



«ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН»

Дворовая игра

ОТ РЕДАКЦИИ

Уважаемые заведующие детских садов! У нас к вам просьба. Дайте задание всему коллективу воспитателей: пусть каждый вспомнит какую-нибудь игру из своего детства и сыграет в неё с детьми в группе. Не забудьте потом поинтересоваться, кто во что играл. А ещё лучше: придите в гости да сыграйте вместе с ними. Глядишь, потом собственных детей (или внуков) научите – то-то они обрадуются!

Ну, а вы, уважаемые воспитатели, попросите своих подопечных, чтобы они порасспрашивали мам, пап, бабушек, дедушек (и не обязательно своих – можно сходить в гости к соседям, родственникам, друзьям), в какие игры те играли, когда были маленькими. Это могут быть и дворовые игры, и детсадовские, и фольклорные – любые хороши.

Попросите детей, чтобы они «принесли» ту или иную игру в детский сад, то есть сумели бы рассказать, как в неё играть.

Не забывайте каждый день играть в одну из таких игр: «А сегодня мы сыграем в Петину игру. Петя, рассказывай правила».

Не забывайте и о любимом журнале. Нашим читателям наверняка пригодится в работе та или иная игра из тех, что ваши подопечные принесли из дома. Эта игра может сделать живым любое занятие. Смысл её заключается в том, что дети как можно быстрее передают какое-то слово шёпотом на ухо один другому так, чтобы все игроки по цепочке получили и передали это слово. Остальные команды ловят на слух, пытаясь понять, какое слово передаёт цепочка.

Затем ведущему лучше спросить о передаваемом слове у тех, кто ловил, а потом попросить сказать (написать на доске), какое слово получил последний в линии передачи и, наконец, какое слово передал первый игрок.

При выполнении задания – игровой уговор: никому ничего не советовать! Это сдерживает тех, кому кажется, что они всё понимают, могут, умеют, и акти-

визирует тех, кому нелегко решиться действовать самостоятельно – на свой страх и риск.

Комментарии

1. Очень важное условие – другим участникам следить за передвижением слова и, прислушиваясь, пытаться его поймать. Такое игровое препятствие стимулирует азарт. Слово иногда говорится слишком тихо и непонятно, а отсюда последний в цепочке передачи получает не то слово, с которого начиналась игра. В результате команда проигрывает. А какая игра без проигравших и выигравших?

2. Выигрыш может оцениваться по следующим правилам:

- а) соседи не перехватили передаваемое слово;
- б) в передаче участвовали все сидящие в команде;
- в) последний получил то же слово, которое передал первый.

3. Чёткость передачи зависит от сложности и неожиданности передаваемого. Тут могут быть такие ступени усложнения:

- I – словечко (например, короткое или новое);
- II – трудное слово (например, очень длинное или каверзное словарное);
- III – словосочетание (например, из научной терминологии);
- IV – имя, отчество, фамилия (писателя, персонажа, учёного); географическое название; исторические события и их даты;
- V – слово или словосочетание на иностранном языке;
- VI – мудрёное научное определение (из любого, даже не своего, предмета); формула (например, по математике).

4. На занятии можно организовать и две телефонные линии – тогда возникнет своеобразная эстафета. Две команды передают одну и ту же информацию (кто быстрее), а разведчики-судьи пытаются (не сходя со своих мест) перехватить передаваемый текст. Выигрывает та команда, чей телефон оказался самым быстрым и неиспорченным.