



Наталья Максимова,
доктор филологических наук,
г. Новосибирск

«ПОДСКАЖИ СЛОВЕЧКО»

Игры на развитие фонетического действия

Одни дети воспринимают слово преимущественно со стороны его звукового образа, другие – видят грамматическую форму слова, а третьи вообще глядят как бы «за слово» и связывают его с предметной ситуацией. Каждый из способов восприятия слова выполняет функцию своеобразных лингвистических «ворот», посредством которых ребёнок входит в мир словесной действительности. Это путь, которым он рождается как языковая личность.

С какой бы стороны ребёнок ни «заходил» в мир словесной действительности, его место в ней будет ущербным, если он не разовьёт в себе разностороннее восприятие слова. Предлагаемые словесные игры помогут ребёнку свободно овладеть всеми важнейшими действиями со словом: фонетическим, грамматическим, лексическим, синтаксическим и метаречевым.

Среди игр на развитие фонетического действия одной из важнейших является **игра в рифмы**. Однако часто используется другая игра – «Подскажи словечко». При подборе текстового материала необходимо понимать, за счёт чего ребёнок подбирает слово. Анализ предлагаемых в методических пособиях текстов для этой игры показывает, что в большинстве случаев причины выбора слова ребёнком не фонетические, а контекстно-ситуативные, предметно-смысловые. Например:

*Я ключом открыть не мог
На дверях большой ... (замок).
Огурцы и лук в корзине
Мы купили в ... (магазине).*

Чтобы действие по установлению фонетической связи было полноценным, необходимо кроме подобных однозначных примеров использовать тексты, допускающие **вариативный выбор** рифмы, тексты-перевёртыши с алогичными смысловыми связями (типа: *Дин-дон, дин-дон / По дороге ходит ...*, где слово-отгадка по смыслу может заменяться на другое), тексты, построенные на несуществующих словах. Последний тип текстов особенно важен, так как в чистом виде обнажает фонетическую связь, звуковой образ.

Игры в настоящем разделе распределены по шагам в соответствии с возрастающим уровнем их сложности.

Шаг 1. На этом шаге необходимо подобрать **известные** детям стихи – с пропуском слова-рифмы, которое бы дети легко могли восстановить. Например, для детей 5-9 лет это «Федорино горе», «Мойдодыр», «Телефон» и др.

Шаг 2. Этот шаг заключается в переходе к неизвестным для детей стихам. В этих неизвестных стихах, однако же, присутствует ярко выраженная опора на смысловую контекст. Она позволяет детям почти **однозначно восстанавливать** слово-рифму.

*К нам в кормушку подкормиться
Прилетают утром ... (птицы)
Возле курицы ребёнок –
Пухлый жёлтенький ... (цыплёнок)
Хотя погода хмурится,
Мы все пойдём на ... (улицу)
По ночам сове не спится
Ведь сова – ночная ... (птица)
Если хочешь ты поспать,
Ляг на мягкую ... (кровать)*

Я ключом открыть не мог
На дверях большой ... (замок)
Летом нас пугают грозы,
А зимой страшны ... (морозы)

Шаг 3. Усиление опоры на рифму на этом шаге происходит за счёт того, что лексико-предметный контекст даёт возможность выбора слова-рифмы. Важно, чтобы на этом шаге взрослый не сообщал детям «правильный» ответ, а включался вместе с детьми в поиск слова, предлагал им на равных свои варианты, демонстрируя **возможность выбора** рифмы.

За окном шумит буран,
За стеной поёт ... (баян, Степан...)
Из кармана у Аркашки
Вечно сыплются ... (бумажки, букашки, мультяшки...)

Почему зверёк вот этот
Маленького роста?
Отвечает Вове Света:
«Это очень просто.
Это же ребёнок,
Это же ... (котёнок, лисёнок, утёнок...)»

Я захотел устроить бал,
И я гостей к себе...
Купил муку, купил творог,
Испёк рассыпчатый...
Пирог, ножи и вилки тут –
Но что-то гости...
Я ждал, пока хватило сил,
Потом кусочек...
Потом подвинул стул и сел
И весь пирог в минуту...
Когда же гости подошли,
То даже крошек...

(Д. Хармс «Очень вкусный пирог»)

Мы вблизи прибрежных балок
Целый день считали ... (галок).
Забрались в сосновый бор.
И дошли до синих ... (гор).
А потом за бороду.
Вели козла ... (по городу).
И вспомнили про булки,
Когда пришли ... (с прогулки).

(Я. Козловский)

Шаг 4. Не доверяй рифме!
Ест осоку в речке Нил
Неуклюжий ... / бегемот /
Сено хоботом берёт
Толстокожий ... / слон /
Как в автобусный салон,

К маме в сумку прыгнул ... / кенгуру /
На заборе поутру
Кукарекал ... / петух /
Над лесом солнца луч потух,
Крадётся царь зверей ... / лев /
Все преграды одолев,
Бьёт копытом верный ... / конь /
Клубком свернулся, ну-ка тронь,
Со всех сторон колючий ... / ёж /
Длиннее шеи не найдёшь,
Сорвёт любую ветку ... / жираф /
В чаще, голову задрал,
Воет с голоду ... / волк /
Кто в малине знает толк?
Косолапый, бурый ... / медведь /
Под луною песни петь
Сел на веточку ... / соловей /

(М. Шварц «Загадки-обманки»)

Шаг 5. Этот шаг строится на использовании текстов-перевёртышей, то есть текстов, в центре которых приём алогизма («невпазд»). Пропущенное слово-рифма должно детьми подбираться, а не воспроизводиться по памяти.

Это могут быть такие тексты, как «Путаница» Чуковского, «Вот какой рассеянный» Маршака, «Радость» Чуковского, «Шутка» З. Александровой, «Не так» Маршака, «Ниночкины покупки» Ю. Владимирова, «Невпазд» Токамаковой и т. п.

Шаг 6. На этом шаге совершается переход к строке, наполненной **звукосочетаниями**.

Игра «Тра-та-та» (вариант 1)

Сначала читается известный текст:

Тра-та-та, тра-та-та,
Мы везём с собой кота...

Лексический смысл первой строки отсутствует. Динамика игры заключается в том, чтобы постепенно лексически ослаблять и вторую строку:

Тра-та-та, тра-та-та,
Мы везём с собой ... (кота, кита)

Затем взрослый изменяет первую строку, дети подбирают последнее слово:

Тру-ту-ту, тру-ту-ту,
Мы везём с собой ...

(Можно опустить не только слово-рифму, но и «с собой».)

Три-ты-ты, три-ты-ты,
Мы везём с собой ...
Кру-ку-кус, кру-ку-кус,
Мы везём с собой ...

Варьирование первой строки взрослый берёт на себя – до тех пор пока дети естественным образом сами не подхватывают это действие.

Со временем дети могут попробовать варьировать одновременно первую и вторую строку. Во второй строке можно оставлять сначала три, затем два, затем одно



Игры со словами

слово – и, наконец, полностью строить вторую строку заново.

Предел игры заключается в том, что дети начинают сами варьировать и первую строчку – и уже от неё подбирать соответствующую рифму во второй.

Игра «Тра-та-та» (вариант 2)

*Тра-та-та, тра-та-та,
Шли учиться два кота.*

*Увидали мышку –
Побросали книжки.*

*Мышь никто поймать не смог –
Опоздали на урок.*

Подобно первому варианту, играем в первые две строки с пропуском сначала последнего слова второй строки, затем двух последних слов второй строки и далее аналогично предыдущему варианту:

*Тра-та-та, тра-та-та,
Шли учиться два ...*

*Тар-тар-тар, тур-тур-тур,
Шли учиться (десять) ...*

*На-на-на, на-на-на,
Шли учиться (два) ...*

*Сы-сы-сы, сы-сы-сы,
Шли учиться (две) ...*

Предел игры тот же, что и в первом варианте.

Игра «До-ре-ми-фа-соль-ля-си»

*До-ре-ми-фа-соль-ля-си,
Кошка села на ... (такси),
Заплатила сто рублей
И поехала ... (в музей).
А котята прицепились
И бесплатно ... (прокатились).*

Варьируем первую строку и, соответственно, ищем рифму:

*Си-ля-соль-фа-ми-ре-до,
Кошка села ... (на метро, на ведро!..)*

*Ми-фа-соль-ля-си-до-ре,
Кошка едет ...*

*Фа-соль-ля-си-до-ре-ми,
Кошка села/лезет ...*

*Фа-ми-ре-до-си-ля-соль,
Кошка кушает ...*

Игра «Раз-два-три-четыре-пять»

Читается текст **В. Левина «Первая считалочка для кошки»**:

*Раз, два, три, четыре, пять –
Кошка учится считать.*

*Потихоньку, понемножку
Прибавляет к мышке кошку.*

Получается ответ:

Кошка есть, а мышки нет.

Игра в первые две строки:

Раз-два-три-четыре-пять –

Кошка учится ... (летать, мечтать, ...)

Три-четыре-пять-шесть-семь –

Кошка (думает) ...

*Пять-шесть-семь-четыре-три –
Кошка ...*

и т.д.

Игра «Дружная семейка»

Читается стихотворение **С. Маршака «Дружная семейка»**.

*Жил некто на свете,
По имени Доб,
С почтенной супругой,
По имени Моб.
Держал он собаку,
по прозвищу Боб,
И кошку, по прозвищу
Читерабоб.*

Затем взрослый вносит изменение в первую (опорную) часть рифмы, а дети подбирают варианты второй части:

*Жил некто на свете,
По имени Мис/Крос/Брысь/Плям,
С почтенной супругой,
По имени...
Держал он собаку,
по прозвищу...
И кошку, по прозвищу ...*

Игра «Тучкины штучки»

Читается стихотворение **В. Маяковского «Тучкины штучки»**.

*Плыли по небу тучки.
Тучек – четыре штучки:
от первой до третьей – люди,
четвёртая была верблюдик.
К ним, любопытством объята,
по дороге пристала пятая,
от неё в небосинем лоне
разбежались за слоником слоник.
И, не знаю, спугнула шестая ли,
Тучки взяли все – и растаяли.
И следом за ними, гонясь и сжирав,
Солнце погналось – жёлтый жираф.*

Затем первые две строки читаются без изменения, а в третьей взрослый предлагает своё слово, дети должны найти слово для четвёртой строки, в пятой педагог снова предлагает своё слово для поиска рифмы, а в шестой строке дети ищут слово-рифму. Например:

*Плыли по небу тучки.
Тучек – четыре штучки:
Первая была – кошка,
Вторая была – ...
Третья была – гномик,
Четвёртая была – ...*

*Плыли по небу тучки.
Тучек – четыре штучки:
Первая была – лисёнок,
Вторая была – ...
Третья была – птица,
Четвёртая была – ...*

Плыли по небу тучки.
Тучек – четыре штуки:
Первая была – зонтик,
Вторая была – ...
Третья была – дудочка,
Четвёртая была – ...

Предел игры заключается в том, что дети сами начинают подбирать не только второй член каждой пары, но и первый, первый и второй одновременно.

В зависимости от возраста, детям можно **помочь в игре**. Например, предложить перед прочтением стихотворения (или после) представить плывущие по небу облака и те образы, которые они у детей рождают. На что похожи облака? Можно также начать работу с наблюдения за реальными облаками и поиска сходств с какими-либо предметами. Или с рисунков на бумаге...

В игре «Тучкины штуки» лексический контекст практически отсутствует, и дети уже играют не во что иное, как в рифмы, связывая два слова именно и только ритмико-фонетически.

Шаг 7. Игра «Рифмы»

В этой игре дети пробуют рифмовать совершенно исключённое из какого-либо контекста слово и самостоятельно задавать пару рифмующихся слов.

Первые слова для игры «Рифмы» должны быть простыми: подбирается слово с мужской рифмой (с ударе-

нием на последнем слоге) или с женской рифмой (с ударением на предпоследнем слоге).

В дальнейшем происходит усложнение в подборе слов, и тогда хорошо использовать **словари рифм**.

Предел игры: дети самостоятельно подбирают не только рифму к заданному слову, но и само заданное слово, оба одновременно.

Слова для подбора рифм на начальном этапе игры:

Женская рифма, ед. ч.: колечко, корова, каша, маша, крыша, Миша, мама, водица. Коля, котик, мыло, солнце, поленце, мышонок, козлёнок, котёнок, мячик, Чебурашка.

Женская рифма, мн. ч.: мыши, хрюшки, глазки, цветочки, розы, булки, сумки, книжки, мальчишки, белки, котята, котятки, подушки.

Мужская рифма, ед. ч.: крот, песок, крыльцо, пальто, самолёт, ветерок, пирог, сосед, карапуз, колобок, бегемот, крокодил, коса, карась. Семён, звонок, горшок, кровать, мешок, час, баран, беда, кино, эскимо, метель, тень, тенёк.

Мужская рифма, мн. ч.: дома, цветы, караси, хвосты, сады, слоны, следы, жучки.

(В следующем номере – игры на развитие грамматического действия. По материалам статьи Н. Максимовой «Игры со словами и развитие языковой способности ребёнка».)

ИГРА В ПОРТРЕТЫ

ЗАХВАТЫВАЮЩАЯ ИГРА ДЛЯ РАЗВИТИЯ ЛОГИКИ, ПАМЯТИ, ВНИМАНИЯ И ВООБРАЖЕНИЯ



«Игра в портреты» — увлекательное развлечение для детей и взрослых, которое позволит провести домашний вечер весело и полезно! Игра поможет вашему ребенку развивать воображение, образное мышление, а также научит строить логические цепочки и обосновывать свой выбор. Дружная компания, простые правила игры — и несколько часов веселья вам гарантированы!

Игра в портреты поможет вашим детям:

- Развивать навыки логического и образного мышления.
- Совершенствовать память.
- Изучать характеристики разных частей лица.
- Учиться пользоваться условными обозначениями.



www.clever-media.ru

clever-media-ru.livejournal.com

facebook.com/cleverbook.org

vk.com/clever_media_group

[@cleverbook](https://twitter.com/cleverbook)