



Наталья Максимова,
доктор филологических наук,
г. Новосибирск

«ГРАММАТИЧЕСКИЕ» ИГРЫ

Словесные игры на развитие грамматического действия

Игры на грамматическую связь очень важны как для дошкольников, так и для школьников, поскольку в этом типе игр осваиваются законы русской грамматики и «оттачивается» грамматический взгляд на слово, столь важный для всего курса обучения русскому языку. Предлагаемая серия игр поможет ребёнку нарастить и актуализировать саму формальную, грамматическую оболочку слова, ощутить её, поиграть с ней, сделать её «своей» – в буквальном смысле, освоить.

Таких игр в естественной детской игровой среде обнаруживается немного. Наиболее известна игра «Дядя Женя всех поженит, переженит, выженит. – Тётя Лена всех поленит... – Тётя Наташа...». Чем труднее и необычнее выбранное для глагольного образования имя, тем событийнее сама эта игра.

В естественном речевом опыте ребёнка обнаруживаются также «приставочные» игры: «*добрый – предобрый, маленький – премаленький, деревянный – пре...деревянный...*». Интуитивно, путём проживания самого языкового действия ребёнок осознаёт обычность, нормативность образований «*предобрый, премаленький*», – и странность, возможность, но неправильность образования «*предеревянный*». Поэтому такие словечки вызывают улыбку, недоумение, смех. Если ребёнок ещё не готов посмеяться над таким образованием, то играть на этом материале пока рано, хотя именно в игре **интуитивное нащупывание нормы** и происходит. Сдерживание, запозывание столь же вредны, сколь и форсирование речевого возраста, преждевременное забегание вперёд.

Принципиальным моментом для грамматических игр является создание новых (**не существующих в языке**) слов. Создаваемые в процессе игр слова типа «*лошадёнок*», «*человеки*», «*поросёнок*» не должны смущать взрослого своей «неправильностью», косноязычностью. Наоборот, возможность ребёнка создавать такие слова есть положительный ориентир в данном разделе игр. Ребёнок может поиграть с моделью, примерить её «платье» на слово и увидеть получившееся изменение, совершить собственно словообразовательное действие. При этом возникает смех, удивление, **улыбка-недоумение** – это закономерные интеллектуально-эмоциональные реакции, сопровождающие игровой слом нормы.

ИГРА «ОДИН – МНОГО»

При подборе дополнительного материала для игры необходимо помнить о том, что многие разряды существительных не дают множественного числа: вещественные (*молоко, сахар*), собирательные (*листва*), абстрактные (*дружба*). В качестве исходных детям предлагаются, главным образом, конкретные существительные. На определённых этапах игры дети могут сами предлагать свои слова для образования пар.

Взрослый читает отрывок из стихотворения, в котором задаётся **образец** образования множественного числа от единственного.

М. Яснов:

*Много мошек – мошки.
Много кошек – кошки.
Бык улёгся у реки,
Два быка – уже быки.
Но неясно мне про пони –
Ту, в упряжке и в попоне:
Вот шагает, недотрога,
В свой возок запряжена...
Пони – это значит МНОГО!
А она – совсем одна...
Может, скажет пони-мать,
Как всё это понимать?*



Затем взрослый читает начала первых двух строк, так чтобы дети сами заканчивали строку.

Много мошек – ...

Много кошек – ...

Далее, поддерживая заданную модель, взрослый добавляет в игру **варианты** слов.



ежонок – ежата

Много песен – ... (песни).

Много палок –

Много книжек –

Много птичек –

На следующем этапе игры детям предлагается образовать пару слов **без поддержки контекста**.

кот – ... (коты)

гриб – ... (грибы)

нож – ... (ножи)

зуб – ... (зубы)

дуб – ... (дубы)

шаг – ... (шаги)

котёнок – котята (Возможно, дети подберут игровое: котёнки.)

жеребёнок – жеребята

ежонок – ежата

ребёнок – ребята, «ребёнки», дети

человек – «человеки», люди

На завершающем этапе дети могут разделить: одни самостоятельно предлагают исходное слово в единственном числе (один, одна...), а другие подбирают к нему пару во множественном числе (много...).

Игру можно провести и на основе **обратной модели**: «много – один».

ИГРА «БОЛЬШОЙ – МАЛЕНЬКИЙ»

Хорошо, если для создания **игрового контекста** есть подходящее стихотворение или какой-то тематический сюжет. Если же нет, приходится искать попутную речевую ситуацию, от которой можно оттолкнуться, превратив её в игру. Так, игра «Большой – маленький» может «отталкиваться» от какой-либо **ситуации сравнения**, происходящей в жизни, на любом занятии и т. п. Взрослый подхватывает какую-либо ситуацию, близкую для детей, и предлагает: «А теперь давайте поиграем».

Надо подобрать словесную пару с «уменьшительным» суффиксом **-ёнок, -онок**:

лиса – ... (лисёнок)

волк – ...

медведь – ...

заяц – ...

страус – ...

пингвин – ...

верблюд – ...

На следующем этапе игры детям предлагается подобрать пару к более сложным словам, требующим **смены корневой морфемы**:

лошадь – ... (жеребёнок)

овечка – ... (ягнёнок)

курица – ... (цыплёнок)

корова – ... (телёнок)

На третьем этапе предлагаются слова, не имеющие «уменьшительной» пары с **-ёнок**. Задача детей – составить, подражая предыдущим образцам, подобное слово.

жираф – ... (жирافёнок)

кенгуру – ...

акула – ...

кит – ...

зебра – ...

ИГРА «Я ПРИДУМЫВАЮ ФАМИЛИИ»

Здесь обыгрывается модель образования слова путём присоединения суффикса **-ин**: *Цыплёнкин, Котёнкин*. Возможно, дети предложат другую модель образования фамилии, например, *цыплёнок – Цыплёнков*. Тогда следует проиграть её, а также и другие возможные модели.

Взрослый читает стихотворение **М. Яснова «Я придумываю фамилии»**:

Утёнок – Уточкин!

Цыплёнок – Курочкин!

Щенок – Собачкин!

Жеребёнок – Клячкин!

Барашек – Овечкин!

А я?

– Человечкин!

Затем, чтобы «установить» модель создания именно **однокоренных слов**, повторно читается первая строка стихотворения. Для игры предлагаются слова:

цыплёнок – ... Цыплёнкин

котёнок – ...

кошка – ...

мартышка – ...

поросёнок – ...

медвежонок – ...

ИГРА «ДИВАН ДИВАНОВИЧ ДИВАНОВ»

Здесь обыгрывается модель составления однокоренных имени – отчества – фамилии для существительных мужского рода.

Взрослый читает первую строфу из стихотворения **А. Кушнера «Игра»**:

Антон Антонович Антонов!

Фонтан Фонтанович Фонтанов!

Вагон Вагонович Вагонов!

Диван Диванович Диванов!

Федот Федотович Федотов!

Борис Борисович Борисов!

Компот Компотович Компотов!

Редис Редисович Редисов!

Захар Захарович Захаров!

Матвей Матвеевич Матвеев!

Кошмар Кошмарович Кошмаров!

Злодей Злодеевич Злодеев!

Сысой Сысоевич Сысоев!

Болтай Болтаевич Болтаев!

Постой Постоевич Постоев!

Устал-я-больше-не-желаев...



Продолжение, начало читайте в №7, 2015.

Детям предлагается поиграть в составление подобных фамилий – имён – отчеств. Для этого поочерёдно берутся «имена» из остальных трёх строф стихотворения, а дети составляют к ним отчества и фамилии по образцу.

Можно **усложнить игру**, предложив в качестве исходных односложные «имена», дающие сбой ритма при образовании от них отчества и фамилии.

кот – ... Кот Котович Котов

ёж – ...

слон – ...

бык – ...

лес – ...

луг – ...

ИГРА «КТО КАК ХОДИТ»

В игре отрабатывается образование наречия при помощи суффикса *-ом-* от однокоренного существительного. Взрослому не должна смущать трудность образования слова, **не существующего в языке**.

Педагог читает стихотворение **Е. Чеповецкого «Кто как ходит»**:

Гуси ходят все гуськом,
Индюшата – индюшком,
Лягушата – лягушком,
Поросята – пороськом.

Я люблю ходить гуськом
По тропиночке с дружком,
Только сам хожу я чаще
Лягушком и кувырком.

Затем стихотворение читается повторно, но только начала строк:

Гуси ходят все ...
Индюшата ...

Дети договаривают недостающие слова, попытавшись образовать их.

Затем в игру добавляются слова:

а ребята – ...

а слонята – ...

а волчата – ...

а цыплята – ...

а козлята – ...

ИГРА «РУКА – РУЧЕНЬКА – РУЧИЩА»

Здесь обыгрывается модель создания форм для выражения двух значений слов: уменьшительно-ласкательного (*-еньк-/оньк-*) и противоположного ему (*-ищ-*). После создания игрового контекста взрослый предлагает следующие слова:

рука – рученька – ручища

река – ...

берёза – ...

кот – ...

Витя – ...

лиса – лисонька – лисища

коза – ...

ИГРА «ИМЕНА»

В игре требуется образовать ласкательные оттенки имён при помощи:

А: *-очк-, -ок-*

Б: *-еньк-, -юш-*

В: *-ечк-, -юш-*

Г: *-очк-, -ан-*

При переходе к новой модели необходимо подчеркнуть голосом образующие её морфемы.

А: Лена – Леночка – Ленок

Вера – ...

Саша – ...

Б: Катя – Катенька – Катюша

Валя – ...

Оля – ...

В: Ваня – Ванечка – Ванюша

Коля – ...

Федя – ...

Г: Рома – Ромочка – Роман

Стёпа – ...

Коля – ... (Колян)

Дима – ...

ИГРА «ЁРШ ЕРШИТСЯ»

Обыгрывается образование от существительного однокоренного глагола несовершенного вида. В качестве исходных детям даются существительные, от которых в языке **не образуется глагольная форма**. Делается это намеренно, главная задача заключается в том, чтобы у детей сформировалось действие удерживания словообразовательной модели.

Читается стихотворение **М. Яснова**:

Ёрш – ершится,

Петух – петушится,

Лайка – лаёт,

Змея – змеится ...

Что ж это получается:

Лягушка – лягается?

Затем повторно читаются только начала строк. Окончания их дети должны договорить сами. Далее в игру включаются исходные слова, подобранные для обыгрывания словообразовательной модели:

кот – ... (котится)

слон – ...

жираф – ...

кенгуру – ...

ИГРА «ЕХАЛ, ЕХАЛ – ПЕРЕЕХАЛ»

В приведённом словарном материале глагол стоит в прошедшем времени. Можно предложить детям и

– ИЩ –



Предлинный

глаголы в неопределённой форме. Главное – удержать при этом заданную модель. Например: *ехал – переехал, ехал – переехал*.

На протяжении одной игры рекомендуется избранную форму не менять, чтобы избежать путаницы и направить внимание детей на одно конкретное изменение.

После создания игрового контекста педагог предлагает слова:

ехал, ехал – переехал

шёл, шёл – ...

шагнул – ...

лез – ...

Вторая модель:

летел, летел – прилетел

ехал – ...

бежал – ...

прыгал – ...

полз – ...



ИГРА «ДОБРЫЙ-ПРЕДОБРЫЙ»

В игре укрепляется опыт ребёнка в образовании превеличительного значения прилагательного. Для этой игры в качестве исходных подбираются только **качественные прилагательные**.

На более сложном этапе, для детей от 6 лет и старше, в игру можно намеренно ввести и **относительные прилагательные** (список Б). Такой словесный материал позволяет обыграть, представив в смешном ракурсе, само словообразовательное действие с помощью *пре-* (*деревянный – предревянный*).

Взрослый задаёт игровой контекст, в котором оговаривается значение *пре-* как *очень (очень добрый)*. Тут можно использовать отрывок из песни, звучавшей в передаче «Радио-няня»:

Предлинный достанет до крыши рукой,

Прежадный не даст вам конфету.

Кто очень такой или очень сякой –

Пре– мы приставим при этом.

Детям предлагается образовать подобные пары сначала для качественных прилагательных (А), а затем, в старшем речевом возрасте, для относительных (Б).

А: *добрый – предобрый*

храбрый – ...

маленький – ...

большой – ...

хитрый – ...

злой – ...

Б: *деревянный – предревянный*

стеклянный – ...

лесной – ...

морской – ...

железный – ...

небесный – ...



ИГРА «ТОНЯ ТОНЕТ»

Главное в этой игре – пара «существительное – глагол». В качестве исходного материала игры берутся имена, которые в ходе игры усложняются: постепенно убывает их связь с существующим в языке глаголом.

Наиболее продуктивной для детей является ситуация **обыгрывания собственных имён** и имён своих друзей. И если дети начинают играть со своими именами раньше, то конечно же следует поддержать их игру.

Педагог читает стихотворение **Г. Комаровского** и **Г. Ладонщиковой**:

У меня друзей немало,

Но я всех нарисовала:

Коля колет,

Поля полет,

Паша пашет,

Соня спит,

Катя катит,

Тоня тонет,

Но не дам ей утонуть!

Я спасу подружку Тоню –

Подрисую что-нибудь!



Если дети усвоили заданную модель и легко образуют однокоренной глагол от имени, то можно сразу предложить им в качестве исходных имена из списка А.

А: *Женя – ...*

Валя – ...

Маша – ...

Света – ...

Лена – ...

Лиза – лижет (обращаем внимание на чередование в корне з/ж).

Далее игра **усложняется** путём использования в качестве исходных имён, которые в русском языке не имеют однокоренного глагола.

Сначала предлагаются «простые», двусложные имена:

Лера – ...

Аня – ...

Дима – ...

Вова – ...

Петя – ...

Таня – ...

Потом можно предложить и трёх-, четырёхсложные слова:

Оксана – ...

Кристина – ...

Валера – ...

Снежана – ...

Вероника – ...

Ангелина – ...

Света светит

ИГРА «ДЯДЯ ЖЕНЯ ВСЕХ ПОЖЕНИТ, ПЕРЕЖЕНИТ, ВЫЖЕНИТ»

В этой игре, по сравнению с «Тоня тонет», усложняется словообразовательная модель. Во-первых, она подраз-

умеает три новообразования, а не одно. Во-вторых, усложняется способ образования: в создании глагола участвуют приставки *по-*, *пере-*, *вы-*.

Эта игра широко известна в качестве «дворовой». Если дети игру знают, то при её введении достаточно обратиться к уже имеющемуся у них опыту, обыграв одно из простых имён.

В игре можно использовать порядок введения материала, предложенный в игре «Тоня тонет» (можно даже взять те же имена).

ИГРА «БАРАБАН»

Игра направлена на развитие способности ребёнка к образованию **гнёзд** однокоренных слов (существительных, прилагательных, глаголов). Подчеркнём, что игра основана **только на действии подражания** заданному образцу и на интуитивных способностях. Ребёнку в ней **не нужно осознанно различать части речи!**

Читается отрывок из стихотворения Ю. Владимировича «Барабан»:

*Кто продырявил барабан, барабан?
Кто продырявил старый барабан?
Барабанил в барабан барабанщик наш.
Барабанил в барабан тарабарский марш.*

Взрослым вычленяется третья строка отрывка. Спросите у самих детей, что им показалось интересным, необычным в этой строке. Для облегчения образца можно изменить эту модель до следующей:

Барабанщик барабанил в барабан.

Потом детям предлагается составить подобные строки:

Трубоч (или труба) – трубоч трубил в трубу.

Можно предложить слова, от которых не образуются подобные однокоренные глаголы (или слова вообще):

*скрипка – ...,
баян – ...,
рояль – ...,
дудочка – ...*

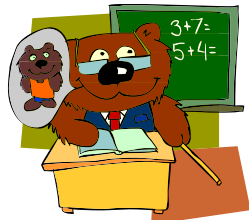
Далее можно несколько изменить модель (образование **слов-профессий**):

*учитель – учит,
швея – ...,
воспитатель – ...,
продавец – ...,
пекарь – ...,
лекарь – ...,
шофёр – ... (шоферит).*

Можно предложить также и «отвлечённые» слова:

*сестра – сестрит,
компьютер – ...,
медведь – ...,
машина – ... и т.д.*

Здесь в подборе исходного слова лучше всего **передать инициативу** детям.



ИГРА «СЛОВА-РОДСТВЕННИКИ»

Педагог читает стихотворение С.Я. Маршака «Честь» или С. Погореловского «Снежная сказка» (выбор контекста зависит от возраста детей):

*Честь золото не купит:
Честный чести не уступит.
Честь нужна ему как свет.*

*Рад продать её бесчестный,
Но, как всякому известно,
У бесчестных чести нет.*

*Проплясали по снегам
Снежные метели.
Снегири снеговикам
Песню просвищели.*

*У заснеженной реки
В снежном переулке
Звонко носятся снежки,
Режут лёд снегурки.*



Почему скопились однокоренные слова в этих текстах? Давайте их найдём на слух: **кто услышит все «слова-родственники»?** У таких слов есть общая звуко-буквенная часть («честь», «снег»), и они близки друг другу по смыслу.

Далее игру можно продолжить в виде **работы в командах**. Каждой команде даётся слово. К этому слову нужно найти как можно больше «родственников». Через 1-3 минуты команды меняются местами и дописывают на листочках соседей недостающие, по их мнению, слова.

Соль (солить, солонка, солёный, подсолить, мало-сольный и т. д.).

Лёд (ледок, льдинка, ледяной, гололёд, заледенелый и т. д.).

Сад (садовый, посадить, посадки, садовник, садовод и т. д.).

Воз (возить, перевозка, повозка, возчик и т. д.).

Можно подобрать или придумывать слова-родственники, которых нет в языке, но **при одном условии**. Слова нужно придумывать не просто так («как в голову придёт», «как попало»), а, вспомнив предыдущие игры, составлять их из частей, с помощью которых образовывали новые слова раньше, например:

*лёд – лёдит (как Женя – женит),
сад – садёнок (как лиса – лисёнок),
соль – солюша (как Валюша).*

(В следующем номере читайте продолжение – «Игры на развитие синтаксического действия».)

барабан?

