

# Лингвистические игры в развитии коммуникативной культуры учащихся

Мастер – класс Кабировой Р.А. –  
учителя высшей квалификационной  
категории МОУ «Рыбно-Слободская  
сош №2»

- Надо, чтобы учиться было радостно, трепетно, победно...

- **Б.ЖИТКОВ**

# Тавтограмма

греч. **tauto** «то же самое» + **gramma**  
«запись»

Тексты, в которых слова начинаются с одной и той же буквы.

- Пример: Четыре чёрненьких чумазеньких чертёнка...

# Файндворд

англ. **find** «находить» + **word** «слово»

- Словесная игра, которая состоит в том, чтобы найти в предложенном тексте слова определённой группы. Их можно обнаружить лишь при внимательном рассмотрении текста.

# Егерь.

Когда опускается ночь, множество осторожных мягких ЛАП ТИхо ступают по лесным тропинкам. Звери выходят на охоту. В это время на шоссе, что прорезает лес, уже не бегут автомобили. Зверью кажется, что несут шуршащие колёса погибель.

А в избе, которая стоит на краю леса, живёт егерь Макар. У него свои – охотничьи заботы. Вот и сегодня хочет он пройтись по лисьим тропам, но брат его Потап кисло улыбается.

- Нет, шабаш, Макар!.. В лес нынче не пойдёшь. Мы же собирались с тобой валить на дрова засохший вяз. Пока вяз не повален, к иному делу не приступай.

Макар вздыхает:

- Уф! Липу вчера валили, сегодня – вяз. Что ты ко мне пристал? Дров на зиму хватает. В доме каждый одет, обут, сыт. Отстань от меня.

Взял Макар ружьё и пошёл в лес.

О.Тихомиров.

# Слова, обозначающие разные виды обуви

- Лапти, сапоги, боты, тапки, башмак, валенки, туфли, бутсы

# Синквейн

франц. «пять»

- Пятистрочный стих, метод развития образной речи.
- Схема синквейна
- 1 строка – ключевое слово (существительное)
- 2 строка – два определения (прилаг. или причастия)
- 3 строка – действия объекта (три глагола или деепричастия)
- 4 строка – фраза из 4 слов, выражающая личное отношение автора
- 5 строка – одно слово (существительное), выражающее суть предмета

# Образец

- Портфолио  
Содержательное, объёмное  
Собирает, иллюстрирует, систематизирует  
Документы в папке – дело хорошее  
Анализ
- Компьютер  
Непонятный, недостижимый  
Манит, зачаровывает, волнует  
Камень преткновения в семье  
Мечта