

Рисунок с сайта: www.budschool.at.ua



ная цель – знакомство с буквами. Основная цель та, что дети здесь **разговаривают**. Здесь с ребёнка снимаются все зашоренности: что буквы – это, мол, страшно, что буквы надо учить. Здесь идёт разговор о жизни, о жизни «Аквариума», где в одном углу – одно, в другом другое, можно поговорить о том, что произойдёт, если убрать этот фильтр, и т.д. Идёт познание мира и отражение своего внутреннего понимания окружающего мира через этот «Аквариум».

Я считаю, что, подтолкнув детей к буквам, мы лишили их дальнейшего погружения. Сейчас я понимаю, что если бы у детей так и не возникло разговора о буквах, то ничего бы страшного не случилось. Потеряли интерес – значит, не время ещё. Самое главное – воспитателю это выдержать.

Всё равно дети рано или поздно вернулись бы к «Аквариуму», и кто-то непременно увидел бы эти буквы. И мы **не можем предугадать**, как и когда это произойдёт. Это как с любимой игрушкой. Ребёнок играет в неё, потом забрасывает. Потом вдруг вспоми-

нает, всё перерывает, находит эту игрушку и начинает играть с новой силой, находит в ней что-то новое.

ОДЕТАЯ ЛИСА

Работаем картинкой «пометоду Букатова» (см. <http://www.openlesson.ru/?p=14839>. – Прим. ред.). Иллюстрация к сказке Рачёва. А там среди прочего – лиса, одетая в человеческую одежду.

Прошел первый этап **блуждающий по картине**: считали, чего там три штуки, что на букву «Ш» и т.д.

Переходим ко второму этапу – **поиску странностей и неожиданностей**. У нас были разные варианты передачи странностей из команды в команду: и с палочкой, и по эстафете, и рисовали свои странности на листочке, а потом вывешивали их на карусели. Или можно было загадкой странность загадывать – закрыть её листочком, а потом остальные команды подходят к картине и вспоминают, что здесь такое было.

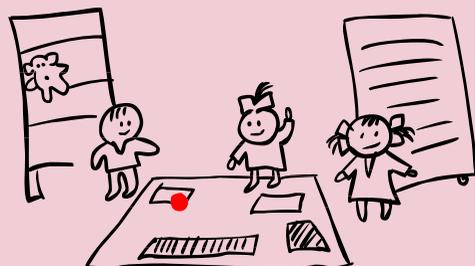
И вот дети называют первую странность: мол, не может быть такого, что трава до середины дерева дотягивается. А воспитатель (нет чтобы оценить детскую находку!) пытается **своё продать**, вытянуть детей на то, что не может быть лиса одета.

Так они и не назвали странность, к которой их воспитательница подталкивала.

Стали рассматривать другие картинки по сказкам, где животные одеты. Всё, что угодно, дети замечают, но только не то, что хочет воспитатель.

И когда мы между собой стали этот феномен обсуждать, то вдруг поняли: **для ребёнка нормально**, что животные в сказках одеты. Ведь если животные разговаривают, то почему они должны ходить нагишом?

«НАЙДИ ИГРУШКУ В КОМНАТЕ»



В игре участвуют 10–15 человек. Для игры нужен лист ватмана, а также любая игрушка, которую прячут, чтобы потом отыскать.

Ещё необходим маленький **красный кружок**, с помощью которого на плане отмечается, в каком именно месте спрятана игрушка.

Взрослые вместе с детьми рисуют **план комнаты**. Отмечается расположение окон, дверей, большого стола, детских столиков и стульчиков и т.д.

После этого один ребёнок выходит из комнаты, а взрослые вместе с детьми прячут игрушку, делая отметку на плане красным кружком.

Пользуясь этой отметкой, водящий отыскивает игрушку. Водящими становятся все по очереди.

Подготовил
Виталий Кириченко

