Е → Ё

→ Искомая буква Ё.

Теперь этот игрок должен назвать слово по заданной в начале кона теме (например, «города», «страны», «знаменитости», «предметы», «живые существа»...) на данную букву. Если названо правильно, то этот игрок еще раз бросает фишку и делает следующий ход.

Вариант 1: Игру можно проводить на скорость: право следующего хода получает тот, кто быстрее всех назвал правильное слово (не обязательно тот, кто бросал кубик).

Вариант 2: Каждую букву игроки могут связать до начала игры с каким-либо фантом (рассказать о городе или предмете на эту букву, совершить какое-то действие, связанное с этой буквой...). Фанты можно клейкой лентой прикрепить на обороте алфавита. Тогда для продолжения игры игроку нужно будет исполнить задание фанта.

**17. «АБВ-математика»** Решите задачи. Цифра-ответ обозначает порядковый № буквы в алфавите. Если все ответы правильные, то общим результатом окажется слово.

Например:  $10-7+12:2 = 9$  (З)  $8-6:2 = 1$  (А) ...

**18. «Я задумал букву».** Задумайте и опишите букву так, чтобы остальные игроки могли ее угадать.

Вариант 1: Другие игроки по очереди задают вопросы, предполагающие ответ «да» или «нет». При ответе «нет» право вопроса переходит к следующему игроку.

Варианты вопросов:

→ Это гласный/согласный звук?

→ Звук глухой/звонкий?

→ Парный/непарный по глухости/звонкости?

→ Парный/непарный по твёрдости/мягкости?

→ Звук взрывной/шипящий/свистящий?

→ Его можно пропеть? И т.д.

Вариант 2: Водящий самостоятельно описывает признаки буквы (или фиксируемого ей звука).

Варианты описания:

→ Эта буква похожа на насекомое и на звезду – Ж (на осветительный прибор – Ф, на расческу или щётку – Ш).

→ Это буква, обозначающая шипящий, непарный глухой, непарный мягкий звук - Щ.

**19.** Напишите и прочитайте зеркальные изображения букв без зеркала. Один игрок пишет букву, другой читает её. Потом игроки меняются ролями.

Вариант 1: горизонтальное отражение

Вариант 2: вертикальное отражение

**20.** Разбейте алфавит на сектора (произвольно) и составьте осмысленные предложения/рассказы из слов, начинающихся только на буквы из данного сектора. Один сектор может состоять из одной или более букв (по решению участников игры).

Варианты ответов: АБВЖЗ – Австралиец был весной желтее золота.

А – Анна аела алее астры.

## **II. РАЗРЕЗНОЙ АЛФАВИТ (весь алфавит по одной букве разрешать на одинаковые по размеру карточки)**

1. Перемешайте карточки с буквами алфавита. Задача: как можно быстрее восстановить правильную последовательность.

2. Каждый игрок получает одинаковое количество карточек с буквами. Задача: прикрепить буквы к объектам/предметам,...

Вариант 1: названия которых начинаются с этих букв. Одна буква прикрепляется к одному объекту.

Вариант 1: в названиях которых есть эти буквы. В этом случае можно прикреплять любое количество букв к одному объекту.

Побеждает тот, кто быстрее всех избавился от своих карточек.

3. Составьте из 33 букв алфавита максимальное количество слов. Буквы можно переставлять в любой последовательности. Но каждая буква может использоваться не более 1 раза. То есть: если есть кдён, то лимон уже называть нельзя.

Игра на скорость и на внимание.

Вариант 1: Важно использовать максимальное количество букв в одном слове.

Вариант 2: Важно составить как можно больше слов.

4. Как в игре № 3, но каждому игроку дается ограниченное количество букв (одних и тех же или разных).

5. Разложите все буквы по кругу. В центре круга запустите юлу (с наклеенными на нее на противоположных концах диагонали стрелочками) или замещающий ее объект (например, бутылку).

После остановки юла укажет стрелочками (а бутылка двумя своими концами) на 2 буквы.

Задача: как можно быстрее назвать слово с этими буквами.

Вариант 1: Буквы в начале и конце слова.

Вариант 2: Позиция букв не важна.

6. Как в игре № 5, только на юле наклеена 1 (3, 4) стрелочки. Соответственно в игру вступает 1 (3, 4) буквы для составления слов.

7. Разложите 33 буквы алфавита по 3 кругам. Принцип игры как в № 5. При составлении слов важно использовать все буквы, выпавшие (стрелка на юле) в каждом из кругов.

Приятных и полезных встреч с алфавитом!