**Государственное автономное учреждение**

**дополнительного профессионального образования**

**«Институт развития образования Пермского края»**

**ИГРЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СЛОВ, БУКВ, ЗВУКОВ:**

**материалы для педагогов**

*Игры можно использовать на интеллектуальных викторинах, во время уроков и досуга детей. Почти все игры можно провести на разных языках.*

*Каждая игра развивает те или иные способности детей: артикуляцию, умение подбирать нужные слова в речи, логическое мышление, внимание, вображение.*

**Устные игры**

***Игра 1. Хлопалка «Летела ворона».***

Ребята встают в круг и держат правую ладонь перед ладонью соседа справа, левую ладонь – за ладонью соседа слева, чтобы было можно хлопать правой ладонью о ладонь соседа слева. По кругу по очереди каждый участник произносит по одному слову из приговорки и хлопает своему соседу: «**Летела – ворона – в голубых – панталонах – читала – газету – под названием…**». Следующий игрок придумывает название. Далее это название произносят по звукам, так же хлопая: К-р-о-к-о-д-и-л. Задача последнего игрока хлопнуть ладонью о ладонь соседа, а его соседа слева, наоборот, успеть поднять руку, чтобы не выйти из игры. Из игры выходит тот, кто не справится с задачей. Далее игра повторяется. Играют до последнего победителя.

Коми-пермяцкий вариант приговорки от педагогов Кочевского МО: «**Рака лэбзьö лöз кымöрын да лыддьöтö виль небöг, кöда шусьö…**».

***Игра 2. Глухой телефон или Сломанный телефон.***

Ребята садятся в ряд, выбирают одного ведущего. Ведущий шепчет на ухо первому игроку одно слово. Тот шепчет следующему игроку и так далее по цепочке до конца ряда. Далее ведущий спрашивает с конца цепочки, какое слово услышал каждый из игроков. Если выясняется, что кто-то из игроков первым услышал неправильное слово, он пересаживается на последнее место. Игра начинается снова.

***Игра 3. Да-Нет (Данетка).***

Ведущий загадывает любое слово и называет игрокам количество букв в нем. Остальные игроки угадывают, задавая наводящие вопросы, на которые ведущий может отвечать только да или нет.

Для облегчения задачи ведущий называет первую букву загаданного слова.

***Игра 4. Цепочка слов.***

Первый игрок называет любое слово, а следующий должен назвать новое слово, которое начинается на последнюю букву первого слова и так далее.

Можно договориться называть только существительное, или слова по определенной теме: животные и птицы, имена, растения, предметы одежды и мебели и т.п.

***Игра 5. Тройная чепуха.***

Один из игроков называет любую букву. Другой должен сказать фразу из трех слов, в которой все слова начинаются с этой буквы. Затем букву называет первый справившийся с заданием игрок.

## *****Игра 6. Запрещённая буква.*****

Водящий задаёт игрокам вопросы, на которые надо давать быстрые ответы, но избегая использовать определённую букву (игроки заранее оговаривают, какая это будет буква).

## *****Игра 7. Рифмы.*****

Водящий называет слово, игрок придумывает к нему рифму.

Пример: палка – скалка, дом – гном и т.д.

## *****Игра 8. Аббревиатура.*****

Один игрок называет слово, другой придумывает предложение, которое состоит из слов, каждое из которых начинается с буквы предложенного слова.

Пример: Загадали слово «луна» – Лиса Унесла Наш Аквариум.

## *****Игра 9. Синонимы.*****

Первый игрок произносит вслух любое слово. Лучше всего, если это будет глагол. Остальные игроки по очереди произносят его синонимы. Пауз быть не должно, остановившийся выходит из игры. Выигрывает последний оставшийся участник.

Пример: работать – вкалывать – горбатиться – трудиться и т.д.

Можно использовать не только слово-синоним, но и выражения, которые отражают его смысл: плакать – лить слёзы, вылечить – поставить на ноги, загрустить – повесить нос.

***Игра 10. Сочиняем историю.***

Игроки по очереди называют по одному слову или словосочетанию, или предложению, чтобы у них получилась связная история.

***Игра 11. Телеграф.***

Первый игрок называет одно слово, второй это же слово, добавляет к нему свое, третий называет два предыдущих слова, добавляет к нему третье и так далее. Если кто-то назовет неверное слово, выходит из игры.

***Игра 12. Барыня.***

Ведущий в приговорке объявляет правила игры и задает вопросы игроку, пока тот не совершит ошибку. Если он совершил ошибку, то выходит из игры. Вопросы задаются следующему ребенку.

Вам барыня-сударыня

Прислала сто рублей.

Что хотите, то берите,

Черно с белым не носите,

«Да» и «Нет» не говорите.

Не смеяться, не улыбаться,

Губы бантиком не держать…

Вы поедите на бал?

Какое платье вы оденете?...

(Условия могут меняться для каждого игрока).

Задача отвечающего, не сбиться, соблюдать правила и быстро отвечать на вопросы.

**Игра 13. Садовник.**

Выбирается ведущий, он становится садовником. Остальные игроки выбирают и называют всем, какими цветами (овощами, фруктами) они будут на грядке. Далее происходит диалог:

Я садовником родился,

Не на шутку рассердился.

Все цветы мне надоели,

Кроме ромашки (называется любой цветок, которые «растут на грядке»).

Ромашка должна быстро отозваться:

‑ Ой!

‑ Что с тобой?

‑ Влюблена!

‑ В кого?

‑ В гвоздику.

Далее должна ответить гвоздика:

- Ой!...

Диалог продолжается. Если игроки невнимательны, называют цветы, которых нет на грядке или не успевают ответить на свое имя, то выбывают из игры, игра начинается снова. Цветы могут выбрать и садовника, он тоже должен быстро ответить.

***Игра 14. Чепуха.***

Выбирается ведущий. Каждый загадывает какой-нибудь предмет.

Ведущий подходит к одному из игроков и задает вопрос, а игрок называет свой предмет. Его цель, чтобы названное действие смогло случить с загаданным предметом. Если вопрос с ответом совпали, то ведущий и игрок меняются местами.

Пример:

‑ Чем ты сегодня умывался?

‑ Конфетой.

‑ На чем летал?

‑ На тарелке.

‑ Что ты сегодня утром ел?

‑ Быка. (Бык съедобный, проигравший идет водить).

***Игра 15. Голосянки*** (из народного фольклора)***.***

Небольшая группа детей соревнуется, кто дольше протянет голосом какой-либо звук не переводя дыхание.

Дети садятся в круг и хором поют или говорят:

Станем ли мы, братцы, волосяночку тянуть,

А кто не дотянет, того самого-о-о….

Или:

Давайте, ребята, голосянку тянуть;

Кто не вытянет, того за волосы рва-а-а-а-ть…

***Игра 16. Поддевки*** (из народного фольклора) ***.***

Поддевки – весёлые шутки-балагуры, средство забавы, основанное на игре словом и вспомогательным действом.

Поддевки-заманки.

Дети уговариваются, что один будет отвечать на вопросы второго, говоря одно и то же слово (выражение).

‑ Я пойду в лес.

‑ И я.

‑ Найду осину.

‑ И я.

‑ Выдолблю корыто.

‑ И я.

‑ Принесу домой.

‑ И я.

‑ Налью помой.

‑ И я.

‑ Свиньи будут есть

… (Сообразительный скажет: «И ты!»),

Поддевки искусственного диалога.

‑ Скажи: медь.

‑ Ну, медь.

‑ Твой батяня ‑ медведь!

Поддёвки-загадки.

‑ Тарин, барин, пощипай ехали на лодке.

Тарин, барин утонул. Кто остался в лодке?

‑ Пощипай. (Затеявший игру щиплет своего напарника).

‑ А и Б сидели на трубе.

А упала, Б пропала. Кто остался на трубе?

‑ И.

Поддевки-шутки.

‑ Что лучше: вишня или слива?

‑ Вишня.

‑ Пуговица лишня (делает вид, что хочет вырвать пуговицу).

‑ Слива!

‑ Пуговица счастлива.

Примеры поддёвок на коми-пермяцком языке:

‑ Шу «Чер».

‑ Чер.

‑ Кынӧэмыт кыдз пестер!

‑ Шу «Косьта».

‑ Косьта.

‑ Йӧрнӧсыт куш осьта.

**Письменные игры**

***Игра 1. Наборщик.***

Задача – из букв одного слова составить как можно больше новых слов.

Например: МАГАЗИН – газ, мина, зима, маг, низ.

***Игра 2. Цепочка метаграмм.***

Изобретателем игры считается Льюис Кэрол.

Нужно придумать цепочку слов, заменяя в первом слове одну букву, двигаться можно в двух направлениях от первого слова. Выигрывает тот, чья цепочка будет длиннее.

Например:

лом – **дом** – ком

ток – том ‑ лом – **дом** – ком – кот – рот

***Игра 3. Балда.***

(Может играться и устно).

Первый игрок пишет одну букву. Второй игрок добавляет к нему букву слева или справа, имея в виду некоторое слово. Следующий игрок (или снова первый, если играют в паре), тоже приписывает букву, имея в виду свое слово. Тот, кто на своем очередном ходу вынужден закончить слово и другого продолжения игры не видит, проигрывает кон и получает в наказание «б». При вторичном поражении он становится «ба»; затем «бал». В конце концов, кто-то первым объявляется «балдой». Участники могут добавлять к слову приставки, суффиксы, чтобы слово было более длинным.

***Игра 4. Словесное лото.***

На листе бумаги рисуется квадрат, например, размером 6 х 6. Игроки по очереди называют по одной букве, и каждый игрок ставит эту букву в любую пустую клетку своего квадрата. Задача каждого игрока – получить как можно больше слов при чтении по клеточкам по вертикали (сверху вниз) или горизонтали (слева направо). Игра продолжается до заполнения всего квадрата, после чего подсчитываются очки.

Чтобы поощрить более длинные слова, можно ввести такую шкалу: за слово из шести букв начислять 20 очков, из пяти – 10, из четырех – 5, из трех – 2 очка. Двухбуквенные слова и слова, являющиеся частями более длинных слов, не учитываются.

***Игра 5. Найди букву.***

Два игрока берут одинаковые тетрадные листы в клетку или линейку. Каждый игрок обводит на листе свою ладонь, внутри фигуры в разброс пишет буквы алфавита. Затем игроки меняются листами.

С помощью жребия определяют, кто будет первым давать задание. Первый игрок называет любую букву, а второй должен найти ее на листе. Пока он ищет, первый игрок на поле своего листа за границами обведенной ладони рисует кружочки. Размер кружочков – с тетрадную клетку или линейку. Когда игрок найдет букву, говорит своему другу «стоп» и обводит букву кружком. Затем букву называет второй игрок, а первый ищет ее. Побеждает тот, кто первым заполнит свой лист кружками или кто первый найдет все буквы.

***Игра 6. Загадка.***

Как в двух клетках написать слово «уточка»?

|  |  |
| --- | --- |
| **У** | ***.*** |

Использованные источники и литература

Давыдова И.А. Игры со словами [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://nsportal.ru/shkola/raznoe/library/2014/12/14/igry-so-slovami>

Мельников М.Н. Русский детский фольклор. М.: Просвещение, 1987.

Потешки. Считалки. Небылицы / Сост. А.Н. Мартынова. М.: Современник, 1989.

Словесные игры для компании любого возраста [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.vikids.ru/articles/slovesnye-igry-dlya-kompanii-lyubogo-vozrasta>

*Материалы подготовила Т.Г. Голева,*

*ведущий научный сотрудник ГАУ ДПО ИРО ПК*

*Пермь, 2023 год*