

Юлия Борисовна
ГИППЕНРЕЙТЕР



Развиваем образное
мышление



Москва
Издательство АСТ

УДК 159.9
ББК 88.37
Г50

Дизайн — Яна Паламарчук

Гиппенрейтер, Юлия Борисовна.

Г50 **Метафоры. Развиваем образное мышление/ Ю.Б. Гиппенрейтер.** — Москва : Издательство АСТ, 2016. — 96 с. — (Мир общения).

ISBN 978-5-17-088628-9.

Продолжение проекта Ю.Б. Гиппенрейтер «Мир общения». Замысел игр «Метафоры» — на материале художественных образов русской поэзии организовать развивающие занятия с детьми.

Играя в «Метафоры», вы поможете детям прочувствовать красоту и богатства русского стиха, развить воображение и образное мышление.

В «Метафоры» стоит играть всей семьей! Практика показывает, что игра вызывает живой интерес у всех играющих, и в совместных переживаниях создает чувство единения семьи!

**УДК 159.9
ББК 88.37**

© Гиппенрейтер Ю.Б.
© ООО «Издательство АСТ»

ВВЕДЕНИЕ

Метафоры — что это такое?

Мы говорим: «... как слон в посудной лавке», «свалился как снег на голову», «летал как на крыльях» — такими сравнениями или **метафорами** наполнен наш язык. Метафоры — это конкретные образы, через которые выражаются, подчеркиваются или даже открываются свойства другого «предмета». Таким предметом может быть какое-то событие, поступок, наше чувство, отношение к чему-то или кому-то.

Так, «слон в посудной лавке», передает неуклюжие движения, а «пятна на солнце» — человеческие недостатки, которые мы готовы принять.

Метафоры — средства общения, самовыражения, воспитания

Удачная метафора понятна без долгих объяснений и сразу запоминается. Метафоры живут в легендах и притчах, баснях и сказках. Их можно увидеть детских рисунках. Ими пользуются ученые, разрабатывающие новые области науки. В целом метафоры помогают мыслить, чувствовать, выражать себя, передавать накопленный опыт.

Уникальный материал для развивающих занятий с детьми

Ребенок-дошкольник мыслит наглядными образами. Лучший способ объяснить ему что-то — это привести конкретный пример, *«показать на пальцах»* (заметьте, что это тоже метафора).

Конкретный образ метафоры ему близок и понятен — это его *«язык»*. Но в метафоре есть еще **смысл** — сходство с другим предметом, совсем не похожим на ее образ. И эту общность ребенку нужно еще **понять**. Такое понимание возникает в беседах-обсуждениях со взрослым, на которых и построена игра. Она оказывается в руках родителя замечательным средством умственного и эмоционального образования ребенка. Особенную ценность составляет поэтический материал: все метафоры взяты из стихов выдающихся русских поэтов.



ЦЕЛИ ИГР

- знакомство с метафорами из стихотворений русских поэтов-классиков¹;
- пробуждение интереса к поэзии и запоминание стихотворений;
- развитие речи, обогащение языка выразительными средствами;
- развитие воображения, образного мышления, фантазии;
- живое эмоциональное общение в совместной игре.

¹ Список стихов и авторов приведен в конце этой книжки.

Игра 1: Знакомство с метафорами

Материал игры:

В коробке вы найдете набор из 60 основных двусторонних карточек. На лицевой сторонке карточки — отрывок стихотворения с пропущенной метафорой и картинка, которая иллюстрирует метафору. На обратной стороне — текст метафоры и вопросы для обсуждения. Например, у карточки с номером 6 на лицевой стороне написано: «*А как речь-то говорит, словно _____*» и картинка, которая подсказывает, с чем сравнивается речь. А на обратной стороне — «*(словно) реченька журчит*». Здесь смысл метафоры — нежные звуки журчащей речки передают красоту речи царевны.

Внизу лицевой стороны каждой карточки приводится имя автора и название стихотворения.

Метафоры бывают разной степени сложности.

В игре все метафоры разделены на две части: А — «*простые*», всего их 30, с номерами от 1 до 30, и Б — «*сложные*», их также 30, с номерами от 31 до

60. Помимо номеров, карточки групп А и Б помечены разным цветом. Смысл такого разделения в том, что на «*простом*» материале (зеленого цвета) можно играть с более младшими детьми (10–12 лет), в то время как игроки постарше могут выбрать более сложный комплект (красного цвета) или играть со всем набором карточек сразу.

Процесс и правила игры:

В этой игре участники знакомятся с метафорами, совместно их обсуждают. Используется наборы А или Б основных карточек, или оба набора вместе.

Предварительно из игроков выбирается Ведущий, чья роль очень важна. Он следит за соблюдением правил, активно слушает говорящего, задает наводящие вопросы, поддерживает дружескую атмосферу.

Все карточки кладутся стопкой на середину стола лицевой стороной вверх. Участник берет карточку из стопки и читает вслух стихотворение. Обычно оно прерывается словом «*как*» или «*будто*» (возможны другие варианты) и продолжается текстом метафоры на другой стороне. Если метафора игроку знакома, то он заканчивает стихотворение, затем

переворачивает карточку, и все удоставеряются, что метафора озвучена правильно. Если метафора участнику не знакома, то он пытается ее отгадать, глядя на картинку.

Затем он переворачивает карточку и читает метафору.

В это время принимаются любые высказывания других игроков: впечатления по поводу метафоры, комментарии к картинке и т.д. После этого игрок отвечает на вопросы карточки (можно на все, можно на какой-то один — по желанию). Затем карточка откладывается в сторону, и следующий игрок тянет из колоды другую карточку.

Как уже говорилось, главная забота Ведущего — позволить процессу проходить легко и свободно. Если в игру играют повторно и многие метафоры уже знакомы участникам, то за правильные ответы можно ввести очки.

Полезный совет: Не стоит затягивать Игру 1. После предварительного знакомства с метафорами лучше переходить к Игре 2 — «Лото». Как показывает практика, игра в Лото проходит более живо и не дает угаснуть интересу. В то же время к более углубленному знакомству с метафорами можно всегда вернуться, если будет желание участников.

Более серьезная работа с метафорами предполагается также у Игры 3 — «Отгадайка».

Игра 2: Лото с метафорами

После предварительного знакомства с метафорами в Игре 1 можно переходить к Игре 2. Материал Лото сделан так, что в него можно играть отдельно по варианту А, отдельно по варианту Б, или со всем комплектом метафор сразу.

Материал игры:

1. Односторонние карточки, на лицевой стороне каждой приведен текст всего стихотворения, в котором цветом выделен текст метафоры; там же имеется ее номер. Так же, как и в Игре 1, односторонние карточки разделены на два комплекта: А (зеленого цвета, легкие) и Б (красного цвета, сложные).

Обратная сторона – рубашка.

2. Таблицы Лото (2 комплекта – зеленый и красный). В пяти ячейках каждой таблицы помещены метафоры: либо в виде текста, либо в виде картинки. В первом комплекте в ячейках помещены только метафоры набора А, во втором – только набора Б (помечены теми же разными цветами). В каждом комплекте имеется по 15 карт.

3. Закрывашки – квадратики, которые вырезаются со стр. 37—88 книжки.

Процесс и правила игры:

В начале определяется с каким набором – А или Б (или обоими) будет происходить игра. Соответственно отбираются таблицы лото и карточки. Каждый получает по две или три таблицы (при большем количестве таблиц труднее искать).

Ведущий тянет из стопки одну карточку и зачитывает стихотворение, пропуская метафору, которая выделена цветом. **Предполагается, что в результате первой игры метафоры более или менее знакомы**, и участники ищут на своих картах соответствующий текст или картинку. Каждый, кто нашел, закрывает клетку «закры-