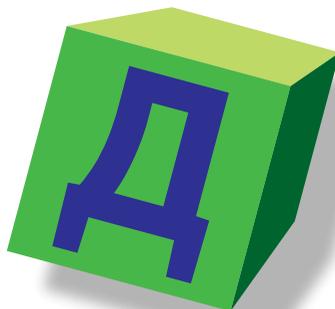




Продолжение, начало в №№3-6, 2013.

## 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)



### «ДА» И «НЕТ» НЕ ГОВОРИТЕ»

От 4 до 12 человек рассаживаются полукругом. Выбирают ведущего из самых опытных в этой игре, имеющих для неё большой запас вопросов. Ведущий начинает с традиционных слов:

*Вам барыня прислала  
Сто копеек, сто рублей  
И коробочку соплей.  
Что хотите, то купите,  
«Да» и «нет» не говорите,  
Чёрный с белым не берите.  
Не смеяться, не улыбаться,  
Губы бантиком не держать,  
Свои ответы не повторять.  
Вы поедете на бал?*

Если играющий, к которому обратился ведущий, ответит «да» или «нет», то он проиграл, а значит, отдаёт фант.

*Ответ:* Конечно.

*Ведущий:* В чёрной или белой карете?

Если прозвучит ответ с одним из запрещённых слов или в повторной формулировке, то отвечающий опять отдаёт фант (или вместо сбора фантов игра всякий раз начинается сначала).

*Ведущий:* Вы, конечно, знаете, какого цвета трава?

*Ответ:* Знаю. (Находчивый игрок радуется, что «не попался на удочку». Но радоваться рано, так как вопросы сыплются непрерывно.)

*Ведущий:* А какого цвета снег?

*Ответ:* Белый... ой! Я хотел сказать – как мел!

Но уже поздно и приходится платить фант. А ведущий подходит к любому другому игроку (каждый из них до начала игры имеет по несколько фантов).

*Ведущий:* А какой хлеб вы больше любите: чёрный или белый?

*Ответ:* Мягкий.

*Ведущий:* Какой, какой?

*Ответ:* Мягкий... ой! Я хотел сказать – всякий!

Играющий дважды повторил один и тот же ответ. А спохватился поздно.

Некоторых играющих ведущий долго засыпает разными **провокационными вопросами**, а некоторых оставляет в покое после 2-3 вопросиков, переходя к другому, для того чтобы внезапно вернуться и **застать врасплох**.

Если ведущему никак не удастся выиграть ни одного фанта, то его заменяют (отобрав у него столько фантов, сколько нужно).



## «ДЕНЬ НАСТУПАЕТ – ВСЁ ОЖИВАЕТ...»

После того как ведущий произносит первую половину зачина – «День наступает – всё оживает!» – все участники движутся по комнате в хаотическом беспорядке (бегают, прыгают, танцуют, играют в догонялки и т.п.). Когда ведущий произносит вторую половину – «Ночь наступает – всё замирает!» – все застывают в причудливых позах.

Затем, по выбору ведущего, отдельные участники **отмирают** и придуманным делом **оправдывают** свою странную позу.

Могут появляться осложнения.

**1 этап** – после слов «День наступает – всё оживает» участники могут использовать любые движения;

**2 этап** – когда наступает «день», каждый участник совершает целенаправленные движения только из истории, общей для всех. Например: *в муравейнике, в бассейне,*

*на железной дороге, на огороде, в лесу и пр.*

При этом в своих оправданиях участники могут по желанию объединяться попарно или даже в небольшие группки. Но оправдывать свои позы во время «замри» все и всегда должны другими, новыми занятиями.

**3 этап** – условие «дня» по-прежнему задаётся или выбирается для всей группы (железнодорожный вокзал, зоопарк, цирк, стадион). Но если на 2-м этапе работающей группой были сразу все дети, то на 3-м – всего лишь треть. Две же другие группы становятся зрителями-**судьями**. Одни судьи оценивают качество *замирания* и *оправдания*. Другие – выполнение общего для всех условия «дня» (был ли цирк, магазин, мельница и т.д.).

После кона «дня и ночи» группы-команды **меняются местами и ролями**.



## ДЕТСКИЕ СТИХИ ПО РОЛЯМ

По-учёному это игровое задание можно было бы назвать диалогом в разных интерпретациях. Заключается оно в репетиции сценки (на основе, например, небольшого отрывочка с диалогом из популярных детских стишков), которые потом все группки показывают в нескольких отличных друг от друга вариантах. Например:

– Гуси, гуси! – произносит то *принцесса*, то *великан*, то *Винни-Пух*.

– Га-га-га – отзываются то *гуси-лебеди*, то «*гадкие утёнки*», то «*три весёлых гуся*» из детской песенки.

– Есть хотите?

– Да-да-да!

Забавные варианты возникают за счёт использования **разных замыслов**, задумок и разных приёмов исполнения (голос: *низкий, высокий*; интонация: *весёлая, грустная*; костюмы; элементы «декораций»).

В это время дети могут открывать для себя разные взаимозависимости между конечным результатом, текстом, задумкой и приёмами исполнения. Если играть так, то замысел получается одним, а если по-другому – то в результате и общий замысел меняется. Выбрав же

какой-то третий замысел, исполнители вынуждены искать новые приёмы, так как прежние не выражают одобренный группкой замысел.

Для работы удобны **диалоги** из стихов Чуковского, Маршака, Барто, Заходера, Михалкова, Хармса.

Например:

– *Заказное для Житкова.*

– *Извините, нет такого.*

– *Где же этот гражданин?*

– *Улетел вчера в Берлин.*

Участники одной из группок произносят одни и те же слова (возможно под суфлера) то **разными голосами**, то **в разных костюмах** (допустим: крокодил хотел напасть на Житкова и прикинулся почтальоном; или в дверь стучится Белоснежка и спрашивает у соседей; или отвечающий почтальону сосед – это Карабас-Барабас и т.д.) и **в разных декорациях** (в квартире, на лестничной клетке, в лесу, на почте, на чердаке и т.д.). В результате с одним и тем же текстом получаются разные сценки-истории, в которых детям интересно как участвовать, так и разбираться, глядя на игровую площадку-сцену в качестве сопереживающего зрителя.