# Консультация для родителей и детей

#  «Игры со словами для детей 10-12 лет»

*подготовила учитель-логопед*

*Гриднева Н.В.*

***Языковые игры для детей***

Игры со словами любят многие. Кто не увлекался кроссвордами, ребусами, шарадами, не «выбирал слова», не играл в «балду»?

Словесные игры расширяют кругозор, развивают речь, приучают работать со словарями, они важны для развития логики и мышления. Эта прекрасная тренировка памяти, с их помощью можно лучше понять, как устроен язык.

Язык — система знаков, построенная на противопоставлении их друг другу. Однако противопоставления важны не только для языка. На них основано восприятие мира человеком. Что-то считают низким только потому, что существует высокое, небо противопоставляют земле, мужчину — женщине, время — пространству. Способность правильно строить противопоставления — основа разума и логического мышления.

На противопоставлениях основаны многие игры. В них можно играть самому, решая готовые задания, а можно с друзьями, придумывая задачи друг для друга. За каждое правильное решение и за каждую верную задачу начисляется балл. Побеждает тот игрок или та команда, которая к концу игры набрала больше баллов. Слишком простые задания и ответы на них, а также однотипные задания, похожие на предыдущие не засчитываются. У некоторых заданий может быть несколько решений, тогда за каждое присуждается по баллу.

В противопоставления можно поиграть. Эти игры подойдут тем, кто хочет развить свое мышление.

***Классификация***

Можно соревноваться двум командам или играть просто так, не соперничая. Пусть каждый предложит все, какие только придут в голову, способы расклассифицировать, например, ребят в классе: на мальчиков и девочек; блондинов, шатенов и брюнетов; отличников, хорошистов и троечников; сидящих у окна и сидящих у стены; любящих математику и любящих литературу и т. п.

Важно следить, чтобы классификации были правильными: противопоставлять нужно по одному и тому же признаку (нельзя девочек и отличников). Не должно остаться элементов, не попавших ни в одну группу (нельзя делить только на блондинов и брюнетов, если в классе есть хоть один рыжий).

Группы, получившиеся в результате классификации, не должны поглощать одна другую (нельзя делить на мальчиков и футболистов). Побеждает команда, сумевшая найти больше вариантов.

Классифицировать можно самые разные множества: буквы алфавита, ошибки в диктанте, любой список слов, книги на полке, предметы в школьном расписании, телепередачи, месяцы и дни недели и многое другое. Главное — чтобы множество было всем известно и четко ограничено.

***Продолжить ряд***

Нужно продолжить ряд, догадавшись, какая закономерность лежит в его основе. Ответ нужно пояснить.

**Вот пример:**

1) апельсин, банан, виноград...

2) паук, таракан, мышь...

3) медведи, сестры, поросята...

4) дорога, ремонт, милиция...

5) январь 1934 г., апрель 1983 г., февраль 1996 г...

6) О, Л, Т, ...

**Ответы:**

1) Любое слово — название фрукта, начинающееся с г — следующей буквы алфавита, например, груша;

2) птица или человек, в этом ряду — названия животных в порядке уменьшения количества ног;

3) например, мушкетеры или танкисты — слово, которое вместе с числительным три образует название художественного произведения: «Три медведя», «Три сестры»... «Три мушкетера», «Три танкиста»);

4) например, фары: это слово начинается с фа-, продолжая музыкальный ряд до-рога, ре-монт, милиция, и одновременно относится к тематике ряда;

5) февраль любого невисокосного года: месяцы даны в порядке убывания количества дней, 1996 г. — високосный.

6) Ч: даны первые буквы числительных по порядку: один, два, три... четыре

***Пропорции***

Нужно решить пропорцию (найти недостающие в ней члены), а для этого понять, каковы отношения между ее членами. Игра развивает гибкость мышления, способность видеть связи и соотношения между разными вещами, в том числе неочевидные и скрытые.

Классический пример — пропорция птица/рыба = самолет/?.

Слева члены пропорции природные, справа — сделанные человеком; вверху летают, внизу плавают. Ответ: подводная лодка (корабль не подходит — решение должно плавать под водой).

Пропорции могут строиться на самых разных соотношениях. Пример грамматической пропорции: делать/сделать = говорить/? Ответ: сказать.

Забавный пример: пожар/пожарник = ?/дворник. Правильно двор, если пропорция словообразовательная, и мусор, если смысловая (пожарник борется с пожаром, а дворник — с мусором).

Баллы присуждаются как за решения, так и за создание новых пропорций. Можно усложнить игру: выбрать тему, к которой должны иметь отношение все задания (например, «Литература»), или допускать к игре только пропорции с двумя неизвестными.

**Пример заданий.**

**«Пропорции»**

1) рысь/кошка = ?/собака;

2) лампа/свет = ?/звук;

3) ластик/рисунок = время/?;

4) доска/аскод = парта/?;

5) казак/казак = арап/?;

6) му зыка/ноты = речь/?;

7) земля/небо = человек/?;

8) пол/потолок = стена/?;

9) лицо/портрет = природа/?;

10) пожарник/? = дворник/метла;

11) тигр/4 = ?/8;

12) провода/электричество = ?/кровь;

13) машина/мотор = человек/?;

14) дом/крыша = человек/?;

15) верблюд/горб = пеликан/?;

16) вода/огонь = ?/дерево;

17) автомобиль/шины = конь/?;

18) капля/море = слово/?;

19) человек/пища = машина/?;

20) дождь/снег = осень/?;

21) листья/зима = лето/ ?;

22) банк/деньги = ?/спички;

23) ?/звезды = зрители/фильм;

24) музыка/плейер = море/?;

25) мороз/красный нос = солние/?;

26) двойная пропорция: ?/антилопа = ?/котлета.

**Ответы:**

1) Волк; 2) магнитофон или радио; 3) воспоминания; 4) атран, 5) пара — слова прочитаны справа налево; 6) буквы; 7) ангел — возможны другие ответы; 8) стена; 9) пейзаж; 10) вола; И) паук — по количеству ног; 12) сосуды; 13) сердце; 14) шапка; 15) клюв; 16) огонь; 17) подковы; 18) текст; 19) топливо; 20) зима; 21) снег — то, чего не бывает летом; 22) коробок; 23) астроном; 24) раковина; 25) веснушки, загар; 26) тигр или лев — первый член, человек — второй член.

### *Рифмы*

Сочинение стихов требует таланта, вдохновения и... уединения в лунной ночи. Но стихосложение также может стать веселой, увлекательной и даже азартной игрой.

Наиболее распространенная поэтическая игра — рифмы. Берется любое слово, и игроки должны по очереди назвать свою рифму. Кто не может — выбывает из игры.

Даже к самому мудреному слову можно подобрать рифмы. Возьмем, например, слово ажиотаж. Посмотрите, сколько у него рифм: абордаж, арбитраж, багаж, блажь, блиндаж, вираж, гараж, гуашь, гуляш, дренаж, ералаш, камуфляж, карандаш, кураж, массаж, метраж, метранпаж, мираж, монтаж, муляж, паж, палаш, пейзаж, персонаж, плюмаж, пляж, репортаж, саквояж, стаж, стеллаж, страж, тираж, торгаш, трикотаж, фураж, фюзеляж, чуваш, шантаж, шпионаж, экипаж, этаж, ягдташ.

И это только существительные в единственном числе и именительном падеже! Если же играть без такого ограничения, то рифм наберется еще больше: наш, краж, дашь, намажь и т. д.

### *Четвертый лишний*

В каждом ряду из четырех элементов нужно назвать лишний — тот, у которого нет качества: характерного для всех остальных. Участник должен пояснить ответ.

**Например:**

1) крик, кричать, квакать, кукарекать;

2) золото, ураган; молоко, болото;

3) лебедь, воробей, ворона, попугай;

4) рыба, рак, угорь, скорпион;

5) уши, головы, ноги, плечи;

6) норка, ключ, тропа, коса;

7) ночь, дочь, рожь, мышь;

8) пароход, парной, парик, парник;

9) печка, свечка, утка, овечка;

10) Ворота, чернила, столы, ножницы.

**Ответы:**

1) Крик (остальные слова — глаголы);

2) ураган (остальные слова содержат полногласные сочетания);

3) ворона (остальные мужского рода);

4) угорь (остальные слова дали названия созвездиям Зодиака);

5) головы (остальные слова называют парные предметы);

6) тропа (у остальных слов есть широкоупотребительные омонимы);

7) рожь (в отличие от прочих не имеет множественного числа);

8) парик (в остальных словах корень -пар-);

9) утка (остальные рифмуются);

10) столы (остальные не имеют единственного числа).

### *Буриме*

На подборе рифм строится игра буриме (от франц. bouts rimes — «рифмованные концы»). Стихи, чаще шуточного характера, сочиняют на заданные риф мы, причем, как правило, не связанные по смыслу. Игра была популярным салонным развлечением в XVII —XVIII вв. Сейчас в этом жанре выступают немало блестящих мастеров эстрады. Юрию Горному, человеку-феномену, который соперничал с компьютером, показывая на своих моноспектаклях чудеса памяти, как-то предложили четыре пары замысловатых рифм: воздух — отдых, недуг— досуг, игра — топора, земля —рубля. И он мгновенно прочитал стихотворение из восьми строк:

Избу не возвести без друга — топора,

И труд иной порою просто отдых,

Работа — радость мне: веселая игра,

Когда в лицо — удачи свежий воздух.

Болезни я отверг, мне незнаком недуг.

Не трачу на лекарства ни рубля.

Дорогой под ноги мне стелется земля:

Природа для меня — лекарство и досуг.

Может быть, кто-то скажет: «Не шедевр», но попробуйте за две секунды придумать что-нибудь получше.

### *Стихотворение без конца*

Можно сочинять стихотворения без конца, которые продолжаются вечно, как само время. У них кольцевая структура: они напоминают змею, кусающую собственными хвост. Кто не знает историю попа, убившего свою собаку за кусок мяса и сделавшего на ее могиле надпись: У попа была собака... Или злоключения вороны, которая то сохнет на мосту, то мокнет под мостом — до тех пор, пока у повторяющего этот поэтический шедевр хватит терпения.

Попробуйте создать «шедевр без конца». При удаче вас ждет награда, о которой мечтает любой поэт — он будет вечно жить в народе.

### *Тавтограммы*

Стихотворение, все слова которого (или почти все) начинаются с одной и той же буквы, называется тавтограммой (от греч. «tauto» — «то же самое» и «gramma» — «буква»). Вот пример из «Толкового словаря...» В. И. Даля:

Петр Петрович пошел погулять.

Поймал попугая — понес продавать.

Просил полтину — получил половину.

В этой тавтограмме используется буква п. Интересно, что в 17-томном «Словаре современного литературного языка» слова на эту букву занимают почти три тома, т. е. составляют примерно 20 % всех русских слов. Давая задание игрокам на составление стихотворения, нужно учитывать употребляемость букв.

### *Рассказ на одну букву*

Эта игра похожа на предыдущую. Задача — придумать связный рассказ, в котором все слова, в том числе и служебные (предлоги, частицы и т. д.), начинались бы на одну и ту же букву. (Подсказка: легче всего сочинять на букву п, потому что на нее начинается много предлогов.)

Вот один такой рассказ: «Письмо поутру принес почтальон. Папино письмо! Петя подпрыгнул под потолок, пробежал по паркетному полу, прихватив по пути печенья. Принялся перелистывать письмо. После первого прочтения Петя прокричал: «Полундра! Папа приезжает под праздник!».

Папа писал: «Петруша, по просьбе Полины посылаю портрет — пусть поставит перед полками. Полно проблем, почти полный провал — пароход простоял полмесяца под погрузкой, потом пошел. По понедельникам, пятницам порт перегружен. Плохо получилось.

Петруша, Полина! Проблемы потихоньку преодолеваются. По плану проект принимают под праздник. Просто по-страшному переживаю. После принятия — путь! Привезу подарки! Пока. Папа».

### *Метаграммы*

Большая изобретательность требуется в игре «цепочки слов»; основой ее служат метаграммы. Новое слово, которое получается при замене одной буквы в данном слове, называется его метаграммой (от греч. «meta» — «между», «после», «через» и «gramma» — «буква»).

Придумал эту игру Льюис Кэрролл, автор всеми любимой «Алисы в Стране Чудес». Игроки строят цепочки метаграмм между двумя словами. Выигрывает тот, чья цепочка короче.

Вот простейшая цепочка существительных, которую легко составит и первоклассник: мама — лама — лапа — папа. В игре часто встречаются различные четырехбуквенные «звери», которые превращаются друг в друга: коза, волк, слон, пони, лиса, барс, конь, гусь, аист, тигр, лось и т. д.

Например, «коза» становится «волком», «лисой» или «барсом»:

коза — поза — пола — полк — волк;

коза — лоза — луза — лупа — липа — лиса;

коза — кора — кара — фара — фарс — барс.

Одна из увлекательных задач — сделать из «мухи» «слона». Известна 16-ходовая цепочка, но, вполне возможно, рекорд будет побит.

Известно также, что «ночь» сменяет «день» за пять ходов, «река» впадает в «море» — за восемь, а если есть «тесто», то через десять ходов будет готова «булка». Предложите игрокам улучшить эти рекорды.

Занятны и многократные превращения. Например, сначала «миг» дает нам «час», потом «час» переходит в «год», затем возникает «век», и в конце концов наступает новая «эра». Это удивительное путешествие 60 времени занимает 17 ходов: миг — маг — май — чай — час — чад — гад — год — гид — вил — вис — вес — век — бек — бок — боа — бра — эра.

### *Наборщик*

Берется любое слово, желательно подлиннее, и из его букв составляются, «набираются» другие слова. Выигрывает тот, у кого их окажется больше. Иногда учитывают оригинальность слов и количество букв в них. Если играют четверо, то слово, найденное одним игроком, оценивается в три очка, двумя игроками — в два очка, тремя — в одно, а если оно придумано всеми, то просто вычеркивается (ноль очков).

Чтобы хорошо играть в «наборщика», нужно быть эрудированным человеком, иметь большой словарный запас, обладать комбинаторными способностями (ведь приходится перебирать немало букв и слов). Например, из слова «лекарство» умелые «наборщики» составляют до 200 коротких слов.

### *Сравнения*

Выбирают слово, называющее предмет, явление или действие. Затем играющие по кругу сравнивают его с чем-либо, указывая при этом основание для сравнения. Например, со словом река возможны варианты: «Она похожа на ленту, такая же длинная и блестящая. Она похожа на время, ее тоже невозможно остановить». Повторяться запрещено. Тот, кто не сумел ответить, выходит из игры. Побеждает ответивший последним. Особенно интересно (хотя и сложно) играть со словами с абстрактным значением.

### *Анаграммы*

Новое слово, составленное из всех букв данного, называется его анаграммом (от греч. «аnа» — «пере-» и «gramma» — «буква»): колба — бокал; приказ — каприз; карта — карат-катар; клоун — колун уклон — кулон; монета — немота — отмена.

Однажды поиск анаграмм провели на компьютере; для этого в память машины ввели четырехтомный «Толковый словарь русского языка» Д. Н. Ушакова. «Перелистав» его, машина нашла около тысячи анаграмм и среди них такие длинные, как апельсин — спаниель; стационар — соратница; дозревание — раздвоение и даже старорежимность — нерасторжимость. Это рекорд для русского языка.

Для усложнения игры можно дать задание придумывать фразы из анаграмм. Вот находки крупного мастера словесных игр и развлечений Д. Асатиани: вижу зверей — живу резвей; увидимся — удивимся; отспоримся — опростимся; слепо топчут — после почтут; не дурак — не краду; он её любил, но ее блюли; Пушкина слово — волос, пушинка; жил не давил — лжи не видал.

### *Венок*

Играют две команды. Игрок одной подходит к соперникам, и те называют ему слово, которое должна отгадать его команда. Он предлагает ей варианты, с которыми можно сравнить загаданный предмет, явление, действие. Например, для слова дождь: «Это может быть как водопад. Это может быть как колыбельная песня. Это как душ». Когда слово угадано, команды меняются ролями.

Усложняют игру слова с абстрактным значением (например, преобладание) — их трудно сравнивать — или, напротив, очень конкретные (вроде отвертки или застежки-молнии) — их сложно угадать.

### *Намеки*

Участники игры загадывают слово. Затем называют его первую букву и другое слово, каким-либо образом связанное с первым. По этому намеку нужно угадать задуманное слово. Связь между словом и намеком может быть самой разной, важно только, чтобы она ощущалась всеми: если большинство играющих ее не почувствует, задание признается некорректным.

Можно играть командами, при этом очко получает и команда, разгадавшая задуманное слово с помощью слова-намека и команда, предложившая корректное задание.

Игра показывает, что связи между словами в языке гораздо сложнее и многообразнее, чем мы себе представляем — ими пронизан весь язык и культура народа. Чтобы понять намек, данный в слове, нужно знать мифы, исторические события, произведения художественной литературы, пословицы, афоризмы и многое другое.

**Примеры заданий**. Попробуйте разгадать слова по первым буквам и словам-намекам:

1) К — сумка;

2) Б — нос;

3) Т — летать;

А) М — лягушонок;

5) Д — мышь;

6) С - 300;

7) Ш — 1001;

8) О — лень;

9) М — очки;

10) К - Ура!

11) Т — мир;

12) М — колено;

13) Р — зеркало;

14) А - 40;

15) К— крыша;

16) 3 — солнце;

17) В - 1;

18) К — самолет;

19) С — муха;

20) С — Моцарт;

21) Е — яблоко.

**Ответы:** 1) Кенгуру; 2) Буратино; В) летающая тарелка; 4) Маугли; 5) джойстик; 6) спартанцы, имеется в виду сражение при Фермопилах; 7) Шахерезада («Тысяча и одна ночь»); 8) олень; 9) мартышка; 10) каникулы; 11) трубка мира; 12) море («Море по колено»); 13) рожа («Неча на зеркало пенять, коли рожа крива»); 14) Али-Баба (и 40 разбойников); 15) Карлсон или кот; 16) (солнечный) зайчик; 17) воин («Один в поле не воин»); 18) ковер; 19) слон («Делать из мухи слона»); 20) Сальери; 21) Ева или Елена Троянская.

Ответы могут быть и другими, в зависимости от знаний, фантазии участников.

### *Головоломка*

Отрывок стихотворения (не слишком известного) из 4 — 12 строк разрезают на отдельные слова. Нужно, опираясь на смысл, стихотворный размер рифму, восстановить текст стихотворения, сложив слова в нужном порядке. Побеждает тот, кто сделает это правильно и быстрее всех.

### *Заголовки*

Вам понадобятся большой лист бумаги, ножницы, клей и как можно больше старых газет и журналов. На этом листе нужно сделать свою газету, используя только вырезки из газет и журналов. Писать и рисовать самим запрещается. Слова могут составляться из отдельных вырезанных букв, фразы — из слов, тексты — из разных отрывков, к рисункам подбираются подписи. Эта игра требует изобретательности, чувства юмора, умения работать вместе и может стать хорошим началом любого праздника.

### *Связать слова*

Игра начинается с того, что совершенно произвольно выбираются два слова: можно наугад открыть книгу или пусть будут первые пришедшие в голову слова, например летчик и чернильница. Задача игроков — придумать контекст, связывающий их (одну-две фразы). Например, так: «Когда я писал слово летчик, я задумался: что писать после ч? И думал так долго, что в чернильнице высохли чернила и я уже ничего не написал». Но такая шутка, конечно, хороша лишь однажды.

Игру можно усложнить, задавая не два слова, а больше.

### *Рассказ по кругу*

Все садятся в круг. Первый играющий начинает рассказ любой фразой, например: «Однажды темным зимним вечером вся семья сплела за столом». Второй подхватывает, придумав продолжение, и т. д. В зависимости от количества играющих можно пройти один или несколько кругов так, чтобы набралось хотя бы десять фраз. Особенно интересно своей фразой придать сюжету новый поворот, придумать что-нибудь необычное и поставить следующего игрока в сложное положение. Долго раздумывать нельзя: считайте, например, до трех, пока игрок думает. Если он не найдет варианта, то выходит из игры.

Условия можно изменять и усложнять: например, заранее задать жанр рассказа (детектив, репортаж или мелодрама).

В другом варианте игроки выбирают себе ключевые слова или выражения, которые употребляют всякий раз, когда очередь дойдет до них. Каждый старается подготовить своему соседу такой сюжет, чтобы тому пришлось поломать голову. В качестве ключевых элементов можно использовать рекламные штампы, литературные образы, поговорки, даже языковедческие термины. Можно попробовать сочинить поэму, выбрав ритм попроще и парную рифму.

Еще один вариант: сочинять с конца. Первый говорит: «И на этом все разошлись», второй: «Он объяснил им, как было дело», и заверил, что опасности больше нет и т. д. — к началу рассказа. Интересно пародировать манеру некоторых людей совершенно некстати рассказывать что-нибудь «кстати». Для этого каждый игрок кроме фразы, продолжающей рассказ, должен сообщить что-нибудь «кстати», зацепившись за любое слово в своей фразе. Например: первый: «И они в ужасе побежали прочь». Второй: «Кстати, бег очень полезен для здоровья и помогает предотвратить инфаркт».

Следить за связностью рассказа при таких условиях трудно, но зато сам рассказ получается очень смешным.

### *Рассказ по алфавиту*

Это непростая игра. Нужно сочинить связный текст, в котором каждое следующее слово, в том числе и служебное, начиналось бы со следующей буквы алфавита. Можно пропустить буквы ё и и.

Вот один из таких текстов, вариация на тему Моцарта и Сальери: «Лист был великолепным гармонистом. Даже еноты жалобно завывали и кивали любопытными мордочками, наслаждаясь очаровательными песнями. Роковым стало то умение, фатальным. Хмурая цапля честолюбиво швырнула щуплому эгоистичному юнцу яд».