



Продолжение, начало в №3-6, 2013 и №1-2, 2014

## КАРМАННАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ИГР: БУКВА



### «ЗАГАДОЧНЫЕ СОКРАЩЕНИЯ» (АББРЕВИАТУРЫ)

Взрослый предлагает детям «расшифровать» ряд общепринятых аббревиатур (ДК – дом культуры, ТВ – телевизионное вещание, ТЦ – торговый центр). После того как все дети вспомнили самые распространенные аббревиатуры, начинается игра. Дети разгадывают аббревиатуры, сочинённые всеми и каждым участником.

Дети пишут (если умеют) или произносят свои загадочные сокращения: КВТ (Ка-Вэ-Тэ – **Кто Видел Тигра**), ЗД (Зэ-Дэ – **Закройте Дверь**), ГМР (Гэ-эм-эр – **Где Моя Ручка**), БП (Бэ-Пэ – **Белая Пуговица**), ЗР (Зэ-эр – **Зелёная Рубашка**) и т.д. Отгадывающие собираются вокруг автора каждой из аббревиатур и пытаются расшифровать её.

Расшифровка загадочных сокращений позволяет детям упражнять своё воображение, расширять знание окружающей реальности и активизировать интеллектуальное развитие. Увидеть за буквами слова, да ещё организованные между собой в названия – задача для детей не столько трудная, сколько неожиданная.

Дети легко начинают шутить и смеяться, придумывая смешные названия. После того как все дети могут дать свою интерпретацию любой аббревиатуре, можно вводить **усложнения-ограничения**: это название из страны смеха, слёз, зверей, звёзд, деревьев и т.п.

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)

### «ЗАДАННЫЕ СЛОВА»

Участники объединяются по двое или по трое. Им всем задаётся небольшая фразочка, которой нужно найти оправдание, то есть **сконструировать ситуацию**, в которой она могла бы быть произнесена. Дети выдумывают людей, участвующих в этой ситуации, выбирают поведение говорящего и слушающих (или не слушающих), договариваются о характере произнесения слов.

Начинать можно с бытовых распространённых фраз. Например: «Не делай этого никогда!» И переходить к литературным. Например, первым репликам из сказок Маршака, Михалкова и др.

Возможным вариантом может быть «заданное слово» (или словосочетание), которое исполнитель должен произнести, найдя подходящую цель и мотив, выдумав, кому и зачем оно может быть сказано. Например, «ОГОНЬ», «НЕТ», «ДЕНЬ ПРОШЁЛ», «ДЯДЯ СТЁПА» и т.д. Дети с удовольствием придумывают различные оправдания произнесению заданного.

Следующая ступень развития задания в том, что одному и тому же исполнителю предлагается заданное слово произнести несколькими способами. Чтобы **по-разному** произнести слово, ребёнку необходимо переключаться из одной ситуации в другую. И это делает задание детям подготовительной группы не только интересным, но и особо полезным.

### «ЗАДАННЫЙ ЖЕСТ»

Упражнение на психологическое оправдание задаваемого жеста: «взмах руки», «сжимать и разжимать губы», «втянуть (или вытянуть) шею» и т.п. Заданный жест должен быть включён в какую-нибудь **сценку-историю** (то есть целостный микродюд). А зрители угадывают, про кого выдумал исполнитель историю: то, что он показывает, происходит с ним или каким-то персонажем (или животным)?

Потом им нужно будет рассказать исполнителю, где, по их мнению, эта сценка происходила, что она значила и т.д. Во время выполнения упражнения детей-зрителей полезно нагружать дополнительным заданием – повтори или дополни (см. следующую игру. – Прим. ред.)

## «ЗАМРИ – ЗАПОМНИ, ПОВТОРИ, ОЖИВИ»

**И**гровое задание, смысл которого в сигнале-команде «ЗАМРИ», может раздаваться в разные моменты занятий и в самых разных ситуациях. Оно эффективно при перемещениях детей по комнате. Особо полезно подавать эту команду во время **заданий на скорость**.

Очень важно обогащать дошкольников умением «замирать» молниеносно, сразу же после команды. Умение остановить себя – залог организованности и дисциплины. Динамика игры-упражнения «замри» может быть представлена так.

1. Овладение техникой «замри» в разных ситуациях: при движении, рисовании, речи, общении.

2. Использование «замри» для **переключения внимания** на новый вид работы (например, для наведения порядка) или для того чтобы во время остановки детей кратко напомнить им ход дальнейшей работы.

3. Обсуждение смысла и содержания дел, которыми был занят каждый из застывших.

Многие игры связаны с замиранием участников. Именно с этими моментами в игре может быть связан и дополнительный уговор: запомнить позу, повторить её как можно точнее (зрителям или самому исполнителю, после того как он выйдет из «стопа» и хотя бы немного подвигается), «оживить», **оправдать позу** (замеров во время бега, подпрыгивания или толкотни, оправдать позу выдуманным новым занятием).

## «ЗА СЕБЯ НЕ ОТВЕЧАЮ»

**Н**а занятии с детьми подготовительной группы выбирается водящий. Остальные усаживаются в два ряда напротив друг друга, парами.

Водящий идёт между ними и задаёт **любые вопросы** кому-то из сидящих то с одной стороны, то с другой. Но отвечать на вопрос всегда должен только **сидящий напротив**. Название игры – «За себя не отвечаю» – содержит основное условие, которое нужно понимать буквально: на вопрос, заданный тебе, отвечает твой напарник и наоборот.

В игре вовсе необязательно, чтобы мнение отвечающего совпадало с мнением того, за кого отвечают. Если водящий задаёт вопросы в достаточно быстром темпе, то рано или поздно кто-нибудь **обязательно ошибётся** и ответит за себя или не станет отвечать на вопрос, обращённый к его напарнику.

Тот, кто ошибётся, становится водящим.



В следующем номере – игры на букву «И»: Игра «в завершения», «Испорченный телефон».

## «ЗАВОДНЫЕ ЧЕЛОВЕЧКИ»

**В**оспитатель (ведущий) на глазах детей рисует схему и объясняет, что это заводные человечки, которые делают зарядку. Каждая поза имеет свой номер. Дети, глядя на схему, несколько раз под диктовку ведущего **повторяют позы** номеров, их обозначающих.

Потом ведущий может называть числа в обратном порядке или в разбивку. Дети, которые оказались «невнимательными» и поймали себя на ошибке, как правило, смеются громче всех.

Когда детям запомнилась последовательность поз, можно внести следующее усложнение – словесный счёт заменить хлопками ведущего. **Хлопок** – это сигнал для смены позы, а на какую именно – вспоминает каждый сам.

Темп хлопков ведущий может то убыстрять, то замедлять. Очень быстрый темп упражнения является явно трудным для большинства детей, а очень медленный – скучным.

Наиболее трудным, но увлекательным усовершенствованием этого задания является его выполнение **канонем**. Дети делятся на группы по шеренгам, рядам или, если стулья стоят полукругом, на чётные и нечётные. Каждая группа с каждым хлопком ведущего выполняет очередную элемент выполняет по первому первая группа первый элемент выполняет по первому хлопку, вторая же группа начинает его выполнять только по второму, а третья вступает с третьим хлопком.