



ДВЕ ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ – НАРОДНАЯ И ДВОРОВАЯ

Предлагаемые дидактические игры созданы на основе театральных упражнений, дворовых и обучающих игр (см. кн.: В.Букатов, А.Ершова «Хрестоматия игровых приёмов обучения», М., 2002). Они не только помогают детям углубиться в изучаемый материал, но и развивают их внимание, волю, память, речь, сообразительность и координацию движений. А ещё – и это, пожалуй, главное – формируют навыки делового взаимодействия сверстников друг с другом и с обучающим их педагогом.

«ЛЕТАЕТ – НЕ ЛЕТАЕТ»

В.И.Далем был записан такой старинный вариант этой игры:

«Полетушки. Все дети садятся вокруг стола и кладут по пальцу на стол. Вожак начинает игру. Называет птицу либо летучее насекомое, а, назвав его, подымает палец вверх и быстро опускает его на стол.

Дети делают то же. Если же кто прозевает «лететь», то есть поднять или опустить палец, или полетит тогда, когда вожак обманывает, называя нелетучую тварь или вещь, то даёт залог. Залоги после разыгрываются.

Вот пример. Вожак, подымая палец, говорит:

– Сова летит, летит!

Дети подымают и опускают пальцы.

– Петушок летит, кочеток летит!

Пальцы поднимаются и опускаются.

– Козелок летит! – говорит вожак, подымая и опуская палец.

Кто из детей полетел с козелком, тот даёт залог».

Сейчас эта игра выглядит иначе: ведущий (а им может быть не только взрослый, но и вызвавшийся ребёнок) называет существительные, а дети выполняют заранее установленные движения. Например, на летающий предмет хлопают в ладоши (или встают, или машут руками), на летающий – не хлопают или прижимают руки к сиденью стула или вдоль тела.

Акцент в игре лучше всего делать на скорость реакции, произнося слова с минимальными паузами. Чем старше дети, тем труднее ведущему удерживать скорость.

Кто ошибся, тот выходит из игры, отдав ведущему свой фант.

Самый простой вариант: ведущий «машет крыльями» на каждое слово, остальные отвечают имитацией полёта только при назывании летающего предмета.

Комментарии

1. Взрослому следует заранее приготовить разнообразный перечень того, что летает, чтобы дети при желании (и это стоит поощрять) могли имитировать разные способы полёта: муха, синица, самолёт, журавль, комар, ракета и т.п.

Кроме *летающих* и *нелетающих* можно ввести третью категорию – *и так и этак* (и летает, и не летает) – это, например, парашютист, страус, акробат, тополиный пух и т.п. Только не забудьте договориться с детьми о том, как обозначать слова этой категории. Можно, например, садиться на стул, поджав ноги, или садиться на пол, спрятавшись за стул.

2. Менять в игре можно не только набор движений. Само условие «летает – не летает» можно заменить, например, на «одушевлённое – неодушевлённое», «чётное – нечётное», «гласный – согласный», «растёт – не растёт», «двигается – не двигается», «больше – меньше», «живое – неживое».

Осталось договориться о движениях. Например, «не растёт – садимся на корточки и обхватываем колени двумя руками», «ходит – пантомимическая походка скольжением ног» и т.п. Очень важно, чтобы при произнесении слова ведущий сам постоянно проделывал бы оговорённое движение, а дети делали его только в нужный момент.

3. Для усложнения можно совместить сразу несколько заданий: *летает – растёт – живое*. Тогда дети сталкиваются с тем, что правильных ответов может быть несколько. Например, синица – и летает, и растёт, и живая.

«ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН»

Эта игра может сделать живым любое занятие. Смысл её заключается в том, что дети как можно быстрее передают какое-то слово шёпотом на ухо один другому так, чтобы все игроки по цепочке получили и передали это слово. Остальные команды ловят на слух, пытаясь понять, какое слово передаёт цепочка.

Затем ведущему лучше спросить о передаваемом слове у тех, кто ловил, а потом попросить сказать (написать на доске), какое слово получил последний в линии передачи и, наконец, какое слово передал первый игрок.

При выполнении задания – игровой уговор: никому ничего не советовать! Это сдерживает тех, кому кажется, что они всё понимают, могут, умеют, и активизирует тех, кому нелегко решиться действовать самостоятельно – на свой страх и риск.

Комментарии

1. Очень важное условие – другим участникам следить за передвижением слова и, прислушиваясь, пытаться его поймать. Такое игровое препятствие стимулирует азарт. Слово иногда говорится слишком тихо и непонятно, а отсюда последний в цепочке передачи получает не то слово, с которого начиналась игра. В результате команда проигрывает. А какая игра без проигравших и выигравших?

2. Выигрыш может оцениваться по следующим правилам:

- а) соседи не перехватили передаваемое слово;
- б) в передаче участвовали все сидящие в команде;
- в) последний получил то же слово, которое передал первый.

3. Чёткость передачи зависит от сложности и неожиданности передаваемого. Тут могут быть такие ступени усложнения:

I – словечко (например, короткое или новое);

II – трудное слово (например, очень длинное или каверзное словарное);

III – словосочетание (например, из научной терминологии);

IV – имя, отчество, фамилия (писателя, персонажа из книжки); географическое название;

V – слово или словосочетание на иностранном языке;

4. На занятии можно организовать и две телефонные линии – тогда возникнет своеобразная эстафета. Две команды передают одну и ту же информацию (кто быстрее), а разведчики-судьи пытаются (не сходя со своих мест) перехватить передаваемый текст. Выигрывает та команда, чей телефон оказался самым быстрым и неиспорченным.

От редакции

Уважаемые заведующие детских садов! У нас к вам просьба. Дайте задание всему коллективу воспитателей: пусть каждый вспомнит какую-нибудь игру из своего детства и сыграет в неё с детьми в группе. Не забудьте потом поинтересоваться, кто во что играл. А еще лучше: придите в гости да сыграйте вместе с ними. Глядишь, потом собственных детей (или внуков) научите – то-то они обрадуются!

Ну а вы, уважаемые воспитатели, попросите своих подопечных, чтобы они порасспрашивали мам, пап, бабушек, дедушек (и не обязательно своих – можно сходить в гости к соседям, родственникам, друзьям), в какие игры те играли, когда были маленькими. Это могут быть и дворовые игры, и детсадовские, и фольклорные – любые хороши.

Попросите детей, чтобы они «принесли» ту или иную игру в детский сад, то есть сумели бы рассказать, как в неё играть.

Не забывайте каждый день играть в одну из таких игр: «А сегодня мы сыграем в Петину игру. Петя, рассказывай правила».

Не забывайте и о любимом журнале. Нашим читателям наверняка пригодится в работе та или иная игра из тех, что ваши подопечные принесут из дома.