



Неважно, какой именно вариант игры вы выберете, а может быть, и вовсе сочините свой собственный. Задача взрослого-ведущего – подсказать детям основную идею и вовлечь их в сочинительство и импровизацию. Когда у детей в ванне нет никаких игрушек и предметов, а есть только их руки, – это самый сложный вариант игры. И если сразу не будут получаться «ручные истории», то можно для начала использовать какие-нибудь предметы и игрушки. Пробуйте! Не заметите, как сами увлечётесь, а это для ваших детей главный подарок.

Алина Бикеева,
педагог, психолог, автор книг
по семейному воспитанию, г. Самара

«РУЧНЫЕ ИСТОРИИ»

Несколько вариаций для игры в ванне

«МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ»

– Смотрите, перед нами чудесное волшебное озеро! Погладьте ручками поверхность воды. Какая она гладкая и приятная! А чтобы вода в озере была душистая и ароматная, капнем в неё немного волшебного раствора (*жидкого мыла*). Пока вы гладили воду ладошками, она была спокойная и гладкая. Но вот подул ветер. (*И взрослый, и игроки начинают все вместе дуть.*) И озеро наше заволновалось, забурлило. Покажите своими руками, как озеро бурлит и волнуется. (*Детские ручки в воде начинают ходить ходуном.*) Наше озеро волнуется, раз! Наше озеро волнуется два! (*Дети повторяют хором за ведущим.*) Наше озеро волнуется, три! А ну-ка, озеро, успокойся! Замри!!!

По желанию этот эпизод с волнением и успокоением озера можно повторить два-три раза. Когда, наконец, озеро окончательно «успокаивается», взрослый продолжает игру.

«РУКИ-ЛЕБЕДИ»

– И вот прилетели на волшебное озеро два (*или больше, в зависимости от количества игроков*) прекрасных белых лебедей.

Взрослый показывает детям основные движения. Вслед за ним ручки игроков «выпархивают» из воды, немного «летают» над ванной и плавно опускаются на мыльную воду, складываясь при этом, как крылья лебедей. Руки одного (двух) игроков пока в игре не задействованы, они включатся в игру позже.

– Два прекрасных лебеда плавают и плавают в волшебном озере. (*Ручки игроков плавают в воде, изображая лебедей.*) И так хорошо было лебедам плавать в волшебном озере, что они решили позвать к себе в гости своего друга (друзей, *в зависимости от количества игроков*). А чтобы позвать друзей, руки-лебеди выпорхнули из воды, полетали-полетали немного вокруг волшебного

Фото М. Ганькиной

озера и сложились рупором у рта. Вот так. (*Держим руки рупором у рта.*) Давайте позовём друзей лебедей. Эй, друзья, прилетайте к нам!

– Эй, друзья, прилетайте к нам!

– И руки-лебеди снова полетали-полетали над озером и сели на поверхность воды. Лебеди опять стали плавать по волшебному озеру. (*Дети вслед за ведущим выполняют все движения.*) Друзья услышали лебедей и полетели к ним в гости на волшебное озеро. (*Руки игроков, которые до этого ещё не играли, начинают «летать» и затем «садятся» на воду.*) Обрадовались остальные лебеди и сказали своим друзьям: «Давайте здесь плавать вместе».

– Давайте здесь плавать вместе. (*Руки-лебеди всех игроков начинают плавать по волшебному озеру.*)

Таким образом, взрослый вовлёл детей в игру. А дальше надо дать возможность самим игрокам фантазировать и сочинять.

– И стали лебеди плавать по волшебному озеру все вместе. Плавать и тихонько разговаривать между собой. Первый лебедь и говорит: ... (*Взрослый ласково трогает за плечо первого игрока. Пусть дальше он сам озвучивает первого лебедя.*)

– А второй лебедь ему отвечает: ... (*Ведущий трогает за плечо второго игрока, подавая сигнал, что теперь его очередь говорить за второго лебедя.*)

И т.д.

Задача ведущего вовлечь детей в сочинение сказки. А дальше сказка может идти по любому сценарию. Пусть ребята сами фантазируют, сочиняют, импровизируют. Хотя взрослый тоже может участвовать в разговоре лебедей. Но завершает игру опять взрослый-ведущий.

«РУКИ-КОРАБЛИКИ»

Руки игроков – это маленькие кораблики. А ванна с водой – море. Море то штормит, то успокаивается. А кораблики по морю то мирно плавают, то развязывают между собой морской бой. В этом случае дети хлопают по воде руками – так кораблики стреляют друг в друга.

И пусть вас не пугают брызги и лужи на полу. Ведь наши дети всё равно будут плескаться в воде, хотя бы когда мы этого не видим. Так почему бы не использовать эту детскую любовь к плесканию в воде на благое дело – на развитие фантазии, образного мышления, мелкой моторики и всего того, что и называется словом «развитие»!

«РУКИ-ДЕЛЬФИНЫ»

Руки игроков – это дельфины. Ванна с водой – океан. Океан то спокоен, то штормит. Дельфины плавают, общаются друг с другом, а может быть, даже поют песенку и танцуют в воде свой дельфиний танец.

«РУКИ-ЛЫЖНИКИ»

Руки игроков – это лыжники на водных лыжах. Они изящно и легко скользят по поверхности воды. А ван-

на – это река. Иногда, правда, лыжники падают со своих водных лыж и идут ко дну. Но их друзья – другие лыжники – тут же бросаются им на помощь и помогают им выбраться со дна реки на поверхность воды.

«РУКИ-РУСАЛОЧКИ»

Руки игроков – это русалочки. А один игрок – пловец. Русалочки плавают, а пловец плывёт. Но вдруг пловец начинает тонуть и вскоре он оказывается на дне морском. Пловец уже почти не дышит. Тут русалочки бросаются на спасение пловца. Они достают его со дна и выносят на поверхность воды. Пловец вновь начинает дышать, а русалочки водят вокруг него водный хоровод. Они объясняют пловцу, что на воде надо всегда соблюдать осторожность и не заплывать далеко. А пловец благодарит их и продолжает свой путь к берегу.

«РУКИ-НЫРЯЛЬЩИКИ»

Руки игроков – это ныряльщики за жемчугом. А кто-то один из игроков – жадный злодей на катере. Если никто из детей не согласится на эту роль, то её может сыграть взрослый. Жемчугом могут служить обычные горошины или фасолинки.

Руки-ныряльщики ныряют за жемчугом. При этом ныряльщики должны задерживать дыхание. Им трудно. Игроки в самом деле перестают дышать на какое-то время. Руки-ныряльщики ныряют в воду, опускаются на дно и стараются там нащупать горошинки – жемчужинки. При этом они не дышат. Таково условие игры.

Но вот они наконец выныривают со своей находкой на поверхность воды. И – о счастье! – снова можно дышать! Но тут вдруг появляется злодей на катере (один из игроков или взрослый) и отбирает у ныряльщиков так тяжело доставшийся им жемчуг. Завязывается борьба. И драгоценные жемчужины снова идут ко дну. Ныряльщикам надо начинать всё сначала.

«РУКИ-РЫБКИ»

Руки игроков – это рыбки, плавающие в глубине морской. А руки одного игрока (или ведущего) – это акула, гонящаяся за рыбками, чтобы их съесть. Но рыбки ловкие и хитрые. Они умудряются всё время от акулы удирать. А в конце рыбки окружают акулу, так что та в панике пугается и удирает. Рыбки разговаривают между собой и смеются над акулой.

«РУКИ-ЧАЙКИ»

Руки игроков – это чайки. Они то летают над водой, то садятся на воду и плавают, а иногда ныряют под воду в поисках пищи. А ещё чайки постоянно переговариваются между собой, рассказывая друг другу разные истории из собственной жизни.

