

# ПРИДУМАЙ РИФМУ

## «Всё для родителей»

Предлагаю поиграть в игру, которая позволит вам и заняться своими делами, и развлечь ребенка, и научить его находить рифму к словам. Кто знает, может быть, эта простая игра станет первой ступенькой для будущего поэта?

Вы уже читали своему ребенку сказку о Незнайке Н. Носова? Даже если и нет, то просто перескажите сюжет о том, как Незнайка решил стать поэтом и по совету поэта Цветика начал придумывать рифмы. Помните, какие смешные рифмы получались у Незнайки? Галка-палка, пакля-рвакля... Предложите своему малышу поиграть в рифмы. Начните со смешных рифм, чтобы заинтересовать ребенка.

Для того чтобы он понял, как это делается, можно сначала взять на себя роль рифмоплета. То есть ваш малыш называет слово, а вы придумываете рифму. Обратите внимание на то, что слова должны заканчиваться одинаково. Тогда получится рифма. Потом поменяйтесь ролями. Вы называете слова, а ваш малыш придумывает рифмы.

Когда же мастерство вашего юного таланта будет отточено, попробуйте посочинять с ним небольшие стихи. Игра подходит и для улицы, и для дома. Очень выручает она и во время дальней дороги или ожидания в очереди.

### Игры с рифмами

*Примечание. В этих играх не засчитываются тавтологические рифмы и разноударные рифмоиды. Омонимические и каламбурные рифмы, конечно, надо пояснять.*

#### 1. Быстрые рифмы

Водящий называет слово и бросает мяч кому-либо из играющих. Тот, кому попал мяч, должен как можно быстрее сказать рифму и бросить мяч назад. Если игрок долго не может придумать рифму, то он выбывает из игры (вариант: выбывает не сразу, а остаётся в игре до определённого количества штрафных очков). Побеждает тот игрок, который дольше всех оставался в игре.

Слова водящий может называть как произвольно, так и на определенную

тему, например: школа, спорт и т.д.

## **2. Цепочка рифм**

Водящий называет слово, а участники игры по цепочке (можно тоже с помощью мяча) называют рифмы к нему. Побеждает назвавший последнюю рифму. Рифмы не должны повторяться.

## **3. Буриме**

Известная игра, в которой нужно по заданным рифмам сочинить небольшое стихотворение. Обычно игроками используется одна-две пары рифм, но их можно задать и больше. Буриме может сочиняться как отдельными игроками, так и группами, командами.

## **4. Кто больше?**

За определённое время (например, за 1 минуту) надо придумать как можно больше рифм к заданному слову и записать их. Далее возможны варианты:

- по истечении отведённого времени игроки кладут ручки и водящий читает и считает рифмы;
- игроки сами читают рифмы и могут дополнять свои списки уже при чтении, при этом повторяющиеся рифмы не засчитываются.

Побеждают игроки или команды, придумавшие больше рифм.

## **5. Рифмы на тему**

Смысл этой игры в том, чтобы за определённое время придумать как можно больше рифм на одну тему. Темы могут быть разными: "Весна", "Новый год", "Школа" и т.д. За каждое слово, связанное с темой, даётся одно очко. Например, если задана школьная тема, то за рифму звонок - урок - мелок даётся 3 очка, за рифму урок - мелок - срок - 2 очка, а за рифму класс - нас - 1 очко.

Вместо того чтобы объявлять тему, можно предложить придумать рифмы по иллюстрации.

## **6. Пары рифм**

Задаётся группа слов, например: названия животных, цветов, имена, города и т.д. За отведённое время надо придумать рифмы к наибольшему количеству заданных слов. Например, водящий сказал: "Животные". Игроки в этом случае пишут рифмы кошка - ложка, лев - хлев, пёс - нос и т.д. Игру можно проводить как с отдельными игроками, так и с командами.

## **7. Волчок**

Слова, к которым нужно подобрать рифмы, известны заранее. Они написаны на полях волчка. Водящий вращает волчок, сделанный в виде многоугольника. К тому слову, на которое падает волчок, и надо будет подбирать рифмы. Вместо волчка-многоугольника можно использовать барабан "Поля чудес" или волчок со стрелкой, как в игре "Что? Где? Когда?", а слова записать на разложенных вокруг волчка карточках.

## **8. Богатая рифма**

Водящий задаёт слово. Игроки придумывают к нему рифму, стараясь, чтобы она была как можно богаче, т. е. чтобы в ней совпадало наибольшее количество звуков. Потом игроки говорят свои варианты (или записывают их на доске). Побеждает тот, чья рифма богаче.

## **9. Трудные рифмы**

Эта игра лучше подойдёт для командного конкурса. Слова задаются не водящим, а игроками своим соперникам, стараясь, чтобы подобрать рифму к заданному слову было как можно труднее. Соперникам даётся время на раздумье, после чего они отвечают.

Вариант этой игры для КВНа: выслушиваются рифмы обеих команд, и жюри решает, чьи рифмы лучше, учитывая их количество, точность и богатство, оригинальность.

## **10. Переписка поэтов**

Игра для двух команд.

1-й этап. Каждая команда пишет на листе в колонку одинаковое количество слов (5-10), не являющихся рифмами друг другу.

2-й этап. Команды меняются листами и пишут рядом с заданными словами рифмы.

3-й этап. Команды снова меняются листами и пишут свои варианты рифм, причём рифмы не должны повторяться.

Обмен можно повторять несколько раз, если фантазия и энтузиазм игроков ещё не иссякли. Итоги подводятся в результате подсчёта неповторяющихся слов, написанных каждой командой (для удобства подсчёта команды пишут слова разным цветом). Побеждает команда, написавшая больше слов.