



Продолжение, начало в № 1-6, 2015 и №1, 2016

## 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)

### РАССКАЗ-РИСУНОК «О ТОМ, ЧТО ВИЖУ»

**В**зрослый просит описать то, что находится у него за спиной так, чтобы он хорошо себе представил, а затем, при проверке «своими глазами», не увидел ничего нового. Ничего из того, что **не было бы названо** детьми.

Если дети играют впервые, то они обычно начинают коротко перечислять предметы: «Сзади окно, шторы, цветок в горшке...» Постепенно наводящие вопросы ведущего помогают детям полнее выполнить это задание: «Сзади окно *белого* цвета с *закрытой* форточкой. Шторы очень *длинные*...». Появляются сравнения, эпитеты, фразы становятся сложнее и богаче.

Роль ведущего может быть поручена по жребию любому ребёнку, от которого требуется запомнить всё, что ему расскажут...

Возможный вариант: к окну выходят двое детей и встают визави так, чтоб один был спиной к окну. Первый, глядя в окно, рассказывает второму, который стоит к окну спиной, что можно увидеть сейчас на улице, и рассказывает до тех пор, пока, по его мнению, не опишет всего. Слушающий может задавать уточняющие вопросы (пока не истечёт отведённая минутка, отмеряемая взрослым строго по секундной стрелке).

Затем слушавший отчитывается в том, что он себе представил по рассказу первого ребёнка. После такого отчёта ему разрешается повернуться, посмотреть и рассказать так, как это сделал бы он сам. Но перед этим дети, глядя в окно, могут сами задавать разнообразные проверочные вопросы тому, кто слушал рассказ, стоя спиной к окну.

Слушавший, опираясь на образ, сложившийся из рассказа своего напарника, отвечает на вопросы детей, восполняя собственной находчивостью неизбежные **пробелы в рассказе** (например, дети спрашивают: «На окне какого этажа сидела кошка?». Ребёнок помнит, что его напарник отметил, что в одном из окон была видна кошка, но напарник не сказал, на каком этаже, а сам слушающий не догадался спросить). В это время первый ребёнок вместе со всеми смотрит в окно и начинает обнаруживать то, о чём он не рассказывал. Но теперь ему уже нельзя подсказывать.

**Репродукция художественной картины**, вывешенная на занятии, также может выступать в роли «вида из окна» или «что вижу за спиной». После 2-3 конов детям эта репродукция так запомнится, что все они смогут обходиться уже и без рассказов своих напарников.

## «РЕЧЬ НА ЦИФРАХ»

Ведущий (взрослый или один из детей) рассказывает в числах небольшую историю («Раз два три, четыре пять: "Шесть семь восемь, Девять?". Десять одиннадцать – двенадцать тринадцать. Четырнадцать, пятнадцать, шестнадцать: "Семнадцать!"» – и т.д.; порядок чисел может быть и произвольным). Ведущий – «иностранец», он прибыл из цифирной страны, а дети – переводчики. По желанию, некоторые из них делают устный **вольный перевод**.

У одного это сказка о Колобке, у другого – бытовая история о том, что происходит *на улице*, у третьего – загадочный рассказ о людях в лесу. После нескольких переводов на родной язык можно переходить к другой, желательно подвижной игре.

Смысл живой речи иногда в значительной степени определяется тем, как были произнесены слова, а не тем, какие слова были сказаны. Так происходит восприятие иностранной речи: не понимая слов, мы всё же понимаем, что иностранец, к примеру, восхищён или озадачен.

Обычная и частая бытовая глухота и интонационная неграмотность мешает детям как вкладывать, так и легко различать смысловые акценты в одной и той же фразе. Игра помогает преодолеть эти трудности. Человек говорит что-то, но слов мы не понимаем, мы понимаем только, что он что-то *перечисляет, противопоставляет, рассказывает сказку, отдаёт приказы* и т. д. Всё это детям легко делать, пользуясь **татабарским языком** (каля-маля) или употребляя вместо слов цифры.

Сначала вопросы, ответы, рассказы. Затем диалоги и, наконец, повторение заданных **интонационных конструкций**, когда детям предлагается воспроизвести речь, но не словами, а с помощью татабарского языка или с помощью цифр, чисел.

Убирая из речи значение понятных слов, мы создаём для детей ситуацию, когда они начинают слышать значение самого интонационного звучания речи, на что они раньше могли и не обращать внимания.

Взрослому, разумеется, необходимо потренироваться и наловчиться в татабарском языке или в живом, есте-

ственном произнесении чисел вместо слов. Тренируясь, следует обращать внимание на использование верхних и нижних нот в голосе, на слитность звукового потока речи (не рубить рассказ на слова-числа, это делает речь искусственной), особенности произнесения прямой и авторской речи (прямую речь следует произносить так, чтобы участники диалога были ярко различимы: мышка и медведь, старик и старуха, карлик и великан и т. п.).

Если при произнесении истории в цифрах будут слышны интонации **пояснений, перечислений, противопоставлений и сопоставлений**, то её рассказывание не будет монотонным и утомительным. Начинающему ведущему легче изъясняться на **чисельном языке**, если он ведёт рассказ в загадочном, таинственном стиле (при тренировке за образец можно взять чтение с листа стихотворных сказок Жуковского, таких, как «Спящая царевна» или «Сказка об Иване-царевиче и Сером Волке». Например:

На третью ночь отправился Иван-Царевич в сад по очереди вора Стеречь. Под яблоней он притаился, Сидел не шевелясь, глядел прилежно И не дремал; и вот, когда настала Глухая полночь, сад весь облеснуло Как будто молнией; и что же видит Иван-царевич?... И т.д.)

Задания по переводу татабарского или чисельного языка очень нравятся **шестилеткам**. Сами они очень быстро приобретают виртуозность в рассказывании и сочинении «переводов». Очень любят дети и «переводить» собственные истории, рассказанные ими сначала на числах.

Когда дети в своих историях используют цифры и числа, то, несмотря на то, что ими они могут пользоваться в любой последовательности, то это способствует появлению у ребёнка умения уверенно воспроизводить счёт в пределах одного-двух десятков (или даже в пределах ста и выше).

