

ЛУЧШЕ ПОЗДНО...



Борис Дружинин,
педагог



Ирина Куминова,
учитель начальных
классов школы
№ 855 г. Москвы

Когда-то в начальных классах был специальный урок «чистописание». Мы старательно выводили буквы и цифры по предлагаемым образцам, но надежды Министерства образования не оправдались — к радости криминалистов каждый сохранил свой почерк. А ведь от почерка иногда зависят повороты нашей судьбы. Вот типичный пример. Ваня Агафонов довольно легко справился с физикой на вступительных экзаменах в институт. Он правильно понял смысл задач и воспользовался нужными формулами. Потом и числа складывал, умножал и вычитал без ошибок. Подвёл его почерк. Перепутал Ваня собственноручно написанную единицу с семёркой, а в какой-то момент вместо числа «**π**» стал всё умножать на одиннадцать.

Конечно, не только почерк может быть причиной ошибок. Интересно, что в тех местах, ради которых, собственно, и составлено какое-нибудь упражнение (например, вставить пропущенную букву, подчеркнуть сказуемое, расставить знаки препинания), ошибки встречаются реже, чем в словах и выражениях, которые надо просто скопировать из книжки в тетрадь. Недостаточная концентрация внимания, неупорядоченная память, неразвитая логика — всё это приводит к просчётам в простейших арифметических действиях и пробелам в элементарной грамотности. Да и устные ответы заставляют учителя порой сильно напрягаться, чтобы по отдельным словам понять смысл сказанного — и не только учеником начальной школы, но и старшеклассником.

Очень часто можно услышать жалобы на плохую память, неразборчивый почерк, рассеянность ребёнка. Многие полагают, что эти качества у человека врождённые и с ними ничего поделать нельзя.

На самом деле эти качества не только можно, но и нужно раскрывать в человеке, развивать и тренировать. Для этого с учениками младших классов нужно просто поиграть на уроке. Предлагаемые нами игры и упражнения многократно апробированы в младших и средних классах. И даже старшеклассники с удовольствием выполняют упражнения, замечая, что «плохая» память становится хорошей, а «ужасный» почерк разборчивым. Концентрируется внимание, уходит рассеянность, мышление становится более чётким.

Одно из упражнений, позволяющих подправить почерк, заключалось в следующем. Мы предлагали ребятам написать буквы и цифры внутри тех, что здесь нарисованы, так, чтобы не задеть края рисунков.

0 1 2 г е з и к т у ф х ц ь э ю я

Существует множество прописей для обучения детей. Ребёнок должен, рассматривая букву, затем постараться её написать несколько раз. При этом даётся «опора» в виде недописанной буквы или элемента буквы, которые ребёнок обводит. По линии-то вести несложно, а вот когда её нет... В нашем случае младшеклассники используют «опору» опосредованно, в виде границы буквы. Выполняя это упражнение, ребёнок постепенно вырабатывает «твёрдость руки» и чёткий почерк. Конечно, с одного раза почерк не поставишь. Для многократного выполнения этого упражнения можно подготовить буквы и цифры на компьютере в Word'e. Войдите в Формат, потом в Шрифт и в квадратике рядом с надписью Контур щёлкните мышкой, там появится «галочка». После этого можно набирать любые буквы и цифры выбранным шрифтом и размером и выводить на печать. Если распечатка покажется слабой, её можно усилить с помощью ксерокопирования. Сейчас, при наличии самой разнообразной оргтехники, подготовить



материал для таких игр несложно. Если нет компьютера, можно нарисовать буквы фломастером на листе бумаги и затем вписывать в них буквы ручкой.

Это упражнение с удовольствием выполняли ребята и постарше, превратив его в своеобразную игру: кто сможет больше вписать букв или цифр в один контур, не задев его края?

К устному счёту дети быстро привыкают во время игры, когда надо подсчитывать промежуточные или окончательные результаты. В этом случае выполнение различных арифметических действий становится не целью, а средством, и ребёнок, сам того не замечая, потихонечку учится считать или ликвидирует пробелы, оставшиеся после начальной школы.

Самая привлекательная игра — «Математическое лото». На грани двух пластмассовых кубиков липкой лентой наклеиваются бумажки с числами в пределах первого десятка. Дети рисуют на листочках бумаги таблицы, и каждый заполняет свою таблицу числами так, как считает нужным. Размеры таблиц у всех должны быть одинаковыми. Кто-нибудь из детей выполняет роль ведущего. Он бросает сразу оба кубика и объявляет числа, выпавшие на верхних гранях. Остальные игроки складывают в уме эти числа и, если одно из чисел в таблице равно их сумме, зачёркивают его. Каждый раз можно зачёркивать не более одного числа. Естественно, числа в таблице могут повторяться, а некоторых чисел может не быть совсем.

Так может выглядеть заполненная таблица:

5	8	7	10
10	9	6	12
8	6	10	14

На красный кубик были наклеены все числа подряд от 1 до 6, на синий — от 4 до 9. Мы всегда брали кубики разных цветов, чтобы детям было легче разобраться в некоторых особенностях этой игры. Дело в том, что при таком наборе чисел на кубиках сумма 5 может получиться только в одной комбинации (1+4), так же как и сумма 15 (6+9), а сумма 10 — сразу в шести комбинациях (1+9, 2+8, 3+7, 4+6, 5+5 и 6+4). Комбинации 4+6 и 6+4 получаются разными способами. В первом случае 4 выпадает на красном кубике, а 6 — на синем. Во втором случае наоборот: 4 выпадает на синем кубике, а 6 — на красном.

Только после того как дети освоили этот вариант игры, условие можно слегка изменить. Теперь во внимание принимается не только сумма выпавших на кубиках чисел, но и их разность. В этом случае в таблицу можно вписывать и нули, а различных комбинаций из выпавших на кубиках чисел становится существенно больше.

Когда дети осваивают таблицу умножения или возникает необходимость освежить её в памяти (что даже для многих старшеклассников далеко не лишнее), мы предлагаем заполнять таблицы не суммами, а произведениями чисел, наклеенных на кубики. Причём для старшеклассников числа подбираем так, чтобы их произведения находились в первой тысяче. Естественно, время от времени числа меняются, что исключает чисто механическое запоминание всех возможных комбинаций.

Игра настолько увлекает ребят, что ни у кого из них ни разу не возникло и мысли схитрить, хотя это легко сделать при отсутствии жёсткого контроля. Сам процесс был намного привлекательнее результата. Таким образом, цель игры — потренироваться в выполнении простых арифметических действий — превращалась в средство достигнуть хороший результат в игре.

Вместо кубиков можно использовать костяшки домино. Ведущий берёт одну фишку из «базара» и объявляет её номинал. Всё остальное идёт точно так же, как в игре с двумя кубиками.

Очень нравится детям вариант игры «Методу». Он требует некоторой предварительной подготовки. На обыкновенные игральные карты с лицевой стороны аккуратно наклеиваются примеры и ответы, так что каждой карте с примером соответствует парная ей карта с ответом на этот пример. Впрочем, если по каким-либо причинам вам не хочется давать детям игральные карты, вы можете с успехом заменить их самодельными карточками из обычной бумаги, а чтобы они дольше служили — ламинировать. Примеры могут быть и на сложение, и на вычитание. Для детей постарше можно включить примеры на умножение и деление. Колода карт тщательно перемешивается и выкладывается на столе рубашками вверх ровными рядами. Игроки по очереди переворачивают две карты по своему выбору. Если на одной из карт написан пример, а на другой — соответствующий ответ, игрок забирает эту пару себе и переворачивает следующую пару. Если такого совпадения нет, игрок переворачивает карты «лицом» вниз и кладёт их строго на прежнее место. Оче-



редь выбирать пару переходит к следующему игроку. Побеждает тот, кто соберёт больше правильных пар.

Эта игра не только помогает лучше усвоить устный счёт, но и прекрасно тренирует память.

Очень много ошибок (и не только в начальных классах) дети допускают при элементарном списывании готового текста. Дети с неустойчивым произвольным вниманием, кроме того, часто пропускают буквы и слоги не только при написании, но и при прочитывании текста. Такие детишки могут считать выше или ниже расположенные строчки или вообще терять строку при чтении, что, конечно, снижает скорость чтения и восприятия текста целиком.

Предлагаем несколько упражнений, хорошо развивающих детское внимание. Многие из этих упражнений с азартом выполняли и старшеклассники, что, несомненно, приносило им пользу.

Самое простое упражнение — перерисовать таблицу со знакомыми малышу значками. Повторяя упражнение, надо менять число и положение знаков, а также увеличивать количество клеточек в таблице. Нужно совместить две таблицы так, чтобы в третью таблицу помещать только те значки, которые находятся в двух первых на одинаковых местах и, естественно, одинаково изображаются. Но с таким заданием стоит знакомить только тогда, когда детишки научатся легко выполнять более простые варианты. Для малышей значки — это буквы, цифры, элементарные геометрические фигуры, арифметические знаки. Для старшеклассников — это не слишком сложные формулы, греческие буквы и т.п.

Ещё одно упражнение — и не только на развитие внимания. Детишкам предлагается найти слова, в которых содержится слово *оса*. Например, если в слове *роса* зачеркнуть букву *р*, то останется слово *оса*. Если в слове *сода* зачеркнуть букву *д*, то оставшиеся буквы *с*, *о* и *а* слово *оса* не образуют, так как буквы расположены в другом порядке. Один из возможных наборов слов:

*осада коса посох доска сокол
сосна стог колбаса*



Для успешного выполнения этого упражнения ребёнку вовсе не обязательно знать грамоту, он просто сравнивает изображение букв в ключевом слове *оса* с изображением букв в предложенном наборе слов и при этом незаметно для себя знакомится с алфавитом. Естественно, это не единственный случай, когда какое-нибудь слово содержится в других словах.

Ещё одно упражнение, помогающее при начале обучения ребёнка чтению, выглядит примерно так:

«Знаешь ли ты, что у букв есть свой порядок, который называется *алфавит*? Вот он:

А Б В Г Д Е Ё Ж З И Й К Л М Н О П Р С Т У Ф Х Ц Ч Ш Щ Ъ Ы Ь Э Ю Я

В слове *век* буквы выстроились в том же порядке, что и в алфавите, а в слове *гном* буквы переставлены, буква *М* в алфавите встречается раньше букв *Н* и *О*.

— Выбери слова, буквы в которых расположены строго в алфавитном порядке:

коза ёж дело море крем книга кот вода песок

— Выбери слова, буквы в которых расположены в порядке, обратном алфавитному:

стог лев щука рука роза тигр пчела ток коса

После выполнения нескольких таких заданий, через две-три недели, дети сами начинали подбирать слова, подходящие для этого упражнения. Старшеклассники, естественно, увлеклись не самой игрой, а составлением подобных упражнений и достигли в этом неплохих результатов, что тоже пошло им на пользу.

Специалисты различают много видов памяти: зрительную, слуховую, ассоциативную, образную, механическую, профессиональную, но всё это — память, и все мы обладаем ею (хотя и в разной степени). Можно ли развить память, «просто» загромождая её информацией или заставляя её работать «как попало»? Вопрос, конечно, риторический, но ответ на него очевиден — нет. А ведь мы (и наши дети) находимся в современном мире под прессингом того количества знаний, которое должны держать в голове. И это не только (и не столько) школьные знания, но номера телефонов, коды дверей подъездов, PIN-коды сотовых телефонов и банковских карточек и т.д. А если учесть, что всё это может периодически ещё и изменяться... Памяти, вниманию (а известно, что внимание — это «резец памяти») надо помогать, систематически их тренируя. Можно посещать специальные курсы, а можно — поиграть.

Хорошо тренирует память игра со всевозможными таблицами. Ведущий (а его роль могут исполнять дети по очереди) рисует на листочке бумаги таблицу с



одним или несколькими простенькими значками. Все остальные разглядывают эту таблицу несколько секунд, а потом воспроизводят то, что удалось запомнить, каждый на своём листочке. Самым маленьким достаточно одного значка, им надо запомнить клетку, куда он помещён. Детям постарше можно предлагать таблицу с тремя-четырьмя значками. Если вы играете с одним малышом, попробуйте поиграть «на равных», т.е. он тоже должен иметь возможность предложить вам таблицу для запоминания с несколькими значками, не упускайте случая проверить или потренировать также и свою память.

Говорят, есть просто логика — и есть женская логика. А есть ли детская логика и что она собой представляет? Вот пример такой детской логики.

Учитель. У Кутузова не было одного глаза.

Ученик. Неправда! У Кутузова был один глаз!

Почитайте книги о жизни великих учёных, писателей, композиторов, художников, музыкантов, о людях, достигших творческих вершин. Если верить воспоминаниям, то у большинства великих предельно серьёзное, даже жёсткое отношение к своим профессиональным занятиям удивительным образом совмещалось с по-детски наивным восприятием бытового окружения. Может быть, именно не растраченная детская логика помогла им творить чудеса! К сожалению, с возрастом прекрасная, непредсказуемая и непостижимая детская логика уступает место взрослой.

И всё-таки детская логика — это, скорее всего, замечательнейшая интуиция, потому что, по утверждению психологов, дети до 10–11 лет обладают чувственно-образным восприятием мира. А вот почему эта интуиция порой угасает или не превращается в способность уметь делать стройные логические выводы? Этот вопрос интересовал многих.

Когда надо начинать развивать способности ребёнка к логическому воспри-

ятию окружающей действительности? Ждать 10 лет? Но никто и никогда не сможет извлечь из своего мозга больше, чем он туда вложит.

Помочь ребёнку сделать свои первые шаги в логическом мире могут геометрические конструкторы или игры-головоломки. Эти игры развивают сообразительность, воображение, пространственные представления. В магазинах или на рынке можно купить такие полезные игры, как «Танграм», «Колумбово яйцо», «Листик», «Вьетнамская игра». В игре получается силуэт предмета, образ которого легко угадывается по основным характерным признакам (дом, заяц, ракета, машина).

Порой не слишком весёлое занятие для одного ребёнка превращается в увлекательную игру, если ему есть с кем «сражаться», т.е. если играют сразу несколько ребят.

На перемене ваши шестилетки-первоклассники, разбившись на небольшие группы, могут поиграть в такую игру. В непрозрачный мешочек кладутся три шарика — два зелёных и один красный. Трое детишек по очереди достают с закрытыми глазами из мешочка каждый свой шарик и поднимают его над головой. Открыв глаза, они видят все шарик, кроме своего. Каждый должен определить цвет своего шарика.

После того как дети усвоили простой вариант игры, задача усложняется. Например, пятерым играющим вы показываете шесть шариков — четыре красных и два синих. Кладёте их в непрозрачный мешочек. Все пятеро по очереди достают с закрытыми глазами из мешочка каждый свой шарик и поднимают его над головой. Один шарик после этого остаётся в мешочке, но какого он цвета, никто не знает. Открыв глаза, дети видят все шарик, кроме своего. Каждый должен определить цвет своего шарика. Естественно, сразу все этого сделать не могут, но если кто-то видит два синих шарика, то он может быть уверенным, что держит красный шарик.

Интересно, что в этой ситуации может определить цвет своего шарика и тот, кто видит только один синий. Он рассуждает примерно так: «Оля сказала, что у неё красный шарик, значит, она видит два синих. Но я вижу только один синий шарик, значит, второй синий у меня».

Ещё одно упражнение на развитие логики с теми же шариками и мешочком. Знакомство с ним мы оформляем в виде какой-нибудь сказки, что первоклассникам очень нравится. Например, так:

«Прекрасным морозным утром Винни Пух и Пятачок встретили в лесу Деда Мороза. И мешок с подарками.

— Ура! Ура! — кричали они. — Здравствуй, Дедушка Мороз! Что ты нам принёс к Новому году?

— Шарик, — отвечает Дед Мороз. — Красные и синие. Какого цвета шарик ты хочешь получить, Винни Пух?





— Большой-большой! С мёдом и сгущёнкой!
 — Все шарики по размеру одинаковые, — говорит Дед Мороз, — они стеклянные и отличаются только цветом. Тебе, Винни Пух, какого цвета — синего или красного?

— Ну, если они без мёда, то цвет не имеет значения. Мне шарик любого цвета.

— А тебе, Пятачок?

— Мне такого же цвета, как и Винни Пуху.

Погладил Дед Мороз свою белую бороду, подумал немного и говорит друзьям:

— В мешке я цвет шариков не различаю. Сколько шариков надо сразу достать из мешка, чтобы вашу просьбу выполнить?»



Или коротко: в мешочке есть шарики двух цветов; какое минимальное число шариков надо достать, чтобы среди них были два шарика одного цвета? Дети с удовольствием решают эту задачу экспериментально. Кто-то исполняет роль Деда Мороза и обходит всех ребят с мешочком, а те достают столько шариков, сколько считают правильным. Выясняется, что доставать надо три шарика, среди них обязательно будут два шарика одного цвета. На этом простом варианте дети вникают в смысл задачи. Усложнять задачу можно, меняя её вопрос. Например, сколько надо сразу достать шариков, чтобы среди них было три или четыре шарика одного цвета, неважно, какого именно? Можно добавить в мешочек шарики третьего цвета и повторить все предыдущие задания.

Для старшеклассников сказочное оформление, конечно, совсем не обязательно, но решение подобных задач (желательно с последующей экспериментальной проверкой логических выводов) оказывается весьма полезным.

Конечно, вы хорошо знаете игру «крестики-нолики», во всяком случае, её классический вариант. Она также прекрасно тренирует логические навыки. Ребята быстро осваивают эту игру. А слегка меняя правила, можно получить несколько вариантов этой игры. Например, надо заставить партнёра составить ряд из значков или разрешить каждому при своём ходе ставить по его усмотрению крестик или нолик: побеждает тот, кто получит ряд из одинаковых значков.

Очень полезны логические задачи, особенно такие, которые мы называем «третий лишний». Ребёнку даётся набор слов и предлагается определить, какое из них лишнее. Например, в наборе слов *коза*, *корова*, *курица*, *лось* лишним может оказаться слово *курица* (птица среди рогатых животных) или *лось* (дикое животное среди домашних). Причём желательно сразу обращать внимание ребёнка на чёткое объяснение той причины, по которой из общего набора выделяется что-то одно. Так, в нашем примере слово *лось* — лишнее, потому что *лось* — не домашнее животное, в отличие от остальных, а «не домашнее» животное принято называть диким. Другой пример:

нарисованы четыре фигуры (ребёнок не обязан знать, кстати, их названия).



Так вот, фигура № 2 здесь лишняя не потому, что она — овал, а потому, что у неё нет углов, в отличие от остальных фигур. Лучше учить ребёнка формулировать «закон» сразу правильно, чтобы так же правильно у него формировались логические связи. Через несколько занятий дети начинают сами придумывать всевозможные комбинации, причём ценятся такие, в которых каждое слово оказывается лишним по какому-нибудь признаку. Например: *крокодил*, *черепаха*, *кит*, *курица*. Лишними могут быть все четыре участника: крокодил — хищник, остальные вегетарианцы; черепаха начинается на букву «Ч», все остальные — на «К»; крокодил, черепаха и курица появляются из яиц, киту в этом отказано, кит — лишний; курица живёт на суше и плавать не умеет, остальные прекрасно чувствуют себя в воде.

Дети только тогда начинают сами, по своему желанию, создавать подобные «проблемные» задачи, когда они полностью усвоили и освоили принципы построения логических цепочек-связей.

В процессе обучения детей мы столкнулись с тем, как тяжело порой они строят фразу. «Два года человек учится говорить, а потом всю оставшуюся жизнь учится молчать», — сказал когда-то Аристотель. Существует и более известное всем высказывание: «Слово — серебро, молчание — золото». Однако детям в процессе обучения приходится сдавать множество всевозможных экзаменов, часто устных. И обиднее всего, когда ребёнок «всё понимает, но сказать не может». Ему не хватает лексического запаса? Возможно, но ведь родители, рассказывая о своём ребёнке, обычно отмечают, что он или любит сам читать книжки, или любит слушать, когда ему читают. И уж точно все смотрят телевизор, поэтому какой-ника-



кой, но запас слов и выражений у него есть. Так что же, действительно ли ребёнок «не может» построить нужную фразу для ответа? Или «просто» он не умеет правильно выбрать необходимую для ответа информацию?

Не менее часто родители жалуются и на то, что на поставленный вопрос ребёнок не даёт правильного ответа, а «несёт какую-то чепуху», хотя при этом он точно знает, что нужно сказать. Неужели он хочет нас позлить или намеренно испортить свой ответ? А может быть, не умеет правильно его построить? Да, родное русское «слово — не воробей...» очень хорошо подходит для описания подобных ситуаций.

Вывод очевиден: родители, педагоги должны научить ребёнка «строить» свой ответ, тогда он будет чувствовать себя гораздо увереннее на любых «экзаменах» и не теряться при ответах у доски. Но как это сделать? Мы можем поделиться своим опытом работы с детьми.

Вот примерный разговор на первом занятии. (Тут важен не возраст ребёнка, а количество занятий, в которых он участвовал.)

Предлагаем детям рассказать о том, что они видели, — например, о деревьях. Поначалу дети отвечают односложно.

— Деревья, это...
деревья, чего о них рассказывать?

— Из них доски делают.

— Деревья в лесу растут.

Начинаем задавать наводящие вопросы.

— Нас окружают камни, воздух, вода, металлические вещи. А как одним словом назвать траву, кусты, деревья, водоросли?

— Растения.

Продолжаем немного помогать.

— Стул состоит из сиденья, ножек и спинки, а дерево?



Постепенно дети принимают эту игру, вспоминают, что у деревьев есть ствол и ветки, на ветках листья, а у некоторых деревьев — иголки. К зиме листья опадают, а иголки — нет. На деревьях растут яблоки и груши. И вообще есть множество разных деревьев: дуб, клён, берёза, пальма, тополь, сосна, ёлка.

Вспоминаем песни, где упоминаются деревья. В конце занятия обязательно «восстанавливаем» поставленную вначале «проблему»: рассказать что-нибудь о деревьях. Теперь почти каждый может говорить о деревьях вполне связно и довольно долго. На следующем занятии дети уже рассказывали о цветах, причём намного увереннее. Сначала ребята перечислили известные им цветы (роза, тюльпан, гвоздика, сирень, одуванчик и многие другие). Затем цветы разделили на луговые и садовые, на полезные (лекарства, мёд) и вредные (сорняки). Вспомнили, что одни цветы так и остаются цветами всю жизнь, а другие превращаются в яблоки и вишни.

Конечно, цель таких игр-бесед не только в наращивании словарного запаса ребёнка и увеличении его детской эрудиции. В большинстве случаев знаний ребёнка хватит на хороший ответ (соответствующий его возрасту). При помощи таких упражнений ребёнок учится извлекать из памяти нужную в данный момент информацию и последовательно её излагать. По одному какому-нибудь факту, опираясь на опыт подобных разговоров, подготовленный человек сможет построить целый рассказ. Например, зная, что птицы летают, можно вспомнить о курицах, потом о страусах и пингвинах, понятие «летать» к которым вряд ли подходит. Сочетание «курицы, страусы и пингвины» подсказывает наличие домашних и диких птиц, причём одни и те же птицы могут быть и теми и другими («Путешествие Нильса с дикими гусями»). Гуси плавают, а это даёт возможность припомнить, кто где живёт. Так, дети используют любой факт как подсказку, задавая себе вопросы: «Кто (что) ещё выглядит (делает) так же?», «Кто (что) не выглядит (не делает) этого?»

Однажды с детишками второго года обучения мы беседовали о транспорте. С привычными автомобилями, поездами, кораблями и самолётами они расправились уверенно. Определили транспорт как созданное или приспособленное человеком устройство или животное для ускорения и облегчения передвижения. Немного поспорили о принадлежности к транспорту труб, но, в конце концов, согласились с тем, что любые трубопроводы попадают под наше определение, значит, они тоже транспорт.

А через неделю второклассники предложили преподавателям подумать и вспомнить, какой транспорт создан специально для замедления движения? Ещё через неделю дети заявили, что знают два таких изобретения. И только через месяц они сообщили ответ сдавшимся учителям. Может, вы сообразите быстрее?





Кроме таких бесед, полезно использовать при занятиях с детьми упражнения, позволяющие постоянно обогащать рассказы с помощью своего же словарного запаса.

Например, игра «**Словарный пинг-понг**». Ребятишкам предлагается слово (существительное), их задача — «украсить» его, т.е. подобрать к нему слова, отвечающие на вопросы: какой? какая? какое? Играют по очереди. Проигрывает тот, кто не может придумать ответного слова. Естественно, слова при ответах повторяться не должны. Приведём пример: *мама* — красивая, умная, добрая, тёплая...

Другая игра — «**Узнай героя сказки**». Мы предлагали детям угадать хорошо известного им персонажа по нескольким наводящим подсказкам. Выигрывает тот, кто узнавал героя сказки первым. Пример подсказок для *коляска*:

он убежал из дома без разрешения;
он не вернулся к родителям;
он сделан из остатков припасов;
всем встречным он пел свою песенку;
он убежал от всех зверей, кроме последнего;
его съела лиса, после того как он ей спел свою песню.



На каждом занятии мы предлагали узнать ещё одного героя сказки, и, наконец, дети сами начинали придумывать описания своих любимых персонажей, а для этого надо составлять фразы на заданную тему. Это ещё одно преимущество групповых занятий — в коллективе дети легко «заходятся».

Вот некоторые примеры их творчества:
у него было много друзей среди игрушек;
он очень хотел наказать человека с длинной бородой;
его пыталась перевоспитать девочка с голубыми волосами;
у него был очень любопытный длинный нос;
его сделал из полена папа Карло.



Надеемся, Буратино вы узнали, попробуйте догадаться, кто следующий герой:

его дедушка плавал на корабле;
известно, что он любит гулять «сам по себе»,
но живёт с друзьями;
его мечта была — купить корову;
он умеет вести домашнее хозяйство, а ещё — шить на машинке;
он умеет правильно есть бутерброд с колбасой;
он всегда рад приезду Дяди Фёдора.



Ещё одна игра — «**Угадай строчку из песни**». Один из играющих, назовём его ведущим, отходит в сторону или выхо-

дит из помещения так, чтобы не слышать, о чём договариваются остальные участники игры. Те загадывают какую-нибудь наверняка всем известную фразу, лучше, если это будет строка из песни, стихотворения, пословица или поговорка. Возвратившись, ведущий начинает задавать вопросы, и по ответам он должен постараться определить загаданную фразу. Правила игры такие:

- * ведущий должен задавать каждому играющему только один вопрос;
- * все вопросы должны быть разными;
- * ответ должен состоять только из одного предложения;
- * в ответе должно встречаться одно слово из загаданной фразы, в том же виде, как и в самой фразе;
- * предлоги и союзы считаются полными словами;
- * каждый играющий получает своё слово, и ведущий задаёт вопросы по порядку: первый вопрос — тому, кому досталось первое слово задуманной фразы, второй вопрос — тому, у кого второе слово, и т.д.

Возможен и другой вариант:

ведущий задаёт вопросы в том порядке, который считает нужным. Тот, кому задан первый вопрос, отвечает предложением, содержащим первое слово фразы, и т.д. Получается так, что каждый участник должен быть готов отвечать за любое слово. Правда, этот вариант игры труднее для играющих.

Во всех этих играх и упражнениях с удовольствием принимают участие и дети разных возрастов, и взрослые. Ребята сами, без понуканий родителей, читают учебники и справочники, готовясь к очередной игре, подбирают необычные вопросы. Приобретённые таким образом знания идут на пользу всему учебному процессу, так как они добыты самим учеником. А эта интересная и при этом мотивированная деятельность (ребёнок хорошо понимает, для чего ему необходимо то или иное умение) не вызывает у него перегрузок и отторжения. **НО**