

Дидактические игры для дошколят



Карманная энциклопедия воспитателя

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

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.

«АТЫ-БАТЫ» С ХАРАКТЕРИСТИКОЙ

Дети объединяются по тройкам, и каждая оборудует рабочее место. Рас-

ставив 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, или 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 жребью-считалочке сообщает своей тройке, что они будут начинать. Все посыльные возвращаются в свои тройки.

Начинающая тройка, договорившись о том, что «на базаре купили солдаты», дружно скандируют:

*Аты-баты, или 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 круп-

ную букву. Все отгадывают её. При этом часто отгадывающие непроизвольно 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 послушен и сообразителен, если ведущий хорошо «пишет», то есть знает, как начинать писать букву. Для трудноуправляемого (то есть весёлого) хоровода 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.

ет. 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 убегают, и ловить обе команды (именно этот момент противоречивой готовности и важен в упражнении: каждый готов одновременно и убежать, 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 называли, выходя «из стопа», начинают

догонять, а их напарники начинают убежать.

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 убежать, 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).

«ГОРОДА С НЕБЫВАЛЬЩИНОЙ»

Участники рассаживаются по кругу и определяют (например, считалочкой), кто будет начинать. Тот произносит, например, следующее: «Я поеду в Смоленск», – и, повернувшись к соседу, спрашивает: «Зачем?». Сосед быстро отвечает, но так, чтобы ответ начинался с той же самой «буквы» (то есть *звука*), что и названный город (то есть с «эс»). Например: «Стрекоз ловить!» или «Стёкла есть!» (Известно, что стёкла нигде не едят, но для данной игры это неважно, напротив, несообразности, чепуха и небывальщина вносят в неё дополнительное веселье.)

Ответив соседу «из Астрахани», он говорит, куда поедет сам: «Я поеду в Муром!» – и тут же спрашивает соседа: «Зачем?» Тот, допустим, отвечает: «Мешки продавать!.. А я поеду в Вологду. Зачем?» Ну и так далее.

Тот, кто ошибся – не смог назвать город или ответить на нужную «букву» – платит фант или выбывает из игры. А его сосед продолжает игровую эстафету.

Если дети полюбят эту игру, то они за один кон начинают в быстром темпе совершать по несколько кругов.

Вариант игры «Города с небывальщиной» – «Откуда и куда» («Почта»).

«ГОРШКИ»

Выбирается один ведущий (*покупатель*), остальные делятся по парам. «Горшки» сидят на корточках в центре; *хозяева* стоят рядом и зазывают покупателя, расхваливая товар. Ведущий обходит товары разных продавцов, торгуется.

1-й хозяин: Подходи, покупай. Смотри, какой красивый горшок. Большой!

Ведущий: А для чего у тебя горшок?

1-й хозяин: Как, для чего? Для щей!

Ведущий: Нет, он у тебя какой-то кособокий.

2-й хозяин: Ко мне иди! Вот то, что тебе нужно!

Ведущий: А он без трещин?

2-й хозяин: Давай постучим. Слышишь, какой звонкий!

Ведущий: А почём горшок?

2-й хозяин: По денюжке!

Ведущий: По какой?

2-й хозяин: Сто рублей (*полтинник, три тысячи* и т.д.). Видишь, какой горшок ладный. Сто рублей и ни копейки меньше.

Ведущий: Дорого!

2-й хозяин: А сколько дашь?

Ведущий: (называет свою цену).

Договорившись, ведущий-покупатель и «хозяин»-продавец соединяют правые руки и трясут ими в такт речитатива, который хором произносится всеми играющими:

*Чин-чары, чин-чары,
Собирайтесь, гончары,
С пакосту, с панасту,
С полебедю горазду – вон!*

С концом речитатива руки разрываются, и ведущий и «хозяин» бегут по внешней стороне круга в разных направлениях к «проданному» горшку. Кто успел, тот становится «хозяином». Опоздавший становится покупателем, который приценивается к другим горшкам и торгуется с «хозяевами».

Иногда перед началом дети договариваются, что «горшки» и «хозяева» каждый новый кон меняются ролями.

«ДА И НЕТ НЕ ГОВОРИТЕ»

От 4 до 12 человек рассаживаются полукругом. Выбирают *ведущего* из самых опытных в этой игре, имеющих для неё большой запас вопросов. Ведущий начинает с традиционных слов:

*Вам барыня прислала
Сто копеек, сто рублей
И коробочку соплей.*

*Что хотите, то купите,
Да и нет не говорите,
Чёрный с белым не берите.
Не смеяться, не улыбаться,
Губы бантиком не держать,
Свои ответы не повторять.
Вы поедете на бал?*

Если играющий, к которому обратился ведущий, ответит «да» или «нет», то он проиграл, а значит, отдаёт фант.

Ответ: Конечно.

Ведущий: В чёрной или белой карете?

Если прозвучит ответ с одним из запрещённых слов или в повторной формулировке, то отвечающий опять отдаёт фант (или вместо сбора фантов игра всякий раз начинается сначала).

Ведущий: Вы, конечно, знаете, какого цвета трава?

Ответ: Знаю. (Находчивый игрок радуется, что «не попался на удочку». Но радоваться рано, так как вопросы сыплются непрерывно.)

Ведущий: А какого цвета снег?

Ответ: Белый... ой! Я хотел сказать – как мел!

Но уже поздно и приходится платить фант. А ведущий подходит к любому другому игроку (каждый из них до начала игры имеет по несколько фантов).

Ведущий: А какой хлеб вы больше любите: чёрный или белый?

Ответ: Мягкий.

Ведущий: Какой, какой?

Ответ: Мягкий... ой! Я хотел сказать – всякий!

Играющий дважды повторил один и тот же ответ. А спохватился поздно.

Некоторых играющих ведущий долго засыпает разными **провокационными вопросами**, а некоторых оставляет в покое после 2-3 вопросиков, переходя к другому, для того чтобы внезапно вернуться и **застать врасплох**.

Если ведущему никак не удастся выиграть ни одного фанта, то его заменяют (отобрав у него самого один фант).

«ДЕНЬ НАСТУПАЕТ – ВСЁ ОЖИВАЕТ»

После того как ведущий произносит первую половину зачина – «День наступает – всё оживает!» – все участники движутся по комнате в хаотическом беспорядке (бегают, прыгают, танцуют, играют в догонялки и т.п.). Когда ведущий произносит вторую половину – «Ночь наступает – всё замирает!» – все застывают в причудливых позах.

Затем, по выбору ведущего, отдельные участники **отмирают** и придуманным делом **оправдывают** свою странную позу.

Могут появляться усложнения.

1 этап – после слов «День наступает – всё оживает» участники могут использовать любые движения;

2 этап – когда наступает «день», каждый участник совершает целенаправленные движения только из истории, общей для всех. Например: *в муравейнике, в бассейне, на железной дороге, на огороде, в лесу* и пр.

При этом в своих оправданиях участники могут по желанию объединяться попарно или даже в небольшие группки. Но оправдывать свои позы во время «замри» все и всегда должны другими, новыми занятиями.

3 этап – условие «дня» по-прежнему задаётся или выбирается для всей группы (*железнодорожный вокзал, зоопарк, цирк, стадион*). Но если на 2-ом этапе работающей группой были сразу все дети, то на 3-ем – всего лишь треть. Две же другие группы становятся зрителями-**судьями**. Одни судьи оценивают качество *замирания* и *оправдания*. Другие – выполнение общего для всех условия «дня» (*был ли цирк, магазин, мельница* и т.д.).

После кона «дня и ночи» группы-команды **меняются местами и ролями**.

ДЕТСКИЕ СТИХИ ПО РОЛЯМ

По-учёному это игровое задание можно было бы назвать диалогом в разных интерпретациях. Заключает-

ся оно в репетиции сценки (на основе, например, небольшого отрывочка с диалогом из популярных детских стишков), которые потом все группки показываются в нескольких различных друг от друга вариантах. Например:

– Гуси, гуси! – произносит то *принцесса*, то *великан*, то *Винни-Пух*.

– Га-га-га – отзываются то *гуси-лебеди*, то «*гадкие утёнки*», то «*три весёлых гуся*» из детской песенки.

– Есть хотите?

– Да-да-да!

Забавные варианты возникают за счёт использования **разных замыслов**, задумок и разных приёмов исполнения (голос: *низкий, высокий*; интонация: *весёлая, грустная*; костюмы; элементы «декораций»).

В это время дети могут открывать для себя разные взаимозависимости между конечным результатом, текстом, задумкой и приёмами исполнения. Если играть так, то замысел получается одним, а если по-другому – то в результате и общий замысел меняется. Выбрав же какой-то третий замысел, исполнители вынуждены искать новые приёмы, так как прежние не выражают облюбованный группкой замысел.

Для работы удобны **диалоги** из стихов Чуковского, Маршака, Барто, Заходера, Михалкова, Хармса.

Например:

– Заказное для Житкова.

– Извините, нет такого.

– Где же этот гражданин?

– Улетел вчера в Берлин.

Участники одной из группок произносят одни и те же слова (возможно под суфлера) то **разными голосами**, то **в разных костюмах** (допустим: крокодил хотел напасть на Житкова и прикинулся почтальоном; или в дверь стучится Белоснежка и спрашивает у соседей; или отвечающий почтальону сосед – это Карабас-Барабас и т.д.) и **в разных декорациях** (в квартире, на лестничной клетке, в лесу, на почте, на чердаке и т.д.). В результате с одним и тем же текстом получаются разные сценки-истории, в которых детям интересно как участвовать, так и разбираться, глядя на игровую площадку-сцену в качестве соперезживающего зрителя.

*Продолжение читайте в
следующих номерах.*

