

Елена Мадден (Берлин) – литературовед, консультант по детскому многоязычию, учитель-методист берлинского общества "Карусель", автор книги "Наши трехязычные дети (СПб.: Златоуст, 2008) и создатель детского "сочинительского" сайта [www.multilingualkids-art.narod.ru](http://www.multilingualkids-art.narod.ru).

### Творительный падеж: игры

У детей берлинской "Карусели" творительный падеж вызывает заметные трудности. (Известный специалист по детской речи С.Н. Цейтлин пишет в замечательной книге "Язык и ребенок": "Творительный падеж в значении орудия усваивается, как правило, несколько позднее других падежей"; у детей зарубежья процесс освоения идет, видимо, еще медленнее, чем у российских.) Одни ученики делают ошибки реже и, как правило, в существительных третьего склонения, другие ошибаются чаще и "широким фронтом". Игры призваны поправить положение.

**Вариант 1. ИГРАЕМ В ДОМИНО** Составляем пары глагол + существительное в творительном падеже. Окончания существительных выделяем другим цветом или размером шрифта. (Если учитель уже использует цвет или кегль для обозначения ударных слогов, придется позаботиться о том, чтоб не возникло недоразумений.) Перемешиваем части пар, записываем в виде таблицы, чтобы получились домино-образные полоски:

кулакАМИ	скрипеть
кроватьЮ	резать
ножОМ	править
лошадьЮ	кашу есть
ложкОЙ	воду носить
ведрОМ	рисовать
карандашОМ	копать
лопатОЙ	уколоть
иглОКОЙ	слушать
ушАМИ	расчесываться
расческОЙ	летать
самолетОМ	любоваться
небОМ	стукнуть
кулакОМ	махать после драки
...	...

("Костяшек" лучше подготовить побольше; таблица выше лишь демонстрирует идею.)

Разрезав листок на полоски, наклеиваем их на картон.

Раздаем карточки. (Дети обычно читают и смеются над получившимися сочетаниями.)

А теперь – играем в домино! Пока не надоест...

Для "проверки" можно поиграть в те же карточки, но без окончаний – пусть ученики попробуют закончить слова сами.

### Вариант 2. СОЕДИНИ В ПАРУ

Пишем в один столбик глаголы, в другой – подходящие существительные в творительном падеже. Перемешиваем так, чтобы возникли нелепые сочетания:

пилят	расческОЙ
расчесываются	пилОЙ

рисуют	ложкОЙ
шьют	карандашОМ
глядят	лопатОЙ
едят	утюгОМ
копают	иголкОЙ
хлопают	ногАМИ
топают	дверьЮ
... и т.д.	

Нужно найти пару!

Чтобы проверить обучающий эффект игры, предлагаем детям самостоятельно добавить к глаголам (действиям) существительные (орудия действия).

Игру можно сопровождать и рисунками. Художником (с большой буквы) быть не обязательно! это доказывает американский тренд – книги в стиле doodle (эскизы, рисунки "на полях", сделанные походу). Опыт таких книг: чем схематичнее изображение, тем легче детям преодолеть некий барьер (страх перед чистым листом) и подключиться к процессу рисования и писания...

Второй вариант игры, как видим, активнее использует принцип абсурда / путаницы. Он не всем придется по вкусу: есть педагоги, которым абсурд не близок. Их возражение: *"Не все дети любят беспорядок. Многим нужен порядок!"*

Это так. И не так... Предложу контр-возражение (основанное на опыты мамы: все игры я сначала "опробовала" дома).

Когда я затеяла игру "ЧЕМ МОЖНО ЭТО ДЕЛАТЬ?", моя дочь составила логически правильные пары. А вот сын с энтузиазмом принялся выдумывать вызывающие алогизмы (*красят дверьЮ, копают бумажкой, слушают волосами, нюхают ногами, читают картошкой, пишат животом, дерутся пингином...* – только некоторые из длинного списка придумок). Правда, сын рисовал правильные предметы перед продолжениями-нонсенсами...

Кажется, дело вот в чем. Все дети нуждаются и в порядке, и в беспорядке одновременно. Одним по душе нарушение порядка вещей, путаница (*"все вертится, и кружится, и несется кувырком"*), *небывальщины*; другим, наоборот, нравится приводить окружающий мир в порядок.

Можно и так сформулировать: у одних детей мышление логическое, у других – образное.

Сын мой, по сути, превратил языковую игру в литературную (в тренировку фантазии). Я, литературовед, была рада вдвойне: и неожиданному "творчеству", и тому, что сын "усвоил" скрытый "урок русского" (сделал лишь одну грамматическую ошибку!).

Детей с потребностью "заново сочинять мир" меньше. И все же мне кажется, что момент "нелепицы" / *небывальщины* украсит любую детскую игру.