

ИГРОВЫЕ РАЗМИНКИ

(ПРОДОЛЖЕНИЕ, НАЧАЛО ЧИТАЙТЕ
| В № 2, 2013.)

«КЛАССНАЯ» ОДНОВРЕМЕННОСТЬ

Сразу всему классу или только одному ряду (одной группе) даётся время, за которое дети должны собраться и *без всяких команд с чьей-либо стороны* одновременно хлопнуть в ладоши, а через какую-то паузу (например, три секунды) снова хлопнуть.

Хлопки можно заменить поклоном в пояс, подниманием рук или подпрыгиванием.

Эффективность упражнения может быть разной. Главное – не потерять азарта. Только в этом случае становится ценной одновременность выполнения – когда нет рикошета в хлопках или разнобоя в движениях.

Научиться делать что-то одновременно с другими, работать сообща, подчиняясь общему ритму – важный навык для школьника.

Тренировка в одновременности, на первый взгляд, подавляет смелость быть самостоятельным. Не будь игры – так оно и случилось бы! В игровой реальности подобная тренировка как раз и подготавливает подлинную смелость и самобытность.

ЖЕРЕБЬЁВКИ

Если педагог по своему усмотрению будет формировать состав временных команд, то многими учениками это будет ощущаться как навязывание чужой воли. Работа в такой назначенной «свыше» компании может восприниматься некоторыми учениками даже негативно.



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.

Чтобы избежать этого, лучше всего воспользоваться разными вариантами жребиев и считалок. На уроках полезно использовать те виды жеребьевок, которыми ученики пользуются во время своих игр во дворе. К ним могут быть добавлены и какие-то другие, сконструированные самим учителем.

Когда дети играют у себя во дворе, то они часто используют различные жеребьевки, которые позволяют без споров, по справедливости выбрать того, кто будет водить, или определить очерёдность вступления в игру её участников (или команд). «Ребят тешит ожидание решения не от разумного расчёта, а от случая, от воли судьбы», – справедливо отмечал ещё в 1930 г. выдающийся фольклорист Г. С. Виноградов. В разрешении затруднений случаем он усматривал гениальный психотерапевтический приём народной педагогики.

«Метка». На каждого играющего готовят по одинаковой *метке*: палочке, спичке, травинке. Одну из них делают короче других. Потом все с одной стороны зажимаются в кулак, выравнивая наружные концы. И по очереди тянут *жребий*. Кто вытянет коротышку, тот и водит.

Спички и палочки можно заменить бумажками (карточками). Тогда на одной ставят крестик и, свернув, перемешивают в *шапке* (или кармане). Водит тот, кто вытянет *отметинку*.

«Мериться на палке». Способ этот удобен, когда выбирать ведущего приходится из немногих кандидатов. Например, среди *посыльных* от каждой команды (или ряда) или среди *капитанов*.

Берётся палка (от метра и более). Один из играющих хватается правой рукой за нижний конец палки. Впритык к нему правыми руками за палку хватается второй, третий и т.д. Когда все участники жеребьевки вцепились в палку, первый переносит свою правую руку вверх, хватаясь выше руки последнего. За ним перехватывают руки все остальные. И так до тех пор, пока чья-то рука *не захватит* верхний конец палки. Ему и выпадает *жребий*.

Иногда последнему участнику остаётся столь маленькая верхушка палки, что возникают *споры*, кому достанется жребий – ему или предыдущему. На этот случай существует *игровое правило*: последний игрок захватывает частью ладони оставшийся кончик палки и обводит ею вокруг своей головы и плеч. Если это ему удаётся, то жребий остаётся за ним. Если нет, то за предыдущим.

«Полукруг по алфавиту (имён, фамилий или номеров – домов, квартир и т.д.)». За отведённое *время* (например, под громкий размеренный счёт ведущего *до пятнадцати* [с загибанием пальцев – для *наглядности*]) ученики, выйдя к доске, строятся в полу-

круг по определённомu игровому правилу, который может меняться каждый *кон*. Если сначала по алфавиту *имён*, то потом по алфавиту *третьей буквы* в фамилии. Или по алфавиту *названия улицы* проживания. Если по номерам: то или *домов*, или *этажей*, или *мобильников*. И т. д.

Если счёт закончился, а полукруг ещё не выстроен, то ведущий объявляет проигрыш учеников. И *мобилизованно* (без проволочек, быстро и *подтянуто*) назначает новый *игровой принцип построения*, тут же приступая к счёту громким, упругим голосом.

Если ученики успевают построиться вовремя, то по усмотрению ведущего можно организовать *проверку построения* (её проводят сами ученики: стоящий последним выбирает себе из полукруга помощника, и они вдвоём проводят проверку построения).

Когда построение полукруга пошло детям на пользу (то есть они все мобилизовались, подтянулись и готовы работать), ведущий даёт сигнал *рассчитаться на первый–четвёртый*. Потом сообщает, что все первые номера – одна команда, вторые – другая и т. д. Или после расчёта на первый–четвёртый, каждая четвёрка объявляется рабочей группой (командой, бригадой).

В зависимости от заключительного расчёта в полукруге, построенного по тому или иному игровому правилу, ученики будут объеди-

няться в команды с численностью, нужной для последующей работы. Но *состав* этих команд будет *открыто случайным* (и для учеников, и для учителя), что весьма важно для формирования атмосферы *игро/деловой инициативности* у всех участников *событийного ряда* «режиссуры урока».

Считалочки

Способ деления на команды, установления очерёдности или выбора ведущего по считалочке до сих пор является самым популярным среди детей.

Все ученики становятся в тесный кружок. Кто-то один (вызвавшийся добровольно) неторопливо произносит считалку, указывая пальцем по кругу, начиная с себя, и далее «по солнцу» (старинное правило многих народных игр и обрядов: если в любой час дня обернуться к солнцу, то начало его пути – восток – будет где-то слева, а конец – запад – справа. Отсюда и счёт, и многие обрядовые движения, такие, как хороводы, ведутся слева направо).

Те, на кого приходится последнее ударение в считалке, считаются вышедшими (освобождёнными от жребия) или зачисленными в ту или иную команду (по договорённости). Они покидают круг и ждут в сторонке.

Оставшийся последним обычно водит (вариант: водит тот, кто первым вышел из круга).



Выполнение многих игровых приёмов обучения рассчитано на выбор то ведущего, то капитана, то судьи (или судей). Учителю проще и быстрее назначать их по своему усмотрению. Но это зачастую ведёт к появлению на уроке каких-то оспариваний, недовольств, отказов работать. Помочь ученикам освободиться от подобных реакций – задача учителя. И эту задачу он может с успехом выполнить, используя мудрость народной педагогики, содержащуюся в детских жеребьевках, гадалках, считалках.

Особое значение детским считалочкам и жеребьевкам (см. выше) придавал известный фольклорист В.П. Аникин, считая, что народные игры являются для ребёнка своеобразной **школой социализации**. Именно они в условиях игрового пространства заставляют детей в равной степени подчиняться общей воле, являясь главным средством приобщения его к соблюдению этических норм, правил общежития и учебной дисциплины.

«**На кулачках**». Все участники вместе со считающим выставляют вперёд сжатые кулаки. Считающий на первом ударном слоге считалочки легонько ударяет сверху левым своим кулаком по правому. На втором ударе – наоборот. На третьем – своим правым кулаком по правому кулаку соседа, потом по его левому кулачку. По кругу он дотрагивается до каждого выставленного кулака.

*Шла кукушка мимо сети,
А за нею малы дети,
Все кричали «куку – мак!»
Отжимай один кулак.*

На чьём кулачке считалочка кончится, тот его разжимает и опускает руку. Расчёт повторяется. Так постепенно кулачки опускаются. Кто опустит оба – выходит (или водит).

В книге «Вспомним забытые игры» (М., 1990) С.К. Якуб отмечает: «В мое время ребята знали невероятное количество всяких считалок, некоторые штук по тридцать, если не больше. Поэтому не то что на дню, но, почитай, и за целую неделю считалки почти не повторялись. Бывало, такую смешную да заковыристую услышишь, что завидно становится».

Примеры детских фольклорных считалок

*Стакан, лимон – выйди вон!
Ниточка, иголочка, ти-ти –
Улети!*

*Выйшел месяц из тумана,
Вынул ножик из кармана:
Буду резать, буду бить –
Всё равно тебе водить!*

*По дороге на Кавказ
Едет старый тарантас.
В тарантасе сидит котик,
У него болит животик!*

*Ехал барин в тарантасе.
Таракана раздавил –
И за это приключенье
Три с полтиной заплатил!*

*Айны, деву,
Рики, факи,*

*Торба, ёрба.
Он Дэсмаки,*

*Дэус, дэус,
Касматэус,
Бакс!*

Подчеркнём, что специалисты по детскому фольклору среди считалочек особо выделяют считалочки «с выбором». Наиболее известна из них следующая:

*На золотом
Крыльце сидели
Царь, царевич,
Король, королевич,
Сапожник, портной.
Кто ты
Будешь такой?*

Тот, на кого пришлось последнее слово, не выходит сразу из круга, а называет одного из перечисленных. Предположим, он произнес слово «королевич». Тогда считалочку начинают снова, но уже с того, кто выбирал. Теперь концом расчёта будет слово «королевич». На кого оно придёт, тот выходит.

Таким образом, в считалочках «с выбором», для того чтобы вышел один игрок, приходится расчитываться дважды. Первый раз полностью, второй – до того слова, которое было выбрано. Подобные считалочки хорошо тренируют способность осмысленно воспринимать тексты со слуха.

*Ехал мужик по дороге,
Сломал колесо на пороге,
Сколько ему
Надо гвоздей,
Говори поскорей,*

*Не задерживай
Добрых и честных людей!*

*Дора, дора, помидора,
Мы в саду поймали вора.
Стали думать и гадать,
Как бы вора наказать?
Мы связали руки, ноги
И пустили по дороге.
Вор шёл, шёл, шёл
И корзиночку нашёл.
В этой маленькой корзинке
Есть помада и духи,
Ленты, кружева, ботинки,
Что угодно для души.*

*Раз, два, три, четыре, пять,
Шесть, семь, восемь, девять,
Десять.
Выплывает белый месяц,
А за месяцем луна,
Мальчик девочке слуга.
Ты, слуга, подай карету,
А я сяду и поеду.
Я поеду в Ленинград
Покупать себе наряд.
Красный, синий, голубой,
Выбирай себе любой.*

Обратим особое внимание учителей, что на уроке можно использовать вариант жеребьёвки, побуждающий детей расширять объём удерживаемых в памяти разнообразных и часто используемых считалок.

Все дети (или ученики одного ряда) стоят кружком. Один из них ведущий. Он под ритм произносимой им считалочки поочередно водит пальцем по участникам. На последнем слове считалочки палец замирает.

Тот ребёнок, на которого указывает палец ведущего, принимает эстафету и становится ведущим. Прежний же ведущий выбывает



из круга, а новый ведущий начинает новую, свою считалочку и выясняет, на ком она остановится, то есть определяет того, кому передать эстафету дальше, чтобы выйти самому из круга.

Расчёт идёт до тех пор, пока не останется один-единственный человек – он и будет водить в предстоящем задании. На развитии многих детей этот вариант сказывается гораздо лучше, чем заучивание дежурных «детских» стишков к очередному мероприятию-празднику.

РАЗРЕЗАННАЯ ОТКРЫТКА (ОБЪЕДИНЕНИЕ В КОМАНДЫ)

Берутся 4–5 почтовых открыток (одинаковых или разных; лучше – *большого* формата). Каждая из них разрезается на 6 (4, 5) частей. Все части перемешиваются.

Каждый из учеников вытягивает по фрагменту и ищет свою команду, объединяясь с теми, кому достались фрагменты, необходимые для составления целой картинки.

Собрав открытку, компания выбирает себе командное место. Если нужно – оборудует его (сдвигает или раздвигает столы и стулья; готовит необходимые для задания

«инструменты» – книги, тетради, ручки, таблицы, учебные пособия, ватман и т. п.).

Перед сдачей собранной открытки команда договаривается о своём названии и посыльный выводит его на доске. После того как все компании напишут мелом свои названия (вариант: изобразят эмблемы), учитель может приступать к рассказу о том, что командам предстоит выполнить.

Инструкцию о предстоящей работе полезнее давать через *сменных посыльных*, которых каждая команда высылает к учительскому столу.

Напомним, что в основе социогровых интерактивных технологий очень часто лежит *принцип случайности*. Поэтому как считалочки, так и карточки должны быть случайными. Только когда они оказываются многообразными (то есть используются как на предыдущих, так и на последующих занятиях), тогда принцип случайности в глазах детей получает свой более законный статус, не зависящий от педагогического «своеволия взрослых».

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