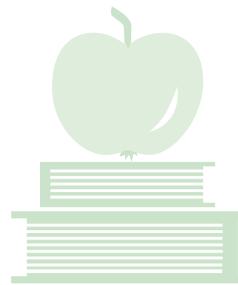


# Дидактические игры для дошкольников



Карманная энциклопедия воспитателя

Галина Ершова,

мама, ставшая учительницей, Москва

## «ГОРОДА С НЕБЫВАЛЬЩИНОЙ»

Участники рассаживаются по кругу и определяют (например, считалочкой), кто будет начинать. Тот произносит, например, следующее: «Я поеду в Смоленск», – и, повернувшись к соседу, спрашивает: «Зачем?». Сосед быстро отвечает, но так, чтобы ответ начинался с той же самой «буквы» (то есть звука), что и названный город (то есть с «эс»). Например: «Стрекоз ловить!» или «Стёкла есть!» (Известно, что стёкла нигде не едят, но для данной игры это неважно, напротив, **несообразности, чепуха и небывальщина** вносят в неё дополнительное веселье.)

Ответив соседу «из Астрахани», он говорит, куда поедет сам: «Я поеду в Муром!» – и тут же спрашивает соседа: «Зачем?» Тот, допустим, отвечает: «Мешки продавать!.. А я поеду в Вологду. Зачем?» Ну и так далее.

Тот, кто ошибся – не смог назвать город или ответить на нужную «букву» – платит *фант* или выбывает из игры. А его сосед продолжает игровую эстафету.

Если дети полюбят эту игру, то они за один кон начинают в быстром темпе совершать по несколько кругов.

Вариант игры «Города с небывальщиной» – «Откуда и куда» («Почта»).

## «ОТКУДА И КУДА» («ПОЧТА»)

Каждый из присутствующих громко называет какой-нибудь город или другой известный всем собравшимся населённый пункт (например, соседний посёлок или хутор). Надо только, чтобы выбранные названия не совпадали у разных игроков.

Начать игру может любой, произнеся звуки почтового колокольчика: «Динь-динь-динь». Кто-нибудь тут же спрашивает:

– Кто едет?

– Почта.

– Откуда и куда?

– Из Калуги во Внуково, – может ответить, к примеру, начавший игру, если он перед этим себе выбрал Калугу, и помнит, что один из играющих выбрал себе Внуково. Теперь уже говорит обязательно тот, кто выбрал себе Внуково:

– А что делают в Калуге?

– Все ходят с зонтиками под дождём, – может ответить «приехавший из Калуги».

Сразу все играющие, кроме приехавшего, начинают изображать, как в Калуге ходят во время дождя под зонтиками. Кто не сможет этого изобразить, с тех берутся фанты, которые после игры будут разыгрываться.

Затем игрок «из Внукова» говорит: «Динь-динь-динь!» и т.д. Иногда игру повторяют до тех пор, пока не соберут условленное перед началом «почты» число фантов.

«Приехавший» может назвать только выбранные играющими населённые пункты и не должен исказить их названий. В противном случае он платит фант и передаёт право начинать «почту» другому игроку. Поэтому игроки просят названия населённых пунктов произносить в начале игры отчётливо и громко. Нерасслышавший может попросить, чтобы название было повторено.

Отказавшийся изображать названное действие платит фант. Но и даваться задания должны разумно. Играющие могут потребовать у дающего задание, то есть «приехавшего», чтобы он сам выполнил его, а если не

сможет, то взять с него фант. Правда, в игре можно всегда найти шутовскую форму выполнения. Можно даже специально отличить **самое острое задание** или способ его выполнения. Например, именно этому игроку дать право вести в конце игры разыгрывание фантов или «назначать» (затевать) по его выбору новую игру-упражнение.

Заметим, что игра может приобретать и особую **познавательную функцию**, если дети начнут увлекаться придумыванием заданий, соответствующих особенностям названных мест. Например: в Мурманске – ловят рыбу, в Астрахани – едят арбузы, в Вологде – делают масло и т.п. Ну, а для затруднительных случаев всегда есть универсальные для играющих действия – плясать, петь, смеяться, скакать на одной ножке, разговаривать на «иностранном» (то есть **тарабарском**) языке и т.п.

## «ГОРШКИ»

Выбирается один ведущий (*покупатель*), остальные делятся по парам. «Горшки» сидят на корточках в центре; *хозяева* стоят рядом и зазывают покупателя, расхваливая товар. Ведущий обходит товары разных продавцов, торгуется.

*1-й хозяин:* Подходи, покупай. Смотри, какой красивый горшок. Большой!

*Ведущий:* А для чего у тебя горшок?

*1-й хозяин:* Как, для чего? Для щей!

*Ведущий:* Нет, он у тебя какой-то кособокий.

*2-й хозяин:* Ко мне иди! Вот то, что тебе нужно!

*Ведущий:* А он без трещин?

*2-й хозяин:* Давай постучим. Слышишь, какой звонкий!

*Ведущий:* А почём горшок?

*2-й хозяин:* По денюжке!

*Ведущий:* По какой?

*2-й хозяин:* Сто рублей (*полтинник, три тысячи* и т.д.). Видишь, какой горшок ладный. Сто рублей и ни копейки меньше.

*Ведущий:* Дорого!

*2-й хозяин:* А сколько дашь?

*Ведущий:* (называет свою цену).

Договорившись, ведущий-покупатель и «хозяин»-продавец соединяют правые руки и трясут ими в такт речитатива, который хором произносится всеми играющими:

Чин-чары, чин-чары,

Собирайтесь, гончары,

С пакосту, с панасту,

С полебедю горазду – вон!

С концом речитатива руки разрываются, и ведущий и «хозяин» бегут по внешней стороне круга в разных направлениях к «проданному» горшку. Кто успел, тот становится «хозяином». Опоздавший становится покупателем, который приценивается к другим горшкам и торгуется с «хозяевами».

Иногда перед началом дети договариваются, что «горшки» и «хозяева» каждый новый кон меняются *ролями*.

## ПРИДУМАННЫЕ РАЗГОВОРЫ

Многие старинные игры содержали придуманные на ходу диалоги-импровизации. До сих пор широко известна игра «Бояре» (правда, играющие всё чаще импровизационную часть тек-

ста, сочиняемую на ходу, заменяют текстом фиксированным, уподобляя её строго фиксированному зачину и завершению игры).

В Волховском районе Орловской области старожилы ещё помнят игру «У дети». Играющие сидят в кругу, вытянув ноги в центр. Стоя возле них, двое ведущих – *кум* и *кума* – ведут диалог:

– Кума, кума (или кум, кум), продай дитя!

– Да ты что! Кто же детей продаёт!

– Ну, продай вон того белобрысенького. Зачем он тебе нужен?

– Да как же я без него жить буду! Нет, не продам!

– Так ведь он баловник. Тебе от него только хлопоты... и т.д.

Схема дальнейшего развития игры была схожа со схемой «Горшков».

Воспитателям полезно знать и собирать местные игры с диалогами-импровизациями. Умелое использование их на занятиях помогает дошкольникам благополучно преодолевать многие **проблемы в развитии речи, общительности и даже находчивости**.

(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).)

