



Продолжение, начало в № 3-6, 2013, № 1-8, 2014 и №1-5, 2015.

## 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](http://www.openlesson.ru/?page_id=472)

### «РУКИ-НОГИ»

**Д**ети стараются безошибочно выполнять простые движения по сигналам воспитателя: по одному хлопку поднять руки, по двум хлопкам – встать. Если руки уже подняты, а звучит один хлопок, то их нужно опустить, а если дети уже стоят, то по двум хлопкам они должны сесть. Меняя **последовательность и темп** хлопков, учитель пытается сбить учеников, тренируя их собранность.

Упражнение очень эффективно собирает внимание. После игрового упражнения «Руки-ноги» ощущимо меняется **мобилизованность** каждого из участников, ведь ему приходится удерживать внимание на собственной работе, борясь со стремлением повторять движения соседей, которые могут быть неверными.

Советуем условие игры «Руки-ноги» объяснять **очень кратко**: «Один хлопок – команда рукам: их надо поднять или опустить. Два хлопка – команда ногам: нужно встать или сесть», – после чего взрослый тут же начинает подавать сигналы. Моментальное включение учеников в упражнение заставляет их ориентироваться на ходу.



### «РЯЖЕНИЕ»

Детям предлагается «нарядиться». Детали для ряжения могут быть и реальными, и **частично воображаемыми**. В результате к своим обычным костюмам дети добавляют различные «дополнения»: плащи, шляпы, кринолины, шлейфы, пиратские косынки на головах или батистовые платочки в руках, большие не по размеру ботинки и т. д.

Нарядившись, дети начинают вести себя сообразно костюму. Зрители-судьи угадывают, что за костюм на исполнителя, где и когда он живёт.

Связь одежды, «театрального» костюма или его элементов с особенностями поведения может осваиваться на занятиях с двух противоположных концов: от поведения к костюму и от костюма к поведению. Для детей явно предпочтительнее второй, так как «поведение» не сразу ими осваивается как область своих поисков и творческих находок.

Костюм – одна из знакомых детям деталей игры и даже частенько её главная основа. Обыграть костюм, **«найти поведение»**, уместное для необычной одежды, можно по-разному, на что и опирается это игровое упражнение.

Хорошо начинать с полного комплекта настоящего костюма (верхняя одежда, головной убор, обувь) или максимально выразительных и ярких его элементов (таких как комбинезон, болотные сапоги, шляпка, плащ-накидка, тулуп).

Следующий этап усложнений будет связан с появлением особого поведения, возникающего от **деталей** – шлёпанцы, полотенце на голове, полевой планшет, сумочка, фигурный воротничок, брошь, медаль.

Подобные игровые задания формируют в детях поведенческую чуткость к бытовым предметам, развивают их фантазию, искренность, юмор, желание увидеть (или выполнить) что-то необычайное, необычное.

Можно (и даже следует) использовать костюмы карнавалы (новогодние) и театральные (из ранее инсценированных сказок). Но лучше всего – старенькую вычищенную одежду **собственных родителей**.

Желательно, чтобы в комнате у детей (в каждом классе или группе детского сада) стоял небольшой «волшебный сундук» с костюмами и деталями одежды для превращений.