

Кудрявцева Екатерина
кандидат педагогических наук
Карлсруэ, ФРГ
Симановская Елена
кандидат филологических наук
Потсдам, ФРГ

СПОСОБСТВОВАТЬ ДВИЖЕНИЮ – ПОЗНАВАЯ МИР

(подвижные игры для билингвов)

Аннотация. Авторы статьи указывают на проблему недостатка движения, эмоциональных и социальных дефицитов би- и полилингвов, а также, зачастую, детей из малообеспеченных семей, что приводит к проблемам языкового и речевого характера. Для смягчения остроты этой проблемы авторы предлагают широкий спектр спортивных игр и упражнений с элементами развития речи, расширения и отработки словарного запаса, расширения объема знаний об окружающем мире, которые могут быть также полезны для воспитания детей и в обычных условиях.

Ключевые слова: педагогический принцип действия, физиология и психологи движений, развитие сенсорно-моторного аппарата, школа действия.

Волюнтаризм Школы Действия

В основу всех явлений сознания Лай ставит ощущение движения [4]. «Нет представления, чувства, воления или действия без ощущения движения и моторных процессов» (Experimentelle Didaktik, S.87). Лай называет это «основным педагогическим принципом действия». «Только посредством представления движения душа имеет власть над движениями, власть над всяким действием. Физиология и психология движения являются той азбукой искусства, которую искал Песталоцци» (Exp. Did., S.100).

Эволюция действий идет от бессознательного к сознательному и волевому следующим образом: I. Бессознательно: а) непосредственные действия с внутренними раздражениями, б) рефлекторные действия с внешними раздражениями. II. Сознательно: с) инстинктивные действия с единственным мотивом (представление 4-е чувство) и d) волевые действия со множеством мотивов (выбор) и представлением цели (Exp. Did., S.110). Целью всего развития и воспитания является волевое действие. Отсюда необходимость на всех ступенях воспитания не ограничиваться представлением и чувством, но доводить ребенка к действию. «Нужно воспитывать к действию через действие». Развитие сенсорно-моторного аппарата и всей его деятельности проходит через три ступени: а) раздражение, б) ассоциация, с) движение. Соответствующими психологическими ступенями являются: а) впечатление (Eindruck), б) сравнение (Ausgleichung) и с) выражение (Ausdruck). Лай поэтому требует, чтобы всякий акт обучения проходил через три педагогические ступени: а) наблюдение (Beobachtung), б) обработка (Verarbeitung) и с) применение (Darstellung). Причем главной задачей является всестороннее применение обученного (Exp. Did., S.S. 519 u. ff.: Tatschule, SS. 40 u. ff.). Наблюдение должно производиться по-

средством всех органов чувств, а не только зрения [1]. Обработка должна быть произведена памятью, рассудком, фантазией и чувством. Наконец, изображение (применение) должно выявиться телесно, рисунком, математически, речью, музыкально, драматически, технически и практически (Exp. Did., S.541) [5]. Соответственно с этим Лай дает следующий органический учебный план (Exp. Did., S.539; Tatschle, S.S.113,114):

а) Природа (царство причин и законов):

Естественная история	Телесное изображение как техника.
Учение о природе. География	Моделирование, экспериментирование, уход за животными и растениями, ручной труд.
Астрономия	Математическое изображение.
Естественная ист. психология	Техническое черчение, геометрия, арифметика. Логическое изображение науки о природе. Рассудочная логика.

б) Культура (царство целей и ценностей):

Родная и чужая история и народоведение	Изображение языком. Обучение речи, письму, чтению, декламация. Поэзия и проза.
Гигиена.	Художественное изображение рисованием и живописью
Хозяйство. Государство и право.	Пространственное изображение, моделирование, скульптура и архитектура.
Мораль.	Музыкальное изображение, пение, игра на инструментах.
Искусство.	Телесное изображение.
Религия.	Драматическое изображение, игра, танцы, гимнастика.
Мировоззрение.	Проявление себя (Selbstdarstellung). Руководство в «классной и жизненной общине».
Воспитание.	Логическое изображение культуры.
Культь. ист. психология.	Логика чувства.

«Целью школы действия является не знание, но внутренняя и затем во вне проявленная деятельность, т.е. не оттиски (Abolider) данного, но образцы (Vorbilder) для творчества: понятия цели, руководящие мотивы, «точки зрения» для применения, внешняя деятельность, вот что является конечной целью. Однако, не надо думать, что школа действия, волонтарная в своей основе, отвергает развитие интеллекта и чувства. Изложенные мною шесть руководящих идей и приведенный учебный план сохраняют достаточно места и тому и другому. Волонтаризм школы действия не исключает «интеллектуализма» и «эмоционализма», а лишь подчиняет их первому» (Tatschule, S.126).

Почему необходимо

«Способствовать движению – познавая мир»

Дети с раннего возраста сталкиваются со специфическими особенностями современного мира:

- многонациональное и многоязычное население одного дома, района, города;
- возможность предельного сокращения, экономии физических усилий для достижения поставленной цели (на машине – в детский сад или школу, на трамвае – на репетицию, вместо прогулок по лесу – путешествия по интернету);
- разрыв исконных взаимосвязей человека с окружающей средой.

Как результат – би- и полилингвы (многоязычные с рождения дети) страдают от недостатка движения, отсутствия знаний о природе и окружающем нас мире (правилах поведения в обществе, в лесу, около водоемов и пр.), серьезных эмоциональных и социальных дефицитов, приводящих к проблемам языкового и речевого характера. Городских детей из малообеспеченных семей (как правило, семьи мигрантов) характеризуют специфические психические проблемы, как то нарушение координации и восприятия, недостаточная моторика; у детей с 6 до 14 лет – негативное восприятие собственного тела [3].

Для снятия остроты обозначенных проблем необходимо предложить воспитателям разработанные вместе с детьми и с учетом их интересов и потребностей, а также окружающего пространства (квартира, класс, спортзал или открытая площадка) спортивные игры и упражнения, включающие в себя наравне с тренинговой частью элементы развития речи, расширения и отработки словарного запаса, расширения объема знаний об окружающем мире. Ибо, как считали древние римляне: «Здоровое тело тесно взаимосвязано со здоровым духом».

Предложенные далее игры составлены с учетом различных возрастных групп детей, их жизненного опыта, знаний и желаний. Каждая игра может быть продолжена участниками самостоятельно или видоизменена. Немаловажно также, что игры не требуют ни специального оборудования (дорогостоящего и занимающего значительные пространства), ни специальной подготовки педагогов, ни отдельного помещения. Они

могут быть выполнены в классных комнатах, дома с родителями, на перемене самими детьми [2].

Целевая группа

Целевая группа – дети-билингвы из семей русскоязычных эмигрантов в возрасте 3–10 лет. В играх участвуют также семьи и педагоги, занимающиеся с такими детьми, группы матери и ребенка и пр.

Идея игр

Что общего между человеком и природой, что объединяет ребенка и деревце или реку? Все растет и развивается. А любое развитие означает движение – во времени и пространстве, многочисленные встречи с реальностью и необходимость быстрой адекватной реакции, открытость всему новому и готовность действовать. И этому нужно учиться с раннего детства.

В процессе игр, не навязанных ребенку, а включенных в его повседневность, созданных и растущих вместе с ним, мы сначала знакомимся с 4 временами года, затем с 4 стихиями. Следом в наш мир входят лес, поле, дом и сад; в конце мы познаем профессии. Но в основе основ лежат игры-знакомства. Дети под музыку или без нее превращаются в деревья, птиц, ручеек... Они становятся частью живой или неживой природы и описывают свои эмоции, ощущения.

Посредством игры они познают: как и где двигаться, как правильно говорить; изучают собственное тело и учатся верить в свои силы.

Вместе со взрослыми они выходят в огромный непознанный мир и тренируются в обхождении с населяющими его существами и предметами.

Цели

Основная цель: становление и активное целенаправленное развитие социальных компетенций и психомоторных способностей детей-билингвов

Вторичные цели: развитие коммуникативной компетенции детей, развитие моторики, развитие восприятия, развитие социальной компетенции и устранение эмоциональных дефицитов, знакомство с окружающим миром и самим собой; становление положительного восприятия собственного тела.

Инновация

В первую очередь инновативный характер сборника заключается в «многослойности» самих игр: от физической тренировки через познание окружающего мира до развития языка и речи у билингвов.

Во-вторых, дети обязательно должны быть создателями игры. Только ту игру можно считать удавшейся, которая второй, третий... десятый раз начата самим ребенком, продумана и пересоздана им, включена в его повседневный круг интересов и занятий. Педагог ни в коем случае не должен насильно подталкивать детей к игре. Он может наблюдать за их поведением, а затем «включиться» в их занятие и «переключить» его на игру.

В-третьих, наши игры не требуют специального дорогостоящего оборудования и значительного пространства. Они хороши дома и в детском саду, на даче и в лесу.

В каждом разделе в конце обязательно находится одна или несколько игр, рассчитанных на наблюдательность и самостоятельное творчество ребенка: КАК-игры.

Первые упражнения: Пальчиковые игры

Кто из родителей не знает присказки «Мы писали, мы писали... Наши пальчики устали...»? А что если оглядеться вокруг и немного расширить диапазон пальчиковых игр с учетом дня сегодняшнего: би- и полилингвизма детей, их взросления в поликультурном и насквозь технологичном мире? Попробуем вместе! Причем, не заставляя детей играть, а включаясь в их жизненный цикл, их игру.

Кто как ходит по земле?

Как часто ваш ребенок видел лягушку, белочку, лошадок?.. Если никогда, то самое время сходить в зоопарк и внимательно понаблюдать за повадками этих зверей, а потом, дома, попробовать повторить их движения, используя то одну, то обе руки.

Например, чтобы изобразить лягушку, достаточно собрать пальцы в кулак (подушечки на основании ладони), положить так руку на стол ногтями вниз и – распрямляя пальцы, отталкиваться от стола – «прыгать». Если «лягушка» сама заквакает, – игра удалась!

Для изображения цапли довольно двух пальцев, перемещающихся ровно, не сгибаясь в суставе, прямо, как на ходулях («Ходит цапля по болоту – прямо в гости к бегемоту. Отчего же бегемот в гости цаплю не зовет?»). Совсем иначе будет двигаться воробей (прыжки) («Воробьишки на зарядку выстроились по порядку. Раз, два, три, четыре, пять – их попробуй посчитать!»). Покажите малышу, как горделиво выступает ворон или распускает свой хвост павлин (большой палец правой руки зажат в кулаке левой, остальные пальцы то «распускаются» как павлиний хвост, то ложатся на кулак со словами: «Поспешите, поглядите, как танцует наш павлин – зоопарка господин!»)

Изобразить «собачку» (указательный палец и мизинец «стоят» как ушки, остальные пальцы сложены в «щепоть» с большим «глазком»; при уменьшении глазка может получиться «лиса») или «козочку» (Шла коза рогатая за малыши ребятами...) – для нас и во все не составит труда. Дети же могут копировать, «ловить» их или озвучивать...

Теперь обратим внимание на пресмыкающихся: «гусеница» ползет по столу, прижимая к ней то основание ладони, то всю плоскость, то пальцы, а затем собирается в кулак и снова выпрямляется и вперед! «Уж» (ладонь лежит на ребре, а не на всей плоскости) «извивается» и двигается к вазочке с печеньем: подушечки тянутся к основанию ладони, а затем протягиваются через ладонь, основания пальцев и распрямляются.

А что творится в воде! Сложите руки ладонями друг к другу и поочередно, не разъединяя пальцев, от-

клоняйте «лодочку» то влево, то вправо. И поплывет по столу или воздуху «золотая рыбка». А теперь сожмите руки в «замок» и поиграйте в «медуз» или «рачков»: не расцепляя «замка», поднимайте поочередно пальцы и снова складывайте их (можно давать команды, отрабатывая названия пальчиков – какие пальцы поднимаются или опускаются сначала и пр.; Наш рачок – как сачок: хватать добычу и – молчок!); в варианте для медуз придется еще время от времени раскрывать «купол» (не расцепляя «замка», при прижатых к внешней стороне кисти пальцах, разводите ладони).

Дайте волю своей фантазии и наблюдательности ребенка! И не забудьте рассказать побольше интересных историй про обитателей лесов, полей и рек.

Вариант игры: «театр теней» – хорошо забытое старинное развлечение, когда из пальцев складываются мордочки собаки, гусенка ... и они рассказывают чудесные истории на сон грядущий.

Игры в алфавитном порядке

Атомы и молекулы

Качества: внимание, быстрота реакции.

Возраст: 9–12.

КС: физика, счет.

Игровой материал: кружочки разного цвета.

Играющие бегают по игровой площадке в разных направлениях – сейчас они «атомы». Но по команде педагога несколькими «атомам» нужно будет объединиться в «молекулу». Если ведущий говорит: «Реакция идет по три!», то три игрока-«атома» сливаются в одну «молекулу» (хватаются друг за друга). Распад молекулы на отдельные атомы происходит по команде ведущего: «Реакция окончена». Если в молекуле оказалось больше атомов, чем назвал ведущий, то прошттрафившиеся игроки (позднее присоединившиеся к правильно созданной молекуле) выбывают из игры. Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команда: «Реакция идёт по одному».

Бабочки

Качества: ориентация в пространстве, чувство коллективизма, умение соотносить действие со звучащим словом.

Возраст: 4–6.

КС: лето, бабочки.

Мы сидим на одном месте, а мечтаем взлететь. Давайте представим себе, что мы – бабочки: расправим крылышки в стороны, помашем ими (так, чтобы не задеть других бабочек и не стряхнуть пыльцу с их крылышек, иначе они не смогут взлететь). А теперь осторожно привстали и полетели *вправо, влево, вперед, назад (к окну, к дверям, к доске)*. И снова приземлились и сели.

Велотрек

Качества: речь, мышление.

Возраст: 8–10.

КС: физика, велосипед.

Игровой материал: велосипедное колесо с закрепленными в центре с двух сторон ручками.

Велосипедное колесо с закрепленными в его центре с двух сторон ручками дается ребенку. Ребенок крепко держит колесо за ручки, пока педагог его раскручивает. Колесо вращается, ребенок медленно наклоняется вправо-влево (стоя или сидя). Сопротивление растёт.

В это время остальные читают стихотворение «Велосипед»:

*Это мой велосипед,
Он меня умчит от бед,
Нажимаю на педали,
И лечу за далью в дали ... (Л. Колодяжная)*

Внешний вид человека (животного)

Качества: внимание, концентрация, мышление.
Возраст: 4–8.

Давайте проверим, насколько хорошо мы знаем сами себя. Где у нас глазки (ручки, нос, рот...)? А у нас есть лапки, хвостик...? У кого есть лапки? ...

Дети бегают по классу, но когда педагог называет части тела, дети замирают, взявшись за них, и показывают, что ими можно делать: РОТ – открывают и закрывают, жуют и пр.; РУКА – поднимают тяжести, сжимают в кулак и т.д.

Но если педагог называет часть тела животного (ЛАПА, ХВОСТ, МОРДА), дети должны продолжить движение.

Не забывают похвалить детей, сказать, какие у них замечательные, красивые волосы, быстрые ножки, чистые ручки ...

Вода – не вода

Качества: внимание, концентрация, мышление.
Возраст: 4–8.

КС: вода

А вы знаете, что вода – основа жизни? Без воды не может жить никто на земле – ни человек, ни животные. А где мы можем найти воду? ... (в реке, в росе, в дожде, в теле человека ...). С водой связаны многие вещи, окружающие нас. Например, чайник – в него мы наливаем воду, чтобы вскипятить чай, или автомобиль – ему нужен не только бензин, но и вода.

Педагог называет слова. Если то, что он назвал, содержит воду (ключ, снег), то дети должны поднять две руки вверх. Если педагог назвал предметы, имеющие отношение к воде (лейка, лодка, зонт), дети поднимают одну руку. Если названные слова не имеют никакой связи с водой (ветер), то руки должны быть опущены вниз. Тот, кто ошибся, платит фант – скороговорку. Если ошиблось несколько детей, то они произносят скороговорку хором.

Водоносы

Качества: координация, ловкость, чувство ритма, речь.

Возраст: 4–6.

КС: дом, водоносы, вода.

Игровой материал: пластмассовое детское ведро.

Как в наши дома попадает вода? ... По водопроводу. Достаточно нам открыть кран – и вода – вот она, и холодная, и горячая. Можно сварить суп, постирать белье, принять душ ... Но есть еще на земле такие уголки, где люди берут воду из реки, источника, колодца. Например, в некоторых африканских странах воду наливают в большой кувшин, ставят его на голову и, поддерживая одной рукой, несут ношу домой. Голову и спину водонос держит прямо, чтобы кувшин не упал. Давайте и мы станем ненадолго водоносами.

Ребенок идет, держа на голове пластмассовое детское ведро, так чтобы оно не упало. Остальные дети говорят прическу:

*Водонос, домой иди,
Головою не крути,
Не пролей водицу,
Дай нам всем напиться.*

Водонос идет в ритм с прической так долго, как долго она длится. На последнее слово он снимает с головы ношу и отдает ее следующему ребенку. Задача – удержать ведро на голове. Чтобы усложнить Водоносу задачу, дети убыстряют темп речи с каждой новой строчкой, при этом четко проговаривая каждое слово. Выигрывает тот, кто сможет удержать ношу на голове. Выигравших может быть, разумеется, несколько. Проигравшие платят фант – скороговорку.

Предварительно можно показать детям картинку, на которой изображены женщины, несущие на голове кувшины с водой.

Воздушный шарик

Качества: тренировка дыхания, умение соотносить действие со звучащим словом, речь.

Возраст: 3–5.

КС: дыхание, воздушный шарик.

Выбирается комарик. Остальные игроки становятся в круг, берутся за руки и становятся как можно ближе друг к другу, образуя еще не надутый шарик. Дети и педагог читают стихи:

*Я надул воздушный шарик.
Шарик начинает надуваться: дети расходятся в стороны, не размыкая рук – круг становится все шире. Дети при этом делают ртом движения, как при надувании шарика.*

*Укусил его комарик.
Ребенок-комарик, стоявший до этого за кругом, подбегает к одному из стоящих в круге, пятнает его и становится на его место. Запятнавший становится комаром в следующем раунде.*

Шарик лопнул – Дети сходятся к центру круга и ртом изображают, как воздух выходит из шарика.

*Не беда! – Дети опять надувают шарик, повторяя движения, как на первой строчке.
Новый шар надуваю я!*

Игра повторяется с новым комариком. Можно использовать такое стихотворение:

*Надувала кошка шар,
А котенок ей мешал.
Подошел – и лапкой топ!
И у кошки шарик ... хлоп!*

Волшебное слово

Качества: быстрота реакции, концентрация, внимание.

Возраст: 4–7.

КС: правила вежливости, этикет.

Ребята становятся в одну шеренгу. Педагог, стоя лицом к играющим, подает команды. Дети должны выполнять их лишь в том случае, если перед командой будет произнесено слово «Пожалуйста». Если не было слова «Пожалуйста», то реагировать на команды не надо. Допустивший ошибку делает шаг вперед и продолжает игру.

К концу игры наиболее невнимательные игроки отходят дальше других от исходного положения. Выигрывают те ребята, которые были наиболее внимательны и благодаря этому остались в своем исходном положении.

Воробушки, вороны, ворота

Качества: концентрация, внимание, орфографическая грамотность.

Возраст: 4–10.

Игровой материал: плакат с написанными крупно буквами ВО-РО –

Кто из ребят не знает песенку «На лугу, на лугу, на лугу пасутся ко...», ставшую веселой игрой для малышей и помогающую, между прочим, запомнить написание словарного слова *корова*! Поиграем в подобную игру со словами, в которых совпадают начальные буквы. Играть будем с тремя словами: ВОРОБьи, ВОРОны и ВОРОта. Педагог вешает плакат с написанными крупно буквами ВО-РО – так, чтобы все дети его видели и обговаривает с детьми, что они делают, когда становятся воробьями, воронами или воротами. Например, «воробьи» – собираются в стаю, приседая на карточки, «вороны» – летают по классу и каркают, «ворота» – берутся по двое за руки и поднимают их, образуя ворота.

Теперь можно начинать игру. Педагог по слогам медленно произносит, например: «ВО – РО – ... (делает паузу) – та!» Дети должны быстро выполнить условленное для ворот движение. Кто выполнил последним или перепутал – платит спортивный фант. Педагог может запутывать детей, и, прежде чем закончить слово, показать «неправильное» действие.

Можно играть с другими словами, придумывая к ним подходящие по смыслу действия, например: ВОДОпровод – ВОДовоз – ВОДОлей – ВОДОсток; РУКОятка – РУКОмойник – РУКОделие; КАРтина – КАРтонка – КАРтошка; САМОлет – САМОсвал – САМОкат.

Гадюка

Качества: речь, быстрота реакции, умение соотносить действие со звучащим словом, внимание, память, чувство коллективизма.

Возраст: 4–8.

КС: животные, гадюка.

В основе игры лежит стихотворение Б. Заходера «Гадюка»:

*Как это принято у змей,
Кусают за ногу
ГАДЮКИ,
А потому
При встрече с ней
Берите, дети, ноги в руки!*

Дети делятся на две команды. Первая команда – «Гадюка». Вторая – Дети. Игроки первой команды встают цепочкой, держа друг друга за пояс на расстоянии вытянутой руки. Педагог и дети начинают читать стихотворение. «Гадюка» и двигаются в ритм стихам. На последние слова «*берите, дети, ноги в руки!*» игроки 2-й команды разбегаются, а змея пытается запятнать одного из них. По заранее условленному сигналу, который подает педагог (это может быть звук колокольчика), «погоня» прекращается. Если «Гадюке» удалось запятнать игрока из второй команды, то он переходит в первую команду, становясь вместе с запятнанным его игроком в хвост «Гадюки». Если запятнать никого не удалось, то игрок, стоявший в голове «Гадюки», переходит во вторую команду. Перед игрой дети договариваются, сколько раундов длится игра. Выигрывает та команда, в которой после окончания игры оказалось больше игроков.

Два ветра

Качества: быстрота реакции, внимание, речь, тренировка дыхания.

Возраст: 4–7.

КС: весна, ветер.

Игровой материал: палка длиной ок. 1 м (в зависимости от количества участников), полоски бумаги длиной 40–50 см или ленты.

Дети по считалке делятся на три группы. Одна – Северный ветер, другая – Южный, третья – дети, зовущие южный ветер. На палочку подвешиваются полоски бумаги или ленты. Дети из первых двух групп встают на одинаковом расстоянии от палки, которую держит педагог (лучше сделать маркировку).

Дети из третьей группы зовут южный ветер:

*Ветер с юга, поспеши, поспеши,
Вместе с солнцем попляши, попляши!
Ветерочек, ветерок, прилетай, прилетай,
Ну а холод до зимы прогоняй, прогоняй!*

На последнем слове дети из первых двух групп начинают дуть на полоски. Если полоски выгибаются в сторону южного ветра, побеждает северный ветер и наоборот. Потом группы меняются ролями, поэтому играть нужно не меньше трех раз.

В семье можно играть втроем. Можно ввести дополнительное условие: дети, изображающие Северный ветер, сердито хмурят брови, изображающие Южный ветер – улыбаются, а говорящие «закличку» – хлопают в ладоши или пританцовывают в ритм стихотворению.

Два мороза

Качества: ловкость, быстрота реакции, речь.

Возраст: 5–10.

КС: зима, Дед Мороз

Кто приходит в России к детям домой в Новый год и приносит подарки?... А как зовут Деда Мороза в твоей стране? ... Когда он заглядывает к тебе в гости с мешком подарков? Когда Дед Мороз гуляет по городам и лесам, полям и дорогам, как становится на улице? ... Холодно, морозно.

На противоположных сторонах площадки, на расстоянии 10-20 метров отмечается линиями «дом» и «школа». Выбирается два «мороза». Остальные ребята располагаются за линией «дома», посередине стоят два «мороза». «Морозы» обращаются к ребятам: «Мы два брата молодые, два мороза удалые». Один говорит: «Я – Мороз – красный нос», другой говорит: «Я – Мороз – синий нос». Вместе: «Кто из вас решится в путь-дорогу пуститься?» Все ребята отвечают: «Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!» После этих слов ребята бегут из «дома» в «школу». «Морозы» ловят их и «замораживают». Остальные останавливаются и стоят неподвижно. «Морозы» обращаются к остальным с теми же словами, а те, перебегая обратно в «дом», дотрагиваясь до «замороженных» детей, «размораживают» их. «Морозы» пытаются «заморозить» оставшихся участников. После двух перебежек из не пойманных назначают новую пару «морозов», а пойманных отпускают. Игра повторяется 3–4 раза.

Дворники, или Убираем снег – 1

Качества: координация, ловкость, чувство коллективизма.

Возраст: 5–10.

КС: зима, снег, профессии, дворник.

Игровой материал: снежинки, декоративные санки (2), детские ведерки (4).

Зима – это холод, снегопады, засыпанные снегом дорожки. Ни проехать, ни пройти ... Кто приходит нам на помощь? ... Чем они убирают снег?

Дети делятся на две команды с равным числом игроков. Каждая команда получает ведро с одинаковым количеством бумажных снежинок и маленькие декоративные санки. Игрок каждой команды по сигналу ведущего берет из ведра три снежинки, кладет их на санки и везет к цели, где стоит второе ведро. Маркируются начало дистанции и ее конец. Санки должны пересечь маркированную линию. Задача – не потерять по дороге снежинки и довести их до цели. Как только цель достигнута, снежинки перекадываются во второе ведро, а игрок бежит назад и передает санки другому.

Потерянные снежинки убирает с дороги ведущий. Окончание игры сигнализируется условленным звуковым сигналом. Игру можно проводить под музыку. Заканчивается музыка – заканчивается игра. Выигрывает та команда, которая собрала больше снежинок. Чем короче веревка санок, тем сложнее задача. Если нет санок, можно использовать брусочки, привязав к ним веревки. Поверхность их не должна быть намного больше размера снежинок.

Здесь, как и в других эстафетных и парных играх при неравном количестве игроков, в игре может участвовать педагог.

Дворники, или Убираем снег – 2

Качества: ловкость, концентрация, чувство коллективизма.

Возраст: 5–10.

КС: зима, снег.

Игровой материал: вата (бумажные снежинки), длинные деревянные палочки (подходят длинные тупые сувенирные карандаши) (2), ведерки (4)

Играют две команды по принципу эстафеты. Игроки каждой команды встают друг за другом. Первые игроки по команде «снегопад» берут из ведра по одной снежинке и палочку. Задача ребенка – палочкой удержать снежинку в воздухе, держа палку на расстоянии вытянутой руки и так провести снежинку из одного конца зала в другой, не позволив ей упасть на пол. Если снежинка упала, игрок поднимает ее и двигается дальше. Достигнув цели, где стоит второе, еще пустое, ведро, игрок кладет в него снежинку, бегом возвращается к своей команде и передает палочку следующему игроку. Тот берет из ведра следующую снежинку и повторяет те же самые действия и т.д. Игра заканчивается, когда одной команде удастся перенести все снежинки во второе ведро.

Дуб – сосна – береза

Качества: внимание, речь, умение соотносить действие со звучащим словом.

Возраст: 4–12.

КС: растительный мир, деревья.

Для детей 4–6 лет: Как живет дерево? Встанем вокруг ствола и возьмемся за руки. А теперь, не разрывая рук, покажите, какое дерево высокое (*дети встают на цыпочки и поднимают руки вверх*), какие корни глубокие (*дети садятся на корточки и опускают руки вниз*), какой ствол широкий (*дети расходятся, руки на ширине плеч*), как мы любим дерево (*все собираются и обнимают дерево*). После этого педагог рассказывает, что все деревья имеют свои имена (живут по семьям): тополь, клен, береза, ива, дуб, ель, сосна – и показывает детям эти деревья. Играя во второй раз, можно попросить детей найти березу – символ России; дуб – символ Германии; клен – символ Канады.

Для детей 7–12 лет: Преподаватель сначала рассказывает детям, что есть леса смешанные, а есть леса, в которых растет преимущественно

одна порода деревьев: лес, в котором растут в основном дубы, называется дубравой, сосны – сосновым лесом или сосновым бором, березы – березовой рощей. Дети двигаются произвольно по игровой площадке. Педагог произносит слова: «дубрава», «сосновый бор» или «березовая роща», а дети должны образовать пару и выполнить условленное движение. На слово «дубрава» – пара берется за руки и образует круг, показывающий, какой толстый ствол у дуба. На слова «сосновый бор» дети встают на цыпочки и тянут тело и руки вверх, показывая, какой высокой и стройной может быть сосна. На слова «березовая роща» игроки плавно покачивают руками в разные стороны, изображая ветки березы, колыхающиеся на ветру. Пара, показавшая неправильное движение, платит фант.

Вариант движения для других деревьев: тополь – дети бегают по классу, изображая летящий тополиный пух; ель – отводят руки в стороны вниз под небольшим углом к туловищу, изображая еловые ветки.

Вариант продолжения игры: найти соответствия. Учитель говорит: «У деревьев – ветки и сучки, а у человека – ... (руки, пальцы); у деревьев – ствол, а у человека – ... (тело); у дерева – корни, а у человека – ... (ноги и пальцы); у дерева – листья, у человека – ... (волосы); у дерева – кора, у человека – ... (кожа)». Или: «У лисы шкура, у человека – ..., у дерева – ...».

Дождик

Качества: речь, воображение, ловкость, быстрота реакции.

Возраст: 5–10.

КС: осень, дождь.

Игровой материал: ведро (корзина), маленькие мячи.

Дождик стучит по крышам и по земле. Кто рад дождю? ... А что под дождем делают люди? ... Правильно, мы спешим собрать свои вещи, пока он не намочил их.

Дети садятся в круг на ковре. В центре ковра на равном расстоянии от всех детей разложены картинки с изображением различных предметов и явлений природы (деревья, животные, овощи, фрукты, грибы, игрушки ...). Один из детей бросает вверх мячик, и, пока мячик не ударился о пол, каждый берет себе картинку из середины. По картинкам составляется рассказ на тему осени. Каждый должен на основании своей картинке придумать одно предложение и при этом повторить то, что уже было сказано (при игре с маленькими детьми можно не повторять или повторяет педагог), так чтобы получился рассказ.

Дома бывают ...

Качества: речь, внимание, концентрация, умение соотносить действие со звучащим словом.

Возраст: 5–8.

КС: окружающий мир, имена прилагательные, величины, физминутка.

Где живут люди в городах, деревнях, селах? ... А какие дома там, где ты живешь?

Педагог говорит: «Дома бывают ...» и начинает перечисление (высокие, низкие, огромные, маленькие, крошечные, гигантские и т.д. – в зависимости от словарного запаса детей). Дети, в свою очередь, должны это показывать.

Для более развитых детей можно усложнить игру – педагог говорит одно, а показывает совершенно противоположное, чтобы запутать детей. Дети же должны показать правильно.

Игру можно вести и на других языках, использовать ее в качестве физминутки.

Вариант игры: дети не только показывают, но и сами называют по очереди, какие бывают дома, деревья.

Домовята

Качества: внимание, актерские способности, умение соотносить действие со звучащим словом.

Возраст: 4–6.

КС: домашняя работа, дом, окружающий мир.

Ты помогаешь маме дома? ... А что ты делаешь? ... Давай покажем, как ты трудишься!

Педагог называет различные виды работы по дому, а дети показывают, как именно они это делают: подметают или моют пол, моют посуду, чистят скворороду, моют окно, выбивают ковры, натирают полы ...

Похожие игры: Что вы делали сегодня?

Литература

1. *Анисимова А. А.* Использование игровой технологии как средства билингвального обучения. // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. – 2012. – № 3.
2. *Беляева Е. Б.* Развитие психических процессов младших школьников в процессе игры как ведущей формы обучения // Эксперимент и инновации в школе. – 2009. – № 6.
3. *Гаврилова Е. А.* Реализация модели эвристического обучения в начальной школе. // Эксперимент и инновации в школе. – 2011. – № 1.
4. *Русская школа за рубежом.* Книга 5–6. – Прага: Издание Объединения Земских и Городских Деятелей в Чехословакии, 1923. – с.91-93
5. *Конаныхина О. М.* Развитие двигательной активности младших школьников через подвижные игры // Инновационные проекты и программы в образовании. – 2010. – № 2.