

ОБ АССОЦИИАЦИЯХ,

что есмь сие и как оно работает наилучшим образом

ИГРА-ТРЕНИНГ «КЕНИНГИ»

Кенинги — это устойчивые развернутые метафоры ирландских саг, например: «древо шлема» — это голова воина. Эти метафоры не могли бы появиться на свет вообще, если бы не образное, ассоциативное мышление их создателей. Поэтому кенинги взяты на вооружение в на многотрудном пути развития ассоциативного мышления наших детей.

Как всегда, сначала объяснение, затем решение готовых ирландских кенингов — отыскание прямого их смысла, затем сочинение собственных кенингов на вполне мирные современные темы.

Задание «Кенинги» 1

Поэтические образы — КЕНИНГИ

Представьте себя ирландским воином — мореходом, воином, разбойником. Представили? А теперь определите, что означает в поэтической речи бардов, описывающих подвиги этих разбойников, устойчивые словосочетания, которые носят названия «кенинги», например, такие:

№	Кенинг	Ответ: смысл, понятие	№	Кенинг	Ответ: смысл, понятие
1	Перлы лица		8	Корабль сердца	
2	Красильщик мечей		9	Море зверей	
3	Праздник коршунов		10	Блеск руки	
4	Сокрушитель деревьев		11	Рифы речей	
5	Дом птиц		12	Край перстней	
6	Утес плеч		13	Кабан бурунов	
7	Кузница песен		14	Прут ярости	

Ответ: 1. Зубы. 2. Кровь. 3. Поле брани, трупы. 4.. Ветер. 5 Скала, высокое дерево, крыша. 6. Голова. 7. Битва. 8. Голова. 9. Лес. 10. Взмах кинжалом. 11. Косноязычие, ошибки речи. 12. Кисть руки. 13. Риф, подводные скалы. 14. Меч.

Задание «Кенинги» 2»

(для детей 9 — 10 лет)

Устойчивые образы — КЕНИНГИ

Придумайте образ в стиле «кенинг» для предложенных понятий и ситуаций.

№	Объект	Ответ
1	Тетрадь на парте	
2	Сумка в руках	
3	Чайник на столе	
4	Молния в небе	
5	Поляна в лесу	

Хочется привести примеры, как дети выполняли это задание, и как отличаются ответы младших детей (8 лет) от детей старше (9–10 лет).

№	Современный объект для создания кенинга	Кенинги авторов 8 лет	
		Даша Винниченко	Даша Дашковская
1	Сумка в руках	Вместитель телефона	Большой карман
2	Тетрадь на парте	Хранилище знаний	Источник знаний
3	Чайник на столе	Хранитель кипятка	Хранитель чая
4	Молния в небе	Зигзаг на небе	Яркая стрела
5	Дорожка в парке	Хорошее увлечение	Приятный просмотр

Авторы 9–10 лет	Ситуации для создания КЕНИНГОВ				
	Тетрадь на парте	Сумка в руках	Чайник на столе	Молния в небе	Поляна в лесу
Андреева	Письмо учителю	Авоська	Ковш с носом	Небесный фейерверк	Плешь в лесу
Балагуров	Предвестник появления ручки	Хранитель времени в пространстве	Гора в пустыне	Граница неба	Мель в море
Жильцов	Темница оценок	Свинья на вешалке	Гора на равнине	Разряд в сгустке паров и воздуха	Лысина в волосах
Куракина	Для ужасных отметок	Уезжаю домой	Чтобы пить чай	Столкновение полярностей	Лысина леса
Пустовалова	Квадрат с полоской	Есть деньги	Есть что пить	Плохая погода	Красивая природа
Сенькова	Ученик пришел в школу	Длинная жадная рука	Круг с носом	Туча с палкой	Цветочный берег
Трусов	Кладовая знаний	Автомобиль денег и нужных вещей	Пароход не плывущий	Небесные помехи	Ноль среди колов
Чибизова	Домашние задачи	Профессия человека	Зов предков	Злой пример	Светлое место

Если Слава Балагуров действительно искал образ — авссоциации, заменяющие предложенную ситуацию, то Павлик Жильцов и девочки порой скатывались на толкование функций. А кое-кому вообще не удалось найти достойный образ.

Казалось бы, проживем и без кенингов. Однако подобные работы развивают образность мышления, а умело подобранные выражения расцветчивают речь и сочинения детей. Неужели кто-то будет выступать против этой способности?..

ИГРЫ, ПОДХОДЯЩИЕ ДЛЯ ТРЕНИНГА АССОЦИАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ

Игра — тренинг «Мнеморина»

Название, как многие догадались, позаимствовано из названия телепередачи, мелькнувшей на телеканале Российского телевидения. К слову сказать, создатели многочисленных телевикто-

рин, заполонивших в последнее время все каналы российского телевидения, как и авторы этой передачи, построили ее на тех же психологических тренингах, что используем мы на наших занятиях. А мы — педагоги дополнительного образования и тренеры интеллектуальных игр, квалифицированные специалисты по профессии, которая не обозначена ни в одном справочнике.

Правила игры мнеморина могут быть различными, мы же используем такие:

1. Имеется некая совокупность рисунков, картинок или слов, написанных на карточках.

2. Эти элементы расположены в определенном порядке на поле, расчерченном в крупную клетку, или просто на столе надписью или рисунком вниз, рубашкой вверх.

3. Каждый элемент совокупности должен иметь пару. Рисунки, картинки разные, но каждый должен иметь пару. Слова или изображенные предметы пары должны быть связаны одной те-

мой, сюжетом и др. Например, парами могут быть слова:

- самолет — вертолет;
- ласточка — воробей;
- тарелка — блюдце.

А нарисованные Буратино и Мальвина, стул и кресла, солнце и луна так же составляют смысловые пары.

4. На короткое время игрок открывает две любые карточки. Если смыслы открытых карточек совпали, он забирает пару себе, зарабатывая очко.

5. Если смыслы не совпали, карточки кладутся на место рубашкой вверх. При этом все игроки пытаются запомнить, где какая карточка лежит.

6. Выигрывает тот, кто наберет больше карточек.

Конечно, эта игра более тренирует способность к запоминанию пространственного расположения элементов. Однако, нужно быстро сообразить, связаны ли открытая пара близким смыслом или они далеки друг от друга. Желательно, чтобы, забирая к себе открытые карточки, игрок называл этот общий смысл: летательные аппараты, посуда, герои одной сказки, космические тела и т.д.

Игра «Ассоциации-1»

Более двадцати лет назад я разработала игру-тренинг, которую так и назвала «ассоциации». Быть может, психологи давно активно использовали нечто подобное для своих целей. Но тогда я с ними не была знакома, так что «изобретала велосипед» вполне самостоятельно.

Правила игры

1. Детям раздаются по две — три небольших карточек с рисунками каких-либо предметов (подобных карточкам детского лото). Совершенно не имеет значения, какой рисунок кому достанется.

2. Игра заключается в том, что каждый по очереди придумывает несколько фраз, в которых обязательно используется нарисованный предмет.

3. Эти фразы каждый последующий игрок связывает каким-либо смыслом.

4. В результате игры сочиняется некий рассказик нескольких авторов.

Игра решает несколько задач. Во-первых, дети учатся сочинять рассказы, импровизируя на ходу. В результате получается своеобразный «айтыс» — состязание акынов — но в прозе и без домбры. Довольно быстро дети начинают придумывать сказки, рассказы, заранее задав некую тему: в парикмахерской, летом в деревне, космические пришельцы и т.д.

Во-вторых, это отработка методики запоминания последовательности слов, тренировка памяти.

В-третьих, когда трудно придумать продолжение, ибо выпал уж совсем неожиданный рисунок, сообща задаем вопросы в предыдущему рисунку и к новому, только что выпавшему. Вопросы типа:

- с чем связано это понятие, предмет, явление?
- где оно используется, бывает, возникает, при каких условиях и т.д.

В конце концов, обязательно находится зацепочка для продолжения смыслового рассказика, даже самого нелепого и смешного. Кстати, попутно объясняются основные принципы запоминания:

— лучше и ярче запоминается то, что происходит именно с вами.

— запоминается то, что можно видеть; то, что видеть нельзя, быстро забывается.

— запоминается все необычное, уникальное.

— запоминается нечто связанное, объединенное единым сюжетом.

А в-четвертых, если дети впервые пришли на занятия, педагог быстро узнает его словарный запас, умение строить фразы, способность к фантазированию, степень его терпеливости, которая проявляется, когда очередь никак не доходит, а кто-то застрял и никак не может связать свой рисунок со смыслом уже сказанного, и многое другое. Поэтому игру «ассоциации» хорошо проводить на первом занятии, на котором по желанию могут присутствовать и родители.

Предлагаю пример игры «ассоциация-1 со старшими ребятами (13–14 лет) на тему: «Космический контакт, или встреча с пришельцем».

№	Игрок	Рисунок на карточке	Плод коллективного творчества
1	Леша	Лимон	Однажды летом во дворе дома № 5 упал космический корабль, похожий по форме на лимон .
2	Света	Петух	Белый петух , что рылся в углу двора в куче сора, отметил прибытие иностранца хлопаньем крыльев.
3	Юля	Трамвай	Зато пришелец заинтересовал водителя трамвая Жору...
4	Миша	Хлеб	...который вышел в это время из дому за хлебом .
5	Женя	Бабушка	— Купи еще пару плюшек, — крикнула ему вдогонку бабушка .

6	Юра	Стул	Однако Жора в булочную не помчался. Он подошел к кораблю, осмотрел его со всех сторон и даже сел на него. Как на стул ...
7	Маша	Кровать	...из чего следовало, что корабль этот был все же меньше кровати .
8	Леша	Слива	... но гораздо больше сливы .
9	Света	Столовый нож	Жора с превеликим удовольствием разобрал бы корабль на части. Но вот беда, никакого инструмента, кроме столового ножа , он в руках отродясь не держал.
10	Юля	Ребенок	Изнутри донесли какие-то писклявые звуки. «Неужели ребенок из дому сбежал и заблудился в космосе», — ахнул про себя Жора.
11	Миша	Грузовик	По улице прогрохотал грузовик , что заставило Жору перейти к активным действиям.
12	Женя	Тарелка	Он огляделся вокруг, пытаясь найти какие-нибудь подручные средства для вскрытия этой космической консервной банки. На глаза попала лишь тарелка ...
13	Юра	Собака	... возле будки с собакой .
14	Маша	Бублик	— Что делать-то будем, Бублик , — обратился к дворняжке Жора.

Игра «Ассоциации-2»

Если есть игра «ассоциация-1», то должна быть и игра в ассоциации номер 2 или даже № 3. Игра «Ассоциации-2» устная, это забава для группы детей, уже узнавших друг друга. «Побочное действие» этой игры — возможность в шуточной форме узнать впечатление о собственной особе из уст игроков. Эту игру хорошо использовать на празднике для рождения кого-то из игроков, время коллективной и долгой поездки команды на чужой фестиваль или вечером в гостинице после утомительного игрового дня в чужом городе.

Правила игры

1. Один игрок, водящий (не путать с ведущим), выходит на время, чтобы не знать, кого именно из оставшихся игроков загадали ребята.

2. Водящему следует угадать эту загадочную, вернее, загаданную личность из числа присутствующих по косвенным признакам.

3. После того, как оставшиеся в комнате игроки остановят свой выбор на одном из них, водящий приглашается в комнату. Начинается игра.

4. Чтобы отгадать задуманную личность, водящий просит каждого игрока назвать ему любой элемент из указанной им совокупности, которые называются в произвольном порядке, например:

- цветок или просто растение;
- домашнее животное;
- дикое животное;
- природное явление;
- литературный герой;
- одежда;

- подвижная игра;
- греческий или римский мифологический герой;

- обувь;
- спортивный инвентарь;
- мебель;
- предмет домашнего обихода; отрасль знания;
- слесарный или столярный инструмент;
- музыкальный инструмент и т.д.

5. Отвечая, каждый должен иметь в виду загаданного игрока. Конечно, девочку никто не назовет медведем и не сравнит с дубом или шиповником, а мальчик не будет хрупкой ромашкой или косыночкой.

6. Отвечать нужно, не задумываясь, иначе аналогия человека и предмета окажется слишком натянутой. Долгое обдумывание и осознанный поиск похожих черт чаще всего уводит от интуитивно верной ассоциации. А именно на ней и строится игра.

7. Получив ответы всех участников, Водящий должен догадаться о ком речь.

8. Если он установил личность правильно, водить отправляется эта самая личность, а водящий присоединяется к остальным игрокам.

9. Если произошла ошибка, Водящий имеет право повторить дважды круг вопросов, но называть обязательно другие совокупности.

Например, некто собрал следующий «анамнез» (Вообще-то мы знаем, что слово «анамнез» означает совокупность признаков болезни, но здесь его применили в понятии просто совокупность сведения):

№	Обобщающее понятие	Ассоциативные ответы игроков	Выводы водящего
1	Вид одежды	Пуховый платок	Девочка
2	Домашнее животное	Ангорская кошка	Может выпустить коготки
3	Известное здание	Кутафья башня	Не худенькая
4	Школьный предмет	Учебник	Хорошо учится
5	Вид спорта	Шашки — спортивная игра	Не слишком подвижная
6	Цветок	лилия	Светловолосая
7	Картина или скульптура	«Даная»	Любит поваляться...
8	Вид транспорта	Спальный вагон	...и поспать
9	Насекомое	Бабочка	Симпатичная
10	Светильник	Настольная лампа	Читает перед сном
11	Герой мультфильма	Мальвина	Быть может, занудная
12	Литературный жанр	Баллада	Любит стихи
13	Обувь	Кроссовки	Одевается демократично
14	Мебель	Софа	Повторение: любит лежать
15	Посуда	Супница	...и поест любит

Игра «Ассоциации-3»

Организационно напоминает карточную игру в «дурака» попарно. Задача игроков по косвенным признакам отгадать задуманное противником слово.

Правила игры

1. Играет четное количество игроков, образуя пары. Пары рассаживаются напротив друг друга, как в карточном «дураке».

2. Каждая пара задумывает свое слово, записывает его на клочке бумаги, который кладется на середину стола. Затем один игрок из пары произносит некое слово, созвучное с задуманным. Другой игрок пары озвучивает понятие, имеющее некий общий смысл с задуманным. Общий смысл может заключаться в функциональном назначении, в материале, из которого созданы задуманные предметы, в способе использования, являться последствиями применения задуманного понятия и т.д.

3. По этим косвенным признакам игроки других пар по очереди делают предположение о задуманном слове. Если слово угадано сразу, отгадавшие игроки зарабатывают 1 очко. Если они не отгадали, есть возможность в следующем круге услышать второе созвучие и другое понятие, связанное этим же или другим смыслом с задуманным словом-понятием. После каждой попытки отгадать, то есть вслух произнести задуманное соперниками слово, пара зарабатывает 1 очко.

4. Выигрывает та пара, которая набрала наименьшее число очков.

Например, пара задумала слово «вилка».

Созвучия (а их, на всякий случай, нужно сразу заготовить несколько штук): вилок, Вильнюс, вила, повилика.

Смысловые пары: шило, ибо результат использования — протыкание; нож — столовые приборы; сталь — материал, из которого создан предмет и т.д.

Окончание следует.