



ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ДОШКОЛЯТ

Карманная энциклопедия воспитателя (буквы А–В)



Обучение в детском саду становится радостным, если на занятии изменения от «не получается» к «получается» видны не только взрослому и самому ребёнку, но и всем его сверстникам. Тогда каждый ребёнок начинает видеть, что «это нисколько не страшно», что они «все вместе» и что каждый может помочь другому. И никто заранее не знает, как может быть лучше...

«АТЫ-БАТЫ» С ХАРАКТЕРИСТИКОЙ

Дети объединяются по тройкам, и каждая оборудует рабочее место. Расставив стулья в один большой круг, все садятся так, чтобы каждой тройке удобно было шушукаться. От каждой тройки в центр выходят посыльные. Они рассчитываются между собой по считалочке:

- Аты-баты, шли солдаты,*
- Аты-баты, на базар.*
- Аты-баты, что купили?*
- Аты-баты, самовар.*
- Аты-баты, сколько стоит?*
- Аты-баты, три рубля.*
- Аты-баты, кто выходит?*
- Аты-баты, ты, не я.*

Первый вышедший по жребию-считалочке сообщает своей тройке, что они будут начинать. Все посыльные возвращаются в свои тройки. Начиная тройка, договорившись о том, что «на базаре купили солдаты» дружно скандируют:

- Аты-баты, шли солдаты,*
- Аты-баты, на базар.*
- Аты-баты, что купили?*
- Аты-баты, ПЫЛЕСОС*
(холодильник, мороженое, воробья и т.д.).

Затем тройки по очереди дружно называют характеристики, признаки, приметы. Например, ПЫЛЕСОС – чёрный, с колесами, электрический, новый и т.д. ВОРОБЕЙ – маленький, летает, в клетке, чирикает, клюёт зернышки и т.д.

Эпитеты, или «характеристики», могут быть сколь угодно неожиданными, но не бессмысленными (к

примеру, «чуланный» воробей). Такие слова не засчитываются, и тройка выбывает из эстафеты. Побеждает команда, которая смогла назвать больше всех характеристик.

«БУКВА ПО ВОЗДУХУ»

Дети выбирают ведущего. Он, стоя к ним спиной, пишет по воздуху крупную букву. Все отгадывают её. При этом часто отгадывающие произвольно повторяют движения ведущего, что для дошкольников весьма полезно.

Разумеется, отгадать загадку может тот, кто загаданную букву уже знает. Но повторять движения, совершаемые ведущим, может захотеться любому ребёнку.

Выводить буквы по воздуху ведущий может плечом, головой, ногой, коленкой.

В качестве усложнения, оживляющего интерес к заданию, может быть предложено написание букв в зеркальном отражении.

«БУКВА-ХОРОВОД»

Группка детей, вызванных в центр комнаты, взявшись за руки, своим хороводом-змейкой, вьющейся за ведущим (сначала им становится воспитатель или родитель, затем может быть и один из детей), прописывает букву, которую он загадал. Участники хоровода и зрители отгадывают её.

Задание выполняется детьми с удовольствием, если хоровод по-

слушен и сообразителен, если ведущий хорошо «пишет», то есть знает, как начинать писать букву. Для трудноуправляемого (то есть весёлого) хора нужно 6–8 человек.

Задание полезно и для тренировки согласованности в совместной работе.

«БЫТОВЫЕ МЕХАНИЗМЫ»

Дети находят в книжках, журналах, рекламных буклетах изображения различных бытовых приборов (электрочайника, кофемолки, утюга, швейной машинки, холодильника, радиоприёмника и т.п.). Вырезав их изображения и наклеив на картонки, складывают получившиеся *билетики* в «шапку».

После этого дети делятся на 2–3 команды, и *посыльный* из каждой команды достаёт из «шапки» изображение какого-то бытового прибора.

Команды начинают совещаться, как им показать действие доставшихся приборов (или работу их внутренних механизмов). Дети договариваются между собой, кто будет изображать ту или иную часть механизма и каким образом этой «части» придётся взаимодействовать с другими «частями» во время «работы» бытового прибора.

Затем команды по очереди показывают «работу» своих приборов-механизмов, для того чтобы зрители смогли отгадать, что за бытовой прибор достался им для показа. А, отгадав, они оценивают оригинальность показа и степень его точности.

«ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА»

Какой-то предмет – ручка, карандаш, линейка и т.д., превратившись по общему уговору в волшебную палочку, в произвольном порядке передаётся друг другу детьми, которые сидят полукругом (на стульчике или на ковре). Передача палочки из рук в руки сопровождается речью по какому-то заранее установленному заказу-правилу.

Например, передающий называет предмет, а принимающий – действие-глагол (*ковёр лежит*). Или

передающий называет «живое», а принимающий – его характеристику (*птичка маленькая, крокодил зелёный*). Можно попросить передающего называть сказку, а принимающего – одного из персонажей этой сказки.

Если получающий не ответил, палочка остаётся у передающего и повторно «идёт» к другому собеседнику (например, через одного) или вообще меняет направление своего пути.

«ВОРОБЬИ-ВОРОНЫ»

Играющие делятся на две команды, которые становятся друг против друга (визави), одна команда называется ВОРОБЬИ, другая – ВОРОНЫ. Та команда, которую называет ведущий, ловит (салит), другая команда убегает. Ловят и убегают до определённой черты, на два, три шага сзади стоящей команды.

Ведущий говорит медленно: «Во-о-о – ро-о-о» – в этот момент готовы и убегать, и ловить обе команды (именно этот момент противоречивой готовности и важен в упражнении: каждый готов одновременно и убегать, и догонять). Затем, после паузы, ведущий заканчивает: «...– ны!».

Тогда «вороны» бросаются ловить «воробьёв», которые спешат убежать за спасительную черту. Игру обязательно надо доводить до конца, подавая сигналы то для «воробьёв», то для «ворон», в конце каждого кона пересчитывая и подводя итог.

На втором этапе в игру можно вводить такие усложнения, как «стоп-замри». В этом случае все разбиваются на пары и договариваются, кто в паре «воробей» и кто «ворона». Все пары произвольно размещаются на площадке. По команде «Вороны!» тот, кто в паре «ворона», догоняет своего напарника «воробья», пока не прозвучит команда «стоп (или замри)!». Все замирают, кто где был. Не успевшие застыть пары выводятся из игры (выводятся даже в том случае, если не замер только один из партнёров).

Затем подаётся команда либо «Воробьи!», либо «Вороны!», и те, кого назвали, выходя «из стопа», начинают догонять, а их напарники начинают убегать.

Следует договориться, что если убегающий будет осален своим партнёром раньше, чем прозвучит команда «Замри!», то осаленный должен остановиться и стоять по стойке «смирно» всё время, пока не прозвучит новая команда «Во-ро...»

В этом варианте тренируется исходная мобилизация. Помимо этого тренируется

а) **выдержка** – нужно суметь быть неподвижным (вплоть до движения глаз) всё время «стопа» (а это время педагог может иногда удлинить);

б) **внимание** – замереть нужно сразу после команды, без опозданий;

в) **ответственность перед партнёром** – если не выполнил условие один, то выбывает пара, хотя другой эти условия выполнил.

Все эти качества важны в любой коллективной работе, и тем более – в игровой.

Интересным может быть и такое усложнение: участники, выстраиваясь, становятся не лицом, а спиной друг к другу. Из такого положения легче убегать, но труднее ловить. В этом варианте из игры выбывают не только те, кого поймали, но и те, кто никого не поймал, так как они «умерли с голоду».

Напомним, что любые усложнения следует предлагать участникам не раньше, чем у взрослого возникнет впечатление, что очередное задание начинает игрокам приедаться (или казаться слишком простым).

Из кн.: «Карманная энциклопедия социо-игровых приёмов обучения дошкольников»: Справочно-методическое пособие для воспитателей старших и подготовительных групп детского сада (под ред. В.М. Букатова. СПб., 2008).

