

КАК ДА ЯХНЕМ „СЛОНА НА БЪЛГАРСКАТА ГРАМАТИКА“ – ЗАНИМАТЕЛНИ ИГРИ И ЗАДАЧИ ЗА УСВОЯВАНЕ НА ГРАМАТИЧЕСКИТЕ КАТЕГОРИИ НА ГЛАГОЛА

Златина Добрева Ангелова
„ЕТ Мирдоб“, Бургас

HOW TO RIDE “THE ELEPHANT OF THE BULGARIAN GRAMMAR” – ENTERTAINING GAMES AND TASKS FOR LEARNING THE GRAMMAR CATEGORIES OF THE VERBS

Zlatina Dobрева Angelova
ET „MIRDOB“

**Авторът изказва благодарност към доц. Илияна Горанова за оказаната подкрепа при подбора на част от проучените материали.*

Abstract: The article explains the need to use the game as a way to overcome inertia in teaching and perception of verb categories. Different entertaining tasks, suitable for Bulgarian language education, are offered for students from the 3rd to the 8th grade. Used in classroom activity, individual or group work, as additional training for advanced students, these games can become an effective means for consolidation the knowledge. The games and entertaining exercises increase experience; support the adoption of diverse and flexible models, characterizing the stylistics of our language; create a particular feeling of freedom from internal constraints; they call for cognition, direct to search for information on the subject; improve thinking; evoke positive emotions; lead to personal self-affirmation; affirm modern values and attitudes.

Keywords: Bulgarian language, grammar, verb, entertaining games and tasks strengthening consolidation

Обучаемият индивид не е пасивен наблюдател на това, което се случва в училище, а отговорна личност, основен творец на своето образование [1:8]. Той и средата, в която протича обучението му, са в диалектично единство – когато единиците си взаимодействат, това води до промяната им с течение на времето. Изграждането на индивидуална образователна траектория е итеративен процес, в който се реализират пет дидактически процедури: формиране на индивидуално информационно обкръжение; индивидуализация на обема дидактически ресурси, включително на индивидуален изследователски инструментариум; индивидуализация на целите на образователния процес, гъвкав подход в преследването им; индивидуализация на темповете на учене, на изследователските дейности и оформянето на резултатите; отчитане на индивидуалните рефлексивни умения и възможностите за самоорганизация, търсене на синергичен ефект. Когато се постигне преносимост на знанията и уменията в нов контекст, може да се отчете постигането на образователните цели в обучителния процес [1].

Включването на занимателни игри и упражнения в часовете активизира учениците, подпомага бързото и безпроблемно усвояване на знанията, осъществява преносимостта им в нов контекст. Създадени специално, за да помагат на хората да разширят познанията или да подобрят уменията си, занимателните игри носят още редица преимущества по отношение на интелектуалното и личностното развитие. Те стимулират дейността на мозъка, като насърчават креативното мислене, подобряват уменията за концентрация, засилват увереността, повишават самочувствието на децата.

Игрите се разграничават по различни критерии, но до момента няма единна класификация [2]. За нуждите на обучението авторът използва игри и занимателни задачи, които отнася към синтетичните упражнения [3], като ги групира по сложност на изпълнение и последователност при усвояването на граматическите категории на глагола. Това са свързани помежду си задачи от различен тип, които целят отработването на усвояваните в училище езикови норми.

Грамматическите категории на глагола не са лесни за възприемане и не един и двама са пишешите носители на езика ни, които допускат грешки в употребата им. Засилването на интереса и безпроблемното усвояване на личните и неличните глаголни форми може да се постигне чрез занимателни игри и упражнения, с които не бива да се прекалява в часовете по български език.

Според [4:209] глаголът е дума, която означава действие или състояние, свързано с глаголното лице. Глаголите имат граматически и лексикални значения. Граматическите значения лице, число, време, залог, вид и наклонение се изразяват чрез голям брой глаголни форми. В зависимост от лексикалното си значение и формалните си особености глаголите в българския език се делят на преходни и непреходни, лични и безлични, невъзвратни и възвратни, прости и сложни.

В съвременния български език глаголната система е добре развита – девет глаголни времена, четири наклонения, едно от които е специфично – преизказно наклонение за изразяване на несвидетелска модалност. Характерни особености, които определят българския език като аналитичен, свързани с глагола, са изчезването на инфинитивната форма -тн и супина на глаголите -тъ, които са заменени с конструкция, състояща се от да + лична глаголна форма за 1 л. ед. ч. на сегашно време; изразяването на бъдеще време с частицата ще; обособяването на ново – III спрежение с окончание –м за 1 л. ед. ч., редовна употреба на аорист и имперфект.

Когато към тези особености добавим и неличните глаголни форми: причастията – минало свършено деятелно, минало несвършено деятелно, минало страдателно, сегашно деятелно; деепричастието и отглаголните съществителни имена – вече става ясно защо академик Александър Теодоров – Балан определя глагола като „слона на българската граматика“.

От това определение възниква и идеята за играта Как да яхнем слона на българската граматика, която е подходяща за обобщение или преговор на материала, свързан с граматическите категории на глагола. Учениците се разделят на отбори и пред тях се поставя изображение на слон. За да се внесе състезателен елемент, задачите са оформят във вид на стълбичка, по която трябва да се изкачват участниците, за да „яхнат“ слона. В основата на стълбичката са упражненията за откриване и правопис на глаголите, а на върха – най-трудните за усвояване – фразеологизмите, които променят до неузнаваемост значението на познатите лексеми. Всеки правилен отговор води до изкачването на поредното стъпало, а първият отбор, достигнал върха, е победител.

Първо стъпало – Задачите са насочени към обогатяване на лексикалния запас, изясняване на преходни и непреходни, лични и безлични, възвратни и невъзвратни глаголи, книжовна и разговорна употреба на глаголните форми, архаизми, омоними, пароними, синоними и антоними, сродни глаголи, правопис. За по-малките ученици от II – IV клас това стъпало може да се оформи като самостоятелна стълбичка, а изброените задачи да са отделните нива в играта.

Дават се няколко букви от азбуката – по преценка на учителя или случайно избрани от самите ученици [5] За определено време децата трябва да открият и запишат възможно повече глаголи.

Примерен вариант: П Д Г В З Р Л А О Я Е А М М Н

От тези букви може да се съставят над сто глагола, но при поставено ограничение от пет минути количеството ще е около 15 до 20, щом учениците работят в група. С получените примери може да се обясни правописът и значението на глаголи с представки о-/у-, пре-/при; да се уточни значението и употребата на по-рядко срещаните роя, рея, доя, веза, ломя, меля, веля, моря, драпам, варя, опявам, оям, одера и други; да се изброят често срещани пословици, поговорки и фразеологизми.

Допълнителни задачи към Стъпало 1:

- Посочете синоним, антоним, пароним, омоним на глаголите:
- Пример: синоним веза-бродирам; антоним ломя-поправям; пароним доя-доя, тук може да се разясни книжовна от не книжовна употреба на доя се; омоними на роя, рея
- Назовете поне две пословици или поговорки със записаните глаголи;
- Кучето си лае, керванът си върви. Който не работи, не трябва да яде.
- Обяснете значението на глаголите предам – придам, применя - пременя
- Дайте пример за не книжовна употреба на глагола опявам или меля;
- Мама пак ми опява, че не съм си оправил стаята.
- Дайте поне един пример за фразеологизми с глагола одера – Жив ще одера някого, Ще му одера кожата.

Забележка: Тъй като фразеологизмите се учат в 8. клас, те може да се заменят с изречения от случайно подбрани съществителни имена за по-малките ученици или кратък текст за шестокласниците, в който да попълнят липсващите глаголи.

Следващото стъпало включва определяне на спрежение на глаголите, минало свършено, минало несвършено и бъдеще време. По преценка на учителя може да се използва един от двата варианта на задачата:

- Ученик избира три глагола, на които друг от противниковия отбор да определи спрежението;
- Учениците от всеки отбор трябва да подберат сами по един пример за трите спрежения от записаните глаголи за 1 минута.

Пример: зова – I спр; намеря – II спр; оправям – III спр.

Трето стъпало – задачи върху глаголните времена. Подходящи са за V – VII клас.

- Съставете форми за 1л. ед. ч. на минало свършено време за първите три глагола, които сте записали – водих, размених, дремнах;
- Съставете форми за 2л. ед. ч. на минало несвършено време за следващите три глагола глася, предлагам, горя;
- Съставете форми за 3л. мн. ч. на минало неопределено време на глаголите пазя, давам, наредя;
- Съставете форми за 2л. мн. ч. на минало предварително време на глаголите варя, доведа, пея;
- Съставете отрицателните форми за 1л. мн. ч. на бъдеще време в миналото на глаголите намеря, моля, заведа.

Занимателна задача. Запишете формата на глагола, свързан с поемането на храната, в 1л. ед. ч. на минало свършено време, която прочетена обратно, ни дава формата на глагол за движение в 1 л. ед. ч. на сегашно време.

Отговор : ядох – ходя

Забележка: Глаголните времена – до три на брой – се подбират според учебното съдържание за съответния клас, но е желателно да присъства минало свършено или минало несвършено време във всяка от задачите, защото формите им се бъркат често дори от седмокласници. Допълнително може да се приложи текст за попълване с глаголи в различни времена.

Четвърто стъпало – Образуване на нелични глаголни форми – минали деятелни причастия за петокласниците, а за всички останали – минало страдателно, сегашно деятелно, деепричастие. Тук може да се включи играта Забавното пламъче. Рисува се огън и в него пет цепеници, от които две четирибуквени, една петбуквена, шестбуквена и седембуквена, кръстосани в частта си с –Я. Учениците трябва да попълнят липсващите глаголи, за които им е обяснено, че са свързани с огън и светлина. При правилно изпълнение трябва да получат горя, пламтя, светя, паля, прежурям (за 7. клас). Следващата стъпка е да съставят минало свършено деятелно причастие на първия, минало несвършено деятелно причастие от втория, деепричастие от третия, минало страдателно причастие от четвъртия и сегашно деятелно причастие от петия глагол. С получените нелични глаголни форми трябва да дорисуват пламъчетата на огъня.

Пето стъпало – Определяне вида на глагола. Макар темата да се разглежда едва в 8. клас според новата Учебна програма за VIII клас, практиката показва, че по-добри резултати се постигат, когато учениците са запознати с вида на глагола преди темата за наклоненията [6] в VII клас. След разясняване на граматическата категория, на учениците се предлага да играят С хода на коня. Представя се таблица, в която са скрити четири пословици – Който зло мисли, зло намира; Както живееш, така ще се прочуеш; Капка по капка вир става, Щом си овца, всеки ще те стриже. Учениците трябва да ги открият и запишат, а след разясняване чрез примери да определят вида на всеки от глаголите и да образуват формата за противоположния вид. Освен разграничаването на свършен и несвършен вид, се преговаря основната форма на глаголите мисли, намира, живееш, прочуеш, става, стриже и се въвежда понятието видова двойка.

Шесто стъпало – Образуване на форми за различните наклонения. В този етап на играта на учениците се предлага да нарисуват забавни вълнички и да ги допълнят, като запишат синоними на посочени глаголи. Особеното тук е, че краят на всеки е начало на следващия, който е по-дълъг с една буква. Пример: тичам-младя-ядосвам-мъдрувам-музицирам-мързелувам. След изпълнението на първата част следва съставянето на глаголни форми за различните наклонения по реда на изброяването – условно, преизказно, отрицателна форма на бъдеще време в миналото на изявително, 3 л. ед. ч. на минало неопределено време в изявително наклонение, повелително, отрицателна форма на повелително наклонение.

Забележка: Като домашна работа по желание учениците могат да съставят сами подобен пример. Вариантът на Забавни вълнички е подходящ и при образуване на нелични глаголни форми в 6. клас.

Седмо стъпало – Преодоляване на проблемите при трансформацията от деятелен в страдателен залог. Разтоварващ ефект имат упражненията със скороговорки [7] или гатанки. Условието е да открият глаголите и да преобразуват формите за деятелен в страдателен залог и обратно.

Петър плет плетè,
по три пръта преплита.
Плети, Петре, плета,

по три пръта преплитай!
Здравко здравец бере.
Бери, Здравко, здравец!
Кръстю кръстци кръстосва,
добре кръстосвай, Кръстю, кръстците! (Стоян Русев)

Пример: Здравко здравец бере. – Здравецът се бере от Здравко. Здравецът е набран от Здравко.
Високо като кон, широко като трон; като го дръпнеш – идва, като го оставиш – стои. Що е то? – вратата
Затворих вратата. – Вратата беше затворена от мен.

Фуучи, ечи, клони кърши, праха вдига, събаря те, чуваш го, а не го виждаш. Що е то? – вятърът
На ябълки и круши братовчедки,
овошки са значително по-редки.
До листопад чак вятърът ги брули –
тях, жълтокорите и твърди ...! - дюли - Дюлите са обрулени от вятъра.

В този етап на играта е желателно да се провери как се справят учениците с членуването. Подходящи са задачите за корекция на грешки. Може да се използват съставените от обучаемите примери.

Осмо стъпало – Преносна употреба на глаголи във фразеологизми. През последните години нараства броят на учениците, които не могат да обяснят значението на устойчивите словосъчетания. Предложените варианти имат за цел да свържат значението на фразеологизмите с уместната им употреба в речта. Подходяща игра е Главоблъсканица в три стъпки.

1. Допълнете изреченията с фразеологизъм, отговарящ на посоченото в скобите значение:

*Щом разбраха, че той е причина за неприятностите им, те..../го изгониха/ – му духнаха под опашката, му биха шута

*Щом непрекъснато следиш новостите, значи си...../запознат/ с технологията. – в час/ си на ти

*Ядосана, майката..../въдвори ред/ и ги наказва цяла седмица да са без компютър. – *ги строи в две редици*

* Щом тръгна към кабинета на началника, той се почувства като..../изкупителна жертва/ – че отива на заклание

2. Трансформирайте изреченията, като замените подчертаните изрази с подходящ фразеологизъм:

* Всичко става много бавно. – се точи като народна песен.

* Изгуби способността си да каже нещо, щом го видя сред посетителите. – загуби ума и дума

* Щом искаш да рискуваш, не излагай останалите на опасност! – залагаш главата в торбата / си пхаш главата в устата на лъва / не залагай живота на другите

*Той е много работлив. – по цял ден не подвива крак/ работи от сутрин до мрак.

3. Трансформирайте изреченията, като замените подчертаните фразеологизми със стилистично неутрални изрази със същото значение:

*Щом си видял какво става, защо не си си налягал парцалите, ами си се наврял между шамарите, та да се чудим сега как да отървем кожата?

* Щом започна голямото намаление, в магазина настъпи истинско стълпотворение и младо, и старо развърза кесии и започна да купува в несвяст.

* Когато събраха всички, без да ще, в кюпа попадна и Стефан.

* Стига си тракала като картечница, ами си затвори устата, че да не видиш звезди посред бял ден!

Девето стъпало – Създаване на текст чрез включване на определени глаголи в него. Задачите от последното стъпало могат да се съобразят с нивото на учениците. Първият вариант е по-лесен и изисква попълването на глаголи в Говорещото дърво. Учениците рисуват стъблото на дърво, в което изписват трибуквен глагол, означаващ връчване. Ако към него добавят представки – клони на дървото – при правилно попълване и прочит отзад напред, ще получат в единия от клоните името на българския град, където расте дървото.

Отговор: дам – предам, додам, надам, подам, задам, отдам, наддам; град Мадан

Следва съставяне на текст, в който да използват поне пет от глаголите.

Вторият вариант е по-сложен и изисква творческо мислене, защото включва отворен тип задачи [8]. Предлагат се няколко колонки с лични и нелични глаголни форми, като учениците трябва да открият излишната дума и да я запишат. Следващата стъпка е да съставят кратък текст, в който да включат възможно повече от отбелязаните форми.

Пример: говореше играел чета седна говорел рисувах
ходеше пишел четейки вдигне паднал обичал съм
носил говорел четял мушна навестяван играя
смяташе чел четен слушам щях да ходя бях гледал

След изпълнението на последната задача се излъчва победител, който освен отлична оценка получава и някаква друга привилегия.

Забележка: Тъй като играта Как да яхнем слона изисква много време, тя може да се раздели на модули, които да се изпълняват през определен интервал от време. Това допълнително стимулира учениците, показали пропуски в предните етапи.

В обучението по български език и литература често използвам различни кръстословици, забавни задачи, чрез които проверявам усвоената терминология или въвеждам нови понятия. Понякога използвам готови варианти [9 – 15], но по-често съставям аналогични задачи, които да съответстват на учебното съдържание. Предпочитана игра за всички е Лингвомания. Записвам поредица от букви, в която учениците трябва да открият скритите 16 съществителни имена [8] – полет, плет, тор, род, вар, отвор, товар, лов, улов, сол, бор, жал, ров, тел, вал, поле. Чрез добавяне на първата или последната буква от азбуката към тях, се получават изходните глаголи, чрез които се отработва изучаваната граматическа категория – спрежение, минало свършено и минало несвършено време, минало свършено и минало несвършено деятелно причастие за 5. клас; минало неопределено, минало предварително, бъдеще време в миналото, минало страдателно, сегашно деятелно причастие и деепричастие за 6. клас и наклонения за 7. клас.

Ю П Л Е Т Ъ К
Я О В Д О Р М
У Л А Ж В О Л
В Е Л Ч А Б О
О Т В О Р Н С

Тази игра може да се съчетае с Мозъчна атака, при която се дават за допълване пословици и поговорки с изброените глаголи.

Пример: Който..... подковата, изгубва коня. - жали
Никой не се енаучен. – родя
.....вятър в решето. – ловя

Бързата кучка слепи ги – родя/раждам

Койториба в мътна вода, или гладен остава, или забогатява. - ловя

Кръстословица със синоними е друга предпочитана задача. Думите са трибуквени и при правилното им попълване по хоризонтала, в колонки 1 и 2 отвесно ще се получат глаголи синоними.

Пример:1. Столицата на Италия; 2. Мъжка връхна вълнена дреха от миналото в мн. ч.;

3. Част от нещо; 4. Вид съчинение разсъждение; 5. Синоним на появявам се.

При правилно попълване се получават глаголите радея и милея, които в повечето случаи са непознати за учениците от 6. клас. Тази задача може да се използва в час по литература при запознаване с Вазовото стихотворение „Отечество любезно, как хубаво си ти!“

Открий името е друга забавна игра, при която се задават чрез синоними или антоними различни глаголи, на които първите букви съставят названието на някакъв термин.

Пример: Терминът залог може да се въведе чрез глаголите зова, ахна, лежа, обичам, галя, назовани чрез антоними или синоними по преценка на учителя.

Колелото на знанието – изработва се хартиен кръг, на който се разграфяват с различни цветове изучаваните граматически категории. Ученикът завърта Колелото на знанието и така определя областта, в която ще се състезава. Чрез зарче се определят глаголите, върху които ще работи. Обикновено те са генерирани и номерирани предварително от играта Лингвомания. При три верни отговора ученикът ще може да посочи следващия участник.

Интересна игра за учениците е Пет минути със звездата, – подходяща за 7. клас, където се разглежда жанра интервю. На участниците от отборите се раздават на лотариен принцип карти с предварително записани глаголи, от които трябва да възстановят интервюто с популярна личност. Тази игра може да се приложи и в часовете по литература при обобщение на биографиите на авторите, които се изучават в съответния клас.

В 6. клас, където се учат сложните глаголни времена, може да се използва разновидност на играта, наречена Млад детектив. Тук ученикът влиза в ролята на следовател, който трябва да възстанови дейст-

вията на заподозрян по избрана от него карта с глаголи. Подобна игра може да се използва при усвояване на употребата на различните наклонения наред със Сърдит Петко. Последната е подходяща за отработване на отрицателните форми на сложните глаголни времена в 6. клас и повелително наклонение в 7. клас. Избират се двама играчи от различни отбори, първият назовава положителната форма, а вторият образува отрицателната. Ролите се разменят след три съставени форми. За всеки правилен отговор се поставя точка, а в края на играта се излъчва победител.

След като обучаемите придобият опит в решаването на различни занимателни задачи върху глаголите, те могат да се включат в играта Генератор на идеи, в която сами да измислят подобни игри. Успешното им съставяне е неоспоримо доказателство, че учениците са успели да „яхнат“ слона на българската граматика.

References:

1. Lazarov B, Lalova D., *Opredelyashtata povedenieto sreda kato sredstvo za upravlenie*, sp. *Образование i Tehnologii*, kn 7, 2016
2. Garusheva P., *Izpolzvaneto na interaktivni igri v obuchenieto po balgarski ezik*, *Balgarski ezik i literatura*, Godina LIV, Knizhka 1, 2012
3. Georgieva A., *EZIKOVI UPRAZHNIENIA V OBUChENIETO PO BALGARSKI EZIK KATO VTORI EZIK*, sp. *Образование i Tehnologii*, kn.3, 2012
4. BAN, *Gramatika na savremennia balgarski knizhoven ezik*, t2, S., 1983
5. Angelova Z., *FUNKTsIONALNATA NEGRAMOTNOST, PRICHINI, PROYaVLENIA, USPESHNI PRAKTIKI ZA PREODOLYaVANETO Ѐ*, sp. *Образование i Tehnologii*, kn.8, 2017
6. Angelova Z., *Vidat na glagola i glagolnite naklonenia - trudnite temi v obuchenieto na uchenitsi s „klipovo“ mislene*, sp. *Образование i Tehnologii*, kn.6, 2015
7. Angelova Z., *Skorogovorkite kato sredstvo za postigane na efektivnost v obuchenieto po balgarski ezik*, sp. *Образование i Tehnologii*, kn.9, 2018
8. Hristozova, G., *Uchebnata zadacha po Balgarski ezik*, IK „T. Kaloyanov“, Burgas, 2003 g.
9. Rusinov R., *Zanimatelna gramatika*, S., Narodna prosveta, 1966 g.
10. Rayna Dimova, *Zanimatelna morfologia*, S., 1989 g
11. Stefka Radoslavova, *Zanimatelni ezikovi igri s omonimi*, Veliko Tarnovo,
12. Stefka Radoslavova, *Zanimatelni ezikovi igri s kartini/ paronimi/*, S., 1993g.
13. Stefka Radoslavova, *Igri i testove za uprazhnenia po balgarski ezik 5-7. klas*, S
14. Terzieva M. *Kratkrite folklorni zhanrove v rabotata po roden ezik v detskata gradina*, Burgas, 1997
15. Balabanova, M. *Kratkrite folklorni форми v obuchenieto po roden ezik v detskata gradina*. S., *Образование OOD*, 1999.

(Endnotes)

1. *Uchebna programa po balgarski ezik i literatura za VIII klas*, komponent *Balgarski ezik* <https://mon.bg/bg/1999>
2. *Balgarski poslovitsi, pogovorki i gatanki*, sb., Sofia, 2019 // *Български пословици, поговорки и гатанки*, съставител Кристина Барбова, София, 2019
3. Pankratov O., *Didakticheskie igry, Glagol* // Панкратов О., *Дидактические игры, Глагол* <https://naurok.com.ua/didakticheskie-igry-glagol-96883.html>