

## ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ПОРОЖДЕНИЯ МОТИВАЦИИ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ РУССКОМУ ЯЗЫКУ

Тимур Сакенович УЗБЕКОВ

Преподаватель, кафедры современного русского языка

Узбекский государственный университет мировых языков, Ташкент, Узбекистан

## ТИЛ ЎЙИНИ РУС ТИЛИНИ ЎРГАНИШ ЖАРАЁНИДА МОТИВАЦИЯНИ ОШИРИШ УСУЛИ СИФАТИДА

Тимур Сакенович УЗБЕКОВ

Ўқитувчи

Ҳозирги замон рус тили кафедраси

Ўзбекистон давлат жаҳон тиллари университети, Тошкент, Ўзбекистон

## LANGUAGE GAME AS A MEANS OF CREATING MOTIVATION IN LEARNING PROCESS

Timur Sakenovich UZBEKOV

Teacher

The Department of the Modern Russian Language

Uzbekistan State World Languages University, Tashkent, Uzbekistan

UDC (УЎК, УДК): 371.315.5

**For citation (иктибос келтириш учун,  
для цитирования):**

Узбеков Т.С. Языковая игра как средство порождения мотивации в процессе обучения русскому языку // Ўзбекистонда хорижий тиллар. — 2020. — № 3 (32). — С.164-181.

<https://doi.org/10.36078/1595868858>

**Received:** May 28, 2020

**Accepted:** July 15, 2020

**Published:** July 20, 2020

Copyright © 2020 by author(s) and Scientific Research Publishing Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

**Аннотация.** В статье рассматривается проблема использования языковой игры как средства порождения мотивации к изучению русского языка студентами тюркоязычной (узбекской) аудитории. Русский язык в республике Узбекистан и в других тюркоязычных странах СНГ является обязательной общеобразовательной дисциплиной для изучения в школе и в вузе. В определении образовательных статусов русского языка в России и в странах СНГ автор опирается на концепцию М.Джусупова о 7-ми разновидностях, когда русский язык изучается как родной, неродной, иностранный. В условиях, когда русский язык изучается как неродной, внедрение языковой игры имеет свою специфику, которая проявляется в социолингвистической ситуации контактирования родного и неродного (русского) языка с функциональным доминированием родного языка. Внедрение в учебный процесс звуковой, лексико-семантической, семантико-стилистической и др. видов языковой игры порождает большой интерес у учащихся, т.е. повышается мотивация в целом, и исполнительская культура процесса использования материала русского языка как в устной, так и в письменной речи. В статье кратко описываются разновидности языковой игры, ее деление на две большие группы (языковая игра, лингвистическая игра), особенности отбора образцов лингвистической игры по русскому языку для тюркоязычной аудитории и методика их внедрения в учебный процесс. Фонетическая лингвистическая игра вызывает большой интерес, так как она охватывает не только фонетико-фонологический аспект, но и смысловой, так как игра звуков (их чередования),

изменяют значения слов и форм слов. Внедрение образцов языковой или лингвистической игры в учебный процесс инофонной аудитории должно осуществляться с учетом уровня знаний русского языка студентами, темы занятия, будущей профессиональной деятельности студентов, характера учебно-речевой ситуации.

**Ключевые слова:** языковая игра; мотивация; русский; родной; обучение; образовательный статус.

**Аннотация.** Мақолада туркийзабон (ўзбек) аудиторияси талабалари томонидан рус тилини ўрганиш учун туртки берувчи восита сифатида тил ўйинидан фойдаланиш муаммоси кўриб чиқилади. Ўзбекистон Республикасида ва МДХнинг бошқа туркийзабон мамлакатларида рус тили мактабда ва университетда ўқиш учун мажбурий умумий фан ҳисобланади. Россия ва МДХ мамлакатларида рус тилининг таълим мақомини белгилашда муаллиф рус тилини она тили, она тили бўлмаган, хорижий тил сифатида ўрганилиши ҳақидаги М. Джусуповнинг 7 та тур ҳақидаги концепциясига таянади. Рус тили она тили бўлмаган тил сифатида ўқитилаётган шароитда тил ўйинининг киритилиши ўзига хос хусусиятга эга. Бундай ўзига хослик она тили ва она тили бўлмаган (рус) тили ўзаро алоқа қилинган социологик вазиятда она тилининг устунлиги орқали намоён бўлади. Овозли, лексик-семантик, семантик-стилистик ва бошқа тил ўйинларининг ўқув жараёнига киритилиши талабаларда катта қизиқиш уйғотади. Яъни умумий олганда мотивация кучаяди ва рус тилидаги материалдан оғзаки ва ёзма нутқда фойдаланиш жараёнининг ижро маданияти ошади. Мақолада тил ўйинининг турлари, унинг иккита катта гуруҳга бўлиниши (тил ўйини, лингвистик ўйин), туркийзабон аудитория учун рус тилида лингвистик ўйин намуналарини танлаб олиш хусусиятлари ва уларни ўқув жараёнига татбиқ этиш усули қисқача баён қилинган. Фонетик лингвистик ўйин катта қизиқиш уйғотади, чунки у нафақат фонетик-фонологик томонни, балки семантик жиҳатни ҳам қамраб олади, зеро товушларнинг ижроси (уларнинг ўзаро алмашинуви) сўзларнинг маънолари ва сўзларнинг шакллари ўзгартиради. Хорижий аудиториянинг ўқув жараёнига тил ёки лингвистик ўйин намуналарини киритиш талабаларнинг рус тилини билиш даражасини, дарс мавзусини, талабаларнинг келажакдаги касбий фаолиятини, ўқув-нутқий вазиятнинг табиатини ҳисобга олган ҳолда амалга оширилиши лозим.

**Калит сўзлар:** тил ўйини; мотивация; рус тили; она тили; таълим; таълим даражаси.

**Abstract.** The article deals with the problem of using a language game as a means of generating motivation to learn the Russian language by Uzbek students. The Russian language in the Republic of Uzbekistan and other Turkic-speaking countries of the CIS is an obligatory educational discipline. Author of the present article relies on the concept of M. Dzhusupov about 7 educational status of the Russian language, when the Russian language is studied as a native, foreign, non-native language. Adoption of a language game in the learning process of Russian as non-native language has its own specificity. Such specificity is characterized with dominance of the native language, which is manifested in the sociolinguistic situation of contacting native and non-native (Russian) language. Adoption of sound, lexico-semantic, semantic-stylistic and other types of language

game into the educational process generates great interest among students. Thus, motivation and the performing culture of the process of using the material of the Russian language are increased, both in oral and in written language. The article briefly describes the varieties of the language game, its division into two large groups (language game, linguistic game), features of linguistic game models of the Russian language for the Turkic-speaking audience and the method of their implementation into the educational process. The phonetic linguistic game can give rise to a great interest. Linguistic game covers both phonetic and semantic aspect, therefore the play of sounds (their alternation) changes the meanings of words and forms of words. Implementation of a language or linguistic game model into the learning process of a non-native audience should be carried out taking into account the level of knowledge of the Russian language by students, the topic of the lesson, the future professional activity of students; the nature of the teaching and speech situation.

**Keywords:** language game; motivation; Russian; native; learning; educational status.

**Вступление.** Языковая игра присутствует во всех языках. Она придает речи образность, семантико-стилистическую насыщенность, интонационную и звуковую особенности, которые, как правило, возникают на основе нарушения норм языка и речи (о языковой игре см.: 2).

Языковая игра — обязательный компонент обучения языку (как родному, так и неродному).

Использование языковой игры в методике обучения языку оживляет аудиторию, способствует созданию творческой (поисковой) обстановки, повышает интерес (порождает мотивацию) к изучению языка, литературы и овладению неродным или иностранным языком.

Языковая игра в русском языкознании и в методике подразделяется на два больших типа:

Языковая игра, которая используется как в разговорной речи, так и в художественной, публицистической, научной речи, а также в системе обучения языку. Лингвистическая игра, использующаяся в процессе обучения языку как средство, повышающее уровень владения языком не только как речью, но и как системой (11).

Языковая игра в целом и лингвистическая игра в частности имеют свои разновидности, на основе которых осуществляется их дифференциация.

Разновидности языковой игры: каламбур, абсурд, парадокс, ирония, эрратив, диминутив, авторские неологизмы и др.

Разновидности лингвистической игры: ребусы, чайнворд, виселица, балда, анаграммы, метаграммы и др.

Для обучения русскому языку в инофонной аудитории имеет значение, каким статусом (официальным или образовательным) он обладает в этом иноязычном государстве (см.: 4; 7). Как правило, на передний план выдвигается образовательный статус языка (см.: 4; 7), который предусматривает системное обучение в школе и в вузе, что облегчает введение языковой игры в учебный процесс, чем когда обучение второму языку осуществляется фрагментарно, т.е. нерегулярно.

В современном языкознании, лингводидактике и методике дифференцируют понятие официальный статус языка и образовательный статус языка (6).

Официальный статус языка утверждается конституцией государства в законе о государственном языке в качестве государственного языка или официального языка, который функционирует на всей территории страны или республики во всех социальных сферах деятельности индивида и общества:

- в сфере быта и неофициальных отношений;
- в сфере СМИ;
- в сфере художественной литературы произведений;
- в сфере официально-деловых отношений;
- в научной сфере.

Образовательный статус языка определяется, как правило, госстандартом образования государства.

Относительно русского языка это следующие образовательные статусы:

- русский язык как родной;
- русский язык как неродной;
- русский язык как иностранный.

Существует и более расширенное понимание образовательных статусов русского языка, которые представлены в работах М. Джусупова (6; 8).

В республике Узбекистан русский язык является обязательной общеобразовательной дисциплиной для изучения в школе и в вузе (8).

Это обстоятельство позволяет использовать упражнения и задания по языковой игре и лингвистической игре русского языка как в школе, так и в вузе. Степень усложненности таких заданий зависит от уровня обучения: в старших классах, в вузах на факультетах русской филологии и на других факультетах.

Таким образом, системное обучение русскому языку в школе и в вузе является основой не только обучения в целом русскому языку и литературе, но и элементами языковой игры и лингвистической игры с целью расширения и углубления владения обучающимися русским языком.

Эта проблема касается и обучения другим языкам, как родному, так и иностранному, но различия заключаются в особенностях лингводидактического описания соответствующего учебного материала и особенностей его внедрения в учебный процесс школы и вуза.

**Статусы языка, языковая и лингвистическая игра, мотивация.** Официальный статус языка узаконивается конституцией законом о государственном языке. Выделяют семь образовательных статусов языка в современном мире (7). Образовательный статус гарантирует изучение этого языка в данном государстве, в котором государственным языком является язык титульной нации.

Язык, обладающий образовательным статусом в другом государстве, охватывает, прежде всего, сферу образования, но в той или иной степени может функционировать и в сфере официальных взаимоотношений (например, русский язык в Узбекистане, Казахстане, Киргизстане).

Так, в этих республиках СНГ русский язык является обязательной общеобразовательной дисциплиной для изучения в школе и в вузе. Количество часов на каждом уровне образования в школе и в вузе в каждой республике имеет свой объем, который зависит прежде всего от количества дисциплин, преподающихся в данных образовательных учреждениях.

Для каждого образовательного статуса русского языка преподавание его как образовательной дисциплины имеет свои особенности.

Преподавание русского языка как неродного в школах с тюркоязычным языком обучения в странах СНГ, например, в Узбекистане, ведется с позиции уровней языка — фонетики, лексики, орфографии, морфологии, синтаксиса, а в настоящее время с позиции речевых тем (см.: 3; 10).

В вузах Узбекистана по специальности русская филология или славянская филология преподавание русского языка основывается на формировании у обучаемого как грамматической, лексической, стилистической, так и лингвокультурной компетенций для совершенного овладения всеми нормами русского языка и использования его в своей будущей профессиональной деятельности.

Преподавание русского языка в филологических и нефилологических вузах, в которых основная специальность английский язык, или немецкий язык, или физика, или математика, русский язык для узбекоязычной аудитории преподается как неродной.

В процессе преподавания русского языка как неродного наблюдаются проблемы недостаточной мотивированности учащихся к его изучению.

Это объясняется тем, что:

- 1) студент ощущает неуверенность в своих знаниях и возможностях;
- 2) возникает неуверенность студента по причине боязни неправильного ответа;
- 3) недостаточная теоретическая база по русскому языку;
- 4) недостаточные представления о значимости изучения русского языка и его возможностей;
- 5) отсутствие русскоязычной языковой среды в регионе и т.д.

В Узбекистане в процессе преподавания русского языка как родного по специальности русская филология недостаточную мотивированность при его изучении можно объяснить следующими положениями:

недостаточная теоретическая база по русскому языку для будущей профессиональной деятельности;

сомнения в перспективах углубленного изучения русского языка;

убежденность в том, что текущих знаний достаточно для их будущей профессиональной деятельности обучающихся;

внутренняя неуверенность обучающихся.

Эти лингвистические и экстралингвистические факторы способствуют неполноценному порождению и формированию положительной мотивации для изучения русского языка.

Такое положение дел порождает речевую интерференцию по уровням языка, парадигматике и синтагматике языковых единиц (4, 147–179). Для преодоления речевой интерференции создается система учебно-языковых заданий, которая внедряется в учебный процесс.

Согласно «Словарю методических терминов» Э.Г. Азимова и А.Н. Щукина, мотивация есть «процесс действия мотива» (1, 163), а мотив — это «побуждение к деятельности, связанное с удовлетворением потребностей человека; совокупность внешних и внутренних условий, вызывающих активность субъекта, определяющих ее направленность» (1, 162). Ключевыми фразами в данном тезисе о мотиве являются *удовлетворение потребностей* и *условия, вызывающие активность*.

Мотивация, согласно данным словаря, составляет «иерархию основных объективных факторов, определяющих мотивы выбора иностранного языка в качестве объекта изучения, что можно представить следующим образом: необходимость использования языка в последующей деятельности (в учебе, работе и т.д.)».

И.А. Зимняя определяет мотивацию как совокупность различных побудителей, потребностей, мотивов, чувств, правил, норм, желаний и др.» (цитируется по: 1, 163). А мотивационные упражнения являются «упражнениями, в которых формулируется потребность в речевом действии, дается стимул к совершению речевого действия, к порождению речи» (1, 162).

В методике преподавания языку выделяют 4 вида мотивации, побуждающие обучаемого к активной деятельности:

— мотивация внутренняя. Индивид, исходя из своей цели, желания, ощущения, необходимости выполнения самостоятельно побуждает себя к действию («Я хочу сделать...», «Мне необходимо сделать...»);

— мотивация внешняя. Окружение, общество, в лице близких, родителей, учителей, друзей, мотивируют индивида к действию («Я должен сделать, так как это необходимо окружающим или окружающие это требуют от меня»);

— мотивация положительная. Индивид, побуждает себя к действию, зная о награде ее выполнения («Если ты выполнишь это задание, ты получишь «5», денежное вознаграждение и т.д.»);

— мотивация отрицательная (негативная). Индивид, боясь не получить награду за невыполнение задания, побуждает себя к действию («Если ты не выполнишь это задание, ты получишь «2», ты не получишь денежного вознаграждения и т.д.»).

В процессе преподавания русского языка при отсутствии интереса у обучаемого необходимо функционирование всех типов мотивации для формирования необходимых знаний, умений и навыков.

Для того чтобы обучение приобрело мотивационный характер, оно не должно вызывать негативных эмоций, которые бы останавливали обучаемого в процессе познания русского языка.

Положительные эмоции как для детского поколения, так и для взрослого всегда вызывали игры. В обучении языку положительные эмоции и мотивацию к обучению могут

выработать, как выше было отмечено, языковые и лингвистические игры.

Игра носит не только развлекательный характер, но и развивающий, так как в процессе игры индивид развивает умственные качества, сопровождающиеся положительными эмоциями.

Термины языковая игра и лингвистическая игра обозначают особый вид языкоречевой деятельности индивида или большого количества людей, нацеленных на осуществление, на участие в каких-то умственных или физических «состояниях», в которых люди получают или моральное, или физическое удовлетворение (радость, веселье, достижение нового физического результата и т.д.).

Языковая игра и лингвистическая игра — это то же действие, но, как правило, умственное, интеллектуальное, участвуя в которых человек повышает знание языка, знание окружающей действительности и приобретает умения и навыки получения новой информации.

В лингвистике эти термины довольно часто используются как синонимы, что первоначально в своей основе правильно, так как в обоих случаях имеется в виду игра с языком и прежде всего игра со словом, так как в основе как языковой, так лингвистической игры лежит процесс использования языковых (особенно лексических) единиц в специальных «игровых» целях.

И тем не менее в науке о языке, в лингводидактике и методике эти термины имеют различия в своих значениях.

Так, языковая игра понимается как игра звуков, слов, словосочетаний и т.д. для создания эффекта неожиданности, нестандартности употребления, в результате которого у языковой единицы рождается новый оттенок значения, новая стилистическая окраска (ирония, сарказм и т.п.).

Лингвистическая игра понимается как игра с языком (конкретными языковыми единицами) для ускорения, облегчения процесса усвоения темы, дисциплины учащимися. Лингвистическая игра — это игра, дидактически, методически, лингводидактически нацеленная на процесс обучения с учетом возрастных, психологических, национальных и др. особенностей обучающихся.

«Лингвистическая игра — это игра, в которой главное действие — создание или разработка языковой конструкции. Часто такие игры называют также “языковыми” или “играми со словами”» (11, 7).

Большая группа лингвистических игр развивает умственную деятельность, побуждает к активной деятельности учителей школ, преподавателей вузов и обучающихся. Лингвистические игры используются для объяснения темы или для ее закрепления в практических целях.

Они, как правило, понимаются как игры в лингвистике (по лингвистике, по лингвистическим дисциплинам), т.е. в науке о языке, целью которой является помочь обучаемому глубже и эффективно усвоить материал.

Игра должна иметь свой регламент проведения, и не следует посвящать ей целое занятие, достаточно 15–20 минут от 2-х

академических часов (пара) или 5–10 минут от одного урока в школе.

Под языковой игрой в языкознании понимается использование языковых единиц в ином, нестандартном, семантическом значении, стилистическом регистре или синтаксическом оформлении (о языковой игре см.: 2; 12; 14).

Специфика языковой игры как явления в языке характеризуется тем, что в ней содержится элемент неожиданности, что позволяет акцентировать замысел автора языковой игры для вовлекаемого в нее слушателя, читателя (в нашем случае обучающегося). Языковая игра характеризуется намеренным нарушением норм языка, т.е. сознательная девиация (9), в которой происходит игра языковыми единицами в речи.

Языковая игра так же как и лингвистическая, предполагает развитие умственных способностей, языкового чутья, но не нацелена на процесс обучения. Это игра в языке в целом.

В лингвистике языковая игра традиционно рассматривается как преднамеренное нарушение нормы языка или языкового стандарта в целях создания стилистического эффекта, т.е. вызова определенной эмоциональной реакции у адресата.

На протяжении последних десятилетий различные проявления языковой игры привлекают особое внимание лингвистов, так как их анализ позволяет раскрыть специфику русского языка в духе антропоцентрической концепции языкознания.

Цель языковой игры — это создание комического, создание эффекта обманутого ожидания посредством манипуляции языковыми единицами. Несмотря на то что языковая игра не направлена на образовательный процесс, некоторые примеры языковых игр можно использовать при обучении языку, дать теоретические знания и закрепить практические умения.

Языковая игра в каждом языке имеет свою специфику, имеет сходства и различия, а именно в попытке выделить, акцентировать, удивить, так как главное в игре — создание эффекта обманутого ожидания и др. Она охватывает все уровни языка и способствует глубокому овладению нюансами языка и речи.

Языковая игра полновыраженно, высококачественно, неожиданно проявляется в речи, т.е. в динамике языка.

Языковая игра способствует познанию языка в его нюансах, повышению общей эрудиции как в плане глубокого овладения его статистическими, так и динамическими свойствами.

Языковая игра — это игра на гранях значения слова. Она порождает новые переносные значения слова с новой стилистической окраской. Это прежде всего интеллектуальная, умственная игра.

Нарушения языковых правил и закономерностей настолько многообразны, что все их трудно предусмотреть и описать.

Фактически любое языковое правило или закономерность, даже неявное или размытое, в игре может превращаться в свою «противоположность». В частности, нередко в игровых целях на процесс порождения текста накладываются те или иные дополнительные (искусственные) ограничения.

Так, хорошо известно, что слова в русском языке могут начинаться с разных звуков (а на письме, соответственно, с разных букв). Это настолько естественная, сама собой разумеющаяся закономерность, что ее и правилом-то трудно назвать. Но случаются ситуации, которые заставляют нас обратить на нее внимание и сформулировать данную аксиому примерно так: «Выбор начального звука (и буквы) случаен и незначим». Что это за ситуации?

Например, когда говорящий специально задается целью составить искусственный текст, в котором все слова будут начинаться на одну и ту же букву, — тогда он явно нарушает не замечавшееся нами ранее условие, он играет с нами в очередную языковую игру (1, 199-200).

Языковая игра — это игра языковых единиц в речи. Она также предполагает развитие умственных способностей, языкового чутья, но она не нацелена на процесс обучения. Это игра в языке в целом.

Языковая игра как лингвистический феномен представляет собой намеренное нарушение норм языка, комбинаций несочетаемых языковых элементов, наделение слов новыми определениями и смыслами.

Нередко преподаватели сталкиваются с тем, что учащийся испытывает трудности при изучении языка и это останавливает его. Он становится неуверенным и у него пропадает интерес к изучению языка.

Особенностью лингвистической игры в процессе обучения языку является то, что в ней заключена игровая ситуация, носящая элемент развлечения. Это порождает положительную мотивацию, которая помогает преодолеть неуверенность.

Главное отличие лингвистической игры от языковой игры заключается в том, что лингвистическая игра направлена на процесс обучения. Она является одним из факторов, формирующих у обучающихся знаний, умений и навыков.

Языковая игра и лингвистическая игра, имея общее происхождение, общий языковой материал использования (использование языковой единицы специально для игровых целей), различаются по сферам функционирования (область языкового общения в целом и учебно-языковая область, в частности), а следовательно, и по содержанию типов и видов игры.

В лингвистических играх часто встречаются вместе формальные и содержательные условия. Например, не имеющая себе равных по популярности игра «Кроссворд» сочетает в себе условия совпадения звуков и выражающих их букв в словах (формальные) и сведения о значении этих слов (смысловые). В лингвистических играх с формальными условиями действуют общепринятые соглашения, отказ от которых надо особо оговаривать (11, 8).

Д. В. Любич в книге «Лингвистические игры» приводит такие виды лингвистических игр, как: ребус, чайнворд, виселица, балда, анаграммы, метаграммы, слово наизнанку, словарь-смекалка, гемтрия, шифры, тавтограмма, палиндром, развернутые анаграммы, липограмма, слова из чисел, фигурные тексты,

монорим, загадки, горячо — холодно, шарады, лингвистический микроскоп, крокодил и другие.

Приемы языковых и лингвистических игр могут эффективно использоваться в преподавании русского языка как родного, так и неродного на занятиях по фонетике, лексикологии, словообразованию, морфологии, стилистике, синтаксису и т.д., что позволяет изучать, закреплять темы, которые для обучаемого порождают трудности и неуверенность. Языковые и лингвистические игры учат обучаемого нестандартному мышлению, что положительно сказывается при разборе слова по составу, при образовании новых слов, при определении прямых и переносных значений слов, омонимов, паронимов и т.д. (16).

#### **Образцы языковой игры на занятиях по русскому языку.**

**Необычная этимология.** Игра, в которой предлагается список из взятых наугад 10–15 слов. В течение 10 минут нужно придумать оригинальные «этимологические объяснения» этих слов, т. е. указать другие слова, от которых якобы произошли заданные, и мотивировать этот смысловой переход. В процессе игры загадываемые слова могут приобретать дополнительные значения или значения, не связанные с первоначальным (11, 166).

*Архивариус* — шеф-повар (от заимствованного аффикса архи-, который имеет значение высшей степени, «вариус», от слова «варить»);

Правильная этимология: хранитель или сотрудник архива.

*Бархан* — хозяин бара (бар — заведение; хан, каган — в тюркском мире титул государя);

Правильная этимология: форма рельефа песчаных пустынь.

*Вареник* — ученик повара.

Правильная этимология: изделие из теста с творожной, ягодной, картофельной, капустной начинкой (в виде небольших пирожков);

*Каратист* — ювелир-оценщик (от слова «карат» единица измерения массы, используемая в ювелирном деле), т.е. каратист — человек, оценивающий вес ювелирных изделий.

Правильная этимология: каратист, человек, занимающийся японской борьбой карате.

Попытки серьезно понять происхождение слова часто приводят к появлению ложных, «народных» этимологий (хотя «этимология» буквально означает «истиннословие»). Так появляются такие ложные, но интересные для молодежи объяснения, как мораль — от слова марать, кроссовки — от слова открасоваться. Ложные этимологии часто используются детьми для объяснения незнакомых слов. Такие новообразования, как колоток (вместо молоток), кусарик (сухарик) и т. п. — отражение попыток прояснить структуру слова (11, 72).

**Жаргон.** Участникам игры требуется создать свой жаргон. Это значит, что для каких-то важных слов придумывают замены. Выбор круга слов, зависит от возраста и рода занятий участников. Механизм переноса прост: на место исходного слова подставляется другое, имеющее с ним общий смысловой признак (11, 128).

*перышко* — *ножичек*

*серьга* — *замок*

*скула — боковой карман*

*червячок — поезд*

*сухарь — камень*

*хруст — рубль*

Эти учебные языковые игры интересны своим содержанием, так как в процессе игры обучаемый придумывает новые нестандартные значения словам по сходству формы слов, по сходству предмета и т.д., т.е. обучаемый создает «новые» переносные значения словам, тем самым он развивает воображение, расширяет кругозор, что направляет его к нестандартному видению языка.

Подобные лингвистические игры широко и активно используются преподавателями на уроках русского языка для усвоения обучающимися учебного материала. Именно практические задания, построенные при помощи обучающих лингвистических игр, дают возможность обучаемым перейти от пассивного потребления информации к активному участию в процессе познания. При интерактивном взаимодействии даже самые застенчивые и робкие студенты, боящиеся любой публичной коммуникации, как правило, становятся активными участниками учебного процесса (13, 36–37).

Опыт работы в узбекской аудитории позволяет использовать в учебном процессе соответствующий языкоречевой материал, в котором лингвистическая игра и языковая игра могут сочетаться. Это способствует более ускоренному и прочному овладению элементами игры слов в русском языке, что схоже с элементами игры слов в родном языке.

Например: Вчера на гапе был большой гап о новых назначениях в университете.

В этом предложении в первом случае узбекское слово «гап» — означает посиделку друзей, коллег, дружной компании.

Во втором случае слово «гап» означает разговоры, слухи, беседу. В данном случае на основе игры слов (омонимов) создается лексико-фонетическая языковая игра, которая интерпретируется в лингвистическую игру.

Такое использование результатов контактирования единиц и явлений двух языков в учебном процессе тюркоязычной аудитории повышает интерес и работоспособность обучающихся, что способствует более прочному формированию в сознании обучающихся материал изучаемого (русского) языка, так как в этом примере языковой игры присутствует языковая единица из родного (узбекского) языка.

Языковые и лингвистические игры имеют серьезное научно-методическое значение. Их использование в образовательном процессе делает обучение не только разнообразным, но и эффективным, открывает обучающимся новые возможности в освоении материала, развитии навыков воображения, нестандартного видения проблемы.

Языковая игра во всех ее разновидностях (звуковая, грамматическая, семантическая, лексическая, стилистическая) широко представлена в текстах художественной литературы.

Введение фрагментов текстов художественной литературы в учебный процесс, в которых представлено использование

языковых единиц в нестандартном, ненормативном значении (как правило, в контекстуально-переносном значении) вызывает большой интерес у учащихся, будит мысль, они с интересом и активностью работают, чтобы найти и проанализировать элементы языковой игры в представленном художественном тексте.

Студентам предлагается стихотворение Б.Ю. Нормана, в котором 1-я же строка начинается употреблением слова с выходом за литературные нормы.

*«Слыхали эту новость?  
У нас в шкафу живет  
Тот, кто любую овощь,  
Любой продукт сжует.  
Он яблок, помидору  
И всю картофель съест,  
Баранок без разбору  
Умнет в один присест.  
Прожорлив, как собака,  
Тот, кто живет в шкафу:  
Пропали тюль и тапок  
И туфель на меху.  
Он съел жилетку кунью  
И дедовский папах,  
Персодем и шампунью,  
Который весь пропах.  
Так кто ж ту путь проделал  
Из шкафа в антресоль?  
Мышь ненасытный, где он?  
Где он, огромный моль?  
Вы скажете: не верим!  
Чтоб всё пустить в труху?  
...Но есть обжора Время —  
Вот кто живет в шкафу».* (12, 47)

В этом стихотворении есть случаи намеренного ненормативного использования грамматической категории рода, падежа и числа.

Например: Тот, кто любую овощь; И всю картофель съест; И дедовский папах.

Студентам предлагается следующие задания:

Прочитать стихотворение и расскажите, о чем оно.

Определите в тексте стихотворения ненормативное использование категории рода.

Объясните, в чем заключается в данном случае эта ненормативное использование грамматической категории рода.

Определите в тексте стихотворения ненормативное использование категории падежа.

Объясните, в чем заключается в данном случае это ненормативное использование грамматической категории падежа.

Определите в тексте стихотворения ненормативное использование грамматической категории числа.

Объясните, в чем заключается в данном случае эта ненормативное использование грамматической категории числа.

Эти задания мы предложили студентам 4-го курса групп с русским языком обучения при изучении предмета практическая стилистика русского языка на факультете английского языка.

Информантов было 30 студентов. Из них 18 человек (60%) правильно выполнили задание, т.е. нашли и объяснили причины нестандартного использования этих грамматических форм слов.

6 студентов (20%) определили только одно ненормативное использование языковой единицы в категории рода.

6 студентов (20%) определили только ненормативное использование языковой единицы в категории падежа.

Стихотворение начинается словами «*Слыхали эту новость?*». В этом вопросительном предложении наблюдается разговорно-просторечное употребление слова в форме «слыхали» вместо нормативного (литературного) «слышали».

Такое употребление слова сразу привлекает внимание читателя в целом и тех, для кого предназначено это стихотворение в частности. Наблюдается языковая игра, которая построена за счет выхода за нормы орфоэпии литературного языка.

Студентам были заданы 2 вопроса:

1) Какое произношение является литературной нормой, слыхали или слышали?

2) С какой целью автор употребил это слово в форме слыхали?

Из 30 студентов на 1-й вопрос правильно ответили 15 студентов (50%), т.е. литературная норма «слышали».

10 студентов ответила, что оба варианта правильные, потому что все понятно (33,3%).

5 студентов ответили, что правильно *слыхали*, раз поэт так пишет. Поэт не должен ошибаться (16,7%).

Таким образом, разговорно-просторечное произношение, но всем понятное, ввело в заблуждение часть студентов, поэтому они не смогли дать правильный ответ.

Эта языковая игра, предложенная студентам в процессе обучения русскому языку, ее содержание заинтересовало студентов, заставило думать и «гадать», шутить и смеяться, задавая вопросы друг другу:

*Ты слыхал или слышал?*

*Скажите, какое произношение литературно-нормативное?*

Таким образом, в целом, по нашему убеждению, художественные тексты, как поэтические, так и прозаические, в которых проявляется нестандартное использование грамматических единиц можно предлагать в вузовской аудитории, так как это повышает их интерес и уровень знания изучаемого языка.

Лингвистическая игра способствует активизации мыслительной деятельности обучающихся и развитию их творческого потенциала. Творчество возможно только в том случае, если оно опирается на хорошую теоретическую базу и предполагает определенный набор практических умений и навыков. Лингвистические игры могут проводиться на занятиях по фонетике, лексикологии, словообразованию, морфологии, синтаксису и культуре речи. Для этого необходимо их

лингводидактическое описание согласно особенностям каждого уровня языка и этапа обучения языку (об этом подробно см.: б).

Лингвистическая игра понимается как игра с языком (конкретными языковыми единицами) для ускорения, облегчения процесса усвоения учащимися темы, дисциплины. Лингвистическая игра — это игра дидактически, методически, лингводидактически нацеленная на процесс обучения с учетом возрастных, психологических, национальных и др. особенностей обучающихся. (О лингводидактике подробно см.: 6; 8; 13; 17).

Образцы лингвистической игры на занятиях по русскому языку:

Все лингвистические игры создаются по определенным правилам, моделям.

Лингвистический ребус.

Ребус — это игра, которая относится к типу головоломок, которая помогает развитию логики, воображения.

Ребусы разбивается на два этапа: составление игрового задания и разгадывание (разгадывает, конечно же, не тот, кто загадывал). Используют обычно короткий известный всем текст (слово, пословицу, афоризм).

При составлении ребуса ряд букв, образующих этот текст, разбивается на цепочки. После таких формальных действий значения сконструированных слов или их сочетаний описываются с помощью рисунков. При каждом рисунке, кроме того, даются сведения о способе, каким образом можно вернуться от слова, обозначенного рисунком, к исходной цепочке (11, 177).

Каждый из участников загадывает лингвистический термин или понятие с помощью правил ребуса. Другой участник должен отгадать зашифрованное в ребусе. Для создания ребуса используются различные графические обозначения — изображение, текст, запятые, апострофы, стрелки, цифры и т. д.

Все они подсказывают, какой знак, букву, слово нужно добавить или, напротив, убрать, поменять местами. Количество знаков указывает, сколько букв нужно исключить или приписать. Если два апострофа стоят после слова — это значит, что в слове необходимо убрать две последние буквы; если апостроф стоит перед словом, то нужно убрать первую букву слова. Например, ребус, в котором заключен термин «лингвистическая игра», может выглядеть следующим образом:

*лист'' + нг + 'свисток'' + ''прическа + я гиря (2,1,3) я = а.*

**Тавтограммы.** Игра, в которой за 5 минут необходимо написать максимально длинное предложение, слоги которого начинались бы с одной и той же буквы. Например:

*Низенький непалец неосторожно наступил ногой на ногу незнакомцу.*

*Английский авторитет активно анализировал абзац автореферата, а Анастасия ассистировала англичанину.*

**Игра в загадки.** Загадка представляет собой образное выражение, в котором один предмет изображается посредством другого, имеющего с ним какое-нибудь, хотя бы отдалённое сходство; на основании выше изложенного человек и должен отгадать задуманный предмет.

Студентам предлагаются загадки для того, чтобы они отгадали и объяснили, почему загадка составлена из таких слов.

*Сам алый, сахарный,  
Кафтан зелёный, бархатный. (Арбуз)*

*Сколько раз пробьют часы,  
Если сдвинуты усы? (Двенадцать)*

*На Новый год ей каждый рад,  
Хоть и колюч её наряд. (Ёлка)*

*Без рук, без ног,  
А ворота отворяет. (Ветер)*

Первый студент отгадал первую загадку, сказал, что это арбуз, но объяснить, почему используются слова *кафтан*, *бархатный* не смог.

Второй студент отгадал загадку, сказал, что это арбуз, и объяснил, почему используется слово *зелёный*, потому что арбуз внешне имеет такой цвет.

Третий студент отгадал загадку, сказал, что это арбуз, и объяснил, почему использовано слово *кафтан*, что это является как бы «одеждой» арбуза.

Один студент сказал, что загадка неправильно сформулирована. Надо было подать в следующей редакции:

*Сам алый, бархатный. Снаружи зелёный, изнутри красный.*

Из 30-ти студентов никто не смог объяснить, почему в этой загадке использовано слово *бархатный*.

Провели работу по словарю, после которой студенты поняли значение слова *бархатный* в прямом и в переносном значениях.

Такая работа была проведена по каждой из этих 4-х загадок.

**Липограмма.** В первом варианте игры называют часто встречающуюся букву, например *А, К, Д*. За 3 минуты нужно записать грамматически правильный текст, в котором ни разу не встретится названная буква. Побеждает автор текста с наибольшим количеством слов. По соглашению не берутся в расчет слова короче четырех букв. Тот, кто хотя бы раз нарушил условие, считается проигравшим. Для усложнения игры объявляют запретными сразу несколько букв. В этом случае времени на составление текста надо будет отвести побольше (11).

Это задание заинтересовало всех студентов. Они, общаясь между собой, составляли предложения, в составе слов которых нет букв *А, К, Д*.

Это задание для них оказалось довольно трудным, так как буква *А* встречается во многих словах. И тем не менее несколько студентов быстро составили такие предложения:

*Я учусь в университете.*

*Песня является инструментом мысли.*

*Термез — большой центр.*

Предложения, придуманные студентами, были простыми как по структуре, так и по содержанию, но самое главное, что большинство студентов задание правильно выполнили.

Различия между языковой и лингвистической игрой заключаются в том, что у лингвистической игры есть конкретная цель — обучить. У языковой игры нет цели обучения, хотя она развивает речемыслительные навыки у обучаемого и обладает элементами обучающего характера языка.

**Заключение.** Языковая и лингвистическая игра по русскому языку имеют много общего и специфического.

Общее — это то, что они способны формировать более глубинные знания, умения и навыки речепроизводства на изучаемом языке, чем когда обучение неродному языку осуществляется без внедрения в учебный процесс разновидностей языковой и лингвистической игры.

Специфическое — это то, что у языковой и лингвистической игры разные цели и разные задачи и может быть разная аудитория. Так, лингвистическая игра — это языковедческие задания, использующиеся в непосредственной учебной аудитории, тогда как языковая игра функционирует в подавляющем большинстве случаев в разговорной бытовой речи, в художественном стиле, в публицистическом стиле, хотя, конечно же, может быть использована и в учебной аудитории.

Языковая игра — это в целом игра языковых единиц в речепроизводстве, независимо от профессиональных и других особенностей участников обучения или писателя, создающего художественные произведения.

Лингвистическая игра по своим социальным функциям — моносферная — используется в системе обучения языку в школе или в вузе.

Степень мотивированности сознания обучающихся на том или ином языке, который они изучают как родной, неродной или иностранный, зависит от многих факторов, но прежде всего от социолингвистической ситуации изучаемого языка в их стране и в мире, от перспективы его использования в будущей профессиональной или другой деятельности, от уровней (качества) преподавания неродного (в нашем случае русского) языка в тюркоязычной (или в другой инофонной) аудитории.

Языковая игра и лингвистическая игра в учебном процессе позволяют более глубоко внедриться учащимся в особенности изучаемого языка и способствуют формированию умений и навыков.

Это формирует в сознании обучающихся понятия о том, что язык существует и функционирует не только в формах и значениях, представленных в словарях, но и в формах, и в значениях, рождающихся в процессе речевой деятельности индивида и общества, и прежде всего в текстах разговорного стиля, художественного стиля и публицистического стиля.

#### **Использованная литература**

1. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Словарь методических терминов (теория и практика преподавания языков). — СПб: Златоуст, 1999. — 472 с.

2. Витгенштейн В. Философские исследования. — Кембридж, 1945 // <http://kant.narod.ru/witt.htm>

3. Гасилова Г., Мусурманова Ю. Русский язык: учебник для 6 класса школ с узбекским и другими языками обучения. — Ташкент: ГНИ «O'zbekiston milliy ensiklopediasi», 2017. — 176 с.
4. Джусупов М. Взаимопроницаемость внутрirosийских и международных образовательных статусов русского языка // Русский язык за рубежом, Москва. — № 4, 2013. — С.17–27.
5. Джусупов М. Звуковые системы русского и казахского языков. Слог. Интерференция. Обучение произношению. — Ташкент: Фан, 1991. — 240 с.
6. Джусупов М. Лингводидактика и методика в полинаучной системе языкового образования // Русский язык за рубежом, Москва, 2009. — № 2. — С. 26–32.
7. Джусупов М. Образовательные статусы русского языка в современном мире // Русский язык за рубежом, 2012. — № 6. — С. 16–21.
8. Джусупов М. Социолингвистика, лингводидактика, методика (взаимосвязь и взаимообусловленность) // Русский язык за рубежом — М., 2012. — №1. — С. 22-28.
9. Джусупов Н.М. Активные стилистически релевантные процессы как результат выдвижения языковых девиаций (на материале английского и русского языков) // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия «Вопросы образования: языки и специальность». — 2016. — № 1. — С. 19–27.
10. Исламбекова С.Ю., Яминова У.Т., Абдураимова З.Х. Русский язык: учебник для 7 класса школ общего среднего образования с узбекским и другими языками обучения. — Ташкент: ИПТД «Узбекистан», 2017. — 176 с.
11. Любич Д. В. Лингвистические игры. — Санкт-Петербург: Издательство Буковского, 1998. — 272 с.
12. Норман Б.Ю. Игра на гранях языка. — М.: Флинта, Наука, 2006. — 344 с.
13. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учеб.пособие для студ. высш. учеб. заведений / А.П. Панфилова; под общ. ред. В.А. Слостёнина, И.А. Колесниковой. — 2-е изд., стер. — М.: Издательский центр «Академия», 2007. — 368 с.
14. Русский язык в национальной школе. Проблемы лингводидактики / Под ред. Шанского Н.М., Бакеевой Н.З. — М.: Педагогика, 1977. — 248 с.
15. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. — М.: Языки славянской культуры, 1999. — 533 с.
16. Шанский Н.М. О некоторых актуальных вопросах методики русского языка как науки // Проблемы совершенствования содержания и методов обучения русскому языку в 4–8 классах. — М.: Педагогика, 1969.
17. Щукин А.Н. Лингводидактический энциклопедический словарь. — М.: Астрель, 2006. — 750 с.

### References

1. Azimov Je.G., Shukin A.N., *Slovar' metodicheskikh terminov* (Dictionary of methodological terms), Saint-Petersburg: Zlatoust, 1999, 472 p.

2. Vitgenshtejn V., *Filosofskie issledovaniya* (Philosophical research), Cambridge, 1945.
3. Gasilova G., Musurmanova Ju., *Russkij jazyk: uchebnik dlja 6 klassa shkol s uzbekskim i drugimi jazykami obuchenija* (Russian: textbook for grade 6 of a school with Uzbek and other languages of instruction), Tashkent: National Encyclopedia of Uzbekistan, 2017, 176 p.
4. Dzhusupov M., *Russkij jazyk za rubezhom*, Moskva, No. 4, 2013, pp.17–27.
5. Dzhusupov M., *Zvukovye sistemy russkogo i kazahskogo jazykov. Slog. Interferencija. Obuchenie proiznosheniju* (Sound systems of Russian and Kazakh languages. Syllable. Interference. Pronunciation training), Tashkent: Science, 1991, 240 p.
6. Dzhusupov M., *Russkij jazyk za rubezhom*, Moscow, 2009, No. 2, pp. 26-32.
7. Dzhusupov M., *Russkij jazyk za rubezhom*, Moscow, 2012, No.6, pp. 16–21.
8. Dzhusupov M., *Russkij jazyk za rubezhom* Moscow, 2012. No.1. pp. 22–28.
9. Dzhusupov N.M., *Vestnik Rossijskogo universiteta druzhby narodov*. 2016. No. 1. pp. 19–27.
10. Islambekova S.Ju., Jaminova U.T., Abduraimova Z.H., *Russkij jazyk: uchebnik dlja 7 klassa shkol obshhego srednego obrazovanija s uzbekskim i drugimi jazykami obuchenija* (Russian language: textbook for the 7th grade of schools of General secondary education with Uzbek and other languages of instruction), Tashkent: Uzbekistan, 2017, 176 p.
11. Ljubich D. V., *Lingvisticheskie igry* (Language games), Saint-Petersburg: Bukovsky publishing house, 1998. 272 p.
12. Norman B.Ju. *Igra na granjah jazyka* (Playing on the edges of language), Moscow: Flint, Nauka, 2006, 344 p.
13. Panfilova A.P., *Igrovoe modelirovanie v dejatel'nosti pedagoga: ucheb.posobie dlja stud. vyssh. ucheb. zavedenij* (Game modeling in the activity of a teacher: textbook. student's guide), Moscow: Academy, 2007. 368 p.
14. *Russkij jazyk v nacional'noj shkole. Problemy lingvodidaktiki / Pod red. Shanskogo N.M., Bakeevoj N.Z.* (Russian language in the national school. Problems of linguodidactics / ed. Shanskogo N. M., Bakeeva N. Z.), Moscow: Pedagogika, 1977.
15. Sannikov V.Z., *Russkij jazyk v zerkale jazykovej igry* (Russian language in the mirror of the language game), Moscow: Languages of Slavic culture, 1999. 533 p.
16. Shanskij N.M., *O nekotoryh aktual'nyh voprosah metodiki russkogo jazyka kak nauki, Problemy sovershenstvo vanija sodержanija i metodov obuchenija russkomu jazyku v 4-8 klassah* (About some topical issues of the methodology of the Russian language as a science // Problems of improving the content and methods of teaching Russian in grades 4-8), Moscow: Pedagogiya, 1969.
17. Shhukin A.N., *Lingvodidakticheskij jenciklopedicheskij slovar'* (Linguodidactic encyclopedia), Moscow: Astrel, 2006, 750 p.