Игру можно проводить с целым классом. Вы­зываются 4 человека. Трое из них должны не­надолго выйти из класса (допустим, это второй, третий и четвертый участники игры). Оставший­ся (первый участник) вместе со всем классом должен внимательно выслушать рассказ, кото­рый учитель зачитывает перед классом, и пере­сказать его второму участнику. Рассказ должен быть коротким, интересным и может содержать максимум имен собственных, дат, терминов (примеры рассказов по одной из тем школьного курса помещены ниже). Как только рассказ за­читан приглашается второй участник игры. Его задача внимательно выслушать пересказ перво­го участника, чтобы потом передать информа­цию третьему участнику, который наконец де­лится услышанным с четвертым. Последний (четвертый) участник поведает классу о том что он понял из речи третьего участника (важно что­бы игра проходила очень динамично: пересказы­вать нужно в быстром темпе и без пауз). После этого учитель медленно читает первоначальный вариант рассказа, а затем помогает школьникам разобрать то, что оказалось сложным для пере­сказа, задает вопросы по содержанию темы.

Примеры рассказов для игры

Курс «История России. XIX век» Тема:

«Русско-турецкая война 1877-78 гг.» (VI II класс)

Начало военных действий.

*Шипка*

16 июня 1877 г. русские войска перепра­вились через Дунай и развернули наступле­ние, быстро продвигаясь на юг. Особенно важно было занять Шипкинский перевал. После двухдневных ожесточенных боев пе­ревал был взят. Турки отступали.

Однако в июле турки перехватили ини­циативу и вытеснили русских из Южной Болгарии. В августе начались кровопролит­ные бои за Шипку. 5-тысячный русский от­ряд возглавил генерал Столетов. Против­ник имел 5-кратное превосходство. Защит­никам крепости приходилось отбивать 14 атак в день в сильную жару, не имея дос­тупа к воде. На исходе третьего дня подо­шли подкрепления. Шипкинский перевал ос­тался в руках русских. Нелегко было русской армии. Зимой, когда командование сообща­ло «На Шипке все спокойно», число обморо­женных доходило до 400 в день. Когда разыг­рывалась метель, прекращался подвоз бое­припасов и продовольствия. С сентября по декабрь 1877 г. русские и болгары потеряли на Шипке 9500 человек замерзшими и боль­ными. В наши дни на Шипке стоит памят­ник с изображением 2-х воинов: русского и болгарина.

*Плевна*

7 июня крупный турецкий отряд под ко­мандованием Османа-паши, опередив рус­ских, занял крепость Плевну в Северной Бол­гарии. Две попытки русских выбить неприя­теля из Плевны закончились неудачно. Дви­жение русских войск было приостановлено. Свежие подкрепления стягивались к Плевне. Третий штурм начался 30 августа. Отряд генерала Скобелева скрытно (в густом ту­мане) подошел к противнику и стремитель­ной атакой прорвал укрепления. Не получив поддержки, отряд Скобелева отошел обрат­но. Выход был только один - полная блокада крепости. Когда началась зима, турки удер­живали Плевну, русские - Шипку. В конце ноября в Плевне закончились запасы продо­вольствия. 28 ноября гарнизон Плевны сдал­ся. В русском плену оказались 43 000 человек.

Справка о выборе участников игры. К выбору участников игры следует подходить внимательно и коррек­тно. Предположим, что Вам нужно выбрать 4-х человек (как в этой игре), а у вас «лес рук». Если вы сами выбере­те игроков, часть активных ребят тут же может с негодо­ванием выключиться из игры, потому что не их выбрали. Они найдут на что обидеться, например: «Ну вот, №№ опять вызвали, а меня нет». Но можно сделать иначе - тот же выбор игроков обыграть, преследуя образовательные и дисциплинирующие цеди. Вы говорите: «Для игры нуж­но 4 участника, поскольку желающих много, мы поступим так: на доске нарисована головоломка (анаграммы, вопро­сы) первые 4 человека, которые быстрее других в тетради напишут решение (ответ), и будут участниками». Тогда уже для возмущений будет меньше поводов, так как вы­бор был осуществлен по справедливости. Хотя следует отметить, что в этом случае участниками игры скорее все­го будут наиболее интеллектуально развитые ребята.

Есть много других возможностей выбора участников:

например, сначала играют те, у кого фамилия на букву «Л» (заранее можно посмотреть, чтобы количество совпадало), те. у кого день рождения в декабре, те, кто сидит на по­следних партах, или учащиеся с 15 по 19 номер согласно списку классного журнала и т.д. Это тоже небольшой иг­ровой момент (когда выбирает фортуна), который добавит еще немного «игры» в вашу игру.