

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.

Аргентинский писатель Хорхе Луис Борхес придумал забавную классификацию животных китайскими придворными мудрецами: «...животные делятся на: а) принадлежащих Императору, б) набальзамированных, в) прирученных, г) сосунков, д) сирен, е) сказочных, ж) отдельных собак, з) включенных в эту классификацию, и) бегающих как сумасшедшие, к) не подсчитанных, л) нарисованных тончайшей кистью из верблюжьей шерсти, м) прочих, н) разбивших цветочную вазу, о) похожих издали на мух». «Соль» этой классификации как раз в том, что она построена на неправильных противопоставлениях.

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, ремонт, 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; сверху 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/пицца = машина/?;
- 20) дождь/снег = осень/?;

- 21) листья/зима = лето/ ?;
- 22) банк/деньги = ?/спички;
- 23) ?/звезды = зрители/фильм;
- 24) музыка/плеер = 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 **ажитоаж**. 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 рифмы, 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 злосключения 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 печенье. 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 анаграммой (от греч. «ана» — «пере-» и «грамма» — «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; созревание — 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 застёжки-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) З — солнце;
- 17) В - 1;
- 18) К — самолет;
- 19) С — муха;
- 20) С — Моцарт;
- 21) Е — яблоко.

Ответы: 1) Кенгуру; 2) Буратино; 3) 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».