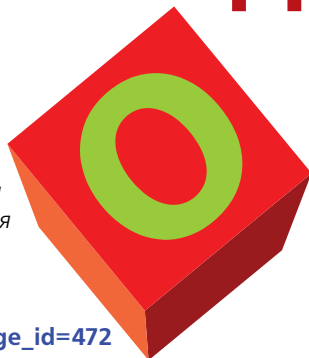




КАРМАННАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ИГР: БУКВА



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

«ОДНО И ТО ЖЕ ПО-РАЗНОМУ»

Группке детей предлагается показать, кто как, например, летает. Звучит: покажите, как летает бабочка, – дети показывают. Потом они показывают, как летает комар, самолёт, вертолёт, голубь, ракета и т. д. Все они летают, но по-разному, и эту разницу дети с удовольствием начинают улавливать.

Выполнение многих действий может происходить по-разному. Бежать может и спортсмен, и медведь, и мышка, и муравей, и облачко, и даже река. И сидят все по-разному: зайчик – не так, как курочка, собачка – не так, как бабочка и т. д. И даже человек сидит у телевизора не так, как за шахматной доской, за рулём – не так, как за чашкой чая, на футболе – не так, как на концерте и т. д.

Сначала **выбирается «дело»** – ходить, сидеть, есть, пить или даже командовать. Оно может выполняться в нескольких вариантах. Проще, когда группкой и под диктовку взрослого. Труднее, когда показ ведётся одним человеком. Или каждый исполнитель играет только один вариант, а их многочисленность возникает как сумма разных исполнений.

Условие: показывать каждому исполнителю **только по одному варианту**, не повторяя того, что сыграл предыдущий. Поначалу это хорошо активизирует воображение дошкольников в области поведения, но при многократном повторении игры условие становится слишком простым.

Если взрослому не подчёркивать особые, неожиданные, но достоверные решения поставленной задачи, то игра постепенно становится «пресной» и малоэффективной. Поэтому либо через два месяца, либо через полгода желательно переходить, например, к договоренности о том, чтобы один исполнитель сам давал 2-4 варианта выполнения «дела» и чтобы наборы решений не повторялись у разных исполнителей.



«ОТКУДА И КУДА» («ПОЧТА»)

Каждый из игроков громко называет какой-нибудь город или другой известный всем собравшимся населённый пункт (например, соседний посёлок). Надо только, чтобы выбранные названия **не совпадали** у разных игроков.

Начать игру может любой, произнеся звуки почтового колокольчика: **«Динь-динь-динь»**. Кто-нибудь тут же спрашивает:

– Кто едет?

– Почта.

– Откуда и куда?

– Из Калуги во Внуково, – может ответить, к примеру, начавший игру, если он перед этим себе выбрал Калугу и помнит, что один из играющих выбрал себе Внуково. Теперь уже говорит обязательно тот, кто выбрал себе Внуково:

– А что делают в Калуге?

– Все ходят с зонтиками под дождем, – может ответить «приехавший из Калуги».

Сразу все играющие, кроме приехавшего, начинают изображать, как в Калуге ходят во время дождя под зонтиками. Кто не сможет этого изобразить, с тех берутся **фанты**, которые после игры будут разыгрываться.

Затем игрок «из Внукова» говорит: «Динь-динь-динь!» и т. д. Иногда игру повторяют до тех пор, пока не соберут условленное перед началом «почты» число фантов.

Правила.

1. «Приехавший» может называть только выбранные играющими населённые пункты и не должен искажать их названий. В противном случае он платит фант и передаёт право начинать «почту» другому игроку. Поэтому игроки просят названия населённых пунктов произносить в начале игры отчётливо и громко. Нерасслышавший может попросить, чтобы название было повторено.

2. Отказавшийся изображать названное действие платит фант. Но и даваться задания должны разумно. Играющие могут потребовать у дающего задание, то есть «приехавшего», чтобы он сам выполнил его, а если не сможет, то взять с него фант. Правда, в игре можно всегда найти шутивную форму выполнения. Можно даже специально отличить самое остроумное задание или способ его выполнения. Например, именно этому игроку дать право вести в конце игры разыгрывание фантов или «назначать» (затевать) по его выбору новую игру-упражнение.

Игра может приобретать и особую **познавательную функцию**, если дети начнут увлекаться придумывани-

ем заданий, соответствующих особенностям названных мест. Например: в Мурманске – ловят рыбу, в Астрахани – едят арбузы, в Вологде – делают масло и т. п. Ну, а для затруднительных случаев всегда есть универсальные для играющих действия – *плясать, петь, смеяться, скакать на одной ножке, «разговаривать» на иностранном (тарабарском) языке* и т. п.

«ОЗВУЧИВАНИЕ КАРТИНКИ»

Сначала для озвучивания взрослый выбирает картинку, к которой свободно можно выдумывать **произвольные тексты** (на свой вкус), каждый по-своему.

Затем задание «озвучить» даётся нескольким небольшим группкам детей, чтобы они могли сочинить и исполнить **разные партитуры**. Например, *шум леса*, изображённого на картинке, или *голос кошки, песню бабушки, вой ветра, стук колес* и т. п.

Более сложными являются картинки, озвучивая которые, можно сыграть **диалог** из уже знакомой сказки или рассказа.

Зрители в это время следят за естественностью и натуральностью речи озвучивающих.

На дороге не играй!

Число ДТП с участием детей
в 1-м полугодии 2014 года:

до 7 лет
28%

7-9 лет
22%

10-13 лет
30%

14-16 лет
20%

7-11
лет

