

Копилочка социо-игровых приемов в работе с детьми дошкольного возраста

Аты-баты с характеристикой

Дети объединяются по тройкам и каждая оборудует рабочее место. Расставив стулья в один большой круг, все садятся так, чтобы каждой тройке удобно было шушукаться. От каждой тройки в центр выходят посыльные. Они рассчитываются между собой по считалочке:

Аты-баты, шли солдаты,

Аты-баты, сколько стоит?

Аты-баты, на базар.

Аты-баты, три рубля.

Аты-баты, что купили?

Аты-баты, кто выходит?

Аты-баты, самовар.

Аты-баты, ты, не я.

Первый вышедший по жребию-считалочке сообщает своей тройке, что они будут начинать. Все посыльные возвращаются в свои тройки. Начинаящая тройка, договорившись о том, что «на базаре купили солдаты» дружно скандируют:

Аты-баты, шли солдаты,

Аты-баты, что купили?

Аты-баты, на базар.

Аты-баты, ПЫЛЕСОС (холодильник, мороженое, воробья и т.д.).

Затем тройки по очереди дружно называют характеристики, признаки, приметы. Например, ПЫЛЕСОС – черный, с колесами, электрический, новый и т.д. ВОРОБЕЙ – маленький, летает, в клетке, чирикает, клюёт зернышки и т.д. Эпитеты или «характеристики» могут быть сколь угодно неожиданными, но не бессмысленными (к примеру, «чуланный» воробей?!). Такие слова не засчитываются и тройка выбывает из эстафеты. Побеждает команда, которая смогла назвать больше всех характеристик.

Буква по воздуху

Дети выбирают ведущего. Он, стоя к ним спиной, пишет по воздуху крупную букву. Все отгадывают её. При этом часто отгадывающие непроизвольно повторяют движения ведущего, что для дошкольников весьма полезно. Разумеется, опадать загадку может тот, кто загаданную букву уже знает. Но повторять движения, совершаемые ведущим, может захотеться любому ребёнку. Выводить буквы по воздуху ведущий может плечом, головой, ногой, коленкой. Как усложнение (см. последний абзац в статье Воробьи-вороны), оживляющее интерес к заданию, может быть предложено написание букв в зеркальном отражении.

Буква-хоровод

Группка детей, вызванных в центр комнаты, взявшись за руки, своим хороводом-змейкой, вьющейся за *ведущим* (сначала им становится *воспитатель*, затем может быть и один из *детей*), прописывает букву, которую он загадал. Участники хоровода и зрители отгадывают её.

Задание выполняется детьми с удовольствием, если хоровод послушен и сообразителен, если ведущий хорошо «пишет», то есть знает, как начинать писать букву. Для трудноуправляемого (то есть веселого) хоровода нужно 6-8 человек. Задание полезно и для тренировки согласованности в совместной работе.

Бытовые механизмы

Дети находят в книжках, журналах, рекламных буклетах изображения различных бытовых приборов (электрочайника, кофемолки, утюга, швейной машинки, холодильника, радиоприёмника и т.п.). Наклеив их вырезанные изображения на картонки, складывают получившиеся *билетики* в «шапку». После этого дети *делятся* на 2-3 команды, и *посыльный* из каждой команды достаёт из «шапки» изображение какого-то бытового прибора.

Команды начинают совещаться, как им показать действие доставшихся приборов (или работу их внутренних механизмов). Дети договариваются между собой, кто будет изображать ту или иную часть механизма и каким образом этой «части» придется взаимодействовать с другими «частями» во время «работы» бытового прибора.

Затем команды по очереди показывают «работу» своих приборов-механизмов для того, чтобы *зрители* смогли отгадать, что за бытовой прибор достался им для показа. А отгадав, они оценивают оригинальность показа и степень его точности.

За себя не отвечаю

На занятии с детьми подготовительной группы выбирается водящий. Остальные усаживаются в два ряда напротив друг друга, парами. Водящий идет между ними и задает любые вопросы кому-то из сидящих то с одной стороны, то с другой. Но отвечать на вопрос всегда должен только сидящий напротив.

Название игры – «за себя не отвечаю» – содержит основное условие, которое нужно понимать буквально: на вопрос, заданный тебе, отвечает твой напарник и наоборот.

В игре вовсе не обязательно, чтобы мнение отвечающего совпадало с мнением того, за кого отвечают. Если водящий задает вопросы в достаточно быстром темпе, то рано или поздно кто-нибудь обязательно ошибётся и ответит за себя или не станет отвечать на вопрос, обращенный к его напарнику. Тот, кто ошибётся, становится водящим.

Деление на команды (объединение в «малые группы»)

Через работу в постоянных и временных микрогруппах — игровых командах — уменьшается дистанция между детьми, которые начинают находить подходы друг к другу. В некоторых случаях они открывают в себе терпимость и видят её пользу для дела, которым занята малая группа (команда).

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

Чтобы избежать этого, лучше всего воспользоваться разными вариантами жребиев и считалок (см.: **Выбор водящего (разные виды жеребьёвок)**). На занятиях полезно использовать те виды жеребьёвок, которыми дети раньше пользовались во время своих *игр во дворе*.

- **Разрезанная открытка.**

Берутся четыре-пять почтовых открыток (одинаковых или разных; лучше — большого формата). Каждая из них разрезается на шесть (четыре, пять) частей. Все части перемешиваются. Каждый из участников 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» — книжки, рабочие альбомчики, карандаши и ручки, листы бумаги и т. п.).

Перед сдачей собранной открытки команда договаривается о своем названии и посыльный рисует символ-эмблему на доске (или первую букву из названия, если может). После того как все компании выведут мелом первые буквы своих командных названий (пользоваться подсказками и заглядывать в книжки и Азбуки — можно!) или изобразят нужные эмблемы, воспитатель может приступить к рассказу о том, что командам предстоит выполнить (найти, вспомнить, сочинить, сделать).

Инструкцию о предстоящей работе полезнее давать через *сменных посыльных*, которых каждая команда высылает к воспитателю. Благодаря подобной форме объединения детей в микрогруппы (игровые команды), само объединение ученики воспринимают как абсолютно самостоятельное.

- **В заплатки** (способ деления на две команды).

Все дети парами расходятся по комнате, чтобы тайком от других договориться о «выборе». Потом каждая пара подходит к ведущему и произносит зачин: — Мати-мати, чьи заплати? (есть и другие варианты зачина) Ведущий отвечает: — Мои!

После этого загадывающая пара предлагает *ведущему* свой «выбор»: солнце-или-дождик, поезд-или-самолет, капуста-или-лук и т. п.

Причем договорившись эти слова нужно произнести не только слаженно и громко, но и сыграть «сценку-фотографию» (один одно, другой другое – по уговору; вариант см.: **Превратился сам**).

Ведущий, отгадывая какое из произнесенных слов кем было сыграно, забирает одного из этой пары в команду № 1 и отправляет другого в команду № 2. И так, пока вся группа не будет разделена.

На занятиях в подготовительной группе можно условиться, что сегодня все будут загадывать только *одушевленное* или *неодушевленное*. Или если один загадывает что-то из *одушевленного*, то другой – обязательно что-то из *неодушевленного*.

Подобных вариантов может быть очень много: и *съедобное–несъедобное*, и *плавает–тонет*, или только *цветы*, а может быть и даже *события* (*обед-или-тихий час, Новый год-или-Пасха, день рождения-или-генеральная уборка*) или *названия книжек, стихов, сказок* и т. п.

Подобный способ деления дает возможность каждому ребёнку что-то сыграть без боязни, так как подобное игровое перевоплощение нужно не само по себе (что некоторым детям может казаться страшным), а всего лишь как вспомогательное задание для объединения в команды.

Туристы и магазин

В подготовительной группе дети сначала *делятся на две команды* способом, который является своеобразной разминкой-подготовкой к игре. К ведущему (воспитателю) подходит парочка детей со словами: «Мати-мати, чьи заплати?».

- Ведущий: «Мои».

Пара детей (опять хором): «Ракета или самолет?». При этом один ученик «превращается» в ракету (стоя вытягивается, сложив руки острым треугольником над головой), а другой — в самолет (руки в стороны). Тот, кого ведущий «отгадал», уходит в одну из команд, а тот, кто показал свое превращение не очень удачно, тот ищет нового напарника и заново договаривается с ним о новом превращении. Если пара, пришедшая на «мати-мати», не дружно (то есть не хором) произносит текст зачина или путается в названиях предметов, в которые решено превратиться (например, один из учеников свой предмет знает, но забыл, во что решил превратиться его напарник — в результате дружного произнесения не получается), то ведущий отправляет такую пару «потренироваться».

Если же оба напарника хорошо показали превращение, то они оба попадают в команды, только один в правую, а другой в левую. (Удивительно смотреть на то, как некоторые капризные дети желают объединяться в пары для деления в «мати-мати» только с кем-то одним. Когда же пара по условию «мати-мати» разбивается и напарники идут в разные команды, то это уже воспринимается ими как нечто естественное и не вызывает капризов.

Поэтому в следующий раз уже с самого начала капризов будет гораздо меньше или не будет вообще — к глубокому удовлетворению самого ребёнка.) При «превращении», разумеется, учитывается точность и оригинальность, которые сами дети хорошо улавливают и перенимают. Достаточно одному, превращаясь в самолет и вспомнив о звуковом оформлении, голосом изобразить работу моторов, как его напарник подхватывает его находку и озвучивает работу своих ракетных двигателей.

Когда все дети разделились на две команды, одна — делает из стульев *автобус*, другая оборудует *прилавок* в магазине. Воспитатель предлагает магазин «Галантерея» (рассказывая, если нужно, что продают в таких магазинах). Вторая команда, во время отгораживания «прилавка», договаривается, кто каким будет товаром. Тому, кого команда выберет *продавцом*, каждый рассказывает, во что он превратится (например, в коробочку для пуговиц) и как этой коробочкой пользоваться (например, в какую сторону открывается крышка).

Через две минутки вторая команда занимает своё место на витрине-прилавке и застывают (по хлопку продавца или воспитателя), превратившись в товары. К магазину «подъезжает» автобус. Из него «выходят» туристы и входят в магазин. Для того, чтобы туристу купить товар, нужно отгадать, как он называется.

Перед покупкой можно попросить продавца показать, как тем или иным предметом пользуются. Когда все товары на прилавке раскуплены, магазин закрывается, а туристы садятся в автобус и «уезжают».

После первой части игры-упражнения команды *меняются ролями*. Бывшие туристы за две минутки готовят из автобуса прилавки хозяйственного магазина, выдумывая *хозтовары* и договариваясь кто во что «превратится», а бывшая «Галантерея» в другом конце комнаты составляют из стульев свой автобус. Как правило, делают они это достаточно быстро, поэтому в оставшееся время они даже успевают, например, переодеться (поменявшись деталями одежды) для того, чтобы их туристы выглядели более «настоящими».

Клубок

Старинная подвижная игра с пением. Все стоят цепочкой, взявшись за руки. Один конец цепочки неподвижен. Вокруг него *клубком* плотно закручивается нить цепочки под непрерывное пение участников.

Я по переулку шла,
Клубок ниточек нашла.
Клубок катится,
Нитка тянется.

Клубок дале, дале, дале,
Нитка доле, доле, доле.
Я за ниточку бралась,
Тонка нить оборвалась.

Чем шире размах у ведущего, тем плотнее закрутка. Потом, когда все закрутились, стоящий в центре клубка пробирается под руками, вытягивая за собой нить клубка. Все распутываются, продолжая петь. Нужно, чтобы нить не обрывалась.

Выбор водящего (разные виды жеребьёвок)

Выполнение многих игровых приёмов обучения, рекомендуемых в социо-игровой педагогике, рассчитано на выбор то ведущего, то капитана, то судьи (или судей). Некоторым воспитателям проще и быстрее назначать их самим по своему усмотрению. Но это частенько ведёт к появлению каких-то оспариваний, недовольств, отказов работать.

Помочь детям освободиться от подобных реакций — задача воспитателей. И эту задачу они могут с успехом выполнить, используя мудрость народной педагогики, содержащуюся в детских жеребьёвках, гадалках, считалках. Именно они в условиях игрового пространства позволяют детям добровольно подчиниться общей воле, являясь главным средством социализации ребёнка, средством приобщения его к соблюдению этических норм, правил общежития. Выбор водящего или капитана с помощью, например, считалочек, поможет воспитателю за короткий отрезок времени настроить детей на деловой лад и создать игровую атмосферу. И первое, и второе являются важными компонентами обучающих занятий.

Когда дети играют у себя во дворе, то они часто используют различные жеребьёвки, которые позволяют без споров, «по справедливости» выбрать того, кто будет водить, или определить очередность 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 году выдающийся фольклорист Г.С.Виноградов. В разрешении затруднений «случаем» он усматривал гениальный *психотерапевтический приём* народной педагогики.

• **Метка**

На каждого играющего готовят по одинаковой 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.

• **Мереться на палке.**

Способ этот удобен, когда выбирать ведущего приходится из немногих кандидатов. Например, среди посыльных от каждой команды или среди капитанов. Берется 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 жеребьёвки 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 правило: последний игрок захватывает частью ладони оставшийся кончик палки и обводит ею вокруг своей головы и плеч. Если это ему удастся, то жребий остаётся за ним. Если нет, то за предыдущим.

• **Считалочки**

Этот способ и деления на команды, и установления очередности, и выбора ведущего до сих пор является самым популярным среди детей даже дошкольного возраста. отмечает

Итак, все 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 счет, и многие обрядовые движения, такие, как хороводы, ведутся слева направо). Те, на кого приходится последнее ударение в считалке, считаются вышедшими (освобожденными от жребия) или зачисленными в ту или иную команду (по договоренности). Они покидают круг и ждут в сторонке. Оставшийся последним обычно – водит (вариант: водит тот, кто первым вышел из круга).

• **На кулачках**

Все вместе со считающим выставляют вперед 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 чьем кулачке считалочка кончится, тот его разжимает и опускает руку. Расчёт повторяется. Так постепенно кулачки опускаются. Кто опустит оба — выходит (или водит).

• **Эстафета считалочек**

Сначала идет все как обычно: все дети стоят кружком. Один из них считающий. Он под ритм произносимой им считалочки поочередно водит пальцем по участникам. На последнем слове считалочки палец замирает.

Теперь начинаются отличия. Тот ребёнок, на которого указывает палец ведущего, не выбывает, а наоборот принимает эстафету и сам становится считающим. Прежний выбывает из круга, а новый начинает новую, свою считалочку и выясняет, на ком она остановится, то есть определяет того, кому передать эстафету дальше, чтобы выйти самому из круга.

Расчёт идет 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 празднику.

Примеры детских фольклорных считалок:

Стакан, лимон —
Выйди вон!

Ниточка, иголочка, ти-ти —
Улети!

Вышел месяц из тумана,
Вынул ножик из кармана:
Буду резать, буду бить —
Все равно тебе водить!

Айны, деву,
Рики, факи,
Торба, ерба.
Он Дэсмаки,
Дэус, дэус,
Касматэус,
Бакс!

Специалисты по детскому фольклору среди считалочек особо выделяют **считалочки «с выбором»**. Наиболее известна из них следующая:

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

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 придется, тот выходит. Таким образом, в считалочках «с выбором» для того, чтобы вышел один игрок, приходится рассчитывать 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!

Обратим особое внимание воспитателей, что на занятиях и во время прогулок можно использовать вариант жеребьевки, побуждающий детей расширять объем удерживаемых в памяти разнообразных и часто используемых считалок. А примеры *считалок, детских закличек, приговорок, жеребьевок, дразнилок и молчанок*, можно найти в детских хрестоматиях.

Выкуп фантов

Разыгрывание фантов или *залогов* является старинной забавой. Фанты, до этого собранные в предыдущих играх, складывают в шляпу, шапку, сумку, коробку – «*в шапку*» – и выбирают остроумного выдумщика, которому поручают назначать задания владельцам фантов.

Назначающий отворачивается. Один из играющих, не глядя, достает первый попавшийся фант. Назначающий придумывает задание, которое выполняет тот, кто является хозяином фанта. Пропеть петухом, проквакать, попрыгать на одной ноге от окна к двери – такие задания очень популярны. Диапазон заданий может быть широк – от индивидуальных до групповых: изобразить шумовой оркестр или историю-сценку «На рыбалке», «В магазине», «Пожар» и т.п.

Воспитателям будет интересно узнать, что в книжечке анонимного автора XIX века «Святочный подарок молодым девицам или выйду ли я замуж?» приведен следующий перечень:

Задачи для выкупа фантов:

1. Быть зеркалом.
2. Каждого уподобить чему-нибудь.
3. Сказать сказку.
4. Всех поцеловать.
5. Спеть песню.
6. На сидящую по правую руку стишок рассказать.
7. Представить куклу.
8. Сказать три правды.
9. Ответить на три вопроса соседа
10. Протанцевать в кругу польку.
11. Признаться, кого любишь.
12. Сказать три анекдота.

Популярность подобных списков была связана с тем, что «многие из дам – как отмечалось в другой подобной книжечке – оказывали неудовольствие, что за выкуп фантов производятся одни поцелуи». Поэтому в некоторых книжечках того времени в качестве образца предлагалось до 50 вариантов заданий, часть из которых перешли в арсенал театральной педагогики и с многочисленными изменениями бытуют среди современных старшеклассников, составляя золотой фонд групповой психотерапии.

Жмурки

В народе известны разные варианты жмурок. Все они способствуют сближению участвующих друг с другом. Веселее всего проходят жмурки с элементами комической инсценировки.

• В Яшу и Машу

Выбирают двух водящих. Одного из водящих назначают «Машей», которая должна говорить тоненьким голоском, а второго – «Яшей», который будет

говорить басом (и теми, и другими могут быть как мальчики, так и девочки, тут главное уметь повыше *пищать* и пониже *басить*). Обоим завязывают глаза и кружат на одном месте, чтобы они потеряли возможность ориентироваться в комнате.

Остальные образуют вокруг водящих замкнутый круг, для чего им лучше взяться за руки. «Яша», вытянув вперед руки, начинает искать и звать: «Где ты, Маша?». «Я тут, Яша!» – отвечает «Маша» и отбегают в сторону, чтобы не быть пойманной «Яшей».

Движения вслепую очень комичны и часто неожиданны. Случается, что «Яша» принимает за «Машу» кого-то из стоящих вокруг и схватывает его. Смеясь, ему объясняют ошибку. Стоящие не дают водящим выйти из круга и тем самым спасают его от возможности натолкнуться на стену, столы и стулья (это «правило безопасности» для многих разновидностей жмурок является **принципиальным**).

Когда «Яша» находит свою «Машу», их заменяет новая пара желающих. Игровые договорённости:

- 1) окружающие не должны подсказывать водящим, где кто находится;
- 2) чтобы поймать «Машу», **достаточно** коснуться её рукой (не хватая и не удерживая);
- 3) если «Яша» долго не может поймать «Машу», надо предложить им поменяться ролями или уступить место новой паре желающих

• **«Где стоишь? На мосту»**

Водящему на просторном ровном месте завязывают глаза, раскручивают его и спрашивают:

– Где стоишь?

– На мосту.

– Что пьешь?

– Квас.

– Ищи три года нас.

Если найдешь,

В тюрьму попадешь,

Затем водящий ловит ребят. Кого поймают, тот становится водящим.

На память физических действий (ПФД)

Ребёнок, вышедший на *сценическую площадку* (например, на середину ковра в комнате, где проходят занятия) начинает выполнять манипуляции с воображаемыми предметами, то есть действует точно так, как если бы он действовал с реальными предметами. Точность должна быть в направлении взгляда и внимания, в характере мускульной работы рук, пальцев, ног, спины, шеи и т.д.

Упражнения на *память физических действий* (или ПФД; и та и другая формулировка приняты в *театральной педагогике*) могут занимать в работе с детьми достаточно большое место.

Смысл всех упражнений в воплощении правильного (как в реальности) распределения внимания и мускульных напряжений при действии *с предметами* (то есть не с людьми). «Где глаза?» (куда направлен взгляд, то есть внимание?), «какая часть тела работает?» (пальцы, ладонь, плечо, спина, ноги и т.д.). При этом у каждого человека, когда он действует с разными предметами, все это происходит как-то по-особому.

Обращение детей к работе мышц и своего внимания открывает ребёнку в новом ракурсе многообразие индивидуальных и ситуационных способов поведения людей в окружающей жизни.

Начинать упражнение на ПФД лучше с того, что дети сами вспоминают предметы и выбирают действия, которые они могут выполнять по памяти (открыть сумку, одеть куклу, завести механизм игрушечной машинки, забить гвоздь и т.п.). Также упражнение удобно начинать с реальных действий детей одним и тем же настоящим предметом: щеткой-шваброй, платком, стулом, графином, портфелем.

Особо подчеркнём, важно, чтобы у детей всегда была возможность проверить свою память действием с реальным предметом. Только по действию с настоящим предметом воспитатель и зрители могут определить верность выполнения упражнения и дать советы. Отработка становится детям интереснее, если им разрешить (подсказать) объединяться в рабочие пары и тройки.

На первом этапе *сложностей* можно давать довольно простые задания для индивидуального исполнения.

На втором этапе хорошо вводить парные задания (нести ведро или бревно; держать совок и веник; вытряхивать скатерть; играть в мяч; тянуть канат и т.п.). Тогда для репетиции желательно объединять две пары – когда одна будет тренироваться, другая пара будет следить за точностью и наоборот).

На третьем этапе хорошо вводить ещё и помощников, которые *«озвучивают»* беспредметные показы своих товарищей. Традиционная детская игра *«Где мы были, мы не скажем, а что делали – покажем»* по существу является исходной основой упражнения на память физических действий. Чтобы эта игра не приелась желательно раз от раза (но – не спеша!) вводить уговор быть узнаваемым, по *достоверности, убедительности, скрупулезной точности* действий и повседневной эмоциональности. Такие акценты в игре помогут детям открывать роль конкретности их восприятия творческих усилий своих сверстников (что для педагогики весьма важно).

Наиболее ценными для развития детей являются те задания на ПФД, при выполнении которых приходится собирать внимание на мелких движениях своих пальцев. При этом воспитателю важно угадать допустимую степень *сложности* и не форсировать переход от приблизительных манипуляций с большими предметами (например, шваброй или корзиной) к точным и сложным манипуляциям с более мелкими предметами (чистить картошку или яйцо, сваренное вкрутую). Случается, что воспитатели понимают упражнение на ПФД только как воображаемую работу с отсутствующими предметами.

Тогда ребёнок сразу, без предварительной «репетиции» с реальным предметом выходит и «моет шваброй пол», «нанизывает бусы» и т.д., не тренируя при этом ни *распределение своего внимания* (термин театральной педагогики), ни мышечную память. А только – слепую смелость и привычку действовать приблизительно...

Критерии оценки таких показов, как правило, расплывчаты, а потому основываются на самых общих представлениях о совершаемых действиях. Обсуждать увиденное и детям-зрителям, и взрослому трудно. А самим исполнителям становится непонятно, что от них требуется, и если что-то не удовлетворяет воспитателя, то что же нужно сделать, чтобы улучшить свой показ. Все это быстро приводит учеников к досадному равнодушию в исполнении игрового упражнения.

Горелки

У этой игры много других русских названий: «Гори ясно», «Огарыши», «Разбегиши», «Разлуки» и др. Известна игра почти у всех славянских народов, а значит является очень древней, ещё общеславянской. Веками горелки были одной из самых распространенных и любимых игр русского народа.

Игра совсем простая и не очень утомительная. Поэтому в горелки можно играть после других, сложных и напряженных игр или когда соберется такая компания, где много девочек.

Самое меньшее количество играющих – девять человек, то есть четыре пары и один «горельщик». В три пары играть уже неинтересно. Ну, а лучше всего, когда наберется от шести до двенадцати пар, то есть от 13 до 25 человек, включая горельщика, больше десяти-двенадцати пар играть будет не так весело, поскольку каждой паре довольно долго придется ждать своей очереди.

Желательно, чтобы каждая пара составлялась из мальчика и девочки. Ну, а если поначалу в паре окажутся, например, два мальчика, то это ненадолго, так как во время игры пары беспрестанно перемешиваются. Одному доверяют «гореть» (желательно добровольно), а все остальные берутся попарно за руки и выстраиваются друг за другом на расстоянии одного шага. Горельщик становится впереди, шага на два-три от первой пары, спиной к ним. Как только он занял свое место, ему уже не разрешается ни оглядываться назад, ни смотреть по сторонам. Игра начинается с того, что все дружно, хором, произносят:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло
Глянь на небо –
Птички летят,
Колокольчики звенят!

При словах «глянь на небо – птички летят, колокольчики звенят» горельщик должен смотреть на небо, делая вид, что и впрямь верит этой басенке про птичек. А в это время последняя из пар уже наготове. Как только все слова сказаны,

игроки этой пары разъединяют руки и стремглав бросаются бежать вперед, один справа, другой слева от стоящих парами игроков.

Задача бегущих состоит в том, чтобы, пробежав мимо горельщика, снова взяться за руки впереди него. Можно и не впереди, а сбоку, в этом случае одному из пары нужно ухитриться пробежать перед горельщиком и подать руку другому. Только позади него соединяться нельзя. И обратно нельзя бегать. Если бегущим удалось соединить руки, то они уже спокойно идут назад и становятся на шаг впереди первой пары.

А горельщик должен постараться поймать кого-нибудь из бегущих. Для этого ему надо не только ловить, но и мешать им сближаться, чтобы они не могли подать друг другу руки. Горельщику не обязательно по-настоящему ловить, достаточно запятнать, то есть дотронуться до бегущего рукой. Если это ему удастся, он образует с пойманным новую пару, и они становятся впереди других пар.

А непойманный становится «гореть». Слова скандируют уже ему, и опять бежит пара, в этом коне оказавшаяся последней. Но если горельщик никого не словил, то он снова занимает свое место на два-три шага впереди и пытается поймать кого-нибудь из очередной пары.

Игра может длиться сколь угодно долго, однако закончить её можно не раньше, чем пробегут все пары, хотя бы по одному разу. При выборе места для игры надо смотреть, чтобы впереди было побольше простора для беганья. Последние пары, соединившись, всегда становятся впереди, поэтому игра сама собой продвигается вперед. Если места немного, то после каждой перебежки все пары должны отступать назад. И последнее замечание; пойманному нельзя вырываться от горельщика. Теперь они составляют пару. Чем чаще меняются горельщики, а следовательно, и происходят перемены в парах, тем в игре больше интереса. Поэтому могу вам посоветовать: когда играют вместе большие и маленькие, хорошие бегуны и неважные, то договоритесь, что гореть можно не больше трёх раз. Не сумел никого поймать из третьей пары, выбирай любого из них и становись в ряд. А оставшийся пусть горит.

Города с небывальщиной

Участники рассаживаются по кругу и определяют (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 «э»). Например: «Стрекоз ловить!» или «Стекла есть!» (Известно, что стекла 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 ...

Горшки

Выбирается один ведущий (*покупатель*), остальные делятся по парам. «Горшки» (на схеме обозначены кружками) сидят на корточках в центре; *хозяева* (обозначены квадратами) 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 почему 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,

С пакосту, с панасту,

Собирайтесь, гончары

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 школьники договариваются, что «горшки» и «хозяева» каждый новый кон меняются *ролями*.

«Да» и «нет» не говорите

От четырех до двенадцати человек рассаживаются полукругом.

Выбирают *ведущего* из самых опытных в этой игре, имеющих для неё большой запас вопросов.

Ведущий начинает с традиционных слов:

Вам барыня прислала
Сто копеек, сто рублей
И коробочку соплей.
Что хотите, то купите,
Да и нет не говорите,
(Существуют и другие варианты *игрового зачина*).

Черный с белым не берите.
Не смеяться, не улыбаться,
Губы бантиком не держать,
Свои ответы не повторять.
Вы поедете на бал?

Если играющий, к которому обратился ведущий, ответит «да» или «нет», то он проиграл, а значит, отдает фант.

Ответ: Конечно.

Ведущий: В черной или белой карете?

Если прозвучит ответ с одним из запрещённых слов или в повторной формулировке, то отвечающий опять отдает фант (или вместо сбора фантов игра всякий раз начинается сначала).

Ведущий: Вы, конечно, знаете, какого цвета трава?

Ответ: Знаю. (Находчивый игрок радуется, что «не попался на удочку». Но радоваться рано, так как вопросы сыплются непрерывно.)

Ведущий: А какого цвета снег?

Ответ: Белый... ой! Я хотел сказать – как мел!

Но уже поздно и приходится платить *фант*. А ведущий подходит к любому другому игроку (каждый из них до начала игры имеет по несколько фантов).

Ведущий: А какой хлеб вы больше любите: черный или белый?

Ответ: Мягкий.

Ведущий: Какой, какой?

Ответ: Мягкий... ой! Я хотел сказать – всякий!

Играющий дважды повторил один и тот же ответ. А спохватился поздно. Некоторых играющих ведущий долго засыпает разными провокационными вопросами, а некоторых оставляет в покое после двух-трех вопросиков, переходя к другому, для того чтобы внезапно вернуться и застать врасплох. Если ведущему никак не удастся выиграть ни одного фанта, то его заменяют (отобрав у него самого один фант) или назначают ему помощника (который подбрасывает внезапные вопросы играющим), или меняют способ игры, например, затевая «*Летает – не летает*».

Деление на команды (объединение в «малые группы»)

Через работу в постоянных и временных микрогруппах — игровых командах — уменьшается дистанция между детьми, которые начинают находить подходы друг к другу. В некоторых случаях они открывают в себе терпимость и видят её пользу для дела, которым занята малая группа (команда).

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

Чтобы избежать этого, лучше всего воспользоваться разными вариантами жребиев и считалок. На занятиях полезно использовать те виды жеребьёвок, которыми дети раньше пользовались во время своих *игр во дворе*.

- **Разрезанная открытка**

Берутся четыре-пять почтовых открыток (одинаковых или разных; лучше — большого формата). Каждая из них разрезается на шесть (четыре, пять) частей. Все части перемешиваются. Каждый из участников 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» — книжки, рабочие альбомчики, карандаши и ручки, листы бумаги и т. п.). Перед сдачей собранной открытки команда договаривается о своем названии и посыльный рисует символ-эмблему на доске (или первую букву из названия, если может). После того как все компании выведут мелом первые буквы своих командных названий (пользоваться подсказками и заглядывать в книжки и Азбуки — можно!) или изобразят нужные эмблемы, воспитатель может приступить к рассказу о том, что командам предстоит выполнить (найти, вспомнить, сочинить, сделать).

Инструкцию о предстоящей работе полезнее давать через **сменных посыльных**, которых каждая команда высылает к воспитателю. Благодаря подобной форме объединения детей в микрогруппы (игровые команды), само объединение ученики воспринимают как абсолютно самостоятельное.

- **В заплатки (способ деления на две команды)**

Все дети парами расходятся по комнате, чтобы тайком от других договориться о «выборе». Потом каждая пара подходит к ведущему и произносит зачин:

– Мати-мати, чьи заплати? (есть и другие варианты зачина)

Ведущий отвечает: – Мои!

После этого загадывающая пара предлагает *ведущему* свой «выбор»: солнце-или-дождик, поезд-или-самолет, капуста-или-лук и т. п. Причем договорившись эти слова нужно произнести не только слаженно и громко, но и сыграть «сценку-фотографию» (один одно, другой другое — по уговору).

Ведущий, отгадывая какое из произнесенных слов кем было сыграно, забирает одного из этой пары в команду № 1 и отправляет другого в команду № 2. И так, пока вся группа не будет разделена. На занятиях в подготовительной группе можно условиться, что сегодня все будут загадывать только *одушевленное* или *неодушевленное*. Или если один загадывает что-то из *одушевленного*, то другой — обязательно что-то из *неодушевленного*.

Подобных вариантов может быть очень много: и *съедобное–несъедобное*, и *плавает–тонет*, или только *цветы*, а может быть и даже *события* (*обед-или-тихий час, Новый год-или-Пасха, день рождения-или-генеральная уборка*) или *названия книжек, стихов, сказок* и т. п.

Подобный способ деления дает возможность каждому ребёнку что-то сыграть без боязни, так как подобное игровое перевоплощение нужно не само по себе (что некоторым детям может казаться страшным), а всего лишь как вспомогательное задание для объединения в команды.

День наступает – всё оживает, ночь наступает – всё замирает

Традиционная детская игра. После того, как ведущий (воспитатель или ребёнок) произносит первую половину зачина – «День наступает – всё оживает!» – все участники движутся по комнате в хаотическом беспорядке (бегают, прыгают, танцуют, играют в догонялки и т.п.). Когда ведущий произносит вторую половину – «Ночь наступает – всё замирает!» – все застывают в причудливых позах.

Затем по выбору ведущего отдельные участники *отмирают* и придуманным делом *оправдывают* свою странную позу. Замер в прыжке, танце, беге, а для оправдания выдумал новое дело

Могут появляться *усложнения*:

1 этап – после слов «день наступает – всё оживает» участники могут использовать любые движения;

2 этап – когда наступает «день», каждый участник совершает целенаправленные движения только из истории, общей для всех.

Например:

- сбор урожая (на огороде, в плодовом саду, в поле, в лесу)
- работа машин на заводе
- в муравейнике
- тренировка в бассейне
- на железной дороге

При этом в своих оправданиях участники могут по желанию объединяться попарно или даже в небольшие группы (это зависит от виртуозности в умении подхватить задумку партнера). Но оправдывать свои позы во время «замри» все и всегда должны другими, новыми занятиями.

3 этап – условие «дня» по-прежнему задается или выбирается для всей группы (*железнодорожный вокзал, зоопарк, цирк, стадион*). Но если на 2-ом этапе работающей группой были сразу все дети, то на 3-ем – всего лишь треть. Две же другие группы становятся зрителями-судьями. Одни судьи оценивают качество *замирания* и *оправдания*. Другие – выполнение общего для всех условия «дня» (был ли *цирк, магазин, мельница* и т.д.).

После конца «дня и ночи» группы-команды *меняются местами и ролями*. Кто был на площадке, садятся на места судей-зрителей, оценивающих «стопы» и оправдания, а та команда, которая сидела на этих местах и выполняла эту функцию, пересаживается на места, где оценивают «жизнь» в течение «дня». Те же, кто только что уступил им места и передал свою судейскую функцию, занимают освободившуюся площадку.

Детские стихи по ролям

По-ученому это игровое задание можно было бы назвать диалогом в разных интерпретациях. Заключается оно в репетиции сценки (на основе, например, небольшого отрывочка с диалогом из популярных детских стишков), которые потом все группки показываются в нескольких отличных друг от друга вариантах. Например:

- Гуси, гуси! (произносит то *Пинцесса*, то *Великан*, то *Винни–Пух*)
- Га-га-га. (отзываются то *Гуси–лебеди*, то «*Гадкие утенки*», то «*Три веселых гуся*» из детской песенки)
- Есть хотите?
- Да-да-да!

Забавные варианты возникают за счет использования разных замыслов, задумок и разных приёмов исполнения (голос: низкий, высокий; интонация: веселая, грустная; костюмы; элементы «декораций»).

В это время дети могут открывать для себя разные взаимозависимости между конечным результатом, текстом, задумкой и приёмами исполнения. Если играть так, то замысел получается одним, а если по-другому – то в результате и общий замысел меняется. Выбрав же какой-то третий замысел, исполнители вынуждены искать новые приёмы, так как прежние не выражают облюбованный группкой замысел. Для работы удобны диалоги из стихов *Чуковского, Маршака, Барто, Заходера, Михалкова, Хармса*.

Например, текст:

- Заказное для Житкова.
- Извините, нет такого.
- Где же этот гражданин?
- Улетел вчера в Берлин.

Участники одной из группок произносят одни и те же слова (возможно *под суфлера*) то разными голосами, то в разных костюмах (допустим: крокодил хотел напасть на Житкова и прикинулся почтальоном; или в дверь стучится Белоснежка и спрашивает у соседей; или отвечающий почтальону сосед – это Карабас-Барабас и т.д.), и в разных декорациях (в квартире, на лестничной клетке, в лесу, на чердаке и т.д.). В результате с одним и тем же текстом получаются разные сценки-истории, в которых детям интересно как участвовать, так и разбираться, глядя на игровую площадку-сцену в качестве сопереживающего зрителя.

Для инициативного использования предложенных *костюмов, декораций*, разных *приёмов исполнения* детям лучше **всего** предложить «шапку вопросов» (см. соответствующую статью-комментарий), для которой билетки с тем или иным заданием будут сочиняться самими детьми на одном из предыдущих занятий. Об изготовлении картонных билетиков – а именно рисовать, подбирать изображения, вырезать и наклеивать и возможно даже «подписывать» печатными буквами (например, первой буквой)

Животные

Группа детей, выбирает, в каких животных (домашних или диких) она «превратится». Потом они дружно произносят игровой зачин:

– Кем (или где) мы были, мы не скажем,
А что делали – покажем.

После этих слов дети начинают совершать определенные действия, по которым зрители отгадывают, что было ими задумано. (Варианты игрового зачина могут различаться).

Играть животных – одна из самых традиционных форм детской драматизации. Вера, смелость, игра как таковая, наблюдательность – вот слагаемые превращений в животных. Для детей интересно не только сыграть животное, но и отличить особенности поведения, повадки домашних животных от диких и от поведения зверей в зоопарке. Одних животных они видели или хорошо знают по мультфильмам, о других им известно понаслышке, поэтому изображать их приходится *по воображению*.

Готовиться к «превращению» в животных можно по одному, по два, по три человека, а потом и большой группой, которая договаривается о месте действия (например: *лес, поляна, река, зоопарк, живой уголок, птицеферма* и т.д.). Но и в этом случае должны быть зрители-отгадчики. Их присутствие ставит ребёнка перед необходимостью быть понятным, поэтому он совершает свои игровые действия точнее и ответственнее.

Усложнения требований к работе может быть **поэтапным**:

на 1-ом – смелость и выдумка;

на 2-ом – искренность и цепкость наблюдений;

на 3-ем – умение держать общие условия и находить себе место среди других.

Напоминаем, что любые *усложнения* следует предлагать участникам не раньше, чем у педагога возникнет впечатление, что игра-упражнение начинает приедаться. Когда дети наиграются упражнением вволю в его первоначальном варианте, и оно начнет казаться им слишком простым, только тогда разного рода усложнения будут желанны, полезны и эффективны.

Заводные человечки

Воспитатель на глазах детей рисует схему и объясняет, что это заводные человечки, которые делают зарядку. Каждая поза имеет свой номер. Дети, глядя на схему, несколько раз повторяют позы под диктовку воспитателя (ведущего) номеров, их обозначающих. Потом воспитатель может называть числа в обратном порядке или в разбивку. Дети, которые оказались «невнимательными» и поймали себя на ошибке, как правило, смеются громче всех.

Когда детям запомнилась последовательность поз, можно внести следующее усложнение – словесный счет заменить хлопками ведущего. Хлопок – это сигнал для смены позы, а на какую именно – вспоминает каждый из участвующих сам.

Темп хлопков воспитатель или учитель может то убыстрять, то замедлять. Очень быстрый темп упражнения является явно трудным для большинства детей, а очень медленный – скучным.

Наиболее трудным, но увлекательным усовершенствованием этого игрового задания является его выполнение упражнения каноном. Дети делятся на группы по шеренгам, рядам или, если стулья стоят полукругом, на четные и нечетные. Каждая группа с каждым хлопком ведущего выполняет очередной элемент заданной цепочки поз.

Но первая группа первый элемент выполняет по первому хлопку, вторая же группа начинает его выполнять только по второму, а третья вступает с третьим хлопком. Таким образом, на очередной хлопок дети каждой из групп делают своё движение, отличное от движений других групп. Канон удаётся выполнить без сбоев, только когда каждая группа и каждый ребёнок сосредоточены на своей линии поведения и никто не отвлекается для того, чтобы без конца делать другим замечания.

Дети обычно очень любят разные варианты Заводных человечков. И воспитатели могут использовать их на занятиях в качестве разминок.

Загадочные сокращения (аббревиатуры)

Воспитатель предлагает детям «расшифровать» ряд общепринятых аббревиатур (ДК – дом культуры, ТВ – телевизионное вещание, ТЦ – торговый центр, ПК – персональный компьютер) и сокращений (детсад, исполком, завхоз и т.д.). После того, как все дети вспомнили самые распространенные аббревиатуры и сокращения, начинается игра. Дети разгадывают аббревиатуры, сочиненные всеми и каждым участником занятий.

Дети выходят к доске и пишут (если умеют) или произносят свои загадочные сокращения: КВТ (*Ка-Вэ-Тэ – Кто Видел Тигра*), ЗД (*Зэ-Дэ – Закройте Дверь*), ГМР (*Гэ-эм-эр – Где Моя Ручка*), БП (*Бэ-Пэ – Белая Пуговица*), ЗР (*Зэ-эр – Зеленая Рубашка*) и т.д. Отгадывающиеся собираются вокруг автора каждой из аббревиатур (возникает малая группка) и пытаются расшифровать её.

Воспитателю полезно обратить внимание, кто из участников с интересом принимает роль загадывающего, кто с азартом отгадывает, а кто остерегается включаться в работу без заранее известного ответа.

Расшифровка загадочных сокращений позволяет детям в игровой ситуации упражнять свое воображение, расширять знание окружающей реальности и активизировать интеллектуальное развитие. Увидеть за буквами слова, да ещё организованные между собой в название какого-то учреждения, вида деятельности и т.п. – задача для детей не столько трудная, сколько неожиданная. При повторении этого упражнения, после того, как все ученики могут дать свою интерпретацию любой аббревиатуре, можно вводить усложнения-ограничения: это название из страны смеха, слез, зверек, звезд, деревьев и т.п.

Заданные слова

Участники объединяются по двое или по трое. Им всем задается небольшая фразочка, которой нужно найти оправдание, то есть сконструировать ситуацию, в которой она могла бы быть произнесена. Дети выдумывают людей, участвующих в этой ситуации, выбирают поведение говорящего и поведение слушающих или не слушающих его, договариваются о характере произнесения слов.

Начинать можно с бытовых распространенных фраз. Например: «Не делай этого, никогда!». И переходить к литературным. Например, первым репликам из пьес-сказок, например, Маршака, Михалкова и др.

Возможным *вариантом* может быть «заданное слово» (или словосочетание), которое исполнитель должен произнести, найдя подходящую цель и мотив, выдумав, кому и зачем оно может быть сказано. Например, «ОГОНЬ», «НЕТ», «ДЕНЬ ПРОШЕЛ», «ДЯДЯ СТЁПА» и т.д. Дети с удовольствием придумывают различные оправдания произнесению заданного. Следующая ступень развития задания в том, что одному и тому же исполнителю предлагается заданное слово произнести несколькими способами. Чтобы по-разному произнести слово, ребёнку необходимо переключаться из одной ситуации в другую. И это делает задание детям подготовительной группы не только интересным, но и особо полезным.

Замри – запомни, повтори, «оживи»

Игровое задание, смысл которого в сигнале-команде «ЗАМРИ», может раздаваться в разные моменты занятий и в самых разных ситуациях. Оно эффективно при перемещениях детей по комнате. Особо полезно подавать эту команду во время **заданий на СКОРОСТЬ**.

Очень важно обогащать дошкольников смелостью и умением «замирать» молниеносно, сразу же после команды. Умение остановить себя – залог организованности и дисциплины. Динамика игры-упражнения «замри» может быть представлена так:

- Овладение техникой «замри» в разных ситуациях: при движении, рисовании, речи, общении.
- Использование «замри» для переключения внимания на новый вид работы (например, для наведения порядка).
- Обсуждение *смысла и содержания* дел, которыми был занят каждый из застывших.

Игры-упражнения, такие как **Тише едешь – дальше будешь**, **День наступает – все оживает**, **Воробьи – вороны**, связаны с замиранием участников. Именно с этими моментами в игре может быть связан и дополнительный уговор: запомнить позу, повторить её как можно точнее (зрителям или самому исполнителю после того, как он выйдет из «стопа» и хотя бы немного подвигается), «оживить», оправдать позу (замер во время бега, подпрыгивания, толкотни, а оправдал выдуманым новым делом, занятием).

При умелой подаче воспитателя все дети могут увлечься каждым из этих заданий, а выполнение их обращает ребёнка как к особенностям внутренней жизни (своей и других), так и к особенностям её внешних проявлений.

Заданный жест

Упражнение на психологическое оправдание задаваемого жеста: «взмах руки», «сжимать и разжимать губы», «втянуть (или вытянуть) шею» и т.п. Заданный жест должен быть включен в какую-нибудь сценку-историю (то есть целостный микроэпизод). А зрители угадывают, про кого выдумал исполнитель историю: то, что он показывает, происходит с ним или каким-то персонажем (или животным)?

Потом им нужно будет рассказать исполнителю, где, по их мнению, эта сценка происходила, что она значила и т.д. Во время выполнения упражнения детей-зрителей полезно нагружать дополнительным заданием повтори или дополни.

Игра в «завершения»

Играющие встают (или садятся) в круговую. 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, КАштани т.д.)

Добавим, что на занятии дети могут играть не только «каждый сам за себя», но и парами.

Испорченный телефон

Вариант известной детской игры. Вся подготовительная группа расставляют стулья в два ряда (с расстоянием одного-двух шагов между рядами). Когда они рассаживаются, то получается две команды. Задача каждой команды как можно быстрее, начиная с первого стула в ряду (или с последнего – на *следующий кон*), передают заданное слово: шепотом, на ухо так, чтобы все в ряду-команде по цепочке получили и передали одно и то же слово. Сначала воспитателю лучше спрашивать о передаваемом слове у тех, кто его получил в линии передачи *последним*. А уж потом тех детей, кто были *первыми* в своем ряду-команде, 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 все понимают, могут 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 передает, другой «ловит» или «перехватывает» (и наоборот). То есть, все дети второго ряда «ловят» на слух, пытаются понять, какое слово передает первый ряд. В этом варианте важна не скорость, а внимательность и четкость артикуляции.

Важно, чтобы за передвижением слова по одному ряду 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 данный *кон*.

Успешность работы при этом варианте «Испорченного телефона» воспитателю 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.

Особо подчеркнём, что и в первом варианте (на скорость), и во втором (на внимательность) четкость 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, *goodmorning*)

Воспитателям не следует бояться ситуаций, когда какая-то из команд проигрывает. Напоминаем, что 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 своей психики к мелким невзгодам, то и дело случающихся в их бытовой повседневности.

Костюм-превращение

Детям предлагается «нарядиться». Детали для ряжения могут быть и реальными, и частично воображаемыми (в театральной педагогике сказали бы – «на память физических действий»). В результате к своим обычным костюмам дети добавляют различные «дополнения» (плащи, шляпы, кринолины, шлейфы, пиратские косынки на головах или батистовые платочки в руках, большие не по размеру ботинки и т.д.).

Нарядившись, дети начинают двигаться, говорить, одним словом вести себя сообразно *костюму*. Зрители-судьи угадывают, что за костюм на исполнителя, *где* и *когда* он живет.

Связь одежды, «театрального» костюма или его элементов с особенностями поведения может осваиваться на занятиях с двух противоположных концов: от поведения к костюму и от костюма к поведению. Для детей явно предпочтительнее – второй, так как «поведение» не сразу ими осваивается как область своих поисков и творческих находок. Костюм – одна из знакомых детям деталей игры, и даже частенько её главная основа. Обыграть костюм, найти поведение, уместное для необычной одежды, можно по-разному, на что и опирается данное игровое упражнение.

Хорошо начинать с полного комплекта настоящего костюма (верхняя одежда, головной убор, обувь) или максимально выразительных и ярких его элементов (таких как комбинезон, болотные сапоги, шляпка, плащ-накидка, тулуп).

Следующий этап *усложнений* будет связан с появлением особого поведения, возникающего от деталей мелких или самых обычных – шлепанцы, полотенце на голове, полевой планшет, сумочка, фигурный воротничок, брошь, медаль.

Подобные игровые задания формируют в детях поведенческую чуткость к бытовым предметам, развивают их фантазию, искренность, юмор, желание увидеть (или выполнить) что-то чрезвычайное, необычное.

Можно (и даже следует) использовать костюмы карнавальные (новогодние) и театральные (из ранее инсценированных сказок). Но лучше всего – старенькую вычищенную одежду собственных *родителей*. Желательно, чтобы в каждой группе детского сада стоял небольшой *«волшебный сундук»* с костюмами и деталями одежды для превращений.

Эстафета

Все участники эстафеты садятся в большой круг. По сигналу воспитателя они по одному встают и садятся друг за другом в едином ритме – так, чтобы, как только сел предыдущий, встал следующий.

Порядок вставания можно менять – *по двое*, или *через одного* или одновременно по одному с *каждого края* (*двойная эстафета*). Или сначала те, у кого есть в одежде что-то *красное*, потом те, у кого – *жёлтое*, и наконец, те, у кого есть, что-то *зелёное* (по принципу светофора).

Главное в задании – уговор: не подталкивать, не вызывать, не вмешиваться в работу другого человека. Когда уговор нарушается, то ведущий останавливает эстафету.

В упражнении тренируется самостоятельность в определении момента своего вступления в общее дело, чувство зависимости друг от друга. Для *усложнения* вставание можно заменить *передачей хлопков*. Все разновидности «эстафет» являются заданиями, в которых у каждого есть своя обязанность, выполняемая вовремя. Это «вовремя» и является основной трудностью. Причем для каждого исполнителя трудность заключается в том, чтобы верно определить момент, когда самому нужно встать или сесть. А для всех остальных – трудность заключается в том, чтобы суметь не вмешиваться в работу другого, терпеливо ждать, не торопить, не подталкивать, не останавливать.

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

«Эстафета» осваивается детьми с интересом, но нелегко. И это свидетельствует о её точном попадании в зону социальных и организационных трудностей. При работе над этим игровым упражнением, например, два раз в неделю, дождаться успешного выполнения эстафеты иногда удается только через два-три месяца.

Для социо-игрового подхода задания, связанные с эстафетной цепочкой, становятся ценными, когда участники самостоятельно обнаруживают, что, видя в глазу другого «соринку», в своем глазу не замечают «бревна». Часто цепочка обрывается или путается потому, что один из участников, начиная высказывать свои замечания и советы другим, не замечает, как наступает момент, когда ему нужно было самому «вступить» в работу.

Детям полезно работать над *скороговорками*. Один из способов увлечь их этой работой заключается в «запуске» скороговорки *по эстафете*, а возможно ещё и на скорость между группками (рядами) учеников. Трудностью, которая состоит в быстром произнесении скороговорки, когда каждый участник эстафеты произносит только одно слово или отдельное словосочетание из текста, дети увлекаются охотно.

Например:

1-ый – *У Сени,*

2-ой – *и Сани,*

3-й – *в сетях,*

4-ый – *сам с усами* и т.п.

Ребёнок в эстафете может тогда хорошо выполнить свою задачу, если он, дожидаясь своей очереди, внутренне произносит все предыдущие слова вместе с другими говорящими в цепочке. В этом варианте задания облегчается артикуляция и усложняется координационная работа.

Принцип эстафеты часто используется и в народных играх, Вот народный вариант эстафеты, записанный В.И. Далем:

• Кузовок

Дети садятся играть. Один из них ставит на стол корзинку и говорит соседу:

– Вот тебе кузовок, клади в него, что есть на «-ок», обмолвишься, отдашь залог.

Дети по очереди говорят слова в рифму на «-ок»: «Я положу в кузовок клубок; а я – платок; я – замок, сучок, коробок, сапожок, башмачок, чулок, утюжок, воротничок, сахарок, мешок, листок, лепесток, колобок» и пр.

По окончании разыгрываются *залог* (*фанты*): покрывают корзинку, один из детей спрашивает:

– Чей залог вынется, что тому делать?

Дети по очереди назначают каждому залогу выкуп, например: попрыгать по комнате на одной ножке, или в четырех углах проделать: в одном постоять, в другом поплясать, в третьем поплакать, в четвертом посмеяться; или басенку сказать, загадку загадать, или сказочку рассказать, или песенку спеть.

• Кувшинчик

В эту народную игру хорошо играется на свежем воздухе. Записана она была фольклористами в Смоленской области.

Один из участников игры – водящий. Он берет мяч – «кувшинчик» – и, ударя им о землю, скандирует:

Я кувшинчик уронил

И о пол его разбил.

Раз, два, три,

Его, Ваня, лови!

Сразу же по окончании текста водящий сильно ударяет мячом о землю, а участник, имя которого было названо, бросается ловить скачущий «кувшинчик». Как только он его поймает, все замирают на месте и поднимают руки, образуя над головой «круг-колесо», и хором произносят:

Мы знаем все подряд,

Что ребята говорят:

Оля, Коля, дуб зеленый,

Ландыш белый, заяка серый,

Брось!

Поймавший «кувшинчик» отвечает:

Я знаю все подряд,

Что ребята говорят:

Дуб зеленый, ландыш, мак,

Я бросаю мяч – вот так!

и бросает мяч, стараясь попасть кому-нибудь из детей в сцепленные над головой руки. Кому попадет мячом в «круг-колесо», тот водит.

Летает – не летает

Эта игра-упражнение требует свободы для широкого движения рук. Взрослый «машет крыльями» на каждое произносимое им слово, дети же отвечают *имитацией* полета только при назывании летающего предмета.

Воспитателю следует заранее приготовить разнообразный перечень того, что летает, чтобы дети при желании (и это стоит поощрять) могли имитировать разные способы полета: *муха, орёл, самолет, журавль, комар, ракета, вертолет* и т.п. На «не летающие» слова рук не поднимать, не повторять движения воспитателя. Кроме летающих и нелетающих можно ввести третью категорию – «и так и этак»; например, *парашютист, страус, акробат, тополиный пух* и т.п., – договориться о том, как обозначать слова этой категории (например, сесть на стул, поджав ноги, или сесть на пол, спрятавшись за стул).

Для занятий в подготовительной группе можно предложить и другие посильные варианты этого задания: «растет и не растет», «двигается – не двигается», «больше или меньше», «живое – не живое». Движения при этом следует выбирать разные.

Например: летает – машем руками;

живое – делаем локтями дыхательные движения;

ходит – пантомимическая походка «скольжением ног» и т.п.

не растет – садимся на корточки и обхватываем свои колени двумя руками;

Очень важно, чтобы при произнесении слов воспитатель сам постоянно проделывал бы оговоренное движение, а дети делали бы его только в нужный момент. Ведущим может быть один из вызвавшихся детей. Для усложнения игры можно совместить сразу несколько заданий: летает – растет – живое. Тогда ученики сталкиваются с тем, что правильных ответов может быть несколько. Например, синица и летает, и растет, и живая. Дети будут делать разные движения, но при этом ответы их будут верными.

Особенно трудно будет тем детям, которые на слово «синица» не станут махать руками, как воспитатель, а решат показать движение «дышит» или «растет». На слово же «бревно» эти движения никто делать, кажется (?!), не должен.

Ловить зверюшку

Исполнители по очереди «тянут» билетки, в которых изображено (схематично «от руки», или с помощью вырезанной из какого-нибудь глянцевого журнала красочной фотографии или рисунка профессионального художника), кого они должны ловить – *кузнечика, курочку, бабочку, кошку, щенка, вылетевшего волнистого попугайчика, козу, корову, поросенка* и т.д. Исполнитель до тех пор должен выполнять задание, пока большинство зрителей не встанет со своих мест в знак того, что для них превращение произошло, т. е. они *увидели*, кого ловит исполнитель. Тогда воспитатель просит зрителей назвать «отгаданную» зверюшку, а исполнителя – произнести вслух изображенное в билетке. При совпадении заданного с тем, что увидели зрители, ведущий соглашается с успешностью работы.

Для детей в ходе этого игрового упражнения наглядно выявляется значение особенностей и деталей в поведении человека. Нагибаются и тогда, когда ловят кузнечика, и тогда, когда ловят курицу. Но нагибаются по-разному. И в том, и в другом случае руки выставляют вперед, но совершенно по-разному. Чтобы стало понятным, кого ловит ребёнок, ему нужно соблюдать характерные особенности действий, вытекающих из смысла ситуации.

Конечно, дети могут выполнить это упражнение очень приблизительно, одни лучше, другие – хуже, вспоминая и воспроизводя особенности того, что они хотя и не однажды делали в жизни, но все же достаточно давно и без специального запоминания подробностей. Но даже такое приблизительно исполнение позволяет детям задуматься над проблемой детализации.

На память физических действий (ПФД)

Ребёнок, вышедший на *сценическую площадку* (например, на середину ковра в комнате, где проходят занятия) начинает выполнять манипуляции с воображаемыми предметами, т. е. действует точно так, как если бы он действовал с реальными предметами. Точность должна быть в направлении взгляда и внимания, в характере мускульной работы рук, пальцев, ног, спины, шеи и т.д. Упражнения на *память физических действий* (или *ПФД*; и та и другая формулировка приняты в *театральной педагогике*) могут занимать в работе с детьми достаточно большое место. Смысл всех упражнений в воплощении правильного (как в реальности) распределения внимания и мускульных напряжений при действии с *предметами* (то есть не с людьми). «Где глаза?» (куда направлен взгляд, то есть внимание?), «какая часть тела работает?» (пальцы, ладонь, плечо, спина, ноги и т.д.). Причем у каждого человека, когда он действует с разными предметами, все это происходит как-то по-особому.

Обращение детей к работе мышц и своего внимания открывает ребёнку в новом ракурсе многообразие индивидуальных и ситуационных способов поведения людей в окружающей жизни. Начинать упражнение на *ПФД* лучше с того, что дети сами вспоминают предметы и выбирают действия, которые они могут выполнять по памяти (открыть сумку, одеть куклу, завести механизм игрушечной машинки, забить гвоздь и т.п.). Также упражнение удобно начинать с реальных действий детей одним и тем же настоящим предметом: шваброй, платком, стулом, графином, портфелем.

Особо подчеркнём, важно, чтобы у детей всегда была возможность проверить свою память действием с реальным предметом. Только по действию с настоящим предметом воспитатель и зрители могут определить верность выполнения упражнения и дать советы (см. комментарий к игровому заданию-упражнению «*По правде и понарошку*»). Отработка становится детям интереснее, если им разрешить (подсказать) объединяться в рабочие пары и тройки.

На первом этапе *сложностей* можно давать довольно простые задания для индивидуального исполнения.

На втором этапе хорошо вводить парные задания (нести ведро или бревно; держать совок и веник; вытряхивать скатерть; играть в мяч; тянуть канат и т.п.). Тогда для репетиции желательно объединять две пары – когда одна будет тренироваться, другая пара будет следить за точностью и наоборот).

На третьем этапе хорошо вводить ещё и помощников, которые «озвучивают» беспредметные показы своих товарищей.

Традиционная детская игра «Где мы были, мы не скажем, а что делали – покажем» по существу является исходной основой упражнения на память физических действий. Чтобы эта игра не приелась желательно раз от раза (но – не спеша!) вводить уговор быть узнаваемы, по *достоверности, убедительности скрупулезной точности* действий и повседневной эмоциональности. Такие акценты в игре помогут детям открывать роль конкретности их восприятия творческих усилий своих сверстников (что для педагогики весьма важно).

Наиболее ценными для развития детей являются те задания на ПФД, при выполнении которых приходится собирать внимание на мелких движениях своих пальцев. При этом воспитателю важно угадать допустимую степень *сложности* и не форсировать переход от приблизительных манипуляций с большими предметами (например, шваброй или корзиной) к точным и сложным манипуляциям с более мелкими предметами (чистить картошку или яйцо, сваренное вкрутую).

Случается, что воспитатели понимают упражнение на ПФД только как воображаемую работу с отсутствующими предметами. Тогда ребёнок сразу, без предварительной «репетиции» с реальным предметом выходит и «моет шваброй пол», «нанизывает бусы» и т.д., не тренируя при этом ни *распределение своего внимания* (термин театральной педагогики), ни мышечную память. А только – слепую смелость и привычку действовать приблизительно...

Критерии оценки таких показов, как правило, расплывчаты, а потому основываются на самых общих представлениях о совершаемых действиях. Обсуждать увиденное и детям-зрителям, и взрослому трудно. А самим исполнителям становится непонятно, что от них требуется, и если что-то не удовлетворяет воспитателя, то что же нужно сделать, чтобы улучшить свой показ. Все это быстро приводит учеников к досадному равнодушию в исполнении игрового упражнения.

Одно и то же по-разному

Группке детей предлагается показать, кто как, например, летает. Звучит: покажите как *летает бабочка*, – дети показывают. Потом они показывают как летает *комар, самолет, вертолёт, голубь, ракета* и т.д. Все они *летают*, но по-разному и эту разницу дети с удовольствием начинают улавливать. Выполнение многих действий может происходить по-разному. *Бежать* может и *спортсмен*, и *медведь*, и *мышка*, и *муравей*, и *облачко*, и даже *река*. И *сидят* все по-разному: *зайчик* не так как *курочка*, *собачка* не так как *бабочка* и т.д.

И даже человек *сидит у телевизора* не так как *за шахматной доской*, *за рулём* не так как *за чашкой чая*, *на футболе* не так как *на концерте* и т.д.

Сначала выбирается «дело» – ходить, сидеть, есть, пить, или даже командовать и т.п. Оно может выполняться в нескольких вариантах. Проще, когда группкой и под диктовку воспитателя. Труднее, когда показ ведётся одним человеком. Или каждый исполнитель играет только один вариант, а их многочисленность возникает как сумма разных исполнений.

Условие: показывать каждому исполнителю только по одному варианту, не повторяя того, что сыграл предыдущий, – поначалу хорошо активизирует воображение дошкольников в области поведения. Но при многократном повторении игры это условие становится слишком простым. Если воспитателю не подчеркивать особые, неожиданные, но достоверные решения поставленной задачи, то игра постепенно становится «пресной» и малоэффективной. Поэтому либо через два месяца, либо через полгода желательно переходить, например, к договоренности о том, чтобы один исполнитель давал сам два-три-четыре варианта выполнения «дела» и чтобы наборы решений не повторялись у разных исполнителей.

Озвучивание иллюстраций, картинок, кадров из мультфильмов

Сначала для озвучивания воспитатель выбирает картинки, к которым свободно можно выдумывать *произвольные тексты* (на свой вкус), каждый по-своему. Затем задание «озвучить» дается нескольким небольшим группкам детей, чтобы они могли сочинить и исполнить *разные партитуры*. Например, *шум леса*, изображенного на картинке, или *голос кошки*, *песню бабушки*, *вой ветра*, *стук колес* и т.п.

Более сложными являются картинки, озвучивая которые, можно сыграть *диалог* из уже знакомой сказки или рассказа. Зрители в это время следят за *естественностью* и *натуральностью* речи озвучивающих.

Откуда и куда (почта)

Каждый из присутствующих громко называет какой-нибудь город или другой *известный всем собравшимся* населенный пункт (например, соседний поселок 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 дождем, – 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.

ПРАВИЛА.

1. «Приехавший» может назвать только выбранные играющими населенные пункты и не должен исказить их названий. В противном случае он платит фант и передает право начинать «почту» другому игроку. Поэтому игроки просят названия населенных пунктов произносить в начале игры отчетливо и громко. Не расслышавший может попросить, чтобы название было повторено.

2. 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 шутивную форму выполнения. Можно даже специально отличить самое остроумное задание или способ его выполнения. Например, именно этому игроку дать право вести в конце игры разыгрывание фантов или «назначать» 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.

Письмо из букв

Даже воспитатель в подготовительной группе детского сада с самых первых дней обучения грамоте для каких-то рабочих записей может пользоваться способностью детей замечать и запоминать важные события. Воспитатель, например, пишет на доске «П.Р.», и дети помнят, что этими буквами обозначается правило «*подними руку*», если на занятии хочешь что-то сказать, спросить, попросить. Когда такая работа проводится воспитателем регулярно, то в конце месяца может возникнуть деловито-игровая переписка детей друг с другом по простым и нехитрым поводам своей жизни на занятиях: «*З.Д.*» – *завтра дежурство*, «*Я Б. Т.*» – *я боюсь темноты*. Разумеется, далеко не всегда каждый может понять, что написано буквами в таком письме-загадке, но главное, что написать такое письмо может каждый, хотя бы с помощью взрослого. Эта игровая переписка и письменные сообщения друг другу о себе – эффективная форма тренировки внимания ребёнка к сверстникам, к их бессловесным и словесным проявлениям (устным и письменным).

По алфавиту

Когда в подготовительной группе все дети знают имена друг друга и многие из них знакомы с буквами или даже уже читают по складам, на доску вывешивается большая таблица с алфавитом. Все дети объединяются в две команды. По сигналу воспитателя каждой команде предлагается выстроиться в ряд по алфавиту первых букв своих имен. Кто быстрее?

Совещаться с соседями, подходить к таблице и водить по ней пальчиком, для выяснения, какая буква стоит раньше, а какая позже – разумеется можно!

Другой вариант (более сложный) заключается в том, что задание нужно выполнять молча (то есть все дети в группе должны уже хорошо разбираться в буквах и знать, что такое алфавит). Такой вариант игры-соревнования очень сложен для дошкольников, так как никакие разговоры, пререкания, споры (словами или жестами) не допускаются. Каждая команда должна перемещаться молча, пока каждый не займет своего нужного места в ряду.

Для социо-игрового подхода важен настрой каждого ребёнка на совместную, коллективную работу. Этот настрой будет весьма часто востребоваться, когда эти дети переступят порог первого класса. Строиться можно не только по алфавиту, но и по любому другому «правилу». Например, по числу букв в имени. После построения можно перейти к другим игровым заданиям.

Помощь в превращении

Сначала подчеркнём, что все варианты игровых упражнений, связанных с *превращениями*, самодостаточны. Но любое из них к тому же может стать и групповым, если перед детьми поставить задачу «дополнить» превращение соседей.

Если стул кто-то из детей превращает в мотор автобуса, то те, кто рядом могут стать *пассажирами*, *кондуктором* или *слесарями* в автопарке и т.п. Или если один догадался, например, «превратить» перевернутый ножками вверх детский стульчик, например, в кастрюлю с горячими щами, то каждый зритель, поняв во что превратился стул, где и когда может происходить соответствующее «действие» начинает выдумать какое-то «дело» (какую-то роль) и для себя, чтобы *превращение*, задуманное первым исполнителем, стало более понятным и интересным.

Когда любой из детей без боязни начинает включаться в помощь, то воспитатель может оценивать их работу отдельно, руководствуясь особыми параметрами.

Хорошо работает такой помощник, который:

во-первых, не мешает главному исполнителю;

во-вторых, нашел себе неожиданное дело;

в-третьих, выполнил его по правде;

в-четвертых, его работа помогла исполнению и расширила эффект «превращения».

По правде и понарошку

Игровое задание рассчитано на детей подготовительной группы. Заключается оно в том, что сначала выполняется *реальное дело* – например, искать спрятанную в комнате ленточку или небольшую игрушку. Затем всё это делается «понарошку», то есть выполняющий, зная, что предмет не спрятан, всё же пытается его искать так же, как искал по правде.

В качестве *реальных дел* могут быть самые разные занятия: кидать в цель мячик, мыть стены, поливать цветы, подметать пол, тренироваться в жонглировании, – все сначала по правде, потом понарошку.

Сравнение и сопоставление детьми того, как они «играют» ситуацию, с тем, как она происходит на самом деле – развивает у них наблюдательность и способность находить объяснение-оправдание всем особенностям поведения человека, занятого каким-то своим делом.

Превратился сам

Группке детей (3-4 человека) предлагается «превратиться» в кусты, деревья, цветы, игрушки, инструменты, овощи, ягоды, фрукты, хлеб и т.д. Превращения можно задавать в такой форме: «Мы входим в ... (пауза, *собирается внимание*) ... спортивный магазин. Раз... Два... Три!...». После сигнала «три» каждый изображает предмет, меняя свою обычную позу так, чтобы тело напоминало один из предметов, которые продаются в спорттоварах. В этом игровом упражнении тренируется смелость, память, фантазия, изобретательность. Ребёнок как бы «корезит» свое привычное расположение в пространстве, влезая в кожу задуманного им или ему заданного предмета. Например, чтобы изобразить гриб сморчок («Мы попали на выставку грибов»), мальчик садится на корточки, сжимается и делает мятое лицо-гримасу. С такого типа упражнений воспитательницам иногда полезно начинать свои развивающие занятия.

Превращение комнаты

Игровое задание превратить комнату во что-то другое выполняется за счет правдивого исполнения соответствующих действий. Ребёнок что-то делает в комнате, и мы понимаем, что это уже не комната, а, например, лес или вокзал и т.д. Этапы упражнения могут быть такими:

- начальные пробы;
- обсуждение получившегося, пожелания для более совершенных превращений;
- составление плана-заказа-задумки с перечнем (загибая пальцы) необходимых дел и участников;
- осуществление одного из замыслов всей группой;
- вычленение сценаристов, режиссера с помощниками, актеров, зрителей.

На двух последних этапах возникает новый уровень игры в превращения, так как «помощь» требует сохранения в игре единого замысла и согласованности действий.

Один исполнитель может успешно справиться с превращением класса в болото, в музей, в лес. Но в каждом случае можно представить себе и коллективное осуществление этой же задачи: один бродит по лесу, другой пугает его, прячась за деревьями, третий встречает его и спрашивает дорогу, четвертый играет зайца, пятый – птицу и т.п.

При переходе к совместным работам полезно обращать внимание дошкольников на разнообразие возможной помощи. Чтобы на глазах у всех произошло превращение комнаты, допустим, в лес, можно помочь, изобразив соответствующий шум, можно – элементы декораций (стать деревьями, кустами, пеньками), можно «заселить» лес животными, наконец, превратиться в дедушку, брата, сестру, маму, друга, недруга главного действующего лица, исполнитель которого и задумал «превращение» комнаты в лес.

Обычно участники предлагают друг другу такие виды «помощи в превращении»: буду делать шумы (шумовое оформление); буду изображать деревья (кусты, дома – то есть декорации); буду в этом же месте тоже что-то делать (гулять в лесу, пробираться через болото); буду противником (медведем, директором музея...); буду дедушкой, который учит искать грибы (или мамой, которая в музее показывает и объясняет картины и т.д. – то есть прямым помощником-партнером). Все эти типы и виды «помощи» направлены на то, чтобы создать сверстникам условия для работы.

Превратить комнату в лес и превратить себя в дедушку – задания аналогичные, их связь легко усваивается, и отсюда легко создается представление о театральном искусстве перевоплощения. После каждого показа группкой ребят своего превращения воспитателю полезно отмечать разнообразие в поведении, когда, превращая комнату в лес, один из показывающей группы собирал ягоды, другой пытался разжечь костер, третий искал сучья для костра и т.д. Особенно полезно это делать даже после не совсем удачного, однообразного показа.

Например, все участники показа во время превращения собирали ягоды в лесу, а воспитательница говорит: «Как хорошо, что вы показали, что ягоды можно собирать по-разному: один это делал увлеченно, другой кое-как (он, видимо, уже очень устал). Третий – рвал ягоды аккуратно, старательно. Четвертый нам показал, как неряшливый человек собирает ягоды... (и т.д.)».

В качестве дополнительного *усложнения* игрового превращения комнаты (в бульвар) может задаваться возраст определенных персонажей, профессии, время (зима, ночь, праздник). Опыт выполнения таких заданий помогает учащимся обращать внимание на особую, необычную, целесообразность поведения людей в жизни. Следует учитывать, что в ходе занятия собственные «открытия» происходят прежде всего участников, которые, подготовив показ и дожидаясь своей очереди, работают в упражнении в качестве *зрителей-судей*.

Напоминаем, что любые *усложнения* следует предлагать детям не раньше, чем у воспитателя возникнет впечатление, что игровое задание начинает приедаться.

Придуманные разговоры («У дети»)

Многие старинные игры содержали придуманные на ходу диалог-импровизации. До сих пор широко известна игра «Бояре» (правда, играющие все чаще импровизационную часть текста, сочиняемую «на ходу», заменяют текстом фиксированным, уподобляя её строго фиксированному *зачину* и *завершению* игры).

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 продает!
- 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.

Разведчики (связаться глазами с партнером)

Каждый ребёнок по сигналу: «Связывается глазами!», – не сходя с места, находит того, кто смотрит именно на него и тогда они «сцепляются» друг с другом своими взглядами. Существует договоренность, что нельзя пользоваться ни жестами, ни словами – только ловить взгляд так, чтобы связаться «глаза в глаза». Тогда возникают какие-то пары, которые затем могут выполнять любое задание – поменяться местами, задать друг другу вопрос, одному встать, другому сесть (или одному поднять обязательно правую руку, а другому – обязательно левую) т.д.

В любой групповой работе важно уметь внимательно и спокойно общаться друг с другом. Важно и самому удерживать внимание на партнере, и замечать его внимание, направленное к себе.

Сначала при выполнении задания тренируется умение быстро «связаться» взглядами (смотреть друг на друга). Например, все дети распределяются в два круга. Во внешнем (большом) все сидят на корточках. А во внутреннем (маленьком) дети стоят лицом к сидящему в круге большом. Стоящие и сидящие связываются глазами и по установленному сигналу воспитателя меняются местами.

Потом задания могут очень сильно *усложняться*: меняться местами, задайте вопрос; поменяться местами со стульями без грохота и стука; взять глазами первого партнера, бросить, взять взглядом второго, Приведем пример использования этого задания на занятиях подготовительной группы.

Воспитатель: «Сейчас мы с вами поиграем в разведчиков.

Разведчики – это люди, которые умеют все делать четко и точно, но скрытно. Вот и вы сейчас по сигналу «связаться с разведчиком» скрытно, без всяких слов, подмигиваний и размахиваний руками, только глазами договаривайтесь, кто будет вашим разведчиком и держите друг друга взглядом. Старайтесь не выдавать себя! Если вы будете договариваться не только глазами, но и, например, кивками головы, то вас со стороны заметят и обнаружат, что вы разведчики».

После сигнала «связаться с разведчиком» дети приступают к выполнению. Самое легкое – связаться с соседом (при этом у детей очень часто рука непроизвольно дотрагивается до него, то есть «разведчик выдает себя»). Ведущий подает команду: «Поменяться с разведчиком местами, а в пути пожать друг другу руку». Все, кто не связался, остаются сидеть на местах. Они сами наказали себя, и когда опять звучит сигнал «связались с новым, разведчиком», число бесцельно сидящих заметно уменьшается. Уменьшается и число тех, кто по-прежнему пытается связываться только с теми, кто под боком. Большинство смело начинают связываться глазами и с далеко сидящими партнерами.

Участники опять меняются. И уж теперь, чтобы в третий раз связаться с новым партнером, ученикам приходится хорошо потрудиться и побегать глазами в поисках свободного взгляда, с которым можно связаться. Когда «разведчики» меняются местами, то те, кто вовремя не связался с партнером и скрыл это, становятся сразу видны. Видны становятся и допущенные ошибки. Два мальчика хотят занять одно место. Оказывается, что один из них, глядя на чужого разведчика (то есть на того, кто уже «занят») и не встречая его взгляда, решил, что достаточно самому смотреть на ничего не подозревающего ребёнка, пусть даже «занятого» другим, для того, чтобы считать его своим партнером. У детей часто вызывает смех такой возглас: «А что?! Я на него смотрел, а он на меня никак не смотрит!». Дети сами начинают разъяснять, что нужно не ждать, уставившись на друга, а искать «свободные» глаза и связываться с ними.

На первых порах полезно вводить и такое *облегчение*: после того, как большая часть детей после сигнала «связались глазами с разведчиком» это сделала, воспитательница подает ещё одну команду-сигнал, вспомогательную: «Встали, кто без разведчика (дети встают); кто среди стоящих нашел себе разведчика, садитесь одновременно с ним (то есть парами), каждый на свое место».

Если упражнение проводится в хорошем темпе, то дети его выполняют с радостью и ждут все новых и новых *усложнений*. По тому, как ими выполняется задание, воспитатель может выявить детей и с плохим зрением, и с малым опытом общения в кругу сверстников.

Для развивающих занятий игра в «Разведчики» является универсальной. Её модификации можно использовать и в начале, и в середине, и в конце занятия. Особо полезно и удобно проводить «Разведчиков», когда нужно по какой-то причине поменять мизансцену.

Если мальчики предпочитают держаться отдельно от девочек, то существует много способов преодоления подобного барьера. Один из них заключается в том, чтобы всем присутствующим поменяться местами со своими «разведчиками». После нескольких пересаживаний все ученики оказываются основательно, хотя и незаметно для себя, перемешаны друг с другом, что помогает возникновению новой деловой атмосферы в группе.

Рассказ по карточкам

Многие педагоги, знакомые с театральной педагогикой, часто используют групповое сочинение рассказа на какую-нибудь тему. Заключается оно в том, что каждый по кругу, начиная с воспитателя, говорит несколько фраз, продолжая рассказ предыдущего. В результате получается более или менее связная история. Но частенько проведение этого задания незаметно для педагога оказывается в чем-то заорганизованным, поэтому и сочиняемый рассказ оказывается скучным или банальным. В этом случае мы предлагаем вариант группового сочинения рассказа с помощью карточек.

Дети изготавливают карточки. На каждой из них они приклеивают изображения предметов (сумка, холодильник, форточка и т.п.) и действий человека (идет, бежит, плышет, спит, говорит [по телефону] и т.д.). Все карточки складываются в кучу (*шанку*), перемешиваются, и каждый играющий вытаскивает по одной или две карточке.

При групповом сочинении истории каждый участник, когда доходит очередь до него, в своем отрывке «разрабатывает», «обыгрывает» именно тот предмет или действие, которое изображено на его карточке. Чем больше случайности в чередовании слов, тем занимательнее и причудливее получается рассказ и тем легче каждому рассказчику открывать в себе резервы изобретательности, тем чаще «слушателям» удастся по заслугам оценивать способности «рассказчиков». В случае необходимости воспитатель помогает тому или иному ребёнку своими советами и подсказками, связанными с согласованием некоторых слов и словосочетаний в сочиняемом ребёнком фрагментике общего рассказа.

Рассказ-рисунок о том, что вижу

Воспитатель просит описать то, что находится у неё за спиной так, чтобы она хорошо себе представила, а затем, при проверке «своими глазами», не увидела ничего нового. Ничего из того, что *не было бы названо* детьми. Если дети играют впервые, то они обычно начинают коротко перечислять предметы: «Сзади окно, шторы, цветок в горшке...» Постепенно наводящие вопросы воспитательницы помогают детям полнее выполнить это задание: «Сзади окно белого цвета с закрытой форточкой. Шторы темно-зеленого цвета ... очень длинные и широкие...». Появляются сравнения, эпитеты, фразы становятся сложнее и богаче.

Описывать картину за окном, которое находится за спиной воспитателя, можно несколько раз. Роль воспитателя может быть поручена по жребию любому ребёнку, от которого требуется запомнить все, что ему расскажут...

Возможный вариант: к окну выходят двое детей и встают визави так, чтоб один был спиной к окну. Первый, глядя в окно, рассказывает второму, который стоит к окну спиной, что можно увидеть сейчас на улице, и рассказывает до тех пор, пока, по его мнению не опишет всего. Слушающий может задавать уточняющие вопросы (пока не истечёт отведённая минутка, отмеряемая воспитательницей строго по секундной стрелке своих часов). Затем слушавший отчитывается в том, что он себе представил по рассказу первого ученика. После такого отчета ему разрешается повернуться, посмотреть и рассказать так, как это сделал бы он сам. Но перед этим все дети, глядя в окно, могут сами задавать разнообразные проверочные вопросы тому, кто слушал рассказ, стоя спиной к окну.

Слушавший, опираясь на образ, сложившийся из рассказа своего напарника, отвечает на вопросы группы, восполняя собственной находчивостью неизбежные пробелы в рассказе (например, дети спрашивают: «На окне какого этажа сидела кошка?»). Ребёнок помнит, что его напарник отметил, что в одном из окон была видна кошка, но напарник не сказал, на каком этаже, а сам слушающий не догадался спросить). В это время первый ребёнок вместе со всеми смотрит в окно и начинает обнаруживать то, о чем он не рассказал. Но теперь ему уже нельзя подсказывать.

Репродукция художественной картины, вывешенная на занятии, также может выступать в роли «вида из окна» или «что вижу за спиной». После двух-трех конов детям эта репродукция так запомнится, что все они смогут обходиться уже и без рассказов своих напарников (что сделает данное задание бессмысленным).

Растеряхи (змейка)

Игра эта подробно описана С. К. Якубом в книге «Вспомним забытые игры» (М., 1990), на титульном листе которой указано: «Старинные русские игры, или Достоверный рассказ о том, как и во что играли наши прабабушки и прадедушки и во что будет интересно играть всем нынешним ребятам».

Приводим описание в сокращении.

«Правила здесь очень простые, главное – нужно уметь интересно водить змейку. Да и это нужно только тому, кто водит, а остальные, как прицепятся к змейке, так скоро и научатся.

Играть в змейку можно только на большой и ровной площадке, земляной или песчаной, а ещё лучше – на траве. На асфальте старайтесь не играть, так как при падении можно ушибиться. И ещё одно условие – чтобы возраст играющих был примерно одинаков. Нельзя в одну змейку из ребят, которые постарше, принимать и совсем маленьких. Малыши могут водить свою змейку.

Теперь о самой игре. Все становятся друг за другом, и каждый дает одну руку, например правую, переднему, а левую заднему игроку, так, чтобы все были лицом в одну сторону. Образуется длинная вереница ребят. Впереди, в голову змейки, становится кто захочет, но он должен быть из тех, кто посильнее, так как ему придется тащить за собой всю змейку. Держаться за руки надо покрепче. Вожак спрашивает: «Готовы?» – «Готовы!» – отвечают ему. «Ну, держитесь!» – говорит вождь и идет вперед. Сначала тихо, а потом все быстрее.

На ходу он заворачивает то в одну, то в другую сторону, то бежит зигзагом, в общем, крутит змейку как хочет. Может даже ходить по кругу или резко поворачивать назад. Совсем интересно получается, когда вождь, замедлив ход и поворотив назад, нагибается и проходит под руками кого-то из середины змейки, которые для этого должны поднять руки, конечно, не расцепляя их. За вождьком в эти ворота проходит вся змейка, включая и того, кто сам был за этими воротами. Но для этого ему придется вывернуться, опять же, не разнимая рук с соседями.

Вот ещё одна любопытная фигура: вождь, двигаясь по большому кругу, начинает по спирали все уменьшать круги. А дойдя до центра, поворачивает назад и идет между витками спирали обратно. Только расстояние между витками он должен делать достаточным, чтобы можно было выйти, никого не задевая. Если в голове змейки умелый и изобретательный игрок, то со стороны все это выглядит очень красиво...

Продельвая всякие замысловатые фигуры и переплетения со змейкой, вождь не должен забывать о том, что в конце ему же и придется их расплести. Если он так запутает змейку, что не сможет расплести, ему придется уступить место другому игроку, и игра начинается сначала. В этом случае вождька в наказание ставят в самый конец змейки. Если оторвался последний, он выбывает из игры. А если змейка разорвалась в другом месте, то выбывает из игры первый из оторвавшейся части, который не удержался и расцепился. Остальной хвост догоняет змейку и снова прицепляется, а вождь опять продолжает крутить змейку, пытаясь разорвать её.

Бывает, что кто-нибудь в змейке упадет на крутом повороте, но не расцепится. Тот, кто шел перед ним, должен сразу отпустить руку, чтобы упавший не тащился по земле. Разумеется, упавший выбывает из игры. Чтобы такого не случилось, игроки должны быть порезвее и не отставать от вождька.

Когда вождь устанет и почувствует, что в змейке остались крепкие игроки и расцепить их ему не удастся, он останавливается и заканчивает игру. А новым вождьком становится кто-нибудь из оставшихся в змейке игроков. К нему прицепляются все остальные, и игра начинается снова.

Самое безопасное место змейки – это в её голове, поближе к вождьку, потому что отрывается обычно хвост. Но если в конце змейки стоит сильный игрок, который крепко держится, то он может и не оторваться. Тогда змейка будет разрываться в других местах, игроки будут выбывать из игры, а последний будет все приближаться к вождьку и сможет доиграть до конца.

Речь на цифрах (истории в цифрах; изложение и сочинение историй; вольный перевод)

Ведущий (воспитатель или один из детей) рассказывает в числах небольшую историю («Раз два три, четыре пять: “Шесть семь восемь Девять?”. Десять одиннадцать – двенадцать тринадцать. Четырнадцать, пятнадцать, шестнадцать: “Семнадцать!”») – и т.д.; порядок чисел может быть и произвольным). Ведущий – иностранец, он прибыл из цифирной страны, а дети – переводчики. По желанию некоторые из них делают устный вольный перевод.

У одного это сказка о колобке, у другого бытовая история о том что происходит на улице, у третьего загадочный рассказ о людях в лесу. После нескольких переводов на родной язык можно переходить к другой, желательно подвижной игре.

Смысл живой речи иногда в значительной степени определяется тем, как были произнесены слова, а не тем, какие слова были сказаны. Так происходит восприятие иностранной речи: не понимая слов, мы все же понимаем, что иностранец, к примеру, восхищен или озадачен и хочет получить ответ. Обычная и частая бытовая глухота и интонационная неграмотность мешает детям как вкладывать, так и легко различать смысловые акценты в одной и той же фразе. Игра помогает преодолеть эти трудности. Человек говорит что-то, но слов мы не понимаем, мы понимаем только, что он что-то *перечисляет*, *противопоставляет*, рассказывает сказку, отдает приказы и т.д. Все это детям легко делать, пользуясь тарабарским языком (*каля-маля*) или употребляя вместо слов цифры (например, **в любой** последовательности).

Сначала вопросы, ответы, рассказы. Затем диалоги и, наконец, повторение заданных интонационных конструкций, когда детям предлагается воспроизвести речь, но не словами, а с помощью тарабарского языка или с помощью цифр, чисел. Убирая из речи значение понятных слов, мы создаем для детей ситуацию, когда они начинают слышать значение самого интонационного звучания речи, на что они раньше могли и не обращать внимания.

Воспитателю перед занятием, разумеется, необходимо потренироваться и наловчиться в тарабарском языке (*каля-маля*) или в живом, естественном произнесении чисел вместо слов. Тренируясь, следует обращать внимание на использование верхних и нижних нот в голосе, на слитность звукового потока речи (не рубить рассказ на слова-числа, это делает речь искусственной), особенности произнесения прямой и авторской речи (прямую речь следует произносить так, чтобы участники диалога были ярко различимы: мышка и медведь, старик и старуха, карлик и великан и т.п.).

Если при произнесении истории в цифрах будут слышны интонации *пояснений*, *перечислений*, *противопоставлений* и *сопоставлений*, то её рассказывание не будет монотонным и утомительным. Начинаящему ведущему легче изъясняться на *чисельном языке*, если он ведёт рассказ в

загадочном, таинственном стиле (при тренировке за образец можно взять чтение с листа стихотворных сказок Жуковского, таких, как «Спящая царевна» или «Сказка об Иване-царевиче и Сером Волке». Например:

На третью ночь отправился Иван-
Царевич в сад по очереди вора
Стеречь. Под яблоней он притаился,
Сидел не шевелясь, глядел прилежно
И не дремал; и вот, когда настала
Глухая полночь, сад весь облеснуло
Как будто молнией; и что же видит
Иван-царевич?... *И т.д.*)

Задания по переводу тарабарского или чисельного языка очень нравятся шестилеткам. Сами они очень быстро приобретают виртуозность в рассказывании и сочинении «переводов». Очень любят дети и «переводить» собственные истории, рассказанные ими сначала на числах. Когда дети в своих историях используют цифры и числа, то несмотря на то, что ими они могут пользоваться в любой последовательности, то это способствует появлению у ребёнка умения уверенно воспроизводить счет в пределах одного-двух десятков (или даже в пределах ста и выше).

Руки-ноги

Все дети стараются безошибочно выполнять простые движения по сигналам воспитателя: по одному хлопку поднять руки, по двум хлопкам – встать. Если руки уже подняты, а звучит один хлопок, то их нужно опустить, а если дети уже стоят, то по двум хлопкам они должны сесть. Меняя последовательность и темп хлопков, учитель пытается сбить учеников, тренируя их собранность.

Упражнение очень эффективно собирает внимание. После игрового упражнения «Руки-ноги» ощутимо меняется мобилизованность каждого из участников занятий. Выполнить его хорошо может тот, кто способен четко подчиняться «нехитрым» командам задания. В упражнении, выполняемом всеми, каждому исполнителю необходимо удерживать внимание на собственной работе, борясь со стремлением повторять движения соседей, которые могут быть неверными.

Советуем условие игры «Руки-ноги» объяснять очень кратко: «Один хлопок – команда рукам: их надо поднять или опустить; два хлопка – команда ногам: нужно встать или сесть», – после чего воспитатель тут же начинает подавать сигналы. Моментальное включение учеников в упражнение заставляет их на ходу уяснять задание, используя сообразительность и находчивость. После серии сигналов все уже хорошо ориентируются в задании и с удовольствием его выполняют, едва успевая за быстрой сменой команд.

Слова на одну букву

Традиционная игра с детьми. Начинается со слов: «Здесь, вокруг нас...», «я вижу...», «на пароход грузили... (или выгружали)», после чего перечисляются слова, начинающиеся с какой-то добровольно выбранной буквы.

Это игровое задание хорошо активизирует память детей. Выполнять задание лучше малыми группками. Определять победителей участникам приходится на глазок или пересчитывая, сколько слов сказала каждая группка.

Слухачи

Выбирается водящий (или команда водящих из трех-четырех человек), и он (или они) выходят из помещения. Остальные играющие задумывают слово, например: *бумага*. Выбирается известный мотив – один на всех.

Когда водящий (или водящая команда) входит, то одна группка поет: «бу-бу-бу-бу-бу», другая – «ма-ма-ма-ма-ма», третья – «га-га-га-га-га». Водящий-слухач ходит между поющими и пытается догадаться, какое слово было задумано.

Слушать за окном, за дверью

По заданию воспитателя все сосредотачивают свое внимание на звуках и шорохах улицы, или коридора, или верхнего этажа и т.п. В каждом случае всё услышанное участники по очереди перечисляют (добавляя) и объясняют. По этим рассказам для самих детей выясняется, кто больше и подробнее услышал шумы, и кто смог услышанное связать с картиной происшедших, но нами не виденных событий.

Не стоит допускать, чтобы дети начинали «сочинять» звуки – это снимает ценность задания. «Слушать» – собрать всё внимание, сосредоточиться, чтобы сначала не пропустить, запомнить и перечислить все звуки, а потом объяснить их связь, рассказать единую сюжетную картину. Не просто «шум машин», а «грузовая машина с тяжелым грузом торопится на базу, обгоняя автобус». Это объяснение содержит «домысел» или «вымысел», который автор обосновывает особенностями воспринятых им звуков. Конечно, большую роль для развития ребёнка играет его знание реальности, которое выявляется и активизируется в работе над этим упражнением.

Развитию интереса к этому игровому упражнению способствуют слуховые «экскурсии» и «походы» на улицу, которые заметно расширяют индивидуальный опыт каждого ребёнка, хотя бы тем, что дети не только начинают смотреть на объекты, но и прислушиваться к ним.

С миру по букве

Известно много прибауток, в которых все слова начинаются на одну букву. Например: «Павел Петрович пошел погулять. Поймал попугая, понес продавать. Просил полтинник, получил подзатыльник» Или: «Четыре черненьких чумазеньких чертенка чертили черными чернилами чертеж чрезвычайно чисто».

Задание заключается в следующем: какая команда сумеет за одну-две минутки сочинить более или менее связное предложение, в котором как можно больше слов были бы на определенную букву. Например, одна команда сочинила: «*Пошёл пушистый Пёсик по дорожке*» [в устной речи сочетание «по дорожке» воспринимается как одна единица звучания, поэтому дети правы, считая его на «п»]. За это же время соседняя команда сочинила: «*Поля посадила пятно на полосатое платье*» [и этот вариант был принят, так как на одну и ту же букву по уговору должны были быть не все слова, а всего лишь «как можно больше»]

Такие согласные, как «н», «о», «в», «к», «л», дают большие возможности (для справки – буквы, часто встречающиеся в русском языке расположены в центре клавиатуры пишущих машинок и компьютеров).

Перед началом можно договориться, что любые несообразности допустимы (пусть кот клюет клюкву, а свинья съедает селедку с салом), лишь бы фраза-предложение соответствовала уговору. Побеждает та команда, которая составила самый интересный или смешной рассказик-предложение.

Составь слово

Дети играют в составление слов из слогов, определяют слова по слогу. Игра заключается в творческих пробах по составлению многообразных сочетаний, а также в собирании и чтении слов на скорость.

Например, на доске записываются или выставляются нарисованные на карточках слоги: *ко ар лок бан ка тик ни лав так стре ла*. В каждой группке дети рисуют найденные ими слова. Побеждает та группка, которая соберёт большее число слов.

В ходе этого игрового задания тренируется внимание, воображение, память, собранность. Подобные задания хорошо использовать при обучении чтению.

Сочинение историй-сенок с костюмами

Называется или выбирается два-три персонажа-костюма, дети выдумывают историю, объединяющую их: где, когда, чем началось, что произошло, чем кончилось. Важно, чтобы сценка игралась с минимумом слов, весь упор – на происходящее действие каждого из исполнителей. Карнавальные костюмы позволяют развернуть работу по сочинению сюжетов-историй. Какая история-сюжет могла случиться между *тигрёнком* и *колокольчиком*? Какая – между *мушкетером* и *снежинкой*? и т.п.

Костюм дает толчок фантазии, а столкновение двух костюмов в одной сценке-истории направляет развитие фантазии по определенному руслу, в результате чего часто возникают яркие интересные сюжеты. Детям удается играть довольно протяженные сценки, импровизируя текст в предлагаемых обстоятельствах сюжета и характера.

Первоначально в подобных заданиях воспитателям достаточно ожидать обозначения сюжетов, потом – и расширения сюжета, которое возникает при включении большого числа «костюмов» и усложнения, развития истории. Но возможны подходы и прямо противоположные. Сначала пары или тройки тянут билетки с первыми буквами имён персонажей (или изображениями этих персонажей, созданных воспитателем или самими детьми), а потом подбирают костюмы из имеющихся деталей одежды.

Иногда полезно всем группкам предложить единое событие. Например: *нашли клад; подружились; построили дом; помогли друг другу*. Единое событие может не только разбудить фантазию исполнителей и помочь детям сравнивать работу разных группок, но и увидеть в заданном событии обобщение разнообразного и разнохарактерного поведения совершенно различных персонажей. (Сначала дети видят, как строят дом медведь, снежинка и Буратино; потом заяц, Карабас-Барабас и Василиса Премудрая; потом – Дядя Стёпа, Серый Волк и Баба Яга).

Отметим, что девочки часто совершенно спокойно берутся за исполнение «мужских» ролей, а мальчики – «женских», и следует признать, что этюд-сценка от этого, как правило, только выигрывает. Но если мальчику не захочется готовиться к роли Василисы Премудрой, то, конечно, ему следует вытянуть ещё один билетик. Число подобных билетиков нужно к занятию приготовить с запасом.

Спецы и небывальщина

Задание является вариантом *усложнения* совместного сочинения рассказа. Играющие садятся в круг. Каждый выбирает себе специальность: шофер, учитель, швея, художник, аптекарь, космонавт, балерина и т.д. – и объявляет её.

Потом воспитатель начинает рассказывать какую-либо историю, попеременно обращаясь то к одному, то к другому из играющих. Так, например, она произносит: «Жил у нас в городе один человек, его звали...» – и обращается к «портнихе», которая вставляет любое слово из запаса тех, которые относятся к её профессии, например: ИГОЛКА. Воспитатель продолжает: «И вот решил он пойти купить...» – обращается к «шоферу», который добавляет РУЛЬ. «Достала Иголка кошелек, а в нём...» – «космонавт», к которому обращается рассказчица, добавляет: ЗВЕЗДА.

«Спецы», не нашедшие новых слов, соответствующих своей «профессии», пересаживаются со стула на пол (а если игра начиналась на полу, то проштрафившиеся могут подниматься на одно колено, затем на другое), а потом и вовсе выбывают из круга, то есть из игры. Но правильный ответ позволяет играющему занять предыдущее положение.

Первый выбывший из игры может *поменяться* с рассказчицей ролями, а та берет себе «трудную» профессию выбывшего. Чем неожиданнее обращается ведущий к тому или иному «спецу» и чем труднее подобрать подходящее слово – тем интереснее и веселее проходит игра.

Спор предлогами

Игры в предлоги – *у, с, к, в, о, за, под* и т.д. – всегда вызывают у детей активный интерес и удовольствие. Об одной картинке между 2-3 группками разыгрывается «спор»:

1-ая группка (дружным хором) – *девочка в пальто*;

2-ая группка – *девочка в сапогах*;

3-я – *девочка в лесу*;

1-ая – *деревья в лесу*;

2-ая – *сапоги в грязи*;

3-я – *у девочки волосы заплетены в косы и т.д.*

Усложнение может быть в том, чтобы в описании одного предмета спор разыгрывался с помощью разных предлогов:

1-ая группка – *книга лежит на столе*;

2-ая – *книга лежит под лампой*;

3-я *книга у стопки тетрадей*;

1-ая *книга над полом*;

2-ая – *книга в комнате*;

3-я – *книга перед глазами и т.д.*

Если некоторые дети уже читают (хотя бы по складам), то группки могут пользоваться таблицами, нарисованными воспитательницей, или шпаргалками их собственного изготовления. Свои высказывания дети могут произносить не только всей командой, но и по одному в заданном порядке по правилу *эстафеты*. Желательно, чтобы «в споре» каждое высказывание было связано с предыдущим либо интонацией *оспаривания*, либо интонацией *подтверждения*.

Спрятанное слово

Тот, кому досталось отгадывать, выходит из комнаты на время, пока все остальные договариваются, какое слово загадать. Затем ведущий (он может быть не один, а с *помощником* — очень часто так и веселее, и полезнее) возвращается и начинает одному за другим задавать любые вопросы (о съедобности, цвете, размере, весе, способе использования и т.д.). Тот, кого спросили, отвечать должен коротко и точно.

Место водящего занимает тот, на ком слово отгадано. Но перед этим он платит *фант*. Так же делается и в том случае, если кто-то, отвечая, ошибётся — тут остальным нужно вмешаться и остановить игру. Но порой отгадывающему так и не удастся найти слово или же он отгадывает его неверно, — тогда *фант* приходится платить ему, а нового отгадывающего назначают по *жеребью*.

Тумба, тумба, где ключи

Все игроки делают себе «домики» — очерчивают мелком кружок или кладут на ковровое покрытие детский гимнастический обруч. Когда игрок занимает домик, то он становится *тумбой*. Водящий перебегает от одного домика к другому с вопросом: «Тумба, тумба, где ключи?».

Ему отвечают: «Вон там», — и отсылают в другое место игрового поля. В то время как водящий задает свой вопрос одной «тумбе», остальные тумбы стремятся поменяться «домиками», а водящий — занять чей-нибудь временно пустующий домик, опередив замешкавшуюся «тумбу». Тот кто теряет свой домик, становится ведущим.

Так как игра весьма подвижна, то она требует расположения детей на расстоянии хотя бы двух-трех шагов друг от друга. Смысл упражнения в конкуренции двух целей у водящих:

- 1) в ответ на вопрос получить новый адрес («вон там») и направиться туда;
- 2) не упустить свободное место, занять его первым, обогнав «тумбу»-игрока, бегущего в этот же домик.

Игра проходит всегда весело и азартно, способствуя развитию у детей ловкости, смелости, смекалки и навыков общения со сверстниками. Некоторые игроки долго держатся за свои места (стоят в своих обручах) и не начинают меняться, потому что боятся потерять «домик». Потом, в ходе игры, они обнаруживают в себе эту боязнь и открывают интерес в её преодолении. Дети даже начинают бравировать своей смелостью: перед самым носом у ведущего они бесстрашно покидают свои домики для взаимного обмена. Некоторые дети даже специально играют в поддавки для того, чтобы побыть в роли ведущего, в роли, которой уже никто не боится.

Тише едешь — дальше будешь

Традиционная детская игра, в которой все участники отходят от *ведущего* к противоположной стене и встают за черту. Ведущий отворачивается от них и произносит: «Тише едешь — дальше будешь. Раз, два, три...». Участники торопятся подбежать к ведущему и дотронуться до его плеча (осалить), но замирают после команды ведущего: «... **замри**».

Ведущий поворачивается к участникам лицом и всех, кто не успел вовремя замереть или замер, но начал шевелиться, отсылает за черту, на исходное место. Потом опять отворачивается, и все повторяется. Кто первым дотронется до его плеча, тот становится новым ведущим. Во время игры важно, чтобы ведущий в разных темпах и ритмах произносил слова «раз, два, три...» перед своим поворотом к игрокам. То очень быстро, то медленно; то равномерно, то меняя темп по ходу счета, чтобы дети согласовывали с ним скорость своего движения — бежали, шли или делали всего один небольшой шагок.

Причем зависимость здесь обратная; когда ведущий говорит медленно, надо бежать быстро, а когда говорит быстро — двигаться медленно. Эта противоположность между произнесением и движением очень полезна. Воспитателю важно участвовать в игре не только в качестве ведущего, но и рядового, уходя, как и все, за черту и замирая после соответствующей команды.

Туристы и магазин

В подготовительной группе дети сначала *делятся на две команды* способом, который является своеобразной разминкой-подготовкой к игре. К ведущему (воспитателю) подходит парочка детей со словами: «Мати-мати, чьи заплати?».

Ведущий: «Мои».

Пара детей (опять хором): «Ракета или самолет?».

При этом один ребенок «превращается» в ракету (стоя вытягивается, сложив руки острым треугольником над головой), а другой — в самолет (руки в стороны). Тот, кого ведущий «отгадал», уходит в одну из команд, а тот, кто показал свое превращение не очень удачно, тот ищет нового напарника и заново договаривается с ним о новом превращении. Если пара, пришедшая на «мати-мати», не дружно (то есть не хором) произносит текст зачина или путается в названиях предметов, в которые решено превратиться (например, один из учеников свой предмет знает, но забыл, во что решил превратиться его напарник — в результате дружного произнесения не получается), то ведущий отправляет такую пару «потренироваться».

Если же оба напарника хорошо показали превращение, то они оба попадают в команды, только один в правую, а другой в левую. При «превращении», разумеется, учитывается точность и оригинальность, которые сами дети хорошо улавливают и перенимают. Достаточно одному, превращаясь в самолет и вспомнив о звуковом оформлении, голосом изобразить работу моторов, как его напарник подхватывает его находку и озвучивает работу своих ракетных двигателей.

Когда все дети разделились на две команды, одна — делает из стульев *автобус*, другая оборудует *прилавок* в магазине. Воспитатель предлагает магазин «Галантерея» (рассказывая, если нужно, что продают в таких магазинах). Вторая команда, во время отгораживания «прилавка», договаривается, кто каким будет товаром. Тому, кого команда выберет *продавцом*, каждый рассказывает, во что он превратится (например, в коробочку для пуговиц) и как этой коробочкой пользоваться (например, в какую сторону открывается крышка). Через две минутки вторая команда занимает своё место на витрине-прилавке и застывают (по хлопку продавца или воспитателя), превратившись в товары. К магазину «подъезжает» автобус. Из него «выходят» туристы и входят в магазин. Для того, чтобы туристу купить товар, нужно отгадать, как он называется.

Перед покупкой можно попросить продавца показать, как тем или иным предметом пользуются. Когда все товары на прилавке раскуплены, магазин закрывается, а туристы садятся в автобус и «уезжают». После первой части игры-упражнения команды *меняются ролями*. Бывшие туристы за две минутки готовят из автобуса прилавок хозяйственного магазина, выдумывая *хозтовары* и договариваясь кто во что «превратится», а бывшая «Галантерея» в другом конце комнаты составляют из стульев свой автобус.

Как правило, делают они это достаточно быстро, поэтому в оставшееся время они даже успевают, например, переодеться (поменявшись деталями одежды) для того, чтобы их туристы выглядели более «настоящими».

Угадка

Ведущий загадывает или какой-нибудь всем известный предмет, или географическое название, или фамилию знаменитого человека. Остальные пытаются угадать задуманное, задавая вопросы, на которые угадавший отвечает лишь «да» или «нет». Если загадавший не может ответить «да» или «нет», а говорит «не знаю» – то он проигрывает.

Ход игры может быть, например, таким:

Предмет живой? – Да.

Это животное? – Нет.

Это растение? – Нет.

Это человек? – Да.

Мужчина? – Нет.

Женщина? – Да.

Живет в нашем городе? – Да.

Живет вместе с тобой? – Да.

Это твоя сестра? – Нет

Мама? – Да

Вариант игры-задания: ребёнок (один или с *помощником*) выходит из комнаты. Остальные *загадывают* любой, но известный всем предмет. Возвратившись, «угадка» (с помощником) задает вопросы, на которые теперь уже ученики отвечают только «да» или «нет», пока предмет не будет отгадан.

Затем «угадашкой» становится тот, кому был задан последний вопрос (и он может себе выбрать нового помощника). Если же кто-нибудь из играющих сбился и вместо «да» ответил «нет» (или наоборот), то он тотчас же и сменяет «угадашку».

Фраза (предложение) с заданными словами

Ведущий называет любой набор слов: «Лестница, человек, часы» или «Течет, шум, машина» (наборы лучше всего составлять по случайному принципу). Участникам предлагается составить фразу (единую смысловую картинку), в которой были бы все заданные слова.

Разрешается менять окончания, порядок заданных слов (а для слов, выражающих действия, – время: прошедшее, настоящее, будущее).

Сочинять фразы можно и в варианте «каждый сам за себя» и в варианте «по группкам» (когда дети играют, например, *тройками*), что для развития детей гораздо полезнее).

Ходить след в след

Задание заключается в подстраивании к партнеру, идущему впереди тебя. Ставить ногу можно только в *освободившийся «след»*. Так идет вся цепочка. Для оправдания можно выдумать, что идем через болото, или по грязи, или через ручей по камням, тогда можно не просто идти, а прыгать и выбирать, куда поставить ногу.

Идущему сзади нужно не наступать на пятки впереди идущего, а дожидаться, когда «след» освободится полностью. Упражнение лучше выполнять небольшими группками. Тогда во время показа одной группки своего достигнутого мастерства остальные группки будут следить (и обсуждать) за точностью движений.

Эхо

Присутствующие отвечают на звуки ведущего (воспитателя или одного из детей) дружным эхом. Например, на хлопок взрослому детям удастся ответить дружным хлопком в том случае, если все присутствующие не замкнуты на себе, а открыты для работы с другими. Тогда действительно в ответ на хлопок ведущего раздастся упругий, без рикошета хлопок всей группы.

Часто единого хлопка не получается потому, что часть детей настроены только на взрослого. Они стараются одновременно или почти одновременно с воспитателем хлопнуть в ладоши и забывают о том, что эхо должно быть дружным, то есть всем присутствующим нужно воспроизводить звук одновременно.

Усложнениями в задании могут быть: отбивание ведущим серии хлопков (3-6) в определенном (сложном) ритме; замена хлопков постукиванием по стулу, стене, коленям или притопыванием. Например, группа научилась дружно отхлопывать заданный ритм и делает это с явным удовольствием. Тогда ведущий, видя, что задание «эхо» становится слишком легким (что – напомним – грозит в недалеком будущем потерей у играющих интереса), он неожиданно подходит к стене и хлопает по ней ладонью два раза. У дошколят замешательство. Кто-то уже подбежал к той же стене и успел хлопнуть по ней два раза. Кто-то хлопнул ещё раньше, но по стене, которая была у него за спиной. А кто-то все ещё растерянно стоит и не понимает, почему его не подождали...

Дружное эхо рассыпалось. Достаточно было повернуться и сделать один-два шага, как прежний навык открытости и готовности со всеми вместе дружно работать развеивается, как мираж. Участники понимают это и, восстанавливая исчезнувшую сплоченность, надеются на большой запас прочности своей внутренней установки. А у надежды, рождающейся в игровой деятельности и подкрепляемой ею, шансы стать реальностью увеличиваются. Подчеркнем, что одновременность – высокий показатель согласованности действий в группе. Социо-игровой подход помогает ребёнку научиться и тому, как быть самостоятельным, и тому, как работать сообща, подчиняясь общему ритму.

Разные варианты упражнений на «одновременность» тренируют подчинение общему ритму, движению. Научиться делать что-то одновременно с другими – важный навык для ребёнка. Тренировка в одновременности, на первый взгляд, подавляет смелость быть самостоятельным, но в реальности такая тренировка как раз и подготавливает подлинную смелость и самобытность. Поэтому упражнения на «одновременность» важно и нужно делать на всех этапах занятий. Но продолжительность их не должна быть большой, иначе игровой характер незаметно для воспитателя, но заметно для детей будет переходить в свою противоположность – педагогическую муштру.

Когда дети вслух тренируются *читать*, варианты «эха» можно использовать для того, чтобы помочь читающему услышать свои ошибки. Например, выполняется такое игровое задание: в центре полукруга стоит столик и стульчик; туда выходит *читатель* и вместе с ним небольшая компания *слушателей*, которые будут его *эхом* (они устраиваются прямо на ковре). Каждое слово, произнесенное чтецом, повторяется *эхом*: чуть приглушенно, но точно так же, как оно было произнесено автором звучания. Таким образом говорящий может «услышать себя» в звучании *эха*.

Когда ребёнок начинает читать в сопровождении «эха», он особенно тщательно прочитывает слова. Группа же «эха» в книгу не смотрит, только слушает и точь-в-точь повторяет. Потом все – и *зрители*, и *читатель*, и его *эхо* – меняются ролями (и соответственно своими местами).

Шумы

Дети определяют, «где это было», по тем шумам, которые издают два (или один) невидимые зрителям «звукооператоры». Изобразить какую-то жизненную картинку, эпизод, обстоятельство только с помощью воспроизведения соответствующих звуков, увлекает многих детей. Они с энтузиазмом ломают головы (и *языки*) над созданием звуковых картинок. Например, таких как: утро на море; ночь в лесу; в кабинете у врача.

Дело может дойти до разыгрывания звуковых загадок (театральных этюдов). Исполнитель или несколько исполнителей играют этюд, а остальные слушают и пытаются определить, «что, где, когда».

Начинать работу с «шумами» лучше с индивидуальных этюдов-загадок. И доводить их до исполнения двумя-тремя детьми. Некоторые дети, исполняя с этюды-загадки на темы, предложенные воспитателем – «утром», «птичий двор», «в зоопарке», – постепенно начинают сами выдумывать и играть такие этюды, как: «в автобусе», «комар в спальне», «городская улица».

Эстафета

Все участники эстафеты садятся в большой круг. По сигналу воспитателя они по одному встают и садятся друг за другом в едином ритме – так, чтобы, как только сел предыдущий, встал следующий. Порядок вставания можно менять –

по двое, или через одного или одновременно по одному с каждого края (двойная эстафета). Или сначала те, у кого есть в одежде что-то красное, потом те, у кого – жёлтое, и наконец, те, у кого есть, что-то зелёное (по принципу светофора). Главное в задании – уговор: не подталкивать, не вызывать, не вмешиваться в работу другого человека. Когда уговор нарушается, то ведущий останавливает эстафету.

В упражнении тренируется самостоятельность в определении момента своего вступления в общее дело, чувство зависимости друг от друга. Для усложнения вставание можно заменить *передачей хлопков*. Все разновидности «эстафет» являются заданиями, в которых у каждого есть своя обязанность, выполняемая вовремя. Это «вовремя» и является основной трудностью. Причем для каждого исполнителя трудность заключается в том, чтобы верно определить момент, когда самому нужно встать или сесть. А для всех остальных – трудность заключается в том, чтобы суметь не вмешиваться в работу другого, терпеливо ждать, не торопить, не подталкивать, не останавливать.

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

«Эстафета» осваивается детьми с интересом, но нелегко. И это свидетельствует о её точном попадании в зону социальных и организационных трудностей. При работе над этим игровым упражнением, например, два раз в неделю, дождаться успешного выполнения эстафеты иногда удается только через два-три месяца.

Для социо-игрового подхода задания, связанные с эстафетной цепочкой, становятся ценными тогда, когда участники самостоятельно обнаруживают, что, видя в глазу другого «соринку», в своем глазу не замечают «бревна». Часто цепочка обрывается или путается потому, что один из участников, начиная высказывать свои замечания и советы другим, не замечает, как наступает момент, когда ему нужно было самому «вступить» в работу.

Детям полезно работать над *скороговорками*. Один из способов увлечь их этой работой заключается в «запуске» скороговорки *по эстафете*, а возможно ещё и на скорость между группками (рядами) учеников. Трудностью, которая состоит в быстром произнесении скороговорки, когда каждый участник эстафеты произносит только одно слово или отдельное словосочетание из текста, дети увлекаются охотно.

Например:

1-ый – У Сени,

2-ой – и Сани,

3-й – в сетях,

4-ый – сам с усами и т.п.

Ребёнок в эстафете может тогда хорошо выполнить свою задачу, если он, дожидаясь своей очереди, внутренне произносит все предыдущие слова вместе с другими говорящими в цепочке. В этом варианте задания облегчается артикуляция и усложняется координационная работа.

Принцип эстафеты часто используется и в народных играх, Вот народный вариант эстафеты, записанный В.И. Далем:

- **Кузовок**

Дети садятся играть. Один из них ставит на стол корзинку и говорит соседу:

– Вот тебе кузовок, клади в него, что есть на «-ок», обмолвишься, отдашь залог.

Дети по очереди говорят слова в рифму на «-ок»: «Я положу в кузовок клубок; а я – платок; я – замок, сучок, коробок, сапжок, башмачок, чулок, утюжок, воротничок, сахарок, мешок, листок, лепесток, колобок» и пр.

По окончании разыгрываются *залог* (*фанты*): покрывают корзинку, один из детей спрашивает:

– Чей залог вынется, что тому делать?

Дети по очереди назначают каждому залогу выкуп, например: попрыгать по комнате на одной ножке, или в четырех углах проделать: в одном постоять, в другом поплясать, в третьем поплакать, в четвертом посмеяться; или басенку сказать, загадку загадать, или сказочку рассказать, или песенку спеть.