



## «ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН»

**В**се дети расставляют стулья в два ряда (с расстоянием 1–2 шага между рядами). Когда они рассаживаются, то получаются две команды.

Задача каждой команды – как можно быстрее, начиная с первого стула в ряду (или с последнего – на следующий кон), передать заданное слово: шёпотом, на ухо один другому, так чтобы все в ряду по цепочке получили и передали одно и то же слово.

Сначала ведущему лучше спрашивать о передаваемом слове у тех, кто его получил в линии передачи **последним**. А уж потом спрашивать у тех детей, кто были **первыми** в своём ряду, о том, какое же слово первоначально было занято для передачи по ряду.

При выполнении задания не следует разрешать **никому ничего советовать(!)**. Такой уговор сдерживает тех, кому кажется, что они всё понимают и умеют, и активизирует тех, кому нелегко решиться действовать самостоятельно на свой страх и риск.

Для дошкольников постарше доступным становится вариант, когда **функции команд разделены**. Один ряд передаёт, другой «ловит» (или «перехватывает»), в каждом новом кону они меняются ролями. То есть все дети второго ряда «ловят» на слух, пытаются понять, какое слово передаёт первый ряд. В этом варианте важны не скорость, а внимательность и чёткость артикуляции.

Важно, чтобы за передвижением слова следили все дети соседнего ряда, прислушиваясь и пытаясь «поймать» передаваемое слово. Такое препятствие приводит иногда к тому, что слово (информация) произносится слишком тихо и непонятно, а отсюда последний

в цепочке передачи игрок всё чаще начинает получать не то слово, с которого начинался кон.

Успешность работы при этом варианте «Испорченного телефона» можно оценивать по следующим **правилам-этапам**:

1) дети соседней команды никаких слов, передаваемых другой командой, не обнаружили;

2) в передаче заданной информации участвовали все сидящие в ряду;

3) последний получил то же слово, которое передал первый.

И в первом варианте (на скорость), и во втором (на внимательность) чёткость передачи зависит от сложности и неожиданности передаваемой информации.

### Ступени усложнения:

I – небольшое знакомое слово;

II – трудное слово (например, *электричество*);

III – словосочетание (например, *грибной дождичек*);

IV – имя, фамилия писателя (*Корней Чуковский, Ханс Кристиан Андерсен* и др.);

V – поговорка, коротенькая считалка, правило поведения (например, *перед едой мыть руки*);

VI – слово или словосочетание на иностранном языке (например, *good morning*).

Ведущему не следует бояться ситуаций, когда одна из команд проигрывает. Детские игры без проигрышей быстро выдыхаются и перестают быть интересными. Тогда как **в игровых проигрышах** дети получают естественную дозу необходимой профилактической закалки, вырабатывая иммунитет и устойчивость психики к мелким невзгодам.

## 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)

## ИГРА В «ЗАВЕРШЕНИЯ»

**И**грающие встают (или садятся) в круг. Один из них скандирует:

– Из кармана у Аркашки вечно сыплются БУ...

Остальные по эстафете добавляют:

– БУмажки, Букашки, БУлки и т.д.

### Вариант:

– Расскажи, охотник, толком,

Как же справился ты с волком.

– Я поймал его.

– А как?

– Забежал он в тот овраг,

Где растёт трава-дурман.

Скок – и прямо в мой КА...

– КАрман, КАпкан, Каштан...

В книге «Русский детский фольклор Карелии» указано, что оба зачина были записаны Л. Зевахиной и Л. Приходько в 1983 г. в Петрозаводске от Маши Петровой девяти лет.