



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)

## КАРМАННАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ИГР: БУКВЫ



### «ТУРИСТЫ И МАГАЗИН»

Дети сначала делятся на две команды способом, который является своеобразной разминкой-подготовкой к игре. К ведущему подходит парочка детей со словами: «Мати-мати, чьи заплати?».

Ведущий: «Мои».

Пара детей (опять хором): «Ракета или самолёт?».

При этом один ученик «превращается» в ракету (стоя вытягивается, сложив руки острым треугольником над головой), а другой – в самолёт (руки в стороны).

Тот, кого ведущий «отгадал», уходит в одну из команд, а тот, кто показал своё превращение не очень удачно, ищет нового напарника и заново договаривается с ним о новом превращении. Если пара, пришедшая на «мати-мати», произносит текст зачина не хором или путается в названиях предметов, в которые решено превратиться, то ведущий отсылает такую пару «потренироваться». Если же оба напарника хорошо показали превращение, то они оба попадают в команды, только один в правую, а другой в левую. (Удивительно смотреть на то, как некоторые дети желают объединяться в пары только с кем-то одним, но когда пара разбивается и напарники идут в разные команды, то это уже воспринимается ими как нечто естественное и не вызывает капризов.)

Когда все дети разделились на две команды, одна – делает из стульев **автобус**, другая оборудует **прилавок** в магазине.

Ведущий предлагает магазин «Галантерея» (рассказывая, что продают в таких магазинах). Вторая команда, во время отгораживания «прилавка», договаривается, кто каким будет товаром. Тому, кого команда выберет **продавцом**, каждый рассказывает, во что он превратится (например, в коробочку для пуговиц) и как этой коробочкой пользоваться (например, в какую сторону открывается крышка).

Через 2 минуты вторая команда занимает своё место на витрине-прилавке и по хлопку продавца застывает, превратившись в товары. К магазину подъезжает автобус. Из него вылезают туристы и входят в магазин. Для того чтобы туристу купить товар, нужно отгадать, как он называется.

Перед покупкой можно попросить продавца показать, как тем или иным предметом пользуются. Когда все товары на прилавке раскуплены, магазин закрывается, а туристы садятся в автобус и уезжают.

После первой части игры команды **меняются ролями**. Бывшие туристы за 2 минуты готовят из автобуса прилавок хозяйственного магазина, выдумывая **хозяева** и договариваясь, кто во что «превратится», а бывшая «Галантерея» в другом конце комнаты составляют из стульев свой автобус. Как правило, делают они это достаточно быстро, поэтому в оставшееся время даже успевают переодеться, поменявшись деталями одежды.





## РАССКАЗ ПО КАРТОЧКАМ

**М**ногие педагоги, знакомые с театральной педагогией, часто используют групповое сочинение рассказа на какую-нибудь тему. Заключается оно в том, что каждый по кругу, начиная с воспитателя, говорит несколько фраз, продолжая рассказ предыдущего. В результате получается более или менее связная история.

Но частенько проведение этого задания незаметно для педагога оказывается в чём-то заорганизованным, поэтому и сочиняемый рассказ оказывается скучным или банальным. В этом случае мы предлагаем вариант группового сочинения рассказа с помощью карточек.

Дети изготавливают карточки. На каждой из них они приклеивают **изображения предметов** (сумка, холодильник, форточка и т. п.) и **действий человека** (идет, бежит, плышет, спит, говорит по телефону и т. д.).

Все карточки складываются в кучу (*шапку*), перемешиваются, и каждый играющий вытаскивает по 1-2 карточки.

При групповом сочинении истории каждый участник, когда доходит очередь до него, в своём отрывке «разрабатывает», «обыгрывает» именно тот предмет или действие, которое изображено на его карточке. Чем больше случайности в чередовании слов, тем интереснее и причудливее получается рассказ, тем легче каждому рассказчику открывать в себе резервы изобретательности.



## СОЧИНЕНИЕ ИСТОРИЙ-СЦЕНОК С КОСТЮМАМИ

**Н**азываются 2-3 персонажа, тут же из подручных средств придумываются костюмы. Дети выдумывают историю, объединяющую персонажей: где, когда, чем началось, что произошло, чем кончилось. Важно, чтобы сценка игралась с минимумом слов, весь упор – на происходящее действие. Какая история-сюжет могла случиться между *Тигрёнком и Колобком*? Какая – между *Мушкетёром и Золушкой*? и т. п.

Костюм даёт толчок фантазии, а столкновение двух костюмов в одной сценке-истории направляет развитие фантазии по определённому руслу, в результате чего часто возникают яркие интересные сюжеты. Детям удаётся играть довольно протяженные сценки, импровизируя текст в предлагаемых обстоятельствах сюжета и характера.

Первоначально в подобных заданиях достаточно ожидать обозначения сюжетов, потом – и расширения сюжета, которое возникает при включении большого числа «костюмов» и усложнения, развития истории.

Но возможны подходы и прямо противоположные. Сначала пары или тройки тянут билетки с первыми бук-

вами имён персонажей (или изображениями этих персонажей), а потом подбирают костюмы из имеющихся деталей одежды.

Иногда полезно всем группкам предложить единое событие. Например: *нашли клад*; *подружились*; *построили дом*; *помогли друг другу*. Единое событие может не только разбудить фантазию исполнителей и помочь детям сравнивать работу разных группок, но и увидеть в заданном событии обобщение разнообразного и разнохарактерного поведения совершенно различных персонажей. (Сначала дети видят, как строят дом Медведь, Снежинка и Буратино; потом – Заяц, Карабас-Барабас и Василиса Премудрая; потом – Дядя Стёпа, Серый Волк и Баба-Яга).

Девочки часто совершенно спокойно берутся за исполнение «мужских» ролей, а мальчики – «женских», и этюд-сценка от этого, как правило, только выигрывает. Но если мальчику не захочется готовиться к роли Василисы Премудрой, то, конечно, ему следует вытянуть ещё один билетик.

Число билетиков нужно к занятию приготовить с запасом.

