



Продолжение, начало в №3-6, 2013 и №1, 2014

КАРМАННАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ИГР: БУКВА



Из кн.: «Карманная энциклопедия
социоигровых 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)



«ЖИВОТНЫЕ»

Группа детей выбирает, в каких животных (домашних или диких) она «превратится». Потом они дружно произносят игровой зачин:
*Кем (или где) мы были, мы не скажем,
А что делали – покажем.*

После этих слов дети начинают совершать определённые действия, по которым зрители отгадывают, что было ими задумано. (Варианты игрового зачина могут различаться.)

Играть животных – одна из самых традиционных форм детской драматизации. Вера, смелость, игра как таковая, наблюдательность – вот слагаемые превращений в животных. Для детей интересно не только сыграть животное, но и отличить **особенности поведения**, повадки домашних животных от диких и от поведения зверей в зоопарке. Одних животных они видели или хорошо знают по мультфильмам, о других им известно понаслышке, поэтому изображать их приходится **по воображению**.

Готовиться к «превращению» в животных можно по одному, по два, по три человека, а потом и большой

группой. Дети договариваются **о месте действия** (это, например, *лес, поляна, река, зоопарк, живой уголок, птицеферма* и т.д.). Но и в этом случае должны быть зрители-отгадчики. Их присутствие ставит ребёнка перед необходимостью быть понятным, поэтому он совершает свои игровые действия точнее и ответственнее.

Усложнения требований к работе может быть поэтапным:

- 1 этап – смелость и выдумка;
- 2 этап – искренность и цепкость наблюдений;
- 3 этап – умение держать общие условия и находить себе место среди других.

Напоминаем, что любые усложнения следует предлагать участникам не раньше, чем у взрослого возникнет впечатление, что игра-упражнение начинает приедаться. Когда дети наиграются упражнением вволю в его первоначальном варианте и оно начнет казаться им слишком простым, только тогда разного рода усложнения будут желанны, полезны и эффективны.



«ЖМУРКИ»

В народе известны разные варианты «жмурок». Все они способствуют сближению играющих друг с другом. Веселее всего проходят «жмурки» с элементами комической инсценировки.

«В Яшу и Машу». Выбирают двух водящих (чаще всего мальчика и девочку). Одного из водящих назначают «Машей», которая должна говорить тоненьким голоском, а второго – «Яшей», который будет говорить басом (и теми, и другими могут быть как мальчики, так и девочки, тут главное уметь повыше *пицать* и пониже *басить*).

Обоим завязывают глаза и кружат на одном месте, чтобы они потеряли возможность ориентироваться в комнате.

Остальные образуют вокруг водящих замкнутый круг, для чего им лучше взяться за руки. «Яша», вытянув вперед руки, начинает искать и звать:

– Где ты, Маша?

– Я тут, Яша! – отвечает «Маша» и отбегает в сторону, чтобы не быть пойманной «Яшей».

Движения вслепую очень комичны и часто неожиданны. Случается, что «Яша» принимает за «Машу» кого-то из стоящих вокруг и схватывает его. Смеясь, ему объясняют ошибку.

Стоящие не дают водящим выйти из круга и тем самым спасают его от возможности натолкнуться на стену, столы и стулья (это «правило безопасности» для многих разновидностей «жмурок» является принципиальным).

Когда «Яша» находит свою «Машу», их заменяет новая пара желающих.

Игровые договорённости:

1) окружающие не должны подсказывать водящим, где кто находится;

2) чтобы поймать «Машу», достаточно коснуться её рукой (не хватая и не удерживая);

3) если «Яша» долго не может поймать «Машу», надо предложить им поменяться ролями или уступить место новой паре желающих.

«Где стоишь? На мосту». Интересен вариант «жмурок», который был в 1978 году записан Г. Зановой и М. Галимовой от детей летнего лагеря «Рубин» под Петрозаводском.

Водящему на просторном ровном месте завязывают глаза, раскручивают его и спрашивают:

– Где стоишь?

– На мосту.

– Что пьёшь?

– Квас.

– Ищи три года нас.

Если найдёшь,

В тюрьму попадёшь.

Затем водящий ловит ребят. Кого поймает, тот становится водящим (см.: Русский детский фольклор Карелии / Сост. С. М. Лойтер. – Петрозаводск, 1991. – С. 225. Этот сборник является одним из немногих массовых изданий, в которых в разделе примечаний к каждой фольклорной записи приводятся паспортные данные: кем, когда, где и от кого он был записан. Некоторым воспитателям подобные издания могут быть особо интересны).



«ЖИВАЯ БУКВА»

Группка детей «строит» из себя какую-то букву в виде застывшей живой пирамиды, а все остальные зарисовывают, записывают и отгадывают её.

По желанию детей, «живые буквы»-загадки могут стать короткими **«живыми словами»**-загадками, которые самостоятельно выбираются детьми. Например: *кот, яд, ау, хор.*



*В следующем номере –
игры на букву «З»:
«Заводные
человечки»,
«Загадочные
сокращения»
(аббревиатуры),
«Заполни-повтори-
оживи»,
«За себя не отвечаю».*

