Стаття поширюється на умовах ліцензії відкритого доступу CC BY 4.0

УДК 316.28
DOI https://doi.org/10.32782/2409-1154.2026.80.12

Ляпічева О. Л.,
кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри українознавства та іноземних мов
НІІ Придніпровська державна академія будівництва та архітектури УДУНТ
http://orcid.org/0000-0001-7250-1929

ПРИЙОМИ КОМУНІКАЦІЇ З ДИТИНОЮ В ПОЕЗІЇ ДЛЯ ДІТЕЙ (НА МАТЕРІАЛІ ВІРШІВ РОАЛДА ДАЛА «КРОКОДИЛ», «ЛЕВ», «СКОРПІОН», «КОРОВА»)

Анотація. У статті розглядаються засоби смислової та мовної гри автора дитячих віршів Роалда Дала з дитиною. Ця тема знаходиться на перетині теорії комунікації, психолінгвістики та теорії тропів. Мовною грою в широкому сенсі автор вважає використання мовних одиниць з художньою функцією (тропи) або навмисне порушення мовних норм з метою створення художнього ефекту. Під смисловою грою у статті мається на увазі створення висловлювань, які закріплюють у дитини розуміння логіки розгортання процесів світу або порушують цю логіку, роблячи її абсурдною. Ці види гри пов'язані з засвоєнням дитиною складних аспектів мови, таких як багатозначність слів, значення фразеологізмів, структура слова, уміння пояснювати смисли для себе. Автор з'ясовує різницю між мовною грою та тропами, класифікує мовні засоби вираження смислової та мовної гри за критеріями: вид тропу, задіяність певних рівнів мови та характер вираженої оцінки, – та виявляє їхні домінуючі типи. У результаті дослідження встановлюється, що мовна гра часто є використанням тропів, але останні відрізняються функцією, додаючи виразності, а не руйнуючи мовні закони; що в аналізованих текстах кількість прикладів мовної гри переважає кількість зразків смислової гри; що смислова гра з описом абсурдних ситуацій домінує над прикладами смислової гри з прямим запровадженням смислу; що в досліджених текстах переважають епітети, за якими йдуть питання і відповіді на них, мовна гра з дієсловом, окличні речення з дієсловами в наказовому способі, вигуки, мовна гра з іменником, порівняння, етимологія слова; що за задіяними рівнями мови в аналізованих текстах домінують тропи лексичного рівня мови, за якими слідують синтаксичні тропи, синтаксично-морфологічні, семантико-морфологічні, морфологічні, лексико-граматичні, семантико-словотвірні. Серед лексичних тропів переважають епітети залякування, порушення сполучуваності дієслів, епітетів та ін.; що тропи негативної оцінки домінують над нейтральними і позитивними у зв'язку з жанром більшості віршів (лякалки).

Ключові слова: смислова гри з описом абсурдних ситуацій, смислова гра з прямим запровадженням смислів, мовна гра, тропи, лякалки.

Постановка проблеми. Дослідження на стику кількох дисциплін завжди актуальні в силу їхньої новизни. Вони дають змогу подивитися на предмет дослідження з нової точки зору. Тема комунікації автора з дитиною-читачем перебуває на перетині трьох лінгвістичних наук: теорії комунікації, психолінгвістики та теорії тропів, кожна з яких таким чином збагачується знаннями, отриманими внаслідок застосування нового аспекту дослідження.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Теорія комунікації знайшла своє вираження у роботах Ф.С. Бацевича [1] та О.В. Яшенкової [2], які описують термінологічний апарат теорії комунікації та окреслюють предмет її дослідження переліком сформованих тем. Автори підходять близько до предмету нашого дослідження, особливо в таких темах, як мовна та комунікативна компетенція розмовляючих, текст як одиниця комунікації, тональність і атмосфера спілкування, неуспішна мовна комунікація, проте вони не ставлять за мету практично розглянути прикордонну тему. Між тим, вона може допомогти глибше розробити аспект стратегій розвиваючого спілкування дорослого з дитиною.

Психолінгвістичні роботи дають багато цікавих даних про мовленнєвий розвиток дитини (А.М. Богуш [3], О.В. Папуша [4]). Автори психолінгвістичних досліджень зазначають, що перетворення смислів на слова здійснюється у маленьких дітей спочатку в егоцентричному мовленні, коли вони, граючи, розмовляють самі з собою, і потім у внутрішньому мовленні – стиснутому, деграматикалізованому мовленні, що складається з ключових слів, предикатів, набору рем. Увагу дітей часто привертають звуконаслідувальні (*ква-ква*) і звукоподібні слова (*бух, чик*), оскільки вони короткі, засновані на повторі складів і більше, ніж повнозначні слова, пов'язані з почуттями, на які спирається мислення. Діти можуть «протестувати» проти метафор і по-своєму трактувати фразеологізми чи структуру слова.

Як зазначають дослідники дитячої поезії, для розвитку мислення дітей автори дитячих книжок користуються наочно-образними опорами, метафорами і порівняннями. Також вони ставлять прямі або риторичні запитання до читача, що змушує дитину зупинитися, замислитися та прогнозувати події. Через співпереживання героям активізується емоційний інтелект. Це допомагає дитині оцінювати ситуації з різних точок зору. Використання казки та фантазіївчить дитину порівнювати реальне і вигадане.

Для розвитку мовлення автори дитячих книжок користуються звуконаслідуванням та звукообразністю. Це тренує артикуляцію та глибше вкорінює мислення в почуття; розвиває відчуття ритму та фонетичний слух. Введення нових слів в контексті дозволяє дитині розуміти їх значення без словника. Динамічний сюжетопотік і наявність яскравих кульмінацій спонукають дитину переказувати почуте. Вона вчиться вибудовувати власну розповідь.

Разом з цим із плином часу відбулися значні зміни в соціальному житті людей (поява Інтернету), у зв'язку з чим

цікаво дослідити, чи зберігаються виявлені раніше особливості розвитку мислення і мовлення дитини, чи не отримують вони нових особливостей.

Найбільше досліджень художньої комунікації з дитиною присвячено темі мовної гри, використанню тропів (Кузьомко К.С. [5], Гнатюк Л.П. [6], Шевчук Д.Р. [7], Кизилова В.В. [8]). Мовна та смислова гра у дитячій поезії – це найкращий спосіб розвинути мислення, фонематичний слух та уяву дитини. Через гру з текстом дитина сприймає мову не як суворий звід правил, а як гнучкий і захопливий конструктор. До основних видів мовних та смислових ігор у віршах відносяться: 1) фонетична гра: алітерації, асонанси, звуконаслідування (створення музикальності вірша, повторення природних звуків для тренування вимови); 2) смислові перекрутки (нісенітниці): свідоме порушення логіки, яке спонукає дитину шукати помилку й відновлювати правду; 3) анаграми та паліндроми: слова, які читаються в обох напрямках або міняють значення від перестановки літер; 4) вірші-загадки з римованими підказками: де фінальне слово римується, але за змістом є пасткою, або навпаки – вимагає уважності; 5) каламбури та омоніми: використання слів, які звучать однаково, але мають абсолютно різні значення; 6) тавтограми: вірші, де всі слова починаються на одну й ту саму літеру; 7) лексична гра: каламбури, омоніми, дитяча етимологія, створення неологізмів («чудернацьких слів»); 8) смислова/жанрова гра: вірші-безглуздості (нонсенс), лімерики, вірші-небилиці, вірші-загадки, де дитина має додумати останнє слово в риму.

Сучасні роботи щодо теми нашого дослідження включають також книгу Космеди Т.А. та Халіман О.В. [9]. У їхній роботі, присвяченій теорії мовної гри та практичному дослідженню граматичних ігрем, сформульовані основні поняття даної теми: лінгвокреативність, мовна гра, мовна гра у дитячому мовленні, типи та функції мовної гри, ігрема, граматична ігрема. У цій роботі згадується мовна гра у дитячій мові, але вона не досліджується практично. Між тим, практика художньої комунікаціїї з дитиною може набувати нових рис з плином часу та в іншомовній комунікації.

Постановка завдання. Метою даної статті, з одного боку, є дослідження технік спілкування, що розвивають мислення дитини (смислова гра); а з іншого боку, – прийомів спілкування, що стимулюють розвиток навичок оперування мовними одиницями (мовна гра). Мета роботи конкретизується у завданнях з'ясувати різницю між мовною грою та тропами, виявити мовні засоби вираження смислової та мовної гри та їхні домінуючі типи за критеріями: вид тропу, задіяність певних рівнів мови та характер вираженої оцінки.

Виклад основної теми. Комунікація автора художнього тексту з дитиною часто відбувається у формі смислової або мовної гри. Під мовною грою ми розуміємо використання мовних одиниць з художньою функцією (тропи) або навмисне порушення мовних норм з метою створення художнього ефекту. Під смисловою грою ми розуміємо створення висловлювань, які закріплюють у дитини розуміння логіки розгортання процесів світу або порушують цю логіку, роблячи її абсурдною. Ці процеси пов'язані з формуванням мовної здатності дитини, яка засвоює складні аспекти мови (багатозначність слів, значення фразеологізмів, структуру слова, вміння пояснювати смисли для себе), і використовуються автором мови для закріплення у дитини правильного розуміння світу.

Розглянемо прийоми смислової та мовної гри у вірші Роалда Дала «Крокодил»:

The Crocodile

No animal is half as vile
As Crocky-Wook, the crocodile.
On Saturdays he likes to crunch
Six juicy children for his lunch
And he especially enjoys
Just three of each, three girls, three boys.
He smears the boys (to make them hot)
With mustard from the mustard pot.

But mustard doesn`t go with girls,
It tastes all wrong with plaits and curls.
With them, what goes extremely well
Is butterscotch and caramel.
It`s such a super marwellows treat
When boys are hot and girls are sweet.
At least that`s Crocky`s point of view.
He ought to know, he`s had a few.

That`s all for now. It`s time for bed
Lie down and rest your sleepy head.
Ssh! Listen! What is that I hear?
Gallumphing softly up the stair?
Go lock the door and fetch my gun!
Go on, child, hurry! Quickly, run!
No, stop!Stand back! He`s coming in!
Oh , look that greasy greenish skin!
The shining teeth, the greedy smile!
It`s CROCKY-WOCK, THE CROCODILE!

З самого початку автор намагається залякати читача: Крокодил удвічі зліший за будь-кого, по суботах він любить похрумкати дітей на обід, він намазує хлопців гірчицею. У середині вірша ми дізнаємося, що коси та кучері дівчат краще ідуть дла Крокодла з ірисом та карамеллю; найбільша насолода для нього – це хлопці, гострі на смак, та солодкі дівчата. Кінцева частина вірша ще більше нагнітає ситуацію: коли дитина увечері йде у ліжко, щось починає шкребтися по сходах; мовець намагається послати дитину за рушницею для захисту, але пізно – Крокодил уже у кімнаті, і ми розуміємо, що зараз станеться.

За жанром цей вірш є дитячою лякалкою – видом дитячого фольклору, який дозволяє дітям у безпечний спосіб зазнати сильних емоцій, потренувати свою психіку та впоратися з внутрішніми тривогами. Слухаючи або розповідаючи страшні історії в колі друзів або з батьками, дитина вчиться керувати страхом, усвідомлюючи, що знаходиться в повній безпеці. Проживати його в ігровій чи вигаданій формі захоплююче. Дитина розуміє, що монстри та привиди не справжні. Це дає їй відчуття контролю над ситуацією. Проходячи через вигадані жахи, психіка дитини адаптується до стресу, стає міцнішою перед реальними життєвими труднощами і таким чином «дорослішає».

Отже, тут має місце смислова гра з залякуванням, з описом абсурдних ситуацій, яких не може бути (7 прикладів), що викликає комічний ефект і дозволяє дитині закріпити навичку розрізнювати уявну і реальну небезпечну ситуацію.

Для цієї мети автор використовує набір тропів: 1) порівняння із запереченням, а саме лексико-граматичний троп (*No animal is half as vile as Crocky-Wook, the crocodile*) – 1 приклад; 2) епітети, незвичайні за поєднуваністю слів (***juicy*** *children, boys are* ***hot*** *and girls are* ***sweet****),* або просто яскраві епітети (*that greasy greenish skin! The shining teeth, the greedy smile*) – 7 прикладів; 3) незвичайні за поєднуваністю дієслова (***He smears the boys*** *(to make them hot)* ***With mustard*** *from the mustard pot; But* ***mustard doesn`t go with girls****,* ***It tastes*** *all wrong* ***with plaits and curls****.* ***With them, what goes extremely well*** *Is butterscotch and caramel*) – 4 приклади; 4) короткі окличні речення в наказовому способі (8 прикладів) та риторичні питання – 2 приклади (*Ssh! Listen! What is that I hear? Gallumphing softly up the stair? Go lock the door and fetch my gun! Go on, child, hurry! Quickly, run! No, stop! Stand back! He`s coming in!*).

Наступний текст для аналізу комунікативних технік спілкування автора з дитиною – вірш Роалда Дала «Лев»:

The Lion

“The lion just adores to eat
A lot of red and tender meat
And if you ask the lion what
Is much the tenderest of the lot,
He will not say a roast of lamb
Or curried beef or devilled ham
Or crispy pork or corned beef hash
Or sausages or mutton mash.
Then could it be a big plump hen?
He answers no. What is it, then?
Oh, lion dear, could I not make
You happy with a lovely steak?
Could I entice you from your lair
With rabbit pie or roasted hare?
The lion smiled and shook his head
He came up very close and said,
‘The meat I am about to chew
Is neither steak nor chops. IT’S YOU.”

Вірш має форму загадки про те, яка м’ясна їжа для Лева є найсмачнішою, причому загадка задається у формі умовного речення (*And if you ask the lion what Is much the tenderest of the lot, ...*) – 1 приклад. Далі слідує перелічування можливих, але неправильних варіантів відповіді про найніжнішу їжу Лева у вигляді заперечних речень (*He will not say a roast of lamb Or curried beef or devilled ham Or crispy pork or corned beef hash Or sausages or mutton mash*) – 7 прикладів. На прямі запитання про улюблену їжу (*Then could it be a big plump hen?; Oh, lion dear, could I not make You happy with a lovely steak? Could I entice you from your lair With rabbit pie or roasted hare? – 3 питання*) Лев мовчить. І тільки в самому кінці вірша, після заспокоюючої посмішки і наближення впритул, він кидає неочікувану відповідь, яка лякає читача миттєвою уявною небезпекою (*‘The meat I am about to chew Is neither steak nor chops. IT’S YOU”*).

Таким чином, це теж лякалка, або смислова гра, згідно з якою дитина-читач учиться розрізнювати уявну і реальну небезпечні ситуації та долати внутрішні страхи. Абсурдним у вірші виглядає не тільки те, що Лев має намвр прямо зараз з’їсти дитину (1 приклад), а й те, що дитина-мовець пропонує Леву вишукані блюда людського м’ясного меню (11 прикладів). Також у вірші має місце смислова гра у жанр загадки, яка глибше занурює дітей в ситуацію та закріплює ознаки жанру загадки: питання, можливі невірні відповіді, неочікувана правильна відповідь. Смислова гра у загадку відрізняється від смислової гри в залякування тим, що у ній відсутній негативний момент. Це смислова гра з прямим запровадженням смислів, які автор хоче закріпити у свідомості читача (теж один приклад).

Структура вірша-лякалки «Скорпіон» складається з двох частин: 1) з опису небезпечних дій Скорпіона у відношенні людини, його відразливої і небезпечної зовнішності, з інструкції про дії дитини при зустрічі із Скорпіоном та 2) із жаху дитини, що Скорпіон у неї під ковдрою рухається по нозі до сідниці і зараз її укусить, хоча мама до останнього не вірить у це. Цей факт дозволяє, з одного боку, виявити смислову гру з прямим закріпленням в свідомості дитини інформації про скорпіонів: де живуть, як виглядають, що роблять, чим небезпечні (усього 7 прикладів), а з іншого боку, виявити смислову гру з абсурдними діями Скорпіона: він не може раптом з’явитися у ліжку дитини, що живе в Британії, лізти по нозі та вкусити дитину (5 прикладів):

The Scorpion

You ought to thank you lucky star
That here in England where you are
You`ll never find (or so it`s said)
A scorpion inside your bed.
The scorpion`s name is Stingaling,
A most repulsive ugly thing.
And I would never recommend
As you should treat him as a friend.
His scaly skin is black as black
With armour-plate upon his back.
Observe his scowling murderous face,
His wicked eyes, his lack of grace,
Note well his long and crinkly tail.
And when it starts to swish and flail,
Oh gosh! Watch out! Jump back, I say,
And run till you`re mile away.
The moment that his tail goes swish
He has but one determined wish,
He wants to make a sudden jump
And sting you hard upon your rump.
“What is the matter, darling child?
“Why do you look so tense and wild?”
“Oh mummy, underneath the sheet
“There`s something moving on my feet,
“Some horrid crippy crawly thing,
“D`you thing it could be Stingaling?”
“What nonsense, child, you`re teasing me.”
“I`m not! I`m not! It`s reached my knee!
It`s going … going up my thigh!
Oh mummy, catch it quickly! Try!
It`s on … it`s on my bottom now~
It`s … Ow! Ow-ow! Ow-ow! OW-OW!”

Мовними засобами вираження смислової гри в абсурд є використання етимології імені Скорпіона (*Stingaling – «той, що жалить»*) – 1 приклад; найвищого ступеню негативного епітета (*A most repulsive ugly thing*) – 2 приклада, речення

у наказовому способі (2), вигука страху (1) та окличних речень у якості інструкції про дії людини при зустрічі із Скорпіоном – 3 приклади (*You ought to thank you lucky star That here in England where you are You`ll never find (or so it`s said) A scorpion inside your bed; And I would never recommend As you should treat him as a friend;* ***Oh gosh! Watch out! Jump back, I say, And run till you`re mile away***), використання "залякуючих"епітетів (11) і деталей зовнішності (4) (*His* ***scaly*** *skin is black as black With armour-plate upon his back. Observe his* ***scowling murderous*** *face, His* ***wicked*** *eyes, his lack of grace, Note well his* ***long and crinkly*** *tail; Some* ***horrid crippy crawly*** *thing*), дієслів небезпечної дії (5) (*it starts to swish and flail; The moment that his tail goes swish He has but one determined wish, He wants to make a sudden jump And sting you hard upon your rump*); питальних речень мами про стан дитини (*"What is the matter, darling child? "Why do you look so tense and wild?"* – 2 приклади), перелічування частин тіла дитини (3), по яких Скорпіон рухається наверх, до сідниці, щоб вкусити дитину (*"I`m not! I`m not! It`s reached my knee! It`s going ... going up my thigh! Oh mummy, catch it quickly! Try! It`s on ... it`s on my bottom now*), використання повтору вигуків болю (*It`s ... Ow! Ow-ow! Ow-ow! OW-OW!"* – 7 повторів).

У вірші «Корова» немає смислової гри в залякування, але є декілька фантастичних моментів, метя яких – надихнути дитину бути творчою, вільною, легкою у своїх думках і уміти постояти за себе у суперечці з противником. Історія починається з розповіді про корівку Дейзі, яка раптом виявила ознаки деформації тіла, що пізніше перетрворилися на легкі крильця, які дали їй змогу літати. Це прославило Дейзі, і коли один афганець назвав її із-за цього божевільною, вона випустила на нього коров'ячий гній у якості бомб. Це теж смислова гра в абсурдні ситуації:

The Cow

Please listen while I tell you now
About a most fantastic cow
Miss Milky Daisy was her name,
And when, aged seven months, she came
To live with us, she did her best
To look the same as all the rest.
But Daisy, as we all could see
Had some kind of deformity,
A funny sort of bumpy lump
On either side, above the rump.
Now, not so very long ago,
These bumpy lumps began to grow.
And 'three or maybe four months later,
(I stood there, an enthralled spectator)
These bumpy lumps burst wide apart
And out there came (I cross my heart)
Of all the wondrous marvellous things,
A pair of gold and silver wings!
A cow with wings! A flying cow!
I'd never seen one up to now.
"Oh Daisy dear, can this be true?"
She flapped her wings and up she flew!
Most gracefully she climbed up high,
She fairly whizzed across the sky.
You should have seen her dive and swoop!
She even did a loop the loop!
Of course, almost immediately
Her picture was on live TV,
And millions came each day to stare
At Milky Daisy in the air.
They shouted "Jeepers Creepers! Wow!
"It really is a flying cow!"
They laughed and clapped and cheered and waved,
And all of them were well behaved
Except for one quite horrid man
Who'd travelled from Afganistan.
This fellow, standing in the crowd,
Raised up his voice and yelled alowed,
"That silly cow! Hey, listen Daisy!
"I think you're absolutely crazy!"
Unfortunately Daisy heard
Quite clearly every single word.
"By gosh," she cried, "what awful cheek!
"Who is this silly foreign freak?"
She dived, and using all her power
She got to sixty miles an hour.
"*Bombs gone!" she cried.*
"Take that!" she said,
And dropped a cowpad on his head.

Смислова гра у неможливість того, що у корови можуть вирости крильця, що вона може набирати швидкість у польоті і робити «мертві петлі», що вона може бомбити ображчика гноєм (18 прикладів), доповнюється комічністю ситуації, коли важка і незграбна корова починає ганяти по небу та може відповісти на образи соціально неприйнятним способом. Ці фантастичні деталі, з одного боку, впевнюють дитину у неможливості того, що відбувається, а з іншого боку, як раз допомагають зрозуміти на іншому, метафоричному плані, що легкість і креативність можуть бути притаманні будь-кому і що завжди можна скористатися своєю перевагою, якщо тебе ображають (теж 18 тих самих прикладів). Тут має місце амбівалентність смислів: в реальності цього не може бути, а в метафоричному плані – може.

Ця гра смислами виражається різними мовними засобами: 1) найвищим ступенем прикметника (*a most fantastic cow*), 2) негативною деталізацією зовнішності (*But Daisy, as we all could see Had some kind of deformity, A funny sort of bumpy lump On either side, above the rump*), 3) позитивним епітетом в описі реакції мовця на крильця корівки (*I stood there, an enthralled spectator; I cross my heart*), 4) епітетами позитивної оцінки в описі крилець (*Of all the wondrous marvellous things, A pair of gold and silver wings!*), 5) дієсловами незвичної поєднуваності (*She flapped her wings and up she flew! Most gracefully she climbed up high, She fairly whizzed across the sky. You should have seen her dive and swoop! She even did a loop the loop!*), 6) вигуками здивування (*They shouted "Jeepers Creepers! Wow! "It really is a flying cow!"*), 7) описом позитивних емоційних дій глядачів (*They laughed and clapped and cheered and waved, And all of them were well behaved*), 8) епітетом негативної оцінки афганцем Корови (*"That silly cow! Hey, listen Daisy! "I think you're absolutely crazy!"*), 9) епітетом негативної оцінки Коровою афганця), 10) описом соціально неприйнятних дій Корови проти ображчика (*"Bombs gone!" she cried. "Take that!" she said, And dropped a cowpad on his head*).

Висновки. У результаті проведеного дослідження ми прийшли до наступних висновків:

У чотирьох досліджених текстах виявлено 42 приклади смислової гри з описом абсурдних ситуацій та 26 прикладів смислової гри з прямим запровадженням смислу. Отже, в аналізованих текстах смислова гра в абсурдні ситуації домінує над прямим запровадженням смислів.

Ми проаналізували 78 прикладів мовної гри. Було встановлено, що мовна гра у багатох відношеннях перетинається з художніми засобами (тропами), тому що вони порушують звичайні правила використання слів, створюючи новий художній чи емоційний смисл. Різниця стосується, скоріше, їхніх функцій: для тропів це створення образності, для мовної гри це привернення уваги до чогось та створення гумору чи іронії. Не всі тропи перекручують мовні закони, але вони все ж таки порушують номінативний код.

Дослідження засобів мовної гри за видом тропів, які вони виражають, доводить, що в аналізованих текстах переважають епітети – 24 приклади. За ними йдуть такі засоби діалогізаціх спілкування, як питання і відповіді на них – 16 прикладів). На третьому місці за кількістю прикладів знаходиться мовна гра з дієсловом – 14 зразків. Наступними в цьому ряду є окличні речення з дієсловами в наказовому способі – 10 прикладів, вигуки – 7 зразків, мовна гра з іменником – 5 прикладів, порівняння – 1 зразок, етимологія слова – 1 приклад. Ми розуміємо, що епітети важливі в художньому тексті для дітей як засіб зацікавлення у змалюванні героїв та навколишнього їх середовища, питальні речення слугують погибленню діалогізації мовлення, а яскраві дієслова додають віршам динаміки та напруги, ослбливо у віршах-лякалках.

Вивчення засобів спілкування з дитиною у віршах для дітей за задіяними рівнями мови свідчить про те, що в аналізованих текстах домінують тропи лексичного рівня мови – 30 прикладів. За ними слідують синтаксичні тропи (16 зразків), синтаксично-морфологічні (11), семантико-морфологічні (9), морфологічні (7), лексико-граматичні (3), семантико-словотвірні (1). Серед лексичних тропів переважають епітети залякування (11), за ними йде порушення сполучуваності дієслів (9), епітетів (7); епітети негативної (2) і позитивн оцінки (1). Серед синтаксичних тропів – відповіді на запитання в діалозі (8), за чим слідують прямі запитання (5), риторичні питання (2) та питання-загадка у формі умовного речення (1). До синтаксично-морфологічних тропів відносяться окличні речення з дієсловами в наказовому способі.

Аналіз засобів мовної гри за характером оцінки висуває на перше місце 44 приклади тропів негативної оцінки, серед яких перші три позиції за кількістю прикладів займають "залякувальні" епітети (11): *His **scaly** skin is **black as black** With armour-plate upon his back. Observe his **scowling murderous** face, His **wicked** eyes, his lack of grace, Note well his **long and crinkly** tail; Some **horrid crippy crawly** thing;* окличні речення з дієсловами в наказовому способі (10): *Ssh! **Listen!** What is that I hear? Gallumphing softly up the stair? **Go** lock the door and **fetch** my gun! **Go on**, child, **hurry**! Quickly, **run**! No, **stop! Stand back!** He`s coming in!* (хоча самі по собі виділені слова не несуть негативної оцінки, але вставлені в контекст, пов'язаний з небезпекою від Скорпіона, вони наповнюються яскравою негативною оцінкою); та епітети з порушенною сполучуваністю або такі, що набувають негативного значення в контексті (7): ***juicy** children, boys are **hot** and girls are **sweet,** that **greasy greenish** skin! The **shining** teeth, the **greedy** smile*. За прикладами негативної оцінки йдуть 27 прикладів нейтрального оцінювання та 7 зразків позитивної оцінки. Негативна оцінка домінує у зв'язку з жанром більшості віршів (лякалки).

У віршах в цілому переважають приклади мовної гри (78 зразків) над смисловою грою (42 приклади), що свідчить про бажання автора якомога яскравіше змалювати події. Приклади мовної гри не є такими, що суттєво порушують мовні закони (руйнування одиниць). Їхня мета – зацікавити дитину образністю, а не викликати ефекти іронії або привертати увагу, як у рекламі.

Література:

1. Бацевич Ф.С. Основи комунікативної лінгвістики. Київ : Видавничий центр «Академія», 2004. 342 с.
2. Яшенкова О.В. Основи теорії мовної комунікації. Київ : Видавничий центр «Академія», 2010. 310 с.
3. Богуш А. М. Мовленнєвий розвиток дітей від народження до 7 років. Монографія. 2-е видання. К. : Видавничий Дім «Слово», 2010. 374 с.
4. Папуша О.М. Наратив дитячої літератури: специфіка художнього дискурсу. На правах рукопису : дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата філологічних наук. Тернопіль, Тернопільський державний педагогі університет імені Володимира Гнатюка, 2003. 224 с.
5. Кузьомко К. С. Функції та принципи мовної гри в сучасній українській дитячій поезії (на матеріалі серії книг «Сучасна дитяча поезія») : кваліфікаційна робота магістра / К. С. Кузьомко ; наук. кер. Баган М.П. ; Київ. нац. лінгв. ун-т. К., 2020. 74 с.
6. Гнатюк Л. П. Мовна гра як вияв національної лінгвокреативності: на матеріалі галицьких паремій XIX ст. // Studia z Filologii Polskiej i Slowianskiej 57. Warszawa, 2022. 18 с.
7. Шевчук Д. Р. Художній і виховний потенціал поезії для дітей Івана Андрусяка // Кваліфікаційні магістерські роботи. Донецький національний університет імені Василя Стуса, Вінниця, 2024. 59 с.
8. Кизилова В. В. Українська література для дітейта юнацтва: новітній дискурс: навчально-методичний посібник для студ. вищих навч. закл. Старобільськ : Вид-во ДЗ «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка», 2015. 236 с.
9. Космеда Т.А., Халіман О.В. Мовна гра в парадигмі інтерпретативної лінгвістики. Граматика оцінки. Граматична ігрема (теоретичне осмислення дискурсивної практики). Дрогобич : Коло, 2013. 228 с.

Liapicheva O. Methods of communication with a child in poetry for children (based on Roald Dahl's poems "The Crocodile", "The Lion", "The Scorpion", "The Cow")

Summary. The article examines the means of notional and language game with a child in Roald Dahl's poems for children. This topic is at the intersection of communication theory, psycholinguistics and the theory of tropes. The author considers language game in a broad sense to be the use of language units with an artistic function (tropes) or a deliberate violation of language norms in order to create an artistic effect. By notional game we mean the creation of statements that consolidate the child's understanding of the logic of the unfolding of world processes or violate this logic, making it absurd. These types of game are associated with the child's assimilation of complex aspects of language (the ambiguity of words, the meaning of phraseological units, the structure of words, the ability to explain meanings for oneself). The author clarifies the difference between a language game and tropes, classifies the language means of expressing notional

and language game according to the criteria: the type of trope, the involvement of certain levels of language and the nature of the expressed assessment, and reveals their dominant types. As a result of the study, it is established that language game is often the use of tropes, but the latter differ in function, adding expressiveness, rather than destroying language laws; that in the analysed texts, the number of examples of language game prevails over the number of samples of notional game; that notional game with a description of absurd situations dominates over examples of notional game with the direct introduction of meaning; that in the studied texts, epithets dominate, followed by questions and answers to them, language play with a verb, exclamatory sentences with verbs in the imperative mood, interjection, language game with a noun, comparisons, etymology of the word; that in terms of the levels of language involved in the analysed texts, tropes of the lexical level of language dominate, followed by syntactic tropes, syntactic-morphological, semantic-morphological, morphological, lexical-grammatical, semantic-word-forming tropes. Among lexical tropes, epithets of intimidation; violation of verb conjugation, epithets, etc. prevail; that tropes of negative assessment dominate over neutral and positive ones due to the genre of most poems (horror genre).

Key words: notional game with descriptions of absurd situations, notional games with direct introduction of meanings, language games, tropes, horror genre.

Дата першого надходження статті до видання: 07.08.2026
Дата прийняття статті до друку після рецензування: 08.09.2026
Дата публікації (оприлюднення) статті: 05.11.2026