

«Огненный дракон»

Игра — наиболее доступный ребёнку вид деятельности, своеобразный способ переработки полученных впечатлений. Она соответствует наглядно-образному характеру его мышления, эмоциональности, активности. Впечатления жизни пробуждают у них разнообразные чувства, мечту о том, чтобы самим водить корабли, добывать нефть, тушить пожар, спасать и лечить людей...



Детские игры многообразны по содержанию. Мы предлагаем вашему вниманию множество игр с правилами. Они имеют готовое содержание, установленную схему действий. Главное в них — решение поставленной задачи, соблюдение правил. По характеру игровой задачи они делятся на дидактические и подвижные. Однако это деление условно, так как многие подвижные игры имеют образовательное значение (развивают ориентировку в пространстве, требуют знания стихов, песен, умения считать и т.д.), а некоторые дидактические игры связаны с различными движениями.

Так, используя в своей практике лучшие народные игры, нами были созданы авторские подвижные игры в традициях «народной педагогики», например, «Костёр», «Вода и огонь», «Огонь в очаге», «Хозяин озера», «Огненный дракон» и т.п.

Основное внимание уделено разнообразным видам дидактических игр, составленных с учётом возрастных особенностей детей (от трёх до десяти лет) и закономерностям развития их мышления (от наглядно-действенного к наглядно-образному и дальше к словесному, логическому).

Н. Климанова,

главный специалист по дошкольному образованию Министерства образования и науки Республики Татарстан, г. Лениногорск, кандидат психологических наук



Опытный педагог легко выберет по своему усмотрению игру с учётом психофизиологических возможностей детей, модифицируя их по своему усмотрению и опираясь на региональные условия.

Арсенал представленных дидактических игр достаточно широк: игры с правилами, игрушками, настольно-печатные, словесные, музыкально-дидактические, литературно-дидактические игры.

Предложенные схемы описания сюжетно-ролевых игр, познавательно-развлекательной игры по типу телепередачи, игры-драматизации позволят выйти на более высокий уровень организации самостоятельной игровой деятельности детей.

Качественно новую ступень в развитии игровых отношений представляют психологические игры, упражнения, приёмы, этюды по психогимнастике, в основу которых положено формирование области знаний правил пожарной безопасности.

Знания, приобретённые в детстве, помогут сформировать навыки — готовность выполнить целенаправленные действия, доведённые до автоматизма в результате многократного повторения этих действий, чтобы в дальнейшем сло-



жился способ поведения, то есть привычка, осуществление которой в определённых ситуациях приобретает для человека характер потребности. Итак, открывайте игротеху, новые игры с нетерпением ждут вас.



«Огненный дракон»

Цель. Совершенствовать физические навыки, умение идти приставным шагом, ползти, развивать быстроту реакции, точность, ловкость, смелость.

Ход игры. Игроки становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, на каждый круг говорят:

— Огненный дракон, уходи вон!

Спящий дракон лежит в центре круга. Когда дракон встаёт, выпрямляется и машет на уровне груди алыми лентами («язычками» пламени), игроки разбегаются. Дракон произносит:

— Языки огня всё ближе, ближе. /Нагибайтесь ниже, ниже!

Все игроки должны увёртываться, наклоняться низко, ползти, чтоб водящий их не задел. Те, кого дракон не задел, возвращаются в круг.

«Огонь в очаге»

Цель. Развивать быстроту реакции, ловкость, ориентировку в пространстве, внимание, выдержку. Формировать чувство отваги, дисциплинированности, волю и стремление к победе, культуру поведения в быту.

Ход игры. Один из игроков изображает огонь (в полумаске). Он выходит из своего жилища-очага, ходит вокруг и говорит: «Я — огонь, меня не тронь!»

Игроки в ответ: «Ты зачем ушёл из очага, /Превратился в нашего врага?»

После этого огонь произносит: «Я, огонь — ваш друг и враг, /И со мной не справиться никак». Затем он начинает шипеть и махать руками, ловить детей, которые выходят за границу круга, где живёт огонь, и бегают по его территории. За кругом ловить детей запрещается. Кого поймал огонь «своим пламенем», он превращает в угольки и сажает в свой очаг. Тот, кто остаётся не пойманным последним игроком, становится отважным смельчаком, победившим огонь.

«Хозяин озера»

Цель. Развивать ловкость, быстроту реакции, внимание, смелость, умение доводить начатое дело до конца, преодолевать психические зажимы, неуверенность в себе. Совершенствовать координацию движений.

Ход игры. На расстоянии 10–15 м от озера чертится линия, вдоль которой выстраиваются играющие. По сигналу ведущего игроки бегут к озеру с воображаемыми или настоящими ведёрками. За линией находится хозяин озера, который не хочет, чтобы убывала вода, игроки должны коснуться линии и набрать воды, чтобы потушить пожар (в условленном месте). Только один раз в сутки, когда хозяин спит, можно зачерпнуть воды. Водящий при этом произносит: «Раз, два, три, четыре, пять. /Злой хозяин начинает засыпать». Хозяин закрывает лицо руками, храпит и ложится спать на дно озера. В момент неожиданного просыпания хозяин ловит нерасторопных, зазевавшихся. Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все игроки и не переселятся в жилище хозяина озера.

«Вода и огонь»

Цель. Развивать быстроту реакции, ловкость, внимание, координацию движений. Формировать чувство дружбы между мальчиками и девочками.

Ход игры. На расстоянии 10 метров друг от друга чертятся две линии. У одной линии выстраиваются девочки (вода), у другой — мальчики (огонь), ведущий между ними. По команде: «огонь» мальчики ловят девочек, по команде: «вода» девочки ловят мальчиков (тушат пожар). Осаленные переходят в команду соперника.

