



Предлагаемые дидактические игры созданы на основе театральных упражнений, дворовых и обучающих игр. 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.

50

ИГРОВЫЕ РАЗМИНКИ

«Колечки» (ДЕЛЕНИЕ НА КОМАНДЫ)

Дети выходят в середину группы. Условие: сколько раз ведущий (он стоит в сторонке, так чтобы его все видели) хлопнет в ладоши – столько человек, взявшись за руки, встают в тесное колечко и дружно произносят: «Мы готовы!». Например, после трёх хлопков все разбиваются в колечки по тройкам – кто быстрее!

После первого разбиения на колечки ведущий напоминает обязательное условие: в каждом новом колечке сосед справа и слева должен быть другим. Это приводит к большей суете. Но именно она и нужна, чтобы за несколько конов, подаваемых ведущим в быстром (упругом) темпе, все не только как следует физически встряхнулись и размялись, но и как следует перемешались. Это делает колечки-группки случайными по составу.

Подсказки

После серии хлопков: то четыре, то пять, то два раза по три или по два хлопка – ведущий хлопает так, чтобы число детей в колечках соответствовало бы групповой работе, намеченной им для занятия.

Например, объединив во время *пятого кона* игрового задания всех детей в колечки-четвёрки, взрослый объявляет:

– СТОП! Каждое колечко – рабочая группа. Приготовьте себе общее рабочее место (можно сдвигать столы и стулья) и займите его (с альбомами и карандашами). Договоритесь о названии, и пусть посыльный от вашей команды напишет (или обозначит символом) его на доске.

Такой способ объединения в рабочую команду занимает очень мало времени и позволяет детям встряхнуться-размяться и (или) обновить свой деловой настрой, сопрягая его с позитивным восприятием возникающих со сверстниками созвучий.

«ЭСТАФЕТЫ»

Самая простая эстафета: дети по цепочке встают и садятся в едином ритме – так чтобы, как только сел предыдущий, встал следующий. Условия элементарные, эффект стабильный. Попробуйте – не разочаруетесь!

Порядок вставания можно менять:

- по рядам, по кругу, от стола к столу;
- змейкой, через два человека;
- одновременно по одному с каждого ряда (двойная эстафета);
- по алфавиту.

Главное в задании – не подталкивать следующего локтем, не выкрикивать его имя, одним словом, не вмешиваться в работу другого человека. Если же это произошло, ведущему ничего не остаётся, как тут же остановить эстафету (уговор дороже денег!) и начать её заново.

Вставание можно заменить *передачей хлопков*.

Подсказки

В эстафетах тренируется самостоятельность в определении момента своего вступления в общее дело, чувство зависимости друг

от друга. Это коллективное упражнение, в котором у каждого есть своя обязанность, выполняемая вовремя. Это «вовремя» и является основной трудностью: ведь от каждого из участников требуется верно определить момент, когда ему самому нужно встать или сесть, а от остальных – не вмешиваться в работу каждого, а терпеливо ждать, не торопить, не подталкивать, не останавливать.

Терпеливое отношение друг к другу в таком простом задании оказывается совсем не простым делом для участников. Особенно полезно оно для детей эгоцентрического склада, не умеющих дослушать, уступить, дождаться.

Помните, что в случае возникновения нерабочего шума («бедлама» на занятии или напротив, «сонного царства»), чем проще вы дадите задание для эстафеты – тем лучше.

«ДРУЖНОЕ ЭХО»

Условие: класс отвечает на хлопки ведущего (это может быть и ребёнок) дружным эхом.

Например, на один хлопок ведущего дети обычно отзываются рикошетом хлопков. Дружным же хлопком удаётся ответить только в том случае, если все присутствующие не замкнуты на себе, а открыты для работы с другими. Тогда действительно в ответ на хлопок ведущего раздаётся упругий, без рикошета, хлопок всего класса.



Ведущий может задавать серию хлопков, меняя их количество и ритмический рисунок.

Хлопки могут быть заменены на щелчки, чечётку, посвистывание или даже на произнесение каких-то слов (например, междометий или слов-исключений из правила).

Подсказки

Подчас единого хлопка не получается, потому что часть детей настроена только на педагога и старается хлопнуть в ладоши одновременно с ним, забывая о том, что эхо должно быть «дружным». Выпадающей из работы галёрки не будет, если все дети настроены друг на друга.

Варианты усложнений: отбивание ведущим серии хлопков (3–6) в определённом ритме; замена хлопков постукиванием по стулу, стене, коленям или притоптыванием.

Предположим, дети после непродолжительных тренировок на нескольких занятиях научились дружно отхлопывать заданный ритм и делают это с явным удовольствием. Взрослый, видя, что задание «Эхо» становится слишком лёгким – что грозит в недалёком будущем потерей у играющих интереса – неожиданно подходит к стене и хлопает по ней ладонью два раза.

Среди детей – замешательство. Кто-то уже подбежал к той же

стене и уже хлопнул по ней два раза. Кто-то хлопнул ещё раньше о стену, которая была у него за спиной. А кто-то все ещё растерянно стоит и не понимает, почему его не подождали. Дружное эхо рассыпалось.

Оказывается, достаточно было детям повернуться и сделать 1–2 шага, как прежний навык открытости и готовности со всеми вместе дружно работать развеивается, как мираж. Участники, понимая это, начинают с энтузиазмом восстанавливать исчезнувшую сплочённость, надеясь на большой запас прочности своей внутренней установки. А у надежды, которая рождается в игровой деятельности и подкрепляется ею, шансы стать реальностью увеличиваются.

Варианты «Эха» можно использовать на разных занятиях и в разные моменты. Но продолжительность подобной зарядки-разминки не должна быть большой, иначе игровой характер незаметно для педагога (но заметно для детей) перейдёт в свою противоположность – педагогическую муштру. И тогда галёрки начнут возникать во многих местах и в геометрической прогрессии.

*(По кн.: В. Букатов, А. Ершова
«Хрестоматия игровых
приёмов обучения», М., 2002.)*