



Наталья Максимова,
доктор филологических наук,
г. Новосибирск

«ЭФФЕКТ ПУТАНИЦЫ»

Игры на синтаксическое действие

Одна из таких игр – «**Однажды**». Её принцип состоит в том, что ведущий начинает игру со слова «*Однажды...*», а каждый из участников присоединяет новое слово, повторяя всё сказанное прежде так, чтобы получился текст (предложение).

Есть игра, соединяющая синтаксический и логико-предметный компоненты. В условии этой игры даются два далёких по смыслу слова (например, *апельсин – окно*), которые необходимо употребить в составе одного предложения.

Дети 7–8 лет, начиная осваивать письменную речь, используют многочисленные **игры «с заворачиванием»**, в которых обыгрываются нормы лексико-синтаксического связывания слов в предложении. Наиболее известной является игра «Чепуха» (см. ниже).

ИГРА «КТО – КАКОЙ»

Принцип этой игры заключается в том, что к заданному компоненту необходимо подобрать признак:

река – какая? (...)
папа – какой? (...)
солнышко – какое? (...)
моря – какие? (...)

Слова для игры: *лисичка, платице, зимушка-зима, облако, песенка, дерево, капель, брёвнышко, скворечник, ручки, Айболит, облака, зайчишка, полянки, подсолнушек, избушки.*

Предлагаемые слова должны иметь разные грамматические формы. Необходимо **задействование всех трёх родов** (мужской, женский, средний), единственного и множественного числа.

Усложнение осуществляется путём включения производных слов, слов 3-го склонения, имён собствен-

Синтаксическое действие — это установление линейной связи, цепочки между словами, сочетаниями слов, предложениями и текстовыми единицами. Игры на развитие синтаксической связи мало представлены в популярных сборниках игр, да и в детском игровом опыте их выявляется немного. В то же время для развития связной речи они являются важнейшими.

руки – берёзки – кукла – камешек – цветочки – телефон –

ИГРА «КТО – КАКОЙ – ЧТО ДЕЛАЕТ»

В этой игре дети делятся на три группы, участники каждой из которых решают свою часть задачи. Первая группа создаёт перечень слов типа «кто». Вторая – «что делает». Третья – «какой». Затем по цепочке собирается синтагма – «кто – какой – что делает».

Игровой эффект возникает, если синтагмы, образовавшиеся в результате, правильны по форме (сочетание числа, рода корректируется по ходу), но алогичны по смыслу. Получается **эффект «путаницы»** – один из универсальных законов построения детской литературы. Например, у Чуковского: «Ехали медведи на велосипеде, а за ними кот задом наперёд, а за ним комарики на воздушном шарике... Едут и смеются, пряники жуют». Текст есть, а смысл перевернутый.

ИГРА «ОТГАДАЙ ПО ПРИЗНАКУ»

Эта и следующие игры помогают сформировать у ребёнка **«обратное» синтаксическое действие**: название предмета по его признаку или по действию, которое ему свойственно. Следует стремиться к тому, чтобы постепенно исходный компонент игры предлагал ребёнок. Чем **более нестандартна** синтаксическая ассоциация, тем интереснее игра.

вкусный – круглый –

ных. Подбор слова может включать несуществующие слова, слова-выдумки. Хорошо, если ребёнок быстро и правильно по синтаксической форме подбирает такое игровое слово, которое вызывает **смех, удивление** и т. п. То же относится и к следующим играм.

ИГРА «КТО – ЧТО ДЕЛАЕТ»

папа – речка – братик – котята – мальчишки – подснежники – голуби – стрекоза – ветер – солнышко –

Продолжение, начало читайте в №7и 8, 2015.



кудрявое –
твёрдая –
песочные –
мягкие –
деревянная –
тёплое –

ИГРА «ОТГАДАЙ ПО ДЕЙСТВИЮ»

прыгает –
покатилась –
кусают –
улыбаются –
убежал –
умываются –
улетают –
закричал –
выглянуло –
квакает –
ужалила –
мычат –
рычат –
лает –

ИГРА «ЧЕПУХА»

Устный вариант. В этой игре каждый из детей должен загадать слово. Водящий задаёт произвольные вопросы, для ответа на которые участник называет своё слово. Нужно следить за тем, чтобы дети не только произносили своё слово, но и ставили его в форму, соответствующую вопросу. Эффект игры в том, что, несмотря на правильность грамматической конструкции получающегося предложения, возникает **комическое несовпадение** лексического смысла вопроса и ответа. Чем сильнее расходятся по лексическому смыслу вопрос и ответ, тем удачнее

получается игра. Сначала в этой игре роль водящего выполняет взрослый, затем, с освоением игры, – ребёнок.

Письменный вариант. Выбирается последовательность вопросов. Например: «Кто – с кем – когда – где – что делали». Вообще может быть использована любая семантическая или структурная модель, вплоть до обозначения компонентов графически – членами предложения (в более старшем возрасте). Каждый игрок пишет на листочке своё слово в ответ на первый вопрос (Кто? – Слон). Затем заворачивает ответ, так чтобы его не было видно, и передаёт партнёру по кругу (например, по часовой стрелке) в таком, закрытом, виде. Дальше в том же режиме пишутся ответы на второй, третий и т. д. вопросы. Когда всё готово, игроки последний раз передают листочки по кругу и зачитывают получившиеся высказывания – синтаксически правильную «лексическую чепуху».

ИГРА «НАЙДИ СВЯЗЬ»

Даны два слова. Участникам предлагается найти между ними связь и построить предложение, включающее оба этих слова.

I этап – вводный, используются достаточно простые пары слов.

девочка – лес
цветок – окно
колобок – лиса
весна – солнышко
весна – морозы

Важно отслеживать, чтобы дети именно строили своё предложение, а не просто объясняли возможность логической связи между словами.

II этап – к данному слову подбираются смысловые пары. Степень сложности игры постепенно возрастает соответственно удалённости смысловых связей.

пальма
банан
обезьяна
крокодил
зоопарк
заяц

груша
дерево
дедушка
варенье
лампочка
детский сад
цыплёнок

На втором этапе важно, чтобы ребёнок увидел сам процесс постепенного усложнения и включился в него. В конце игры дети обязательно должны предлагать свои варианты второго слова.

III этап – наиболее сложный, сразу берутся далёкие по логико-предметным связям слова:

лиса – телевизор
вилка – камушек
кукла – солнце
озеро – медведь
бумага – самолёт

Важно, чтобы постепенно ребёнок **сам предлагал** такие пары слов, пусть даже и не подозревая о возможной связи предложенной им же самим пары: в таком действии ребёнок отбирает слова, далёкие друг от друга по логико-предметным связям.

(В следующем номере читайте «Игры на развитие лексического действия».)

