



ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ДОШКОЛЯТ

Карманная энциклопедия воспитателя (буква В)

Один из секретиков проведения дидактических игр заключается в мобилизованности самого педагога. Азарт ведущего зажигает и других участников. И даже если какое-то задание сначала кажется ребёнку непонятным, он не отказывается от него, а ждёт того момента, когда в ходе проб возникнет и понимание, и азартность.

«ВЫКУП ФАНТОВ»

Фанты складывают в шляпу (шапку, сумку, коробку) и выбирают остроумного выдумщика, которому поручают назначать задания владельцам фантов.

Назначающий отворачивается. Один из играющих, не глядя, достаёт первый попавшийся фант. Назначающий придумывает задание, которое выполняет тот, кто является хозяином фанта. Пропеть петухом, проквакать, пропрыгать на одной ноге от окна к двери – такие задания очень популярны. Диапазон заданий может быть широк – от индивидуальных до групповых: изобразить шумовой оркестр или историю-сценку «На рыбалке», «В магазине», «Пожар» и т.п.

Воспитателям будет интересно узнать, что в книжечке анонимного автора XIX века «Святочный подарок молодым девицам, или Выйду ли я замуж?» приведён следующий перечень.

Задачи для выкупа фантов

1. Быть зеркалом.
2. Каждого уподобить чему-нибудь.
3. Сказать сказку.
4. Всех поцеловать.
5. Спеть песню.
6. На сидящую по правую руку стишок рассказать.
7. Представить куклу.
8. Сказать три правды.
9. Ответить на три вопроса соседа.
10. Протанцевать в кругу польку.
11. Признаться, кого любишь.
12. Сказать три анекдота.



Из кн.: Карманная энциклопедия социо-игровых приёмов обучения В.М. Букатова), СПб., 2008. См. также http://www.openlesson.ru/?page_id=472.

«ВСТАТЬ ПО ПАЛЬЦАМ»

Исходное положение: все дети сидят. Воспитатель, отвернувшись, поднимает над головой несколько пальцев на одной или обеих руках и вслух считает до трёх, после чего произносит: «Замри!». Он поворачивается к детям – их должно стоять ровно столько, сколько было показано пальцев.

Во время выполнения упражнения каждому из детей нужно

быстро сориентироваться и, если количество стоящих меньше заданного, встать самому, если больше (тогда как он сам стоит), то непременно сесть.

Особо сильный накал возникает тогда, когда воспитатель задаёт единицу, хотя, казалось бы, именно её проще всего детям сосчитать. Но за отведённое время два-три ребёнка то одновременно встают, то, не уловив решения партнеров, одновременно садятся, считая себя лишними.

«ВОРОТА С ПЕРЕТЯНУШКАМИ»

В книге С. Якуба «Вспомним забытые игры» автор пишет (текст даётся в сокращ.): «Играть в «Ворота» можно мальчикам и девочкам разного возраста и в любом месте. Число участников не ограничивается, лишь бы не меньше двенадцати.

Выберите двух ребят покрепче и повыше ростом – это будут «воротá». Ребята тайно от всех сговариваются, кто как будет называться. Мы чаще всего брали себе названия цветов или деревьев, например, «сосна» и «ёлка» (можно «день» и «ночь», «яблоко» и «груша», «солнце» и «луна»). Главное, чтобы названия были красивые. Называться «лопухом» или какой-нибудь «редькой» не советую – наверняка проиграете. Потом они должны условиться, за кем из них будет «рай», а за кем – «ад». Пока идёт сговорка, остальные становятся друг за дружкой гуськом и каждый кладёт свои руки на плечи стоящего перед ним. Первым в цепочке будет самый младший. Он называется «маткой», потому что будет водить всех остальных. А если все ребята примерно одинакового роста, то впереди становятся девочки, а позади – мальчики.

Затем надо сделать «воротá». Те двое становятся лицом к лицу на расстоянии шага и берутся за руки. Игра начинается.

«Матка» подводит цепочку к воротам, останавливается и говорит:

Просим вас, пропустите нас через воротá!

«Воротá» хором спрашивают:
– Что дадите?

«Матка» предлагает:

– Последнего хотите?

«Воротá» милостиво соглашаются:

– Ну, идите...

И поднимают руки, открывая воротá.

Руки надо поднимать повыше и, конечно, не расцепляя их.

«Матка» проходит в ворота первой и влечёт за собой всю вереницу. Ворота честно всех пропускают, но когда проходит последний, опускают руки так, чтобы он оказался между их руками. Вереница уходит вперёд, а пойманного «воротá» потихоньку спрашивают: «К сосне или к ёлке?» Отвечать надо тоже тихо, чтобы в цепочке не услышали.

После того как выбор сделан, пойманного выпускают из кольца рук, и он становится сзади «сосны» или «ёлки».

А цепочка в это время делает круг, и «матка», увидев, что пойманный встал на место, снова ведёт всех к воротам. Всё повторяется.

Так цепочка и ходит через ворота, с каждым разом становясь короче. Наконец «матка» одна подходит к воротам и после выбора отправляется направо или налево...

Вот тут «воротá» и объявляют, кто из них был раем, а кто – адом. Ну и, соответственно, кто попал в ангелы, а кто в черти!

Дальше начинается самая веселая часть игры. Так как черти и ангелы терпеть друг друга не могут, между ними должна произойти борьба: кто кого перетянет («перетянушки»).

Для этого «воротá» проводят между собой по земле черту и крепко берутся за руки. А все остальные

обитатели рая и ада прицепляются за своими предводителями. «Воротá» командуют: «Давай!». Перетягиваться надо до тех пор, пока одна партия не перетянет всех других за черту. А когда все черти упадут в рай или всех ангелов черти утащат в ад, игра заканчивается.

Теперь несколько необходимых добавлений. 1) Сначала отделяются и становятся за воротами ребята из хвоста цепочки, то есть самые большие, а под конец – маленькие. В таком порядке и надо сцепляться для перетягивания. И это очень правильно, ибо если сцепиться как попало, то впереди может оказаться слабый игрок, руки у него не выдержат, расцепятся, и все, кто был сзади, повалятся на землю.

2) Когда с одной стороны набирается гораздо больше ребят, чем с другой, то торжествующие вопли победителей раздаются очень скоро. А вот если силы окажутся примерно равными, борьба идёт не на шутку!

3) Самые большие усилия приходится выдерживать «воротá», поэтому они должны руки сцеплять «в замок», то есть схватить своими ладонями запястья другого, причём руки у них будут крест-накрест, так удобнее. А всем остальным надо переплести свои пальцы на животе у предыдущего, крепче будет. Тем более, что если один из игроков не устоит на ногах и упадёт, вся его партия считается проигравшей.»

В этом упражнении ценна мобилизация всех играющих в готовности к тому, чтобы действовать, и к тому, чтобы не шевелиться, – в зависимости от того, что будут делать те, кто вокруг. Готовность каждого встать (если вставших не хватает) или сразу же сесть (если вставших больше, чем нужно) эффективно влияет на общий настрой участников занятий.

Нередко в группе оказывается 2-3 ребёнка, которые встают каждый раз, и 5-6 неработающих. Тут

можно предложить следующее:

1) слишком активных отсадить в отдельную команду «судей», которые будут наблюдать за точностью выполнения команды «Замри!», когда ведущий поворачивается к классу;

2) создать отдельную подгруппу из неактивных и устроить соревнование между группками (тогда в группке неактивных обнаружатся свои лидеры-заводилы).

