

Журнал для родителей и педагогов

ИГРА И ДЕТИ

**Взрослые,
присоединяйтесь!**

№ 2016

1

стр. 2

Большая книжная игра

стр. 13

**Открытки-
аппликации
к 8 Марта**

стр. 22

Как ходить в музеи
с детьми

Содержание журнала

Наши индексы
в каталоге агентства
«Роспечать»:
81606 (годовой),
80660 (полугодовой)

СЕМЕЙНЫЙ КЛУБ

Е. Литвяк. «Деньрожденные» приключения
на Острове книг

2

ГОТОВИМСЯ К ШКОЛЕ

Л. Филякина. «Домашняя методика»
освоения письма

6

ТЕАТР «ЗДЕСЬ И СЕЙЧАС»

М. Макаренков.

«Яблочки молодильные»

10

КНИЖНЫЙ ШКАФ

Е. Литвяк. Первая мировая война.

Путешествие во времени

к героям забытых сражений

12

РУКОДЕЛИЕ

О. Гре. Поделки из бумаги к 8 Марта

13

ИГРОВЫЕ ПРИЁМЫ ОБУЧЕНИЯ

Карманная энциклопедия игр: буква «Р»

14

«Испорченный телефон»

15

ВОСПИТАТЕЛЮ НА ЗАМЕТКУ

О. Чекмасова. Игры-задания

по теме «Животные»

16

ФОТОРЕПОРТАЖ

Г. Екимчева. Чебурашка, Винни-Пух и другие

18

ХУДОЖЕСТВО

В. Сухарев. Рисование как форма диалога

20

КУЛЬТПОХОД

А. Бену. «Музей – это дом муз,

а не их кладбище!»

22

ИГРЫ СО СЛОВАМИ

Н. Максимова. «Эффект путаницы»

28

Читайте в следующем номере

31

ИГРОТЕКА

Мишутка отправляется

на пикник

32

На первой странице обложки:

Юля Шумилина. 8 лет. «Моя мама»

Педагог – М. Сухарева



Подписку можно оформить
как на почте, так и через Интернет:
www.gazety.ru

Редакционная подписка:

E-mail: no.podpiska@yandex.ru

Журнал доставляется подписчику
заказной бандеролью.

Справки по тел./факс: (495) 345-52-00,
Елена Леонова.

Продажа:

ООО «НИИ школьных технологий»
109341, Москва, ул. Люблинская, д. 157, корп. 2.
Тел./факс: (495) 345-59-00, 345-52-00
Email: market@narodnoe.org

Отпечатано в типографии «ТПФ»,
170000, Тверь,
Беляковский пер., 46
Подписано в печать 15.02.2015.
Формат 60×84/8. Печать офсетная. Бумага мел.
Печ. л. 4,0.
Тираж 5000 экз. Зак. №

Редакционный совет:

Арнаутова Е.П., ведущий научный сотрудник
Центра дошкольного детства им. А.В. Запорожца,
кандидат педагогических наук
Белая К.Ю., профессор кафедры педагогики
и методики дошкольного образования МИОО,
кандидат педагогических наук
Букатов В.М., профессор МПСИ,
научный руководитель многочисленных
экспериментальных площадок по социо-игровой
педагогике,
доктор педагогических наук
Иванкова Р.А., старший научный сотрудник Центра
дошкольного детства им. А.В. Запорожца,
кандидат педагогических наук
Комарова Т.С., заведующая кафедрой
эстетического воспитания МГГУ им. М.А. Шолохова,
профессор, доктор педагогических наук
Кушнир А.М., кандидат психологических наук
Найбауэр А.В., доцент кафедры дошкольного и
младшего школьного возраста Педагогической
академии последипломного образования
Московской области, кандидат педагогических наук
Новикова И.М., доцент кафедры специальной
психологии и клинических основ дефектологии
МГГУ им. М.А. Шолохова, кандидат педагогических
наук
Остапенко А.А., доктор педагогических наук,
профессор Кубанского государственного
университета, заслуженный учитель Кубани
Трифорова Е.В., заведующая лабораторией игры
и развивающей предметной среды Центра
дошкольного детства им. А.В. Запорожца,
кандидат психологических наук

Журнал для родителей и педагогов

ИГРА И ДЕТИ

www.i-deti.ru

№ 2016
1

Внимание!

Педагоги и родители,
найдите друг друга
через журнал «Игра и дети»!
Журнал поможет:
педагогам – в разговорах
с родителями,
родителям – во взаимоотношениях
с детьми.
Подписка на журнал
«ИГРА И ДЕТИ» –
обязательное условие успеха
совместных воспитательных
усилий педагога и родителей!
Наши индексы в Роспечати:
81606 (годовой),
80660 (полугодовой).

От редакции

Редакция:

Директор проекта

Алексей Кушнир

Главный редактор

Мария Ганькина

Дизайн и вёрстка

Вячеслав Сухарев

Ответственный

секретарь

Светлана Лячина

Технолог

Артём Цыганков

Корректор

Ирина Маслова

Адрес редакции:

109341, Москва,
ул. Люблинская, д. 157, корп. 2.
Тел./факс: (495) 345-59-00,
345-52-00

E-mail: igra@i-deti.ru

Отпечатано в типографии
«ТПФ»,
170000, Тверь,
Беляковский пер., 46
Зак. № Тираж 5000 экз.

Редакция не всегда
разделяет точку зрения авторов
публикуемых материалов.
За содержание рекламы
отвечают рекламодатели.
При перепечатке ссылка
на журнал «Игра и дети»
обязательна.
Присланные рукописи
не рецензируются
и не возвращаются.

© «Игра и дети», 2015

У каждого родителя, воспитателя или учителя, конечно же, свой диапазон дидактических предпочтений. Кто-то считает самым важным, чтобы дети набивали руку на практических заданиях. У кого-то душа лежит к лекционной форме – хлебом не корми, дай вначале объяснить теорию. А кто-то любит игровые формы. И это, казалось бы, замечательно. Но здесь кроется опасность. В погоне за закреплением, повторением и углублением – впасть в излишнюю серьёзность, наукообразие, дидактизм. Тем самым **засушив игру**.

А есть взрослые, которые, напротив, в поисках живости, лёгкости, развлекательности, невольно уводят детей от учебного материала. Дети **как бы по касательной** проходят мимо того или иного предмета, теряя вкус к возможности в нём поковыряться, покумекать, сделать собственные открытия.

Насильно, как известно, мил не будешь, и мы далеки от мысли угораздить наших читателей делать что-то, к чему сердце не лежит, наперекор своим предпочтениям. В нашем журнале мы всего лишь устроили для вас возможность увидеть, как в зеркале, свою дидактическую тенденцию, понять границы своего профессионального диапазона, – для того чтобы обновить представление о **«зоне ближайшего развития»** (по Выготскому).



Мария Ганькина,
главный редактор

Фото И. Осипова

1

Елена Литвяк,

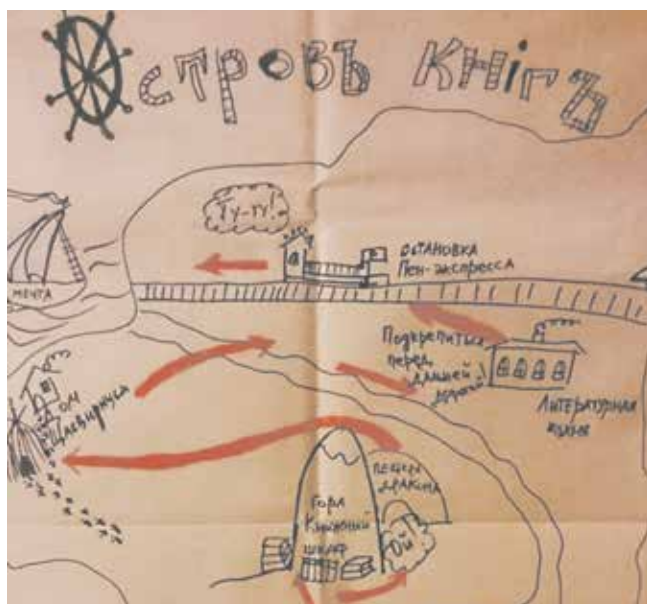
мама четверых детей, педагог, журналист,
г. Москва

«ДЕНЬРОЖДЕННЫЕ» ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ОСТРОВЕ КНИГ

Иногда мне кажется, что мы с детьми только и делаем, что читаем и играем. Если бы не необходимость ходить в школу и заниматься музыкой, а также есть и спать, мы бы занимались этим круглосуточно. Поэтому когда в доме случается очередной день рождения, ни у кого нет сомнений, что всех ждёт Большая книжная игра. С каждым годом правила «деньрожденных» игр усложняются, увеличивается и количество участников.

Придумать общую игру для такой разношёрстной компании становится всё труднее.

И в этом году, празднуя Анино десятилетие, мы решили погружаться не в одну какую-нибудь историю, а высадиться на Остров книг, где нас встретят герои самых разных книг, а игровые испытания будут требовать от участников не только смекалки и дружеского взаимодействия, но и сочинительской фантазии.



Для начала мы с Аней и Макаром придумали и нарисовали на большом листе карту Острова книг с обозначением всех мест, куда нам предстояло попасть, и проложили жирными красными стрелками маршрут. Карту торжественно водрузили на дверь детской, так что гости сразу, конечно, её заметили и бросились рассматривать. Это оказался очень хороший организующий ход для начала игры и объяснения правил. Потом с помощью кусочков цветной бумаги все разделились на две разновозрастные команды (как вариант, можно воспользоваться и традиционным способом — считалочкой). **Разновозрастность** — обязательное условие хорошей общей игры. Не только потому, что силы получаются примерно равные, но ещё и потому, что каждый может вложить в общий успех сколько сможет, а результат всё равно получается замечательный.



Чтобы легче было находить место, обозначенное на карте, по всему дому мы развесили **самодельные таблички**: «Конюшня Пегаса», «Бурная река», «Пещера Дракона», «Дом Щасвирнуса», «Литературная кухня», «Ателье Храброго Портняжки», «Гора Книжный шкаф», «Остановка Пен-экспресса». (За прохождение каждой точки на карте командам будут начисляться очки. Если что-то у команды не получается, можно «откупиться» — например, прочитав стихотворение или исполнив какой-нибудь другой **фант**. Количество фантов равно числу членов команды.)

Ещё нам понадобился моток верёвки для переправы, разрезанный на несколько не очень длинных кусков, пачка фломастеров, листы бумаги, два коня на палочке, два детских одеяла, две пары бумажных крыльев на верёвочках и музыкальная шкатулка. Вот, собственно и всё. Можно начинать! Заводим шкатулку и под её волшебную музыку запускаем наши приключения.

«КОНЮШНЯ ПЕГАСА»

Чтобы попасть на Остров книг, нужно поймать и оседлать крылатого Пегаса, который мирно щиплет травку на нашем берегу. У каждой команды на это максимум пять минут. За это время из всех участников команды, а также головы лошади на палочке, бумажных крыльев и одеяла нужно составить тело Пегаса и проскакать по комнате так, чтобы Пегас не развалился, а добрался до своей конюшни на Острове.

Кстати, можно начислять команде лишние очки за артистизм исполнения движений Пегаса, за похожесть на лошадиный шаг и т. д.

Внимание! Это очень шумная точка на карте! Столько хохоту и крика! Надеюсь, ваши соседи тоже поклонники изящной словесности.



Фото автора



«АТЕЛЬЕ ХРАБРОГО ПОРТНЯЖКИ»

Здесь каждая команда получает конверт, в котором на бумажных лоскутках написаны имена литературных героев, разрезанные на части. Нужно их правильно соединить и прочесть. Для продвинутых читателей в этом ателье может быть предложена работа по «нашиванию заплаток» (заполнению пробелов в тексте сказки или стихотворения).

«БУРНАЯ РЕКА»

Следующее испытание снова связано с движением и смекалкой. Такое чередование очень важно в условиях ограниченного пространства и времени детского праздника, иначе слишком сильное эмоциональное и интеллектуальное напряжение может его попросту взорвать.

В качестве «бурной реки» у нас был обыкновенный коридор, но сама переправа получилась довольно экзотическая. Перейти «на ту сторону реки» можно было двумя способами: или всей команде одновременно только на четырех ногах (кого-нибудь придётся посадить на плечи, а кому-то — даже и встать на руки!), или по раз-



ложенной на полу верёвочной переправе, связанной из кусков верёвок исключительно морскими узлами, в которых юный герой «Острова сокровищ» Джим Хокинс был большой мастер.

Для большей остроты ощущений можно предложить пройти по получившейся верёвке всей команде одновременно, взявшись за руки, или каждому самостоятельно, но закрыв глаза. Если кто-то сошёл с верёвки, он считается упавшим в реку. Чтобы его выручить, нужно снова использовать чей-то фант.

Эта точка на карте Острова очень понравится мальчишкам. Разумеется, если кто-то ещё не умеет вязать морские узлы, сначала проводим небольшой мастер-класс, включающий самые простые варианты узлов.



«ГОРА КНИЖНЫЙ ШКАФ»

Напрыгавшись и напозававшись, снова берёмся за интеллектуальные задачки. Гора Книжный шкаф составлена исключительно из книг, и мы тоже пробуем сочинять, играем здесь в «литературную чепуху» и «бином фантазии», придуманный Джанни Родари.

Для «чепухи» у каждой команды в конверте вложены полоски бумаги с вопросами: *кто, какой, когда, что сделал, зачем, что из этого вышло?* Таких карточек в каждом конверте по три набора. Участники команды пишут любые ответы на эти вопросы прямо на полосках (с обратной стороны), а потом составляют из них смешные и интересные предложения.

«Бином фантазии» — тоже замечательная игра. Для неё нужны всего два слова, которые вроде бы никак не связаны между собой (или два предложения — для более старших игроков). Например, «кошка» и «прищепка». Используя эти слова, нужно постараться придумать необычную и смешную историю. А можно сделать так, что началом и концом в истории будут заданные предложения, например: *«Море тихо волновалось почти у порога дома»* и *«После этого он больше никогда не пил апельсиновый сок»*. Это трудная работа, кто-нибудь из малышей может даже отказаться участвовать, но если предложить каждому по кругу придумать хотя бы одно предложение в общей истории, получается интересно.

Ещё один вариант сочинительства — игра в «сломанную печатную машинку». Все слова истории, которую мы сочиняем с её помощью, начинаются на одну и ту же бук-

ву: «Стала Саша сестрёнке сказку сказывать...». Побеждает та команда, у которой история самая необычная и самая длинная.

«ПЕЩЕРА ДРАКОНА»

Опять передышка от интеллектуальных трудов: игроки попадают в пещеру к Дракону (вполне возможно, это Смог из «Хоббита»), который съест их, если они не сумеют изобразить пантомимой несколько известных всем сказок («Теремок», «Кот в сапогах», «Красная Шапочка» и т. п.).

«ДОМ ЩАСВИРНУСА»

Щасвирнуса никто никогда не видел, но все, кто читал «Винни-Пуха», о нём знают и, конечно, захотят заглянуть к нему в гости. Как выглядит Щасвирнус – это предстоит придумать и изобразить команде на листе бумаги с закрытыми глазами. Каждый может нарисовать только одну часть его тела. А вместе получается ужасно смешно!



«ЛИТЕРАТУРНАЯ КУХНЯ»

Она находится, конечно, на кухне, среди кастрюль и сковородок. В одной из них лежит конверт с разрезанным на части рецептом оладий от Пеппи Длинныйчулок, или лекарством для излечения Карлсона, или рецептом палочек, которые готовила мама Эмиля, или ещё какого-нибудь «литературного» блюда.

Нужно собрать блюдо из частей целиком, либо вспомнив текст книги, либо восстановив его логическим путём. Здесь, кстати, тем, кто устал и проголодался, можно и по-настоящему перекусить печеньем и соком.



«ОСТАНОВКА ПЕН-ЭКСПРЕССА»

Это последняя точка на карте. Пен-экспресс – это поезд, который курсирует по Острову книг. Все вагоны в нём названы именами детских поэтов и писателей. Каждой команде предлагается самостоятельно составить такой поезд, нарисовав его на длинной узкой полоске бумаги. Сначала участникам было трудно включиться, но потом дело пошло, и дети стали сыпать именами: Пушкин, Туве Янсон, Драгунский, Лев Толстой, Алексей Толстой, Гайдар, Толкиен, Астрид Линдгрен, Клайв Стейплз Льюис... В самом длинном поезде у нас оказалось 16 вагонов!



Напоследок (особенно, если среди гостей достаточное количество малышей) можно всем зацепиться «паровозиком» друг за друга и снова объехать весь Остров. А кто-то из взрослых тем временем разложит на остановке маленькие подарочки (хорошие детские книжки) всем участникам приключения.

И в финале, конечно, пир на весь мир, фейерверк, шарики и подарки виновнику торжества, и непременно пирог со свечами. И кто-нибудь обязательно вспомнит, что сказал по этому поводу Карлсон.

(По материалам сайта <http://www.papmambook.ru>)





Лидия Филякина

«ДОМАШНЯЯ МЕТОДИКА» ОСВОЕНИЯ ПИСЬМА

Как помочь дошкольнику освоить письменную речь так, чтобы это занятие запомнилось не как унылое и удручающее, а стало одним из самых привлекательных? Оказывается, для этого основой должна стать вовсе не «отработка навыка», а общение, рисование, фантазирование, разгадывание.

Автор даёт продуманную последовательность подходящих заданий для детей и варианты разговоров вокруг них.

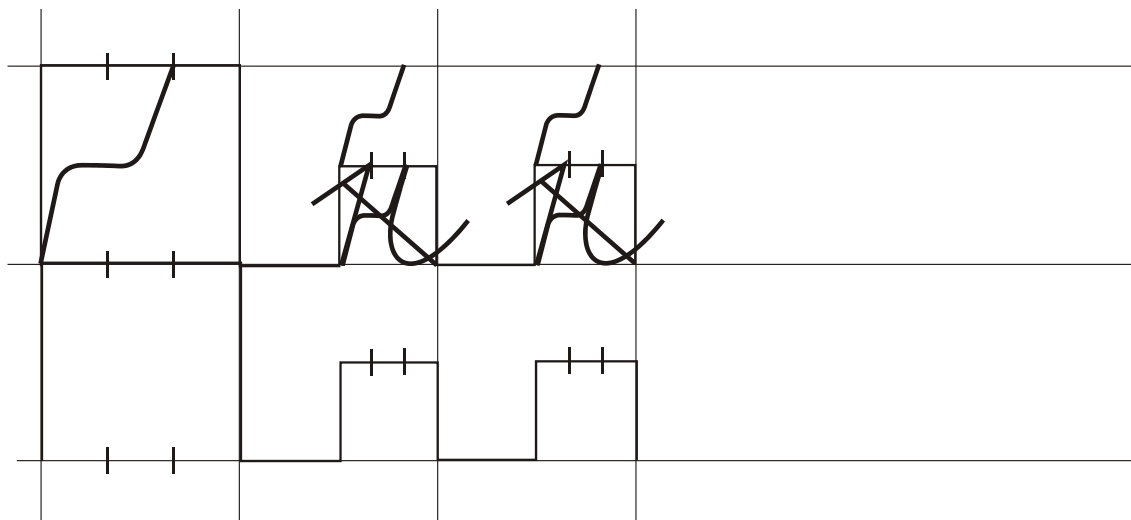
Сами задания могут быть скопированы (или отскерокопированы) на листах удобного формата в удобном масштабе.

Комментарии к заданиям объясняют взрослым некоторые нюансы в ходе работы ребёнка.

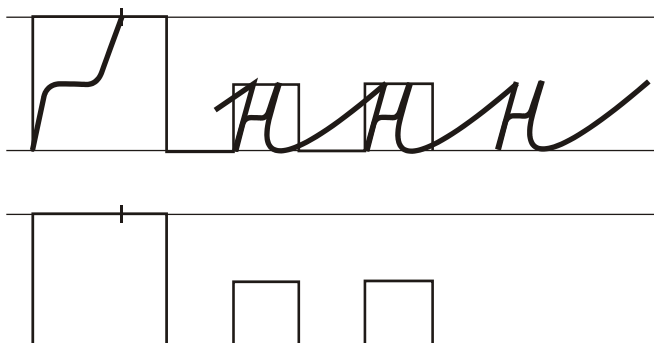
«Н-ЭЛЕМЕНТ». БУКВЫ Н, Ю

Впишем новый элемент в квадрат, предварительно разметив «пол» и «потолок» квадрата сигнальчиками. Начинаем из левого нижнего угла, плавно переезжаем центр и поднимаемся к верхнему правому сигналу. Получается такая волна снизу вверх.

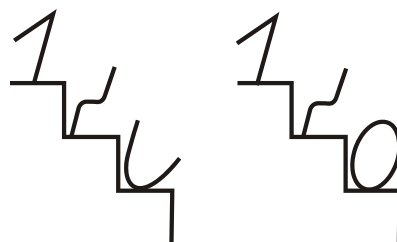
Если спереди прилепить начальный элемент («единичку»), а сзади – «пол-листика», то получится буква Н.



Не слишком «волнуй» (~) середину буквы Н!

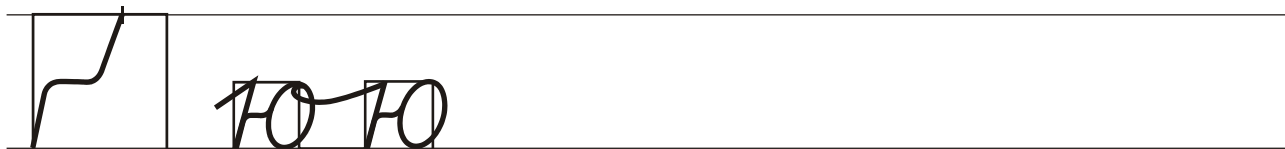


Спусти со ступенек букву Н, а рядом – ещё одну. Что получилось?

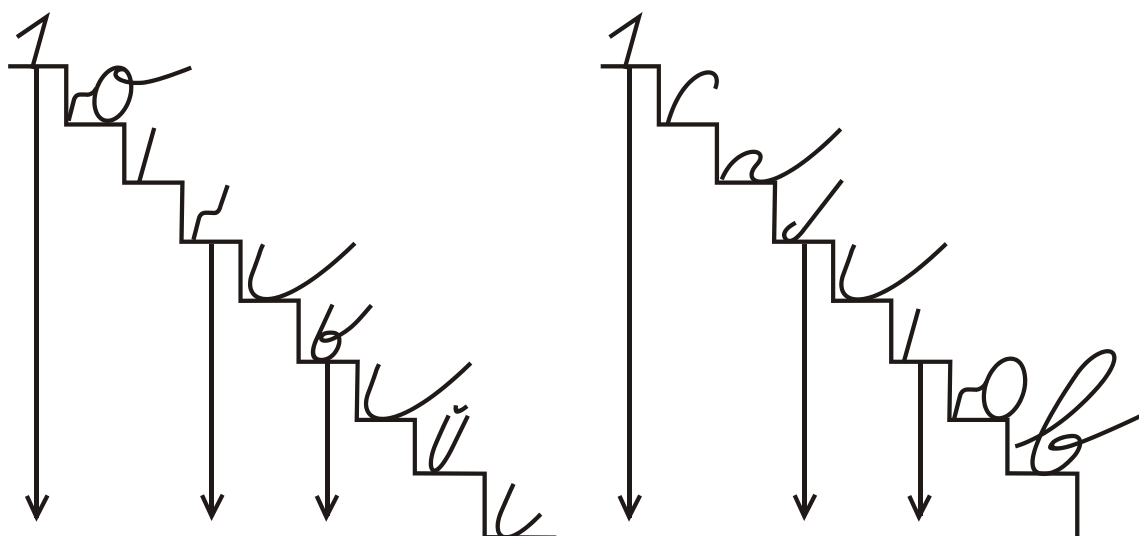


Продолжение. Начало в № 1-8, 2015.

Потренируйся писать букву Ю.



Спусти элементы со ступенек. Не забывай о соединениях. Какие слова получились?



Юный

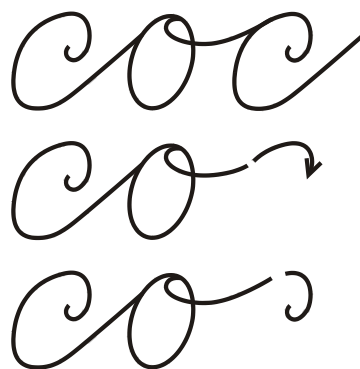
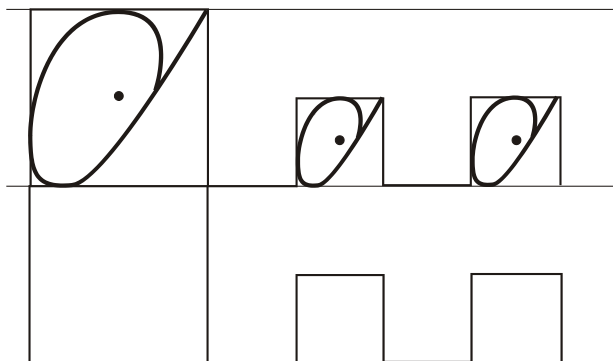
юли вьюн клюв



«А-ЭЛЕМЕНТ»

Мы подходим к самому трудному элементу. Если ты его освоишь, то никогда не перепутаешь на письме с другим элементом – с «о».

Вписываемся в квадрат. Начинаем справа от центра, плавно касаемся «потолка», идём вниз, «попу» укладываем в нижний левый угол, почти по диагонали поднимаемся вверх, проезжаем мимо центра и утыкаемся в правый верхний угол.



Не перепутай, пожалуйста, «а-элемент» с буквой С. Она с завитушкой и «ножку» выставляет не так высоко. Вот тут потренируйся писать в строке букву С с разными соседями.



БУКВЫ А, Б, Д

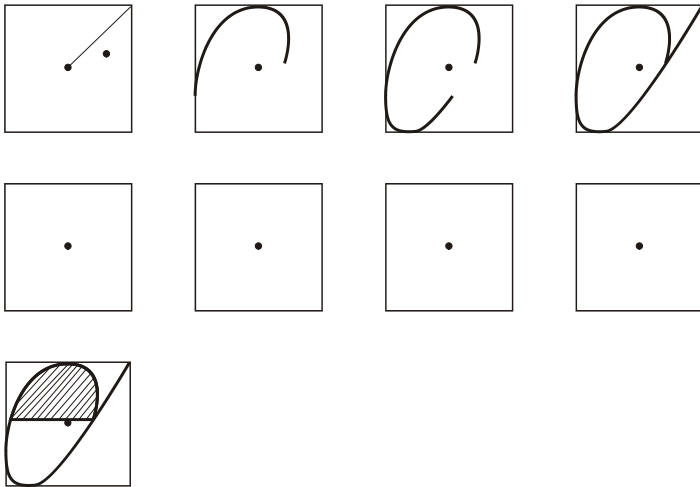
Ты уже, конечно, догадался, что «а-элемент» с «пол-листомиком» даёт письменную букву А. Если же к нему присоединить нижнюю петлю («хвост»), то получится письменная Д. А если к «а-элементу» приписать вверх «клюшку», то получится письменная Б.



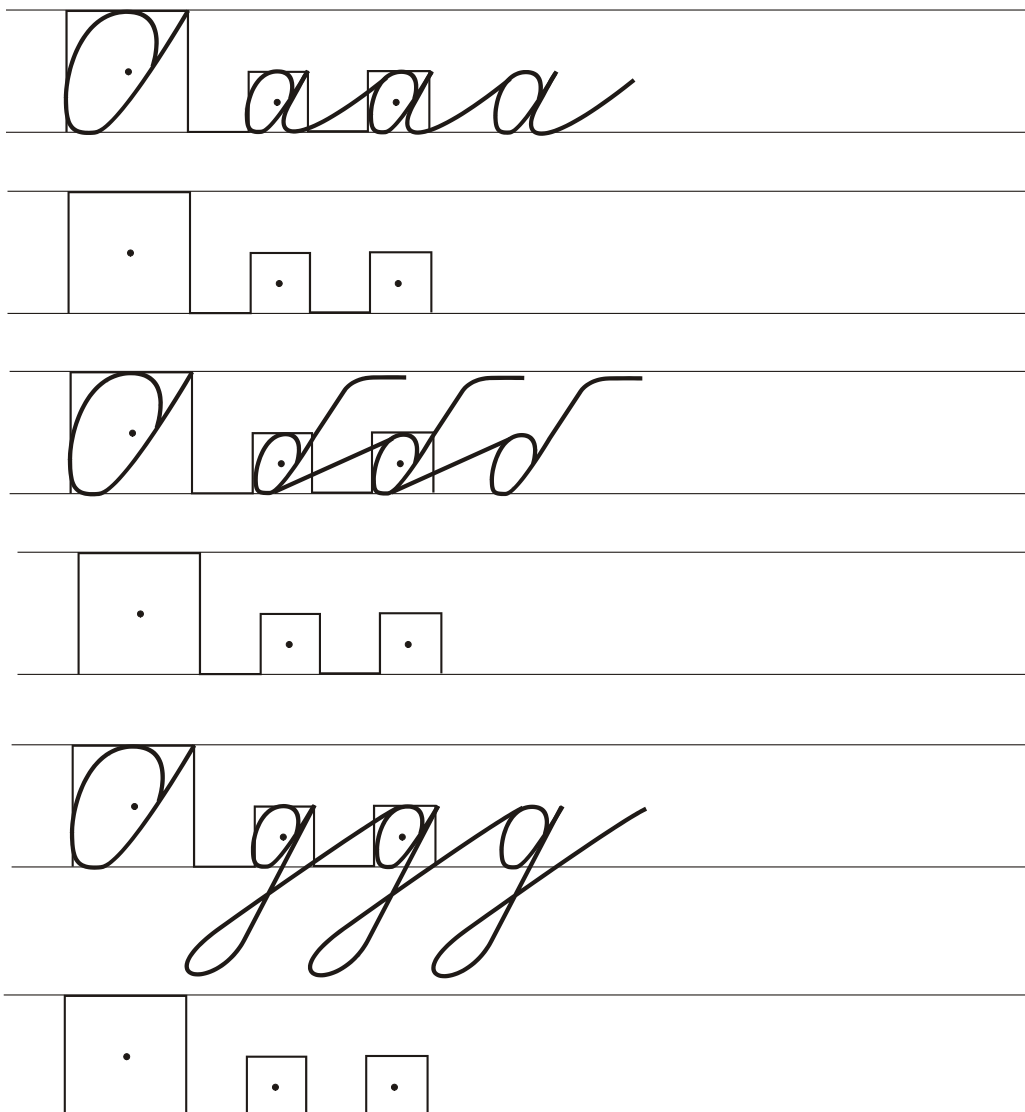
Соединения с этими буквами скрытые.

Там, где на рисунке пунктирная линия, совершается прыжок, а линия ведётся так, чтобы прикосновением скрыть соединение.





Давай-ка ещё раз проговорим, как мы пишем этот самый сложный «а-элемент». Вернёмся в квадрат. Выбираем начало элемента между центром и верхним правым углом. Линия верха – это «пол-листика», который касается потолка и доводится до левой стенки почти у её середины. Затем уходим мимо угла к полу и, слегка коснувшись пола, мгновенно уходим в правый верхний угол, по дороге зацепив точку начала.



(Продолжение следует...)





Максим Макаренков,

специалист семейного клуба «Дом Чудес»
(<http://domchudes.com>)

Сочиняем и разыгрываем сказки. Встреча пятая

«ЯБЛОЧКИ МОЛОДИЛЬНЫЕ»

Определяем цель путешествия

Шагает наш герой вместе со своими попутчиками, по соху ветки отводит, из чистого ручья пьёт, у костра спит... Красота!

Всё ли у него хорошо? Здоров он? Весел? А что это он так задумался, кулаком щеку подпёр, в огонь смотрит? О чём думает? О доме покинутом? О папе с мамой? О любимых игрушках? Хотя какие у героев игрушки, им же подвиги и приключения нужны!

Может, о другом думает? О том, что его ждёт впереди? Слушайте, точно, а зачем он в путь-то отправился? Он точно знает? А его создатель что думает? Вот об этом давайте его сегодня и спросим!

На предыдущих встречах вы с ребёнком создали некий прекрасный мир и населили его сказочными героями. И вот главный герой со своими попутчиками отправился навстречу приключениям. А куда он путь держит и, главное, зачем?..

Задайте себе вопросы: зачем пошли бы в путь вы? Зачем вы отправили бы в путь вашего ребёнка? От этого будет зависеть его дорога, то, кем будут его попутчики и как он будет проходить свой путь. Это ваша ответственность, и сегодня вы сами должны решить, какие пути показать ребёнку.

Что имеет ценность на самом деле? Мы и сами не всегда точно знаем...

Давайте-ка подскажем ребёнку хотя бы то, **что знаем точно.**

- Что не надо собирать всё, что попало. В пути будет тяжело, всё равно придется бросить!
- Что деньги и драгоценности не всегда помогают решить задачу.
- Что и деньги, и драгоценности, и прочее добро – нужно! Но и брать его, и распоряжаться им надо с умом.

- И что в путь, полный опасностей

и приключений, стоит отправляться только за действительно серьёзной целью.

Обратите внимание вот на что: та цель, которую в конце концов сформулирует ребёнок – это отчасти то, чего ему не хватает в его сегодняшнем окружении. Это то, что занимает его мысли.

«НЕ ВСЁ ТО ЗОЛОТО, ЧТО БЛЕСТИТ»

– Мама, я хочу вот эту куклу!

– Папа, а у Маши (Пети, Володи) новый самокат, а у меня...

И так далее, примеры знакомы каждому из нас. Для ребёнка имеет ценность то, что можно потрогать, чем можно обладать. Но не всё то золото, что блестит. А сейчас, когда игрушки-побрякушки и прочие финтифлюшки настолько доступны, что мы можем, не задумываясь, купить игрушку, просто чтобы откупиться от ребёнка на какое-то время, эту поговорку надо вспоминать как можно чаще.

Итак, зачем герой отправился в путь? Что его влечёт? Золото? Власть? Тяга к исследованиям? Может быть, он отправился спасать попавших в беду друзей?..

Давайте вспомним характер главного героя. Что именно могло заставить его отправиться в опасный путь?

ВОПРОСЫ «НА ПРИВАЛЕ»

Сегодня надо сосредоточиться на цели путешествия. И делать это, конечно же, лучше во время привала.

Давайте доведём отряд главного героя до привала. А чтобы передышка была заслуженной, проведите отряд через опасное приключение. Да и сами вместе с ними преодолите препятствие – переправьтесь через бурную реку или заберитесь в заброшенный замок! Вам же не надо говорить, что из дивана и подушек получается прекрасный замок?

Первые четыре встречи читайте в № 5-8, 2015.

Рисунок В.А. Милашевского



И вот теперь стоит потихоньку задавать вопросы.

– А куда идут герои? А зачем они идут? А почему герой вдруг решил отправиться в путь?..

Обращайте внимание на первые ответы. Как правило, они будут ненастоящими, а подслушанными в разговорах взрослых, подсмотренными в мультиках.

– Освобождать принцессу? Завоевывать новые земли? Или охотиться на драконов?

Попробуйте подтолкнуть ребёнка к новым мыслям.

– Зачем ему сокровища? Почему надо освобождать принцессу? Что он будет делать с новыми землями?..

Вспомните, в русских народных сказках герои отправляются не просто так. За молодильными яблочками их послал царь-отец. А, по сути, едут они не за яблочками, их цель – здоровье и долголетие отца, благополучие семьи.

Сестрица Алёнушка отправляется искать брата, потому что он похищен. Её цель не просто найти брата. Она ищет восстановления справедливости и благополучия близких.

Раздумывать над такими вопросами малышу сложно. Так мы же и не собираемся писать философский трактат, нам нужна увлекательная сказка, в которой цель мы сформулируем так: «Он отправился в путь за принцессой (драконом, сокровищами и т. д.), чтобы выручить её (жениться, построить новые города и т. д.)».

И мы тут же начинаем делать то, что дети просто обожают, – разрабатывать хитроумные планы и придумывать, что и зачем нам нужно будет найти по дороге...

КЛАД

Наши герои отдохнули и отправились в путь. Пусть они найдут клад! Да-да, вот под той подушкой. Это, конечно, не подушка, а валун. А под валуном – глубокая пещера. В глубине пещеры мы находим гору сокровищ и невзрачное зеркальце. Только у зеркальца есть маленький секрет: с его помощью можно видеть то, что происходит там, куда направляются наши герои.

Сокровища так ярко блестят! Тут такие красивые ожерелья и браслеты. Но они такие тяжёлые! Стоит ли их тащить с собой? Оставить, пусть лежат? А на что вы будете покупать еду в путешествии? А чем заплатите за ночлег на постоялом дворе?.. Аккуратно задавайте такие вопросы и увидите, как ребёнок станет азартно предлагать свои варианты...

А теперь вместе попробуйте решить непростой вопрос: а почему спутники главного героя разделяют его цель? Зачем идут они? Чем он их убедил, как уговорил?

Для этого лучше всего снова устроить привал. И поговорить со всеми членами отряда. Вот они уселись в кружок, и вы спрашиваете у каждого по очереди...

ЧТО ПРИГОДИТСЯ В ПУТЕШЕСТВИИ

Кроме блокнотов, альбомов, красок и карандашей готовим секретники, баночки, сундучки, скляночки, коробочки – всё то, во что можно спрятать сокровища!

И секретные места, где бы будем прятать то, что найдём по пути и не сможем взять с собой. А фломастеры и краски понадобятся, чтобы отмечать тайные места и клады!

По дороге поиграем в «Горячо–холодно». Давайте прятать секретники! Мы в детстве играли так: ведущий прятал секретик где-то неподалёку, но так, чтобы остальные не видели. И рисовал карту, по которой мы должны были найти сокровище.

Думаете, просто найти куклу-принцессу в двухкомнатной квартире по карте, нарисованной пятилетней непоседой? Попробуйте сами! А для ребёнка это отличная тренировка пространственного мышления и определения масштабов.

Хотите что-то уточнить, получить рекомендации, проконсультироваться? Пишите по адресу decemberfox@ya.ru.





ЛИТВЯК Е. ПЕРВАЯ МИРОВАЯ ВОЙНА. ПУТЕШЕСТВИЕ ВО ВРЕМЕНИ К ГЕРОЯМ ЗАБЫТЫХ СРАЖЕНИЙ / Е. ЛИТВЯК. – МОСКВА: ФОНД СВЯТИТЕЛЯ ВАСИЛИЯ ВЕЛИКОГО, 2014

В прошлом году весь мир отмечал столетие начала Первой Мировой войны. Но, в сущности, что мы, взрослые, по-настоящему знаем об этой великой, страшной и незаслуженно забытой эпохе? Согласитесь, совсем немного. Что уж говорить о наших детях? Неужели они должны ждать до 9 класса, когда им в школе на уроках истории расскажут коротко об этом удивительном времени.

В год столетнего юбилея Первой Мировой войны Фонд Василия Великого выпустил специально детскую книгу об этой эпохе. Это сборник коротких рассказов, выполненный в виде «словаря военного времени», статьи которого располагаются в алфавитном порядке. Но это не учебная энциклопедия с сухими цифрами и фактами, а серия увлекательных историй о повседневной жизни на войне, о новых видах оружия, применявшихся в то время, о буднях и героях Великой войны, среди которых были не только солдаты и офицеры, но даже женщины и дети.

Книга богато иллюстрирована **фотографиями и предметами быта** начала XX века, что позволит юным читателям более отчетливо представить себе это время. Издание предназначено для самостоятельного и семейного чтения, а также может быть использовано в качестве дополнительного пособия для изучения отечественной истории.

В 2015 году книга получила диплом X конкурса «Промасвещение через книгу» в номинации **«Лучшая детская книга года»**.

(Текст и фото автора)



ОТКРЫТКА С САЛФЕТКОЙ

Открытку к 8 Марта можно сделать из цветной бумаги и ажурной бумажной салфетки. Часть деталей поместите под салфетку, часть сверху. Склейте обычным бумажным клеем.

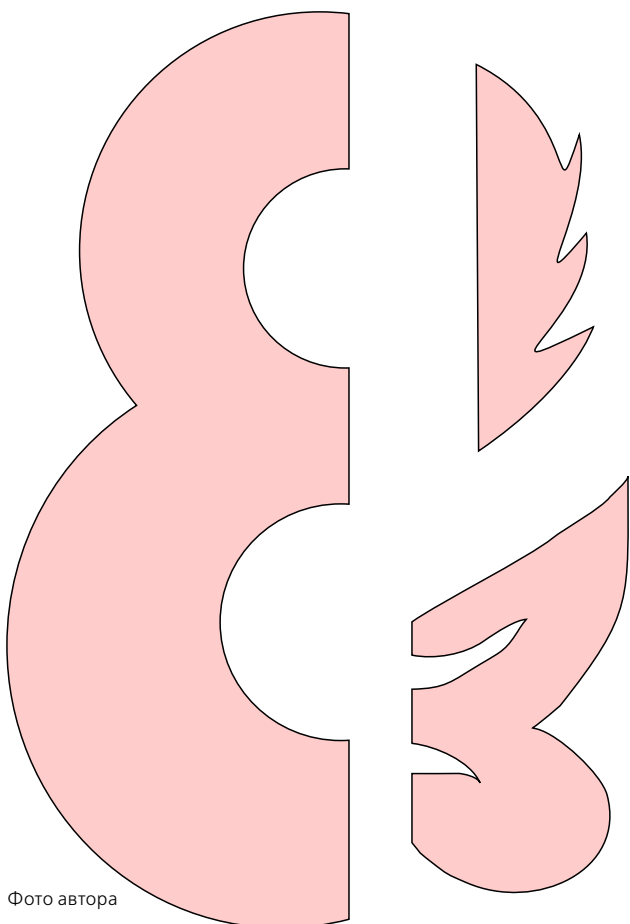
Ольга Гре,
автор сайта «ДекоМИР» (<http://olgagre.ru/>),
мама сыночка и дочки, г. Будапешт, Венгрия

ПОДЕЛКИ ИЗ БУМАГИ К 8 МАРТА



СИММЕТРИЧНАЯ АППЛИКАЦИЯ

На примере такой аппликации можно познакомить ребёнка с понятием симметрии. Складываем цветную бумагу пополам. Обводим шаблон (прямая часть шаблона должна быть на линии сгиба). Вырезаем детали и клеим на лист.





КАРМАННАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ИГР: БУКВА



Из кн.: «Карманная энциклопедия
социо-игровых приёмов обучения
дошкольников»
(под ред. В.М. Букатова).
СПб., 2008. См. также
http://www.openlesson.ru/?page_id=472

«РАЗВЕДЧИКИ»

Каждый ребёнок связывается глазами с кем-то в классе (или группе). Пользоваться жестами и словами нельзя! Только ловить взгляд – «глаза в глаза» (вначале детям доставляет удовольствие тренировка именно этого особого умения разведчиков).

Возникают пары партнёров-разведчиков, которым затем можно дать любое дополнительное задание – например, поменяться местами.

Варианты усложнения:

- меняясь местами, задать вопрос;
- поменяться местами со стульями без грохота и стука;
- «взять глазами» первого партнёра; бросить; «взять взглядом» второго, подмигнуть; «взять» третьего, помахать ручкой;
- поменяться местами со вторым, по пути спросив у третьего, на каком этаже он живёт, и т.д.

Если упражнение проводится в хорошем темпе, то дети с нетерпением ждут всё новых и новых усложнений.

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

Ведущий обращается к детям:

– Сейчас мы с вами поработаем разведчиками. Разведчики – это люди, которые умеют все делать точно и чётко, но скрытно. Вот и вы сейчас по сигналу «связаться с разведчиком» без всяких слов, подмигиваний и размахиваний руками, **только глазами** выясняйте, кто будет вашим разведчиком, и, выяснив, 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 дети приступают к выполнению. Самое лёгкое – связаться взглядом с соседом (при этом у детей очень часто рука непроизвольно дотрагивается до него, то есть «разведчик выдаёт себя»).

Ведущий подаёт 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. Большинство смело начинают связываться глазами и с далеко сидящими партнёрами.

А уж чтобы в третий раз связаться с новым партнёром, детям приходится хорошо потрудиться и побегать глазами в поисках свободного взгляда.

Когда «разведчики» меняются местами, то те, кто вовремя не связался с партнёром и скрыл это, становятся сразу видны – все куда-то спешат, а они сидят, как приклеенные.

Видны становятся и всякие недоразумения. Двое 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 одноклассника, чтобы уже считать его своим партнёром. Обычный аргумент: «А что? Я на него смотрел, а он на меня никак не смотрит!». Тогда остальные начинают ему втолковывать, что нужно, дескать, не ждать, уставившись на друга, а искать «свободные» глаза и связываться с ними.

Тем, кто так и не успел ни с кем связаться глазами, можно помочь так: «Встали, кто без разведчика; кто нашёл себе разведчика среди стоящих, садитесь одновременно с ним (то есть парами). Каждый на своё место».

«Разведчиков» также удобно использовать, когда нужно по какой-то причине поменять мизансцену: разбить неугомонные парочки болтунов и дебоширов, перемешать мальчиков с девочками или для дальнейшей работы поменять состав малых групп. После нескольких пересаживаний все дети оказываются основательно (хотя и не заметно для себя) перемешаны друг с другом. Что помогает возникновению новой деловой атмосферы на занятии.



«ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН»

Дидактическая игра

Эту игру можно приспособить к нуждам любого урока по любому предмету. Созданная на основе театральных упражнений и дворовых игр, она тренирует внимание, волю, но главное – навык делового взаимодействия с одноклассниками. Участие в подобных играх во многом решает проблемы «сорванцов» и «живчиков», а также связанные с ними учительские проблемы на уроке или во внеклассной работе.

Эта игра-разминка может сделать живым урок по любому предмету. Смысл её заключается в том, чтобы ученики как можно быстрее, начиная с первой или последней парты, передают какое-то слово шёпотом на ухо один другому так, чтобы все, например, в среднем ряду по цепочке получили и передали слово. Все остальные ловят на слух, пытаются понять, какое слово передаёт ряд.

Затем учителю лучше спросить о передаваемом слове у тех, кто ловил, потом попросить сказать (написать на доске), какое слово получил **последний в линии передачи** и, наконец, какое слово передал по ряду первый ученик.

При выполнении задания – уговор: никому ничего не советовать! Это сдерживает тех, кому кажется, что они все понимают, могут, умеют, и активизирует тех, кому нелегко решиться действовать самостоятельно – на свой страх и риск.

Очень важное условие – другим рядам следить за передвижением слова и, прислушиваясь, **пытаться его поймать**. Такое игровое препятствие стимулирует азарт. Слово иногда говорится слишком тихо и непонятно, а отсюда последний в цепочке передачи получает не то слово, с которого начиналась игра. В результате команда проигрывает. А какая игра без проигравших и выигравших?

Выигрыш может оцениваться по следующим правилам:

- 1) соседи не перехватили передаваемое слово;
- 2) в передаче участвовали все сидящие в ряду (или команде);
- 3) последний получил то же слово, которое передал первый.

Чёткость передачи зависит от сложности и неожиданности передаваемого. Тут могут быть такие ступени усложнения:

- I – словечко (например, короткое или новое);
- II – трудное слово (например, очень длинное или каверзное словарное);
- III – словосочетание (например, из научной терминологии);
- IV – имя, отчество, фамилия (писателя, персонажа, учёного); географическое название; исторические события и их даты;
- V – слово или словосочетание на иностранном языке;
- VI – мудрёное научное определение (из любого, даже не своего, предмета); формула (по математике, физике, химии).

На уроке можно организовать и **две телефонные линии** – тогда возникнет своеобразная эстафета. Две команды передают одну и ту же информацию (кто быстрее), а **разведчики-судьи** пытаются (не сходя со своих мест) перехватить передаваемый текст. Выигрывает та команда (или ряд), чей телефон оказался самым быстрым и неиспорченным.

Предлагаемые игровые варианты в отличие от исходной традиционной детской игры удобнее было бы назвать «неиспорченный телефон». Но мы отказались от изменения названия, так как забота об учительском удобстве – для самой игры часто оборачивается педагогической заорганизованностью и дидактическим засилием, от которых интерес играющих исчезает и игра становится неживой, формальной.

(По кн. В. Букатова и А. Ершовой «Хрестоматия игровых приёмов обучения», М., 2002.)





Ольга Чекмасова, педагог-психолог,
детский сад № 28 «Людмила», г. Королёв,
Московская обл.

ИГРЫ-ЗАДАНИЯ ПО ТЕМЕ «ЖИВОТНЫЕ»

Всем уже давно известно, что ведущая деятельность дошкольника – игра. То есть он учится жить, играя. А как играть с пользой для развития? Работая в детском саду и воспитывая собственных детей, заметила одну закономерность. Малыши лучше усваивают материал, если на протяжении всего занятия не меняется тематика. С течением времени я разработала серию игр-занятий по темам «Животные», «Профессии», «Растения», «Транспорт».

Основа этих игр – загадки. Также я использую лабиринты, игры на внимание, графические диктанты, поиск клада. Играя, дети учатся общаться, активно развиваются память, внимание, мышление, воображение. «Организовать деятельность», как модно сейчас говорить, можно и в группе детского сада, и в компании дошколят, например, на дне рождения.

Для игры-занятия по теме «Животные» (с 5 лет) нужны самые простые материалы, которые есть в арсенале каждого дошколёнка – загадки о животных, фигурки (игрушки) домашних и диких животных, мяч, тетрадные листы в крупную клетку и карандаши.

ИГРА «СРАВНЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ»

Взрослый загадывает первую загадку.

Хозяин лесной, просыпается весной.

А зимой, под вьюжный вой,

Спит в избушке снеговой.

(Медведь)

После того как дети отгадали загадку, взрослый предлагает найти в группе (комнате) игрушку-медведя и посмотреть, нет ли там нового задания.



Фото Д. Давыдова

Дети находят под игрушкой картинки медведя и лисы. Взрослый предлагает им разделиться на группы и выбрать капитана. Первой группе предлагает найти все сходства между медведем и лисой, а второй группе – различия. На обсуждение 2 минуты. Затем капитаны выходят и называют все сходства и различия.

Выигрывает та команда, капитан которой назовёт больше признаков.

Затем взрослый читает следующую загадку.

Стоит копна посреди двора,

Спереди вилы, сзади метла.

(Корова)

Дети отгадывают загадку и ищут игрушку-корову. А под ней – новое задание, несколько тетрадных листов в крупную клетку и карандаши.

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИКТАНТ

– Сейчас мы с вами будем рисовать под диктовку. Вы должны внимательно слушать меня – я буду говорить, в какую сторону и на сколько клеточек провести линию. Проводите только те линии, которые я буду диктовать. Когда прочтете линию, ждите, пока я не скажу, куда направить следующую. Каждую новую линию начинайте там, где кончилась предыдущая, не отрывая карандаша от бумаги. Все помнят, где правая рука? Это та рука, в которой вы держите карандаш. Вытяните её в сторону. Видите, она показывает на дверь спальни. Итак, когда я скажу, что надо провести линию направо, вы её проведёте вот так – к двери спальни. А теперь покажите левую руку. Вытяните её в сторону. Она указывает на окно. А теперь покажите на листе, как вы будете рисовать линию вверх. И вниз. Сосредоточьтесь. Поставьте карандаши на точку и приготовьтесь рисовать линии под мою диктовку: 1 клеточка налево, 1 вверх, 1 налево, 2 вверх, 1 налево, 1 вверх, 1 налево, 1 вверх, 3 налево, 1 вниз, 1 налево, 1 вниз, 1 налево, 3 вниз, 2 направо, 1 вниз, 1 направо, 1 вверх, 4 направо, 1 вниз, 1 направо, 1 вверх, 2 направо, 1 вверх.

После диктанта дети отгадывают, что они нарисовали ежа. Взрослый предлагает найти в группе (комнате) игрушку-ежа, а под ним дети находят новую загадку:

Не барашек и не кот,

Носит шубу круглый год.

Шуба серая – для лета,

Для зимы – другого цвета.

(Заяц)



!!! Внимание

На сайте [www. i-deti.ru](http://www.i-deti.ru)

появился уникальный дистанционный
курс подготовки к школе –

[http://i-deti.ru/mishiniye-uroki/
index.html](http://i-deti.ru/mishiniye-uroki/index.html).

Малышей за уши не оторвать,
проверено на собственных детях
и внуках!



ИГРА «СЛУШАЙ ХЛОПКИ»

Играющие идут по кругу. Когда взрослый хлопнет в ладоши один раз, дети останавливаются и принимают позу зайца. Если взрослый хлопнет в ладоши два раза, принимают позу лягушки (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ногами на полу). Три хлопка – поза медведя (показать движением и мимикой). На четыре хлопка возобновляют ходьбу.

Взрослый читает следующую загадку.

*Живёт спокойно, не спешит,
На всякий случай носит щит.
Под ним, не зная страха,
Гуляет...*

(Черепаха)

Дети ищут в группе игрушку-черепаху и находят под ней следующее задание.

ИГРА «КТО БОЛЬШЕ?»

Взрослый бросает мяч ребёнку, называя животное. Ребёнок ловит мяч, вспоминает какое-то животное, называет предыдущее и своё слово, бросает мяч другому ребёнку. И т. д. Кто больше животных удержит в памяти?

Взрослый читает следующую загадку.

*Кто с высоких тёмных сосен
В ребятишек шишки бросил?
И в кусты через пенёк
Промелькнул, как огонёк!*

(Белка)

Дети отгадывают загадку и ищут в группе (комнате) игрушку-белку, которая держит мешочек с подарками и новое задание.

ИГРА «НЕ ПРОПУСТИ ЖИВОТНОЕ»

Играющие сидят в кружок и внимательно слушают слова, которые произносит ведущий. Всякий раз, когда среди слов встретится название животного, дети должны поднять правую руку и тут же её опустить: ДОРОГА, ТИГР, БЕРЁЗА, САМОЛЁТ, ПШЕНИЦА, СЛОН, РОЗА, КУКЛА, ГРИБ, ШКОЛА, ДОМ, МАШИНА, МУРАВЕЙ, КОРОВА, РОМАШКА, ТЕПЛОВОЗ, МАЛИНА, ГРАФИН, МУЗЕЙ, ТЕАТР, ИГРА, ВОРОБЕЙ, СУСЛИК, ЗАЯЦ, БАНАН, ЛОСЬ, ТЫКВА, КЕНГУРУ, ХОККЕЙ, КУВШИН, ГОРОД, ЛЕС, ТЕРЕМОК, МЫШЬ, СОСНА, ДОРОГА, КОШКА, ОСИНА, ЛОШАДЬ, БАЛЕТ, ТАПОЧКИ, СОБАКА, ОСЁЛ, ОДУВАНЧИК, ЧЕРЕПАХА.

Взрослый:

– Вы сегодня потрудились

И многому научились!

Загляните под тетрадку –

Ждут вас там подарки!

Отдельно хочу сказать про подарки. Поощряйте деток! Пусть это будут копеечные наклейки, ластики, карандаши... Малыши оценят любой сюрприз!





Фотографии и текст:

Галина Екимчева, старший воспитатель

Место: детский сад № 208, г. Ижевск.

Время: январь 2016.



ЧЕБУРАШКА, ВИННИ-ПУХ И ДРУГИЕ





Наши дети любят зиму. Ещё бы, ведь во дворе столько интересного! Строятся ледяные горки, снежные фигуры для **метания, подлезания и перешагивания**, ледяные дорожки для скольжения. Мы заранее готовим **лыжи**, деревянные лопатки, саночки с куклами в зимней одежде, **клюшки и шайбы для хоккея**, тряпичные снежки, печатки для снега...

Подготавливаем **лыжню с поворотами и спусками**. Вдоль лыжни втыкаем яркие ориентиры – палочки с декоративными силуэтами.

Тряпичные снежки мы делаем из цветных лоскутков, а дети набивают их ватой или обрезками ткани. На улице кладем их в углубления ледяных построек.

Каждый год мы всем садом вывешиваем **кормушки** для воробьёв и синичек.

А в этом году мы построили из снега **героев мультфильмов** «Крокодил Гена», «Умка», «Львёнок и черепаха», «Винни-Пух», «Смешарики», «Маша и медведь», «Барбоскины». Не судите строго наши скульптуры, работали, как умеем, но с удовольствием – это точно! И, кажется, получилась хорошая компания для наших малышей.



Вячеслав Сухарев,
художник, педагог дополнительного
образования, школа № 734 «Школа
самоопределения», Москва

РИСОВАНИЕ КАК ФОРМА ДИАЛОГА

Несколько реплик в оправдание штампов и стереотипов

Моё самое яркое художественное впечатление детства – это рассказ дедушки о своей службе бомбардиром-наводчиком. Он начал служить ещё при царе. Потом в Красной Армии. «Дряпал» в одних портянках по снегу из-под Царицына (будущий Сталинград-Волгоград). На бронепоезде воевал в составе одиннадцатой армии в Закавказье: Баку, Тифлис, Эривань. И он про всё это мне рисовал. Трёхдюймовая пушка на передке, лошади, запряжённые цугом, ездовые. Бронепоезд с орудийными башнями, пулемётными гнёздами, паровозом, одетым в броню, и густым дымом из трубы. Я совсем не уверен, что запомнил бы что-нибудь из его рассказов, если бы не эти «примитивные» дедовские рисунки на тетрадных листочках в клеточку.

Может быть, поэтому у меня почти каждый урок начинается со сказки. И посторонних разговоров не бывает. Все разговоры исключительно по делу. Хотя один об одном, другой о другом, но все – о жизни.

ЯЗЫК, ПОНЯТНЫЙ ДЛЯ ВСЕХ

Когда я даю задание, рассказываю сказку, то обязательно рисую. Можно рисовать всё, что угодно, но я сознательно упрощаю рисунок, стараясь поднять «реа-

листическое» изображение до уровня знака. И детям не страшно следовать за мной.

Знак трудно придумать, а использовать легко. Дети дошкольного возраста усваивают эту систему знаков. Обозначают не только предметы, но и состояния. Поэтому обычно все улыбаются: и люди, и солнышко, и звери, и дома. Кто-то видит в этом навязчивые стереотипы и борется. Вырабатывает в ребёнке творческую индивидуальность. Прошу вас, не надо! Осваиваем и усваиваем стереотипы не просто так, мы овладеваем понятным для всех «языком». Согласитесь, зелёное небо или круглый дом сразу вызовут недоумение у зрителей – папы, мамы, друзей. А если всё в рамках привычного – «молодец, хорошо нарисовал».

Это потом, когда вырастешь, из всех сил стремишься избавиться от штампов. От коричневых деревьев, голубого неба, жёлтого солнца. Стараешься их увидеть такими, какими видишь их только ты. Увидеть и показать другим. Показать и убедить зрителей, что так оно и есть на самом деле.

НЕ БОЙТЕСЬ УПРОЩЕНИЙ

Очень часто дети спрашивают, как нарисовать дом, машину, кошку, корабль, самолёт. Их интересуют основ-

Фото Е. Сухаревой



ные признаки того или иного предмета. Дом – крыша. Автомобиль – колёса. Самолёт – крылья. Мои дошколята осваивают эти знаки. Собрать их в сложную целостную структуру им ещё не по силам. В основном рисуем отдельные предметы: человек, кошка, автомобиль. И только в школе можно будет увидеть стройку, войну, больницу и другие сложные, многофигурные композиции.

Часто взрослые отказываются рисовать, неверно понимая тезис профессионалов о том, что в детской работе ничего нельзя «трогать». Или оправдываясь тем, что не умеют рисовать. Так и не надо уметь! Никто же не требует от вас «настоящего» рисунка. Нужен рассказ о том, что это, как устроено, какого цвета. Вы не вмешиваетесь, та-

ким образом, в «творческий процесс» ребёнка, а стимулируете его, побуждаете малыша к дальнейшему изучению предмета и вовлечению его в круг художественных образов будущих шедевров.

Не надо бояться упрощений или обобщений. Даже с изобретением фотографии биологи не перестали рисовать при описании изучаемых ими животных или растения. Им тоже нужна не уникальность, а типичность. И малышу пока не важно, чем этот цветок отличается от другого. Главное нарисовать цветок так, чтобы все поняли – это цветок. А какого вида или сорта – это неважно.

КРОКОДИЛ НА ФОТО

Поэтому я против новомодного увлечения фотографией. Какбы детям до трёх лет полезно показывать фотографии зверей, например. Это, дескать, должно расширять их представления об окружающем мире.

Но крокодил на фото – такое же нереальное существо, как и нарисованный змей Горыныч! Оттого что есть фотография, а не рисунок, крокодил не станет более реальным.

Однако боюсь, что с девочками-педагогами, выросшими на гляцевых журналах, спорить бесполезно. Они сами верят в реальность этой «блестящей» жизни, как Эллочка-людоедка, которая соревновалась с заморской Вандерильдихой.



СЕРИЯ «ПОЛОВИНКА К ПОЛОВИНКЕ»



Разрезные карточки от издательства CLEVER – отличная тренировка **всех органов чувств** малыша, а также способ легко и **быстро выучить цвета, предлоги, формы и даже алфавит**. Ребенок узнает новые слова на русском и английском языках, научится сопоставлять и сравнивать.

- Развитие наглядно-образного мышления, логики, сообразительности. Малыш учится сопоставлять, выбирать, сортировать, выделять «часть» и «целое».
- Работа с карточками развивает речь, только не забывайте просить малыша называть предметы, которые он выбирает и обосновывать свой выбор.

CLEVER
ИЗДАТЕЛЬСТВО

www.clever-media.ru

facebook.com/cleverbook.org

vk.com/clever_media_group

@cleverbook

Анна Бену,

руководитель «Перелётной школы "Культура Единства"»
(<http://www.unifamily.ru/education/school>, annabenu.me),
писательница, художник и сказкотерапевт

«МУЗЕЙ – ЭТО ДОМ МУЗ, А НЕ ИХ КЛАДБИЩЕ!»

Как ходить в музеи с детьми



Любят ли ваши дети походы в музеи? Сколько времени ребёнок может слушать лекцию экскурсовода? Признайтесь, обычно это первые 5-10 минут, затем внимание большинства детей отключается. Информация, которая преподносится зрительно и на слух, усваивается плохо. Автор предлагает, во-первых, включать в познание тело, а во-вторых, ставить перед детьми задачи, которые нужно решать, чтобы сделать собственные открытия. Любой думающий родитель или педагог может это сделать!

Прежде чем идти в музей, можно **заранее распечатать** из Интернета экспонаты того зала, в который предполагается поход. И лучше, чтобы это был один зал, а если несколько, то объединённых одной темой, чтобы произошло погружение детей в культуру.

Можно **нарисовать карту**, где изображены экспонаты зала, которые детям предстоит найти. С обратной стороны карты можно написать новое для детей слово, которое предстоит прочесть, когда карта будет собрана. А чтобы было ещё интереснее, написать слово зеркально и предложить прочесть его в отражении карманного зеркальца.

Далее **разрезать** карту на части. Карта, поделённая на части-экспонаты, перетасовывается и предлагается детям, чтобы каждый вытянул свою часть и нашёл в музее изображённый на ней экспонат.

Далее предложить детям **прочесть** про найденный экспонат то, что около него написано и **сочинить** свою историю про него, свою сказку, стих или песню.

Далее дети разбегаются по залу, ищут, сочиняют, потом вновь собираются вместе, чтобы увидеть, **кто что нашёл** и послушать **историю** про найденный экспонат.



В процессе можно загадывать детям загадки и давать точные исторические справки, помогая сочинять или отгадывать.

Далее дети вместе **собирают карту**, а потом, перевернув её, разгадывают, глядя в зеркальце, зашифрованное слово и знакомятся с его смыслом. В процессе творчества дети спрашивают: «А что это за знак, что это за символ, почему такого цвета?..» Если дети не спрашивают, то спрашивать нужно у них.

– Как вы думаете, почему это здесь изображено? Почему именно такого цвета? Зачем? и т. д.

Даже если не подготовиться к музею заранее, главное – не забыть припасти вопросы и задавать их как можно чаще. Пусть дети будут вашим экскурсоводом! Вместе с детьми можно открыть гораздо больше, чем вам расскажут специалисты, и получить радость от общения друг с другом и с мировыми шедеврами, пытаться разгадать их, понять их суть, а не слушая покорно, что предложат думать об этом посторонние люди – экскурсоводы.

Дети сами открывают изучаемую культуру, дают множество неожиданных версий. В результате дети проводят в одном зале 2-3 часа и не замечают этого. Более того, нас нередко просят освободить зал по причине окончания работы музея!

СОЧИНЯЕМ ИСТОРИИ

Перед тем как пойти в картинную галерею, можно поиграть с детьми **в лото** с теми картинами, которые предстоит увидеть. Почитать стихи, написанные к этим работам, сочинить мелодии к этим стихам, сочинить собственные стихи по картине, придумать истории... А

оказавшись в картинной галерее, например, в Третьяковской, отправиться на поиски знакомых картин. И в момент, когда происходит встреча, обычно это восторг и радость! Дети встречаются с произведениями искусства уже как с любимыми друзьями. Они о них размышляли, сочиняли, творили вместе – и вот теперь можно встать перед картиной и спеть ей гимн-песню, которую сочинили, прочесть стих и подарить новую историю-сказку. Путешествие по галерее превращается в творческое общение с друзьями – произведениями искусства!

Вот одна из сказок, которую дети сочинили в Третьяковской галерее по картине Верещагина **«Апофеоз войны»**:

«После жестокой битвы был разрушен город, и все жители погибли. Захватчики сложили пирамиду из черепов. А души умерших переселились в птиц и поселились снова в этом городе. Птицы вороны создали семьи и свили гнезда на мёртвых деревьях. Так в этом мёртвом месте началась новая жизнь. Птицы не ведут войны, а просто



Фото М. Ганькиной



живут в мире и радости. Но это место не было радостным. Тогда птицы полетели далеко-далеко в те места, где растут деревья и травы. Увидев поле пшеницы, они собрали зёрна в клювы и принесли их в то место, где прошла война, превратившая землю в пустыню. Птицы воро-

ны бросили в землю зёрна, и они проросли. Скоро поле битвы покрылось спелой золотой пшеницей. И сюда стали приходить люди, чтобы собрать зёрна и сделать для себя хлеб. Все-все могли приходить, без магазина. Вот так души умерших продолжали жить и творить мир».

(Сказку сочинили Леон, Эвелина, Егор и Лука.)



ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ЭПОХАМ

Поход в музей – это ещё и уникальная возможность путешествия на машине времени по эпохам. Здесь главное – изменить точку зрения на музей. Музей – это вовсе не стояние столбом около экспонатов. Музей – это дверь в бесконечное количество прекрасных миров! Вы с детьми можете войти туда, держась за руки, шутя и смеясь, творя, вдохновляясь и вдохновляя друг друга!

В музей хорошо взять с собой альбом и мелки для зарисовок, блокнот для записей мыслей, сказок, стихов. Часто мне бывает стыдно перед детьми за смотрителей музеев, одёргивающих непрерывно: «Не трогать, не бегать, не садиться, не прислоняться, не разговаривать, не петь, не дуть...». Я считаю, что музей – это дом муз, храм муз, а не их кладбище! И призван не только хранить про-



изведения искусства, предоставляя их для осмотра, но призван самими музами к творчеству. В музеях нужно **учиться вместе с детьми** – фантазировать, петь, танцевать, рисовать, сочинять сказки...

Хочется поделиться сказками детей нашей «Перелётной школы», которые они сочинили в разных музеях мира.

«ПОТЕРЯННЫЙ СВЕТ»

(Сказка из Арма-музея, г. Убуд, Бали.)

Однажды девушка пошла за водой. Но вдруг свет во всех окнах деревни погас. Сумерки сгущались, и скоро стало совсем темно. Это злая колдунья погасила огонь во всех домах и погрузила мир в вечную тьму, закрыв солнце мрачными тучами. Сама колдунья жила в темноте и боялась света и огня. Внутри неё была только чернота, вместо глаз была чёрная пустота.

Тогда девушки деревни, которые хотели принести в кувшинах воды, подхватили кувшины, превратились в белых птиц и полетели всё выше и выше в небо искать солнце. Они пролетели сквозь тёмные тучи. Подлетев к самому солнцу, девушки зачерпнули в кувшины огня и вернулись домой. Коснувшись земли, они сразу превратились снова в девушек, а свет из кувшинов осветил всё вокруг, разогнал тучи, и в мире вновь засияло солнце.

Девушки принесли огонь в свои дома, и он снова запылал в очагах и лампах. А потом они пошли со своими кувшинами к колдунье, которая боялась света и показали ей огонь с солнца. Этот огонь проник в ее пустые глазницы и наполнил ее изнутри. С тех пор она перестала быть колдуньей, потому что из нее лился свет.

(Сказку сочинили Василиса, Соня, Алиса, Митя, Вероника, Мирослав.)





«ОБЛАКА ИЗ СЛОВ»

(Сказка из Арма-музея, г. Убуд, Бали.)

Жил-был один писатель. Он написал рассказ про небо и облака, а в облаках жили разные существа. Облака были живые, они состояли из букв и слов, у каждого облака была своя история. Каждая история была из слов, а слова из букв. И вот одна буква думала, что она одна такая на свете, а потом заметила справа и слева от себя другие буквы и что они отличаются от неё. Тогда она подружилась с ними. И они обнаружили, что вместе они составляют слово «мир». Буквы рассказали ей, что рядом есть ещё слова «судьба», «жизнь», «дорога»... Они познакомились с новыми и новыми словами и поняли, что

вместе они образуют рассказ. Им было интересно узнать, о чём он. А в небе летали самолёты, и их жужжание не нравилось облачным существам. Люди в самолётах смотрели в иллюминаторы и читали истории. Там были даже «Хроники Нарнии»! Облачные существа сделали самолёт состоящим из слов. Самолёт перестал моторно-моторно жужжать, теперь он тоже рассказывал историю – про нас, пришедших в музей смотреть на картину из слов. А слова образуют портрет писателя, создавшего эту картину. Мы тоже буквы и, складываясь вместе, образуем слова. Ты какая буква? А или Я? Вот друзья пришли в гости: М и Р, Д и И... И заиграли слова: «рад» и «мир», «дар» и ...

(Сказку сочинили Егор, Василиса, Мир и Митя.)

«КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ»

(Сказка из музея С. Конёнкова, г. Москва)

Огромный космический корабль приближался к Земле. На корабле были странные существа, один мальчик и струны, которые сами играли и управляли движением. Мальчик-инопланетянин тоже управлял кораблём, поднимая и опуская перо. Эти космические путешественники хотели познакомиться с планетой Земля и взять с собой живые растения. Но приземлился корабль ночью. Вокруг ничего не было видно. И было очень страшно! Корабль оказался в лесу. И не просто в лесу, а в лесном музее. Жители леса тоже испугались – что-то огромное и непонятное упало к ним, и тоже дрожали от страха. Толь-



Фото автора



ко глаза мерцали в темноте и что-то ухало, выло, жужжало, дребезжало – жуть! Тогда струны космического корабля заиграли космическую музыку. И вдруг на музыку слетелись светлячки! Они садились на корабль, на струны, на инопланетян – и тогда всё засветилось. И жители леса увидели космических путешественников и обрадовались, что они нестрашные! Вдруг заиграла скрипка в темноте лесного музея. Это Паганини проснулся, услышав космическую музыку! И светлячки слетелись на эти звуки и окружили скрипача. И тогда лешие, русалки, ночные птицы и деревья тоже заиграли ночную музыку леса. Светлячков становилось всё больше, взошла луна. Стало совсем светло и весело на поляне, где пришельцам и жителям Земли уже не было страшно, потому что они вместе танцевали под музыку Земли и космоса!

(Сказку сочинили Анфиса и Тимофей Ануфриевы, мама Катя и мама Аня.)

«МЕДНЫЙ ВСАДНИК. КАК У ПЕТРА КОНЬ ИСЧЕЗАЛ»

(Петербургская сказка.)

Однажды ночью случилась странная история. Конь Петра Первого исчез, а камень, на котором он стоял, стал прозрачным. Змея, извивавшаяся под копытами коня, стала огненной надписью на камне. А надпись говорила: «Прямо пойдёшь – себя потеряешь. Направо пойдёшь – коня обретёшь. Налево пойдёшь – удивлён будешь». Царь Пётр решил сначала направо пойти – коня найти, а потом налево – верхом уже удобней удивляться!

Шёл он своими огромными шагами по набережной, гулко ухали удары его бронзовых ног в ночной тишине. Ох, и удивлялся же он всему, что увидел нового за прошедшие триста с лишним лет, пока он сидел на коне, глядя на одно и то же место. На Дворцовой площади у Эрмитажа Пётр покатался на велорикше, а потом встал на электросамокат сегвей и поехал осматривать город. Улицы, дома, корабли – всё светилось электрическими огнями. Он прокатился направо и налево на своём новом коне, посмотрел дома из стекла и бетона и телебашню высоченнее, чем самый высокий Петропавловский собор, который Пётр сам построил.

Так катался он до рассвета, а утром приехал к своему камню и так прямо на электросамокате и въехал на него! Жители города и туристы, увидев Петра верхом на сегвее на прозрачном камне, подходили поближе рассмотреть эту странную скульптуру. И тут камень их стал затягивать внутрь!

Начальник города, узнав об этом, послал помощников привести скульптуру в должный порядок. Приехали маляры, начали красить камень в прежний цвет, но камень покрывался разноцветными узорами и при этом оставался прозрачным! Да ещё и маляров засосал внутрь.

А внутри оказалась машина времени. Все, кто попал внутрь камня, сели в машину времени, там их встретил экскурсовод, который попросил всех сесть поудобнее и пристегнуть ремни безопасности.

Вдруг всё вокруг помчалось в вихре неувовимости. И вот все уже стояли посреди болота в лесу. А навстречу им скакал живой – не бронзовый, а настоящий царь наш Пётр. Но копыта коня увязали в топкой болотистой земле. И вот наконец конь встал на твёрдый участок и взвился передними копытами в небо. И сказал тогда Пётр: «Быть здесь городу!» И снова всё закружилось, завертелось, и люди вернулись в родное время, а Пётр, как и положено, восседал на бронзовом коне. Все успокоились и разошлись по домам.

Но на следующее утро Пётр сидел уже верхом на самолёте. И снова люди погрузились в камень и путешествовали во времени – смотрели, как Питер строился, как памятник Петру установили! А когда вернулись, скульптура опять в должном виде – и конь на месте, и Пётр, и змея.

Но к следующему рассвету Пётр сидел уже на ракете! На чём он будет сидеть завтра?

Так знакомился Пётр с новым для него Петербургом, а люди из настоящего путешествовали в прошлое в гости к царю. Даже пили вместе чай. Да, да!

(Сказку сочинили Егор, Сева, Алиса и Сима.)



Наталья Максимова,
доктор филологических наук,
г. Новосибирск

«ЭФФЕКТ ПУТАНИЦЫ»

Игры на синтаксическое действие

Одна из таких игр – «**Однажды**». Её принцип состоит в том, что ведущий начинает игру со слова «**Однажды...**», а каждый из участников присоединяет новое слово, повторяя всё сказанное прежде так, чтобы получился текст (предложение).

Есть игра, соединяющая синтаксический и логико-предметный компоненты. В условии этой игры даются два далёких по смыслу слова (например, *апельсин – окно*), которые необходимо употребить в составе одного предложения.

Дети 7–8 лет, начиная осваивать письменную речь, используют многочисленные **игры «с заворачиванием»**, в которых обыгрываются нормы лексико-синтаксического связывания слов в предложении. Наиболее известной является игра «Чепуха» (см. ниже).

ИГРА «КТО – КАКОЙ»

Принцип этой игры заключается в том, что к заданному компоненту необходимо подобрать признак:

*река – какая? (...)
папа – какой? (...)
солнышко – какое? (...)
моря – какие? (...)*

Слова для игры: *лисичка, платице, зимушка-зима, облако, песенка, дерево, капель, брёвнышко, скворечник, ручки, Айболит, облака, зайчишка, полянки, подсолнушек, избушки.*

Предлагаемые слова должны иметь разные грамматические формы. Необходимо **задействование всех трёх родов** (мужской, женский, средний), единственного и множественного числа.

Усложнение осуществляется путём включения производных слов, слов 3-го склонения, имён собствен-

Синтаксическое действие — это установление линейной связи, цепочки между словами, сочетаниями слов, предложениями и текстовыми единицами. Игры на развитие синтаксической связи мало представлены в популярных сборниках игр, да и в детском игровом опыте их выявляется немного. В то же время для развития связной речи они являются важнейшими.

ных. Подбор слова может включать несуществующие слова, слова-выдумки. Хорошо, если ребёнок быстро и правильно по синтаксической форме подбирает такое игровое слово, которое вызывает **смех, удивление** и т. п. То же относится и к следующим играм.

ИГРА «КТО – ЧТО ДЕЛАЕТ»

*папа –
речка –
братик –
котята –
мальчишки –
подснежники –
голуби –
стрекоза –
ветер –
солнышко –*

*руки –
берёзки –
кукла –
камешек –
цветочки –
телефон –*

ИГРА «КТО – КАКОЙ – ЧТО ДЕЛАЕТ»

В этой игре дети делятся на три группы, участники каждой из которых решают свою часть задачи. Первая группа создаёт перечень слов типа «кто». Вторая – «что делает». Третья – «какой». Затем по цепочке собирается синтагма – «кто – какой – что делает».

Игровой эффект возникает, если синтагмы, образовавшиеся в результате, правильны по форме (сочетание числа, рода корректируется по ходу), но алогичны по смыслу. Получается **эффект «путаницы»** – один из универсальных законов построения детской литературы. Например, у Чуковского: «Ехали медведи на велосипеде, а за ними кот задом наперёд, а за ним комарики на воздушном шарике... Едут и смеются, пряники жуют». Текст есть, а смысл перевернутый.

ИГРА «ОТГАДАЙ ПО ПРИЗНАКУ»

Эта и следующие игры помогают сформировать у ребёнка **«обратное» синтаксическое действие**: называние предмета по его признаку или по действию, которое ему свойственно. Следует стремиться к тому, чтобы постепенно исходный компонент игры предлагал ребёнок. Чем **более нестандартна** синтаксическая ассоциация, тем интереснее игра.

*вкусный –
круглый –*

Продолжение, начало читайте в №7 и 8, 2015.



кудрявое –
твёрдая –
песочные –
мягкие –
деревянная –
тёплое –

ИГРА «ОТГАДАЙ ПО ДЕЙСТВИЮ»

прыгает –
покатилась –
кусают –
улыбается –
убежал –
умываются –
улетают –
закричал –
выглянуло –
квакает –
ужалила –
мычат –
рычат –
лает –

ИГРА «ЧЕПУХА»

Устный вариант. В этой игре каждый из детей должен загадать слово. Водящий задаёт произвольные вопросы, для ответа на которые участник называет своё слово. Нужно следить за тем, чтобы дети не только произносили своё слово, но и ставили его в форму, соответствующую вопросу. Эффект игры в том, что, несмотря на правильность грамматической конструкции получающегося предложения, возникает **комическое несовпадение** лексического смысла вопроса и ответа. Чем сильнее расходятся по лексическому смыслу вопрос и ответ, тем удачнее

получается игра. Сначала в этой игре роль водящего выполняет взрослый, затем, с освоением игры, – ребёнок.

Письменный вариант. Выбирается последовательность вопросов. Например: «Кто – с кем – когда – где – что делали». Вообще может быть использована любая семантическая или структурная модель, вплоть до обозначения компонентов графически – **членами предложения** (в более старшем возрасте). Каждый игрок пишет на листочке своё слово в ответ на первый вопрос (Кто? – Слон). Затем заворачивает ответ, так чтобы его не было видно, и передаёт партнёру по кругу (например, по часовой стрелке) в таком, закрытом, виде. Дальше в том же режиме пишутся ответы на второй, третий и т. д. вопросы. Когда всё готово, игроки последний раз передают листочки по кругу и зачитывают получившиеся высказывания – синтаксически правильную «лексическую чепуху».

ИГРА «НАЙДИ СВЯЗЬ»

Даны два слова. Участникам предлагается найти между ними связь и построить предложение, включающее оба этих слова.

I этап – вводный, используются достаточно простые пары слов.

девочка – лес
цветок – окно
колобок – лиса
весна – солнышко
весна – морозы

Важно отслеживать, чтобы дети именно строили своё предложение, а не просто объясняли возможность логической связи между словами.

II этап – к данному слову подбираются смысловые пары. Степень сложности игры постепенно возрастает соответственно удалённости смысловых связей.

пальма
банан
обезьяна
крокодил
зоопарк
заяц

дерево
дедушка
варенье
лампочка
детский сад
цыплёнок

На втором этапе важно, чтобы ребёнок увидел сам процесс постепенного усложнения и включился в него. В конце игры дети обязательно должны предлагать свои варианты второго слова.

III этап – наиболее сложный, сразу берутся далёкие по логико-предметным связям слова:

лиса – телевизор
вилка – камушек
кукла – солнце
озеро – медведь
бумага – самолёт

Важно, чтобы постепенно ребёнок **сам предлагал** такие пары слов, пусть даже и не подозревая о возможной связи предложенной им же самим пары: в таком действии ребёнок отбирает слова, далёкие друг от друга по логико-предметным связям.

(В следующем номере читайте «Игры на развитие лексического действия».)



Прошу оформить редакционную подписку на

ЖУРНАЛ

Доставку производить по адресу:

ИНДЕКС

ОБЛАСТЬ

ГОРОД

УЛИЦА

ДОМ

КОР.

КВ.

ТЕЛ.

E-MAIL

ФИО

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА: КАК ДЕЙСТВОВАТЬ

- Вырежьте квитанцию и купон, заполните их от руки.
- В купоне надо заполнить все строки.
- В квитанции в строке **«Наименование платежа»** напишите: «Подписка на журнал «Игра и дети». Обязательно укажите свой адрес и ФИО.
- Квитанцию отнесите на оплату **в Сбербанк**.
- Сделайте копию оплаченной квитанции.
- Отправьте **копию квитанции** и заполненный **купон** в редакцию по адресу: 109341 г. Москва, ул. Люблинская, д.157, корп.2, ООО «НИИ Школьных технологий» **(с пометкой «Редакционная подписка»)**.
- E-mail: no.podpiska@yandex.ru
- Телефон/факс: (495) 345-52-00

Журнал доставляется подписчику
заказной бандеролью.



Читайте
в следующем
номере

**ИГРОВЫЕ
ПРИЁМЫ ОБУЧЕНИЯ**
Китайские секреты
русской грамотности

**ВОСПИТАТЕЛЮ
НА ЗАМЕТКУ**
Космическая игротека

КНИЖНЫЙ ШКАФ
Игры со словами:
«Там, где живёт
Задобрик»

**ОПЫТЫ
И ЭКСПЕРИМЕНТЫ**
Простые физические
опыты-парадоксы

СЕМЕЙНЫЙ КЛУБ
Игра-«бродилка»

ТЕАТР «ЗДЕСЬ И СЕЙЧАС»
Театр детей:
две крайности

МИШУТКА ОТПРАВЛЯЕТСЯ НА ПИКНИК

Но сначала помоги ему
собрать вещи.
А потом найди верную
дорогу для автобуса.



Космическая ракета

~ Картонный подарок



на День
Рождения!

madein.cardboardia.info

+7 916 650 73 60

ДЕТСКИЙ
МУЗЕЙ

ДОМ СЕМЕЙНЫХ ТРАДИЦИЙ

Детский музей «Дом семейных традиций»

Кто мы такие?

Детский Музей – это уникальный «событийный музей», где дети самого разного возраста и их родители путешествуют по страницам истории своей семьи и своего народа, участвуя в разнообразных приключениях, решая увлекательные головоломки и превращаясь в настоящих исследователей и творцов.

Детский Музей – это музей, где исторические экспонаты, специально созданные реконструкции и артефакты можно и нужно трогать руками, а пространство музея можно и нужно активно обживать. Музейные вещи и пространства становятся настоящими собеседниками для посетителей, и готовы открыть свои тайны всем, кто захочет с ними секретничать.

Детский Музей – это мастерская, где некоторые экспонаты создаются из самых простых подручных материалов самими посетителями на основе их впечатлений от встречи с историческими событиями и артефактами, произведениями художественной и бытовой культуры.

Детский Музей – волшебная машина времени – он появляется там, где его ждут. Музей организует свои программы не только на собственной площадке, но и на выезде: в школах и детских садах, в библиотеках и театрах, в жилищных комплексах и торговых центрах, в парках и других музеях.



Мы предлагаем:

- Образовательные программы для учащихся разного возраста, от 6 до 16 лет.
- Календарные, школьные и семейные праздники.
- Циклы и абонементы для родителей, детских и семейных групп.

Связаться с нами можно по телефону **+7 (495) 772-38-28**

или по почте **welcome@childrens-museum.ru**

www.childrens-museum.ru

www.family-tradition.ru

