

Журнал для родителей и педагогов

ИГРА И ДЕТИ

Взрослые,
присоединяйтесь!

Косой блестят,
зга торит!!!

№ 2015
7

стр. 10
Лингвистические игры

стр. 2

**Новогодний
мюзикл
«Синяя птица»**

стр. 18
Игра в 19 век



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



Содержание журнала

ИГРОВОЙ ПРАЗДНИК

Е. Огородова. «Синяя птица». Новогодний мюзикл на свой страх и риск

2

ИГРОВЫЕ ПРИЁМЫ ОБУЧЕНИЯ

М. Ганькина. Контрольные работы собственного изготовления

6

Умная клавиатура

8

ИГРЫ СО СЛОВАМИ

Н. Максимова. «Подскажи словечко»

10

РУКОДЕЛИЕ

О. Гре. «Вифлеемский домик» из пластиковых бутылок
Ангел, олень, снеговик

15

ТЕАТР «ЗДЕСЬ И СЕЙЧАС»

М. Макаренков. «Здравствуй, добрый молодец!»

16

ФОТОРЕПОРТАЖ

И. Осипов. Осенние балы

19

ХУДОЖЕСТВО

В. Сухарев. Рисунок углём или сангиной

20

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

О. Чарушина. «Взятие снежного городка»

22

ВОСПИТАТЕЛЮ НА ЗАМЕТКУ

А. Терехова. Словесное творчество и лингвистические игры

24

ГОТОВИМСЯ К ШКОЛЕ

Л. Филякина. «Домашняя методика» освоения письма

26

Читайте в следующем номере

31

ИГРОТЕКА

«Подарки»

32

На первой странице обложки:

В. Кириченко. «Царевна-лебедь»

Сайт автора – www.kartinka-vk.in.ua.

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 08.09.2015.
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

© «Игра и дети», 2015

Журнал для родителей и педагогов



И ДЕТИ

www.i-deti.ru

№ 2015 7

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

Наверное, каждый из нас в той или иной мере боится выглядеть идиотом: сморозить какую-нибудь глупость, опростоволоситься, **сесть в лужу**, попасть впросак. И это – чисто по-человечески – понятно.

Но тут можно заметить одну любопытную **закономерность**: как часто взрослые, родители и педагоги, боясь показаться смешными, некомпетентными или несолидными, «закручивают гайки»: выпрямляют спину, добавляют металла в голос, поджимают губы. И не замечают, как становятся по-настоящему смешны...

А между тем, дорогие читатели, родители и педагоги, наш с вами путь к педагогическому мастерству лежит как раз через преодоление страха «уронить себя» (настоящие-то мастера, заметьте, свободны от него!). Лучше всего этот **страх преодолевается в игре**. Тут сесть в лужу – нормально и естественно не только для ребёнка, но и для взрослого.

Не бойтесь ошибаться! Детям необходимо видеть, как вы сами взаправду (не понарошку!) время от времени **становитесь в тупик**. И именно это особенно ценно в глазах детей: они чувствуют себя на равных со взрослым, видят, что «не боги горшки обжигают» – и это их окрыляет.

Мария Ганькина,
главный редактор

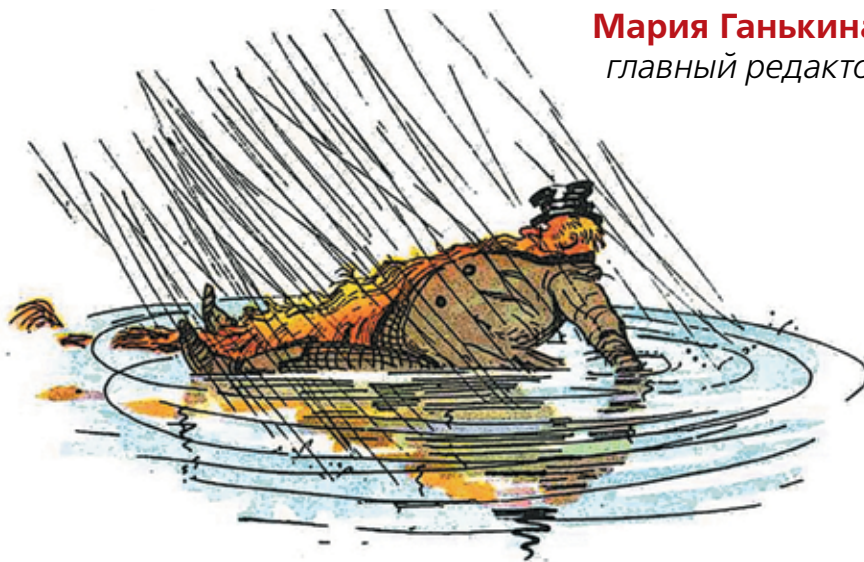


Рис. А. Каневского к кн. А.Толстого «Золотой ключик, или Приключения Буратино» (изд. «Детская литература», 1977)

Елена Огородова,
педагог дополнительного образования,
г. Вологда

«СИНЯЯ ПТИЦА»

Новогодний мюзикл на свой страх и риск

Главное, ничего не бояться. Технические возможности ограничены? Ну и что! Зато фантазии у детей хоть отбавляй. До Нового года ещё месяц. Успеете?

Сначала четверти мне всё хотелось порадовать школу чем-то необычным, радостным, одухотворённым и музыкальным. Решила, что это будет мюзикл на сюжет «Синей птицы», о чём сразу же всем и объявила. Мы даже анонс повесили.

И вот мы с ними из трёхчасовой пьесы Метерлинка сделали небольшой сценарий. Дети отправляются за Синей птицей и в конце концов возвращаются обратно, потому что птица-то, оказывается, у них дома.

На сказочное путешествие у нас было отведено только две сцены – в лесу и ночная сцена, где детей пугают разнообразными призраками, болезнями и войнами. А ещё были два номера – танец звёзд и полёт птиц.

КАК СДЕЛАТЬ ПТИЦ?

Основная проблема была, конечно, в птицах. В пьесе такие слова: «Ой, сколько птиц! Посмотри! Они летают, они кругом!»

Не знаю, как это место было решено в знаменитом спектакле Станиславского во МХАТе. У них, наверное, был муляж какой-нибудь, а я терпеть не могу муляжей.

Конечно, в профессиональном театре птиц можно светом сделать или ещё как-нибудь. А у нас возможности ограничены. И мы придумали вот что.

Я попросила начальные классы наделать нам как можно больше разных птичек из синей бумаги. И в тот момент, когда Митиль открывала дверь, из-за ширм мои дети пачками кидали их на сцену.

Тильтиль и Митиль ловили их, поднимали с полу, подбрасывали и говорили: «Ой, посмотри, сколько птичек!» А потом ахали: «Посмотри, они умерли». И собирали их в охапку (собрать нужно было всё для следующей сцены в лесу).

ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕВРАЩЕНИЯ

В пьесе много превращений: оживший хлеб, сахар. У нас была игрушечная собачка, игрушечная киска на лавочке, воду обозначал кувшин, сахар – стеклянная банка с сахарным песком. Огонь – муж мой нарисовал красивый очаг.

А ещё мы придумали двойные ширмы, которые можно переворачивать. Фея говорит мальчику: «Поверни алмаз», – в этот момент выключался свет, и мои артисты

быстро выбегали на сцену. Хлеб становился к хлебнице в какую-то позу, Вода, Огонь, Кошка, Собака – тоже расходились по своим местам. А ширмы у нас в это время переворачивались внутренней стороной, которая была украшена серебряными звёздами. И было понятно, почему стены вдруг так засияли. Потому что в этот волшебный момент всё изменилось.

ВСЕМ МИРОМ

Школа у нас старая, конца 60-х. И есть в ней так называемый кинозал. То есть зал, в котором нет ни кулис, ни задника – только небольшая приподнятая эстрада, метра три глубиной и шесть в ширину. Вот такая крохотная сценочка.

Есть занавес, красивый и плотный. Но он не движется (механизм сломан). Поэтому для смены картин в мюзикле мы выключали свет. Задник и ширмы я сделала чёрными.

В подготовке спектакля я заняла разные классы: одни танцуют, другие шьют, третьи птичек нам делают. Учителя труда помогали шить костюмы. На уроках рисования все классы готовили большущих синих птиц, которыми мы украсили зал. Так что мероприятие было общешкольным на самом деле.

Самих актёров у нас получилось 30 человек: главные действующие лица плюс пять Звёзд, четыре Снежинки, шесть Призраков, пять Деревьев (с Корнями). Все они у меня, естественно, за ширмами не помещались, потому что на 18 кв. м просто негде повернуться. Поэтому Звёзды во время представления у нас сидели в зале.

НАСМОРК В САПОГАХ

Декабрь. У нас в школе, когда сильные морозы, то в кинозале – не выше восьми градусов тепла. Пар идёт изо рта – просто ужас какой-то.

Мы тут опять объявили по школе общий сбор – законпатали в кинозале все окна, забили двери. Чуть-чуть стало теплее.

Во время репетиций мы ещё могли быть в шубах и валенках. Но вот во время спектакля, когда на тебе уже красивый костюм, ты уже не можешь на себя ничего тёпленького накинуть. А в день премьеры, между тем, на улице была холодрыга.

На последнем спектакле я своей дочке, которая играла Насморк, сказала: «Нина, надень сапоги, я тебя прошу». И вот Насморк вышел в лёгонькой ночной рубашечке и в таких длинных зимних сапогах на молнии.

А Звёзды танцевали босиком! Мало того, лежали голым пузом на полу. Но утепляться наотрез отказались.

Рисунки Е. Двоскиной. Фото Д. Давыдова



ПУСТЬ ПОЮТ, КАК МОГУТ

В мюзикле, в первую очередь, петь должны. И вот мои исполнители пришли к учительнице музыки, чтобы она их послушала. Она послушала, пришла в ужас и сказала: «С ними года два надо работать, чтобы они у вас запели!» Я говорю: «Нет, мне надо, чтобы через две недели». Она всплеснула руками и говорит: «Ну пусть поют, как могут».

Основные мои рекомендации по пению сводились к следующему. Главное, говорила я, – пойте громко (в нашем кинозале акустика очень плохая).

И вы знаете, они сорганизовались. Одни, у кого какие-то хорошие данные, правильно пели с самого начала, другие к ним прислушивались и более-менее подстраивались. Если кто-то откровенно фальшивил, то я говорила: «Женя и Таня, пойте потише, пожалуйста!». Они не обижались и пели потише.

ДЕТСКИЕ ПЕСНИ О ЛЮБВИ

Оказалось, что музыкальное оформление спектакля – это просто-таки бич. Сделать фонограмму очень дорого.

Тогда я стала искать готовые песни. И вдруг мне попалась кассеточка, которая называется «Детские песни



о любви» (Гуцилюк – я даже не знаю, мужчина это или женщина). Очень хорошие фонограммы: на одной стороне со словами, на другой – минусовки.

Слова можно публиковать в качестве дурного образца: «У Вани лопатка, совочек у Тани. Любовь наша с детства живёт между нами». Но мелодии очень хорошие. Мы их и взяли. Мне даже потом хотелось этого Гуцилюка найти и сказать: «Вот, посмотрите, что можно сделать на ваши чудесные мелодии».

Сначала я хотела сделать в спектакле только одну песню. Тогда они все начали говорить: «А почему Насморк поёт, а я ничего не пою? Я тоже хочу». И тогда всем желающим я сочинила по песенке. А их так трудно оказалось сочинять!

В заключительной общей песне готов был только один куплет. Но что за песня с одним куплетом? Нужен второй. Вы не представляете, я спать не могла. Я уже всем надоела, даже мужа просила сочинить хотя бы несколько строк. И в конце концов в день генеральной репетиции, где-то в транспорте, у меня лихорадочно сложились недостающие строчки – дурацкие, честно говоря. Зато припев оказался очень хорошим. Весь зал начинал хлопать и подпевать.



МУЗЫКА ДЛЯ ТАНЦЕВ

И ещё раз мужу спасибо: он помог выбрать музыку для танцев. Деревья, например, двигались под «Ромео и Джульетту» Прокофьева. Танец деревьев мы сделали очень как-то быстро и легко. Движения сочинялись по ходу.

Кот приходит и разговаривает с деревьями, но они неподвижны и не отвечают ему. Потом приходят дети и поворачивают алмаз, и вдруг Прокофьев со своим «пам-пам-пам», и деревья оживают и начинают медленно двигаться. Потом – «бабах!» – корни. И вот они все наступают на

Тильтиля... На последнем спектакле одна маленькая зрительница попросила, чтобы мама взяла её на колени, – ей стало страшно.

А Призраки в балахонах вырывались из рук Ночи и бегали по залу. Они были жуткие, раскрашенные. Ну и соответственно танец у них был очень экспрессивным.

А танец Звёзд был под электронную – звёздную – музыку. Сюжет танца такой: вначале Звёзды были погасшие, а потом они расцветали. Когда Звёзды вышли босые и с голыми пупками и сделали «бултых» на пол, маленькая девочка в зале спросила: «А почему тёти повалились?»



РАБОТА ЕСТЬ РАБОТА

Премьера для родителей была вечером в пятницу. А на следующий день пять спектаклей – от начальных до средних классов. Восьмым классам мы не рискнули показать: реплики будут отпускать, хихикать. Мы решили их оставить без сладкого – у них была просто дискотека.

И вот актёры как бы во вкус вошли. Они поняли, что это самая настоящая работа. И почти все относились к ней ответственно.

Я в спектакле тоже играла роль – Феи. Мой выход был в самом начале и в конце. А поскольку звукооператора не было, мне – Фее – приходилось, зверски оглядывая зал, накидывать пальто, вылезать из-за кулис и садиться на музыку (аппаратура в зале размещалась).

Самые хорошие спектакли были для 6–7-х классов. Я думала, что шума будет больше, потому что зал был набит битком. Представьте, каково семиклассникам сидеть по три человека на маленьких банкеточках без спинок. И тем не менее смотрели очень напряжённо. Может, прикидывали, смогут ли они так? Во всяком случае, после спектакля многие ходили за мной и спрашивали: «А можно к вам в театральные записаться?»

А кто играл, так те просто герои дня. Их, что называется, стали узнавать в коридорах: «Ой, я тебе знаю! Ты – Хлеб!»

ПРИЗНАНИЕ

В течение всего дня премьеры я бегала за школьной администрацией по пятам: «Вы не забыли, что вам надо прийти посмотреть спектакль?» Пришли и завуч, и директор.

После спектакля завуч встала и говорит: «Нельзя сказать, что мы получили удовольствие. Мы получили огромное удовольствие». Как-то она очень хорошо, красиво сказала. Я думаю, дети почувствовали, что они нужны, любимы.

...Конечно, показать наш спектакль профессиональному режиссёру мне бы страшно было – он живого места, наверное, не оставил бы. Знаете, мы ведь не боялись ничего, в смысле, что всё можно. А почему нельзя, если в результате получился замечательный спектакль? Такой цельный, добрый, такой одухотворённый...

(Запись с диктофона **М. Ганькиной**)

Уникальное издание специально для России!

Невероятная игра, в которую можно играть всей семьёй день за днём!

40 предметов на каждом развороте, которые надо искать, развивая внимательность

9 разворотов

Эта огромная книга – захватывающее путешествие по России. Не выходя из дома, вы побываете в Кремле и на Красной площади, в московском метро, в Парке Горького, посетите Олимпийские игры в Сочи, Петергоф, деревню, Сибирь. В этом приключении к вам присоединятся великие русские писатели А. С. Пушкин, А. С. Грибоедов, М. Ю. Лермонтов, Л. Н. Толстой, а также литературные и сказочные персонажи Баба-яга, Спящая царевна, Конек-Горбунук, Дед Мороз и многие другие.

www.clever-media.ru

clever-media-ru.livejournal.com

facebook.com/cleverbook.org

vk.com/clever_media_group

@cleverbook

CLEVER
ИЗДАТЕЛЬСТВО



Мария Ганькина,
учитель русского языка, г. Москва

КОНТРОЛЬНЫЕ РАБОТЫ СОБСТВЕННОГО ИЗГОТОВЛЕНИЯ

Когда диктанты придумывают, проводят и проверяют сами ученики

Учителю нужно учиться освобождаться от вульгарной установки «всё и вся» контролировать и не передавать по эстафете свой собственный страх. Лучше внимание направлять не на контроль, а на свою главную профессиональную задачу – учение с увлечением. Тогда и контроль не будет мешать продвижению учеников к пониманию материала. Наоборот, из привычного способа ловить учеников на незнании, любая контрольная работа превратится в возможность вывести их на трамплин, с которого они могут взлететь.

Время от времени я задавала на дом сочинить собственный диктант на то или иное правило орфографии. Потом, на уроке, дети сами же и диктовали эти свои диктанты одноклассникам. Тетрадки проверяли и отметки ставили тоже сами авторы. Предварительно, правда, проработав собственные ошибки и заверив у меня очередной вариант текста на отсутствие оных (у некоторых, надо сказать, это получалось только с третьего захода).

СО ВТОРОЙ ПОПЫТКИ

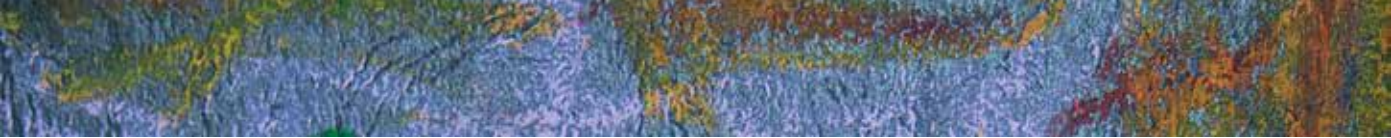
Но предварительно тексты диктантов заверяли сами одноклассники. Устраивались читки, с тем чтобы класс на слух мог определить, во-первых, есть ли в нём слова с нужными орфограммами, во-вторых, не зашкаливает ли

количество предложений (а оно было строго ограничено десятью), и, в-третьих, членораздельно ли звучит текст.

Случалось, что автор не мог и первое предложение дочитать до конца: либо написано «левой задней», либо так, что «моя твоя не понимай». Что ж, жаль. Но раз сам себя прочитать не можешь – диктовать и подавно. Перепиши ещё раз, порепетируй и выходи на авансцену ещё раз.

Диктовать диктант классу считалось престижным, поэтому выходили. Со второй попытки текст обычно утверждался ученическим голосованием (не мне же его писать – не мне и утверждать!), и «где-нибудь на следующей недельке» обязательно находилось время (8–12 минут урока), чтобы очередной автор продиктовал свой диктант классу.

Фото В. Михайлова



За пару недель обычно получалось диктантиков десять. Не все претендовали, даже после получения допуска: это ж надо выйти на новую степень риска.

НА ПОЛНОМ СЕРЬЁЗЕ

Помню, что к рукодельным диктантикам все в классе относились совершенно серьёзно. Новоиспечённый «учитель» деловито выходил к учительскому столу, присанивался, прокашлялся и начинал диктовку.

К настоящей игре у детей – и младших, и старших – всегда очень серьёзное отношение. И взрослому, который предлагает игру, ничего не стоит обмануть детское доверие. Мне было достаточно, например, один раз взять судейство на себя, или разок самой проверить диктанты, или перепроверить авторскую проверку, или влезть в процесс диктовки со своими поправками, или продиктовать самой текст заболевшего Андрюшки, чтобы игровая ситуация из подлинной превращалась в поддавки, когда дети всего лишь подыгрывают раздухарившемуся учителю.

А чем же заняться учителю, пока ученики заняты диктовкой? Законный вопрос. Тоже делом, наверное. Если взрослому интересно и важно что-то понять про детей: про кого-то конкретно или про класс в целом, то у него есть уникальная возможность понаблюдать за тем, что происходит. Надо только справиться с одолевающим учителя педагогическим зудом и занять свето-теневую позицию.

Но вот Ксюша (это она была сегодня в роли диктующего учителя) собрала тетрадки, и наступает самое приятное и ответственное. Ученики страсть как любят что-нибудь проверять в чужих тетрадях.

Авторские отметки я, конечно, выставляла в журнал. И я, и ребята – мы доверяли проверяльщикам. В классе была налажена работа в сменных группах, поэтому отношения между детьми были по-деловому дружественные, а значит, сведение счётов посредством отметок как-то само собой исключалось.

ПРИМЕРЫ ДИКТАНТОВ

Вот какими у Ксюши получились 10 предложений с использованием глаголов с чередованием *бер/бир, мер/мир, тер/тир, лаг/лож* и *кас/кос*.

ВИНЕГРЕТ. *Иду на рынок, отбираю свёклу (побольше, покрупнее). Иду обратно. Захожу домой и ставлю её вариться. Где-то часик необходимо покоситься на газ, а то произойдёт взрыв. Выключаю газ. Протираю стол перед готовкой. Ещё необходимо отложить горох, высыпать его в салатницу и потереть свёклу. Ах да, совсем забыла, необходимо отмерить салатницу, чтобы подходила для вашего кушанья. Потом всё это смешать. Вот и получается простой винегрет!*

Предложений – 10. Глаголов – 6. Но в инструкции их количество и не оговорено. Другое дело, что слово «покоситься» не могло появиться на дереве с корнем *кас/кос*

(касаться, коснуться и пр.). Оно с другим корнем – *кос* (косой, косить и пр.). И никакого чередования гласной в этом корне нету. А есть безударная гласная, которая к тому же проверяется ударением. (Интересно, сколько учеников заметят все это при написании диктанта, а, заметив, что предложат взамен?)

Ага, вот они, мои отступления от учебника, где всплыли! В учебнике традиционно – *кас/косН!* Некорректно: **Н** ведь кусок очень даже узнаваемого и продуктивного суффикса **НУ** (однократность действия) – вот я и лишила детей этой подсазки.

Ладно. Спасибо, Ксюша, за ошибку – ты подарила нам возможность в этом месте копнуть поглубже. Завтра можно, например, предложить детишкам по эстафете побегать к доске и попририсовывать листочки-слова на оба дерева – и с корнем *кос*, и с корнем *кас/кос*. А потом предложить поискать недоразумения – «огурцы на бабабе», как называли в классе слова, которые «не с этого дерева».

Вот, например, ещё один «огурец» из Ксюшиного диктанта – *отмерить* (мерка, замерять и пр.). Тут корень *мер*. Это слово не могло вырасти на дереве с корнем *мер/мир* (замирать, умер и пр.). А ещё есть корень *мир* (примирять, мириться и пр.). Вот так удача! Вот завтра с этими тремя корнями и покувыркаемся. А потом все три дерева появятся у каждого в личной «орфографической оранжерее».

А вот что получилось у Веры:

ЗАНЯТИЕ СНИКЕРСЁНКА. *На одной никому не известной планете Сникерс жил и живёт сейчас сникерсёнок (он сам себя так называет). Он живёт совсем один, не считая ста буряк, двухсот панафутиков, трёхсот фрюколбасиков и нескольких тысяч швюриков (они самые частые).*

Он очень аккуратный. Весь день суматоха: он чистит, моет, всё время что-то убирает, обратно кладёт, протирает кратеры, потом подбеливает в них лаву. Уложит спать всех буряк, панафутиков, фрюколбасиков и швюриков (на что у него уходит шесть часов) и сам ложится спать.

Наутро начинается новая ссора: мол, какой-то там буряк выбросил любимые шортики швюрика в ближайшую лаву. Тут опять сникерсёнок всё быстренько наладит, шортики швюрика выловит, померяет и шутку какую-нибудь придумает, чтобы посмеяться немного.

Ой, пора еду готовить! Пойдет сникерсёнок, покосит рожь, протрёт, гляди – и еда готова!

Вот что значит жить на Сникерсе: сплошная уборка, стирка и готовка!

Предложений – 10. Отлично. Вот только у Веры те же недоразумения – *покосит* и *померяет*. Неспроста. Может, Ксюша с Верой посоветались? Так или иначе, а узкое, значит, это место. Тем более надо бы с ним повозиться.





УМНАЯ КЛАВИАТУРА

Театральное упражнение «Пишущая (японская) машинка»

Между учениками (сидящими за партами, но лучше – на стульях, поставленных полукругом) распределяются буквы алфавита (по нескольку букв каждому) с условием: никто ничего не записывает – все работают по памяти!

Затем распределяются служебные клавиши и(или) функции:

- кому-то из детей – функцию **shift** (для обозначения заглавных букв он должен встать вместе с нужной буквой, но, в отличие от буквы, без хлопка), кому-то – клавишу **дефис**;

- нажатие на клавишу **точка** обозначается всем классом так: ученики, сидя на своих местах, согнутым пальцем дружно стучат один раз по столу;

- клавиша **запятая** обозначается всеми сидящими учениками уже двойным постукиванием по своему столу;

- для обозначения работы клавиши **пробел** все должны встать и один раз дружно хлопнуть в ладоши.

Затем учитель проводит минитестирование клавиатуры. Наугад называя какую-нибудь функцию или букву, он хлопает в ладоши (что обозначает нажим на клавишу). Поднимается тот ученик, кому досталась названная буква, и в ответ один раз хлопает в ладоши.

Затем учитель произносит какую-нибудь лёгкую фразу типа «В ногах правды нет» (лёгкую – для того чтобы потом перейти к более сложным фразам типа «НЕ с глаголами всегда пишется раздельно») и приступает к её набору на клавиатуре.

Он «нажимает» клавишу первой буквы – хлопает в ладоши. Встаёт ученик, которому при распределении досталась буква *В*, и ученик,

которому при распределении досталась функция *shift*. Первый хлопает, после чего оба молча садятся. Все в уме отмечают, что на экране монитора напечатана буква *В*.

В заданной фразе первое слово состоит из одной буквы. Далее должен идти пробел. Поэтому следующий хлопок ведущего обозначает нажим на клавишу интервала – все одновременно встают и хлопают в ладоши. Это обозначает, что на экране монитора за предлогом *В* появился пропуск, после которого можно печатать следующее слово.

Затем на хлопок педагога отвечает буква *Н*, потом буква *О*, и так до следующего пропуска, отделяющего одно слово от другого. Точка в конце фразы печатается по договору – одним дружным стуком по парте.

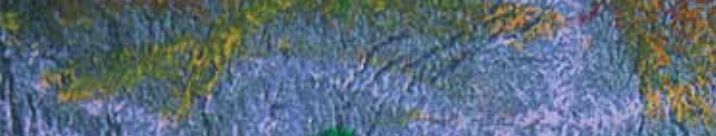
Необходимое для этой игры условие: **работать молча!** Если кто-то проговорился, то печать объявляется по

техническим причинам прерванной.

На уроках это упражнение осваивается быстро, и ученики с энтузиазмом берутся печатать термины, словарные слова, определения, слова иностранного языка. Обращаем внимание учителей, что набор тех или иных букв не следует закреплять за учениками надолго. И для развития игровой атмосферы, и для тренировки ученической памяти полезно каждый новый кон начинать с нового распределения букв и минитестирования.

В упражнении «Умная клавиатура» каждый ученик вынужден внимательно следить за ходом печатания даже в том случае, если в его наборе нет буквы, нужной для печатания. Если он не будет делать этого, то ни одновременного пропуска, ни точки не получится. В этом случае ведущий объявляет, что клавиатура бракованная и, выбросив вообра-

Созданная на основе театральных упражнений, эта игра тренирует внимание, волю, но главное – навык делового взаимодействия детей. Игра хороша тем, что позволяет детям работать не за рейтинг. Поэтому возникающий азарт носит бескорыстный характер, что весьма ценно для формирования подрастающей личности.



жаемую клавиатуру в мусорную корзину, распаковывает новую, то есть заново раздаёт участникам буквы.

Конечно, ученикам при этом приходится несладко. Ведь каждому из них, только что запомнившему определённую комбинацию доставшихся букв (например, Е, Л, Х), приходится эту теперь ставшую старой комбинацию специально забыть, чтобы не путать с комбинацией новой (например, Л, О, Ъ). Но в этом неудобстве и заключается игровое наказание проигравших. **Ведь без проигрыша игра – не игра.** И не отметки же ученикам в журнал ставить за неправильный (или, наоборот, правильный) набор!

Первое время учителю (ведущему) приходится напоминать «клавиатуре», что при наборе разговаривать нельзя. Но скоро ученики и сами начинают понимать, что если кто-то пытается подсказывать, кому и когда вставать и хлопать, то, как правило, он тут же сам выпадает из общего ритма и тормозит (не срабатывает), когда подходит его очередь встать и хлопать. Для школьников становится очевидным, что «выскачка» так же раздражает работу клавиатуры, как и «соня».

Обычно для учеников, которые ещё не сильны в правописании (а такие есть в каждом классе), проблему представляет грамотное написание заданного. Они, например, могут искренне задумываться, как же печатается слово «биссектриса» – в каком месте *двойная С*? *Е* или *И* нужно поставить в первом и втором слогах? И чем дальше они думают, тем результат, как правило, плачевнее.

Преодолевать подобное препятствие и приобретать навык автоматической грамотности помогает **темпоритм**. Если учитель своими хлопками удерживает ритм, то участники невольно начинают подчиняться чёткости заданного ритма, и тогда задание обретает в глазах учеников игровую привлекательность. Они с энтузиазмом начинают и удерживать в памяти набор доставшихся им букв, внимательно следить за движением курсора по набираемому тексту и терпеливо ждать приближение одной из своих букв, чтобы отметить её своевременным хлопком.

Ну, и наконец о том, что иногда то удовольствие, с которым первоначально выполнялось упражнение, исчезает и ученики начинают выполнять его с неохотой. Чаще всего это происходит из-за того, что предыдущий **порог сложности** уже пройден, а без внутреннего преодоления каких-то порогов трудности любое упражнение теряет для исполнителей живой смысл. Поэтому задача педагога – давать новые модификации задания, которые позволят ученикам обнаруживать для себя всё новые и новые препятствия, которые при поддержке темпоритма вызовут, в свою очередь, новый прилив ученического энтузиазма по их бескорыстному преодолению.

/По кн.: Букатов В.М., Ершова А.П. Я иду на урок: Хрестоматия игровых приёмов обучения: Книга для учителя. М, 2002./

Фото Д. Давыдова

!!! 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>.

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





Наталья Максимова,
доктор филологических наук,
г. Новосибирск

«ПОДСКАЖИ СЛОВЕЧКО»

Игры на развитие фонетического действия

Одни дети воспринимают слово преимущественно со стороны его звукового образа, другие – видят грамматическую форму слова, а третьи вообще глядят как бы «за слово» и связывают его с предметной ситуацией. Каждый из способов восприятия слова выполняет функцию своеобразных лингвистических «ворот», посредством которых ребёнок входит в мир словесной действительности. Это путь, которым он рождается как языковая личность.

С какой бы стороны ребёнок ни «заходил» в мир словесной действительности, его место в ней будет ущербным, если он не разовьёт в себе разностороннее восприятие слова. Предлагаемые словесные игры помогут ребёнку свободно овладеть всеми важнейшими действиями со словом: фонетическим, грамматическим, лексическим, синтаксическим и метаречевым.

Среди игр на развитие фонетического действия одной из важнейших является **игра в рифмы**. Однако часто используется другая игра – «Подскажи словечко». При подборе текстового материала необходимо понимать, за счёт чего ребёнок подбирает слово. Анализ предлагаемых в методических пособиях текстов для этой игры показывает, что в большинстве случаев причины выбора слова ребёнком не фонетические, а контекстно-ситуативные, предметно-смысловые. Например:

*Я ключом открыть не мог
На дверях большой ... (замок).
Огурцы и лук в корзине
Мы купили в ... (магазине).*

Чтобы действие по установлению фонетической связи было полноценным, необходимо кроме подобных однозначных примеров использовать тексты, допускающие **вариативный выбор** рифмы, тексты-перевёртыши с алогичными смысловыми связями (типа: *Дин-дон, дин-дон / По дороге ходит ...*, где слово-отгадка по смыслу может заменяться на другое), тексты, построенные на несуществующих словах. Последний тип текстов особенно важен, так как в чистом виде обнажает фонетическую связь, звуковой образ.

Игры в настоящем разделе распределены по шагам в соответствии с возрастающим уровнем их сложности.

Шаг 1. На этом шаге необходимо подобрать **известные** детям стихи – с пропуском слова-рифмы, которое бы дети легко могли восстановить. Например, для детей 5-9 лет это «Федорино горе», «Мойдодыр», «Телефон» и др.

Шаг 2. Этот шаг заключается в переходе к неизвестным для детей стихам. В этих неизвестных стихах, однако же, присутствует ярко выраженная опора на смысловую контекст. Она позволяет детям почти **однозначно восстанавливать** слово-рифму.

*К нам в кормушку подкормиться
Прилетают утром ... (птицы)
Возле курицы ребёнок –
Пухлый жёлтенький ... (цыплёнок)
Хотя погода хмурится,
Мы все пойдём на ... (улицу)
По ночам сове не спится
Ведь сова – ночная ... (птица)
Если хочешь ты поспать,
Ляг на мягкую ... (кровать)*

Я ключом открыть не мог
На дверях большой ... (замок)
Летом нас пугают грозы,
А зимой страшны ... (морозы)

Шаг 3. Усиление опоры на рифму на этом шаге происходит за счёт того, что лексико-предметный контекст даёт возможность выбора слова-рифмы. Важно, чтобы на этом шаге взрослый не сообщал детям «правильный» ответ, а включался вместе с детьми в поиск слова, предлагал им на равных свои варианты, демонстрируя **возможность выбора** рифмы.

За окном шумит буран,
За стеной поёт ... (баян, Степан...)
Из кармана у Аркашки
Вечно сыплются ... (бумажки, букашки, мультяшки...)

Почему зверёк вот этот
Маленького роста?
Отвечает Вове Света:
«Это очень просто.
Это же ребёнок,
Это же ... (котёнок, лисёнок, утёнок...)»

Я захотел устроить бал,
И я гостей к себе...
Купил муку, купил творог,
Испёк рассыпчатый...
Пирог, ножи и вилки тут –
Но что-то гости...
Я ждал, пока хватило сил,
Потом кусочек...
Потом подвинул стул и сел
И весь пирог в минуту...
Когда же гости подошли,
То даже крошек...

(Д. Хармс «Очень вкусный пирог»)

Мы вблизи прибрежных балок
Целый день считали ... (галок).
Забрались в сосновый бор.
И дошли до синих ... (гор).
А потом за бороду.
Вели козла ... (по городу).
И вспомнили про булки,
Когда пришли ... (с прогулки).

(Я. Козловский)

Шаг 4. Не доверяй рифме!
Ест осоку в речке Нил
Неуклюжий ... / бегемот /
Сено хоботом берёт
Толстокожий ... / слон /
Как в автобусный салон,

К маме в сумку прыгнул ... / кенгуру /
На заборе поутру
Кукарекал ... / петух /
Над лесом солнца луч потух,
Крадётся царь зверей ... / лев /
Все преграды одолев,
Бьёт копытом верный ... / конь /
Клубком свернулся, ну-ка тронь,
Со всех сторон колючий ... / ёж /
Длиннее шеи не найдёшь,
Сорвёт любую ветку ... / жираф /
В чаще, голову задрал,
Воет с голоду ... / волк /
Кто в малине знает толк?
Косолапый, бурый ... / медведь /
Под луною песни петь
Сел на веточку ... / соловей /

(М. Шварц «Загадки-обманки»)

Шаг 5. Этот шаг строится на использовании текстов-перевёртышей, то есть текстов, в центре которых приём алогизма («невпазд»). Пропущенное слово-рифма должно детьми подбираться, а не воспроизводиться по памяти.

Это могут быть такие тексты, как «Путаница» Чуковского, «Вот какой рассеянный» Маршака, «Радость» Чуковского, «Шутка» З. Александровой, «Не так» Маршака, «Ниночкины покупки» Ю. Владимирова, «Невпазд» Токоваковой и т. п.

Шаг 6. На этом шаге совершается переход к строке, наполненной **звукосочетаниями**.

Игра «Тра-та-та» (вариант 1)

Сначала читается известный текст:

Тра-та-та, тра-та-та,
Мы везём с собой кота...

Лексический смысл первой строки отсутствует. Динамика игры заключается в том, чтобы постепенно лексически ослаблять и вторую строку:

Тра-та-та, тра-та-та,
Мы везём с собой ... (кота, кита)

Затем взрослый изменяет первую строку, дети подбирают последнее слово:

Тру-ту-ту, тру-ту-ту,
Мы везём с собой ...

(Можно опустить не только слово-рифму, но и «с собой».)

Три-ты-ты, три-ты-ты,
Мы везём с собой ...
Кру-ку-кус, кру-ку-кус,
Мы везём с собой ...

Варьирование первой строки взрослый берёт на себя – до тех пор пока дети естественным образом сами не подхватывают это действие.

Со временем дети могут попробовать варьировать одновременно первую и вторую строку. Во второй строке можно оставлять сначала три, затем два, затем одно



слово – и, наконец, полностью строить вторую строку заново.

Предел игры заключается в том, что дети начинают сами варьировать и первую строчку – и уже от неё подбирать соответствующую рифму во второй.

Игра «Тра-та-та» (вариант 2)

Тра-та-та, тра-та-та,
Шли учиться два кота.
Увидали мышку –
Побросали книжки.
Мышь никто поймать не смог –
Опоздали на урок.

Подобно первому варианту, играем в первые две строки с пропуском сначала последнего слова второй строки, затем двух последних слов второй строки и далее аналогично предыдущему варианту:

Тра-та-та, тра-та-та,
Шли учиться два ...
Тар-тар-тар, тур-тур-тур,
Шли учиться (десять) ...
На-на-на, на-на-на,
Шли учиться (два) ...
Сы-сы-сы, сы-сы-сы,
Шли учиться (две) ...

Предел игры тот же, что и в первом варианте.

Игра «До-ре-ми-фа-соль-ля-си»

До-ре-ми-фа-соль-ля-си,
Кошка села на ... (такси),
Заплатила сто рублей
И поехала ... (в музей).
А котята прицепились
И бесплатно ... (прокатились).

Варьируем первую строку и, соответственно, ищем рифму:

Си-ля-соль-фа-ми-ре-до,
Кошка села ... (на метро, на ведро!...)
Ми-фа-соль-ля-си-до-ре,
Кошка едет ...
Фа-соль-ля-си-до-ре-ми,
Кошка села/лезет ...
Фа-ми-ре-до-си-ля-соль,
Кошка кушает ...

Игра «Раз-два-три-четыре-пять»

Читается текст **В. Левина «Первая считалочка для кошки»**:

Раз, два, три, четыре, пять –
Кошка учится считать.
Потихоньку, понемножку
Прибавляет к мышке кошку.
Получается ответ:
Кошка есть, а мышки нет.
Игра в первые две строки:
Раз-два-три-четыре-пять –
Кошка учится ... (летать, мечтать, ...)
Три-четыре-пять-шесть-семь –
Кошка (думает) ...

Пять-шесть-семь-четыре-три –
Кошка ...
и т.д.

Игра «Дружная семейка»

Читается стихотворение **С. Маршака «Дружная семейка»**.

Жил некто на свете,
По имени Доб,
С почтенной супругой,
По имени Моб.
Держал он собаку,
по прозвищу Боб,
И кошку, по прозвищу
Читерабоб.

Затем взрослый вносит изменение в первую (опорную) часть рифмы, а дети подбирают варианты второй части:

Жил некто на свете,
По имени Мис/Крос/Брысь/Плям,
С почтенной супругой,
По имени...
Держал он собаку,
по прозвищу...
И кошку, по прозвищу ...

Игра «Тучкины штучки»

Читается стихотворение **В. Маяковского «Тучкины штучки»**.

Плыли по небу тучки.
Тучек – четыре штучки:
от первой до третьей – люди,
четвёртая была верблюдик.
К ним, любопытством объята,
по дороге пристала пятая,
от неё в небосинем лоне
разбежались за слоником слоник.
И, не знаю, спугнула шестая ли,
Тучки взяли все – и растаяли.
И следом за ними, гонясь и сжирав,
Солнце погналось – жёлтый жираф.

Затем первые две строки читаются без изменения, а в третьей взрослый предлагает своё слово, дети должны найти слово для четвёртой строки, в пятой педагог снова предлагает своё слово для поиска рифмы, а в шестой строке дети ищут слово-рифму. Например:

Плыли по небу тучки.
Тучек – четыре штучки:
Первая была – кошка,
Вторая была – ...
Третья была – гномик,
Четвёртая была – ...

Плыли по небу тучки.
Тучек – четыре штучки:
Первая была – лисёнок,
Вторая была – ...
Третья была – птица,
Четвёртая была – ...

Плыли по небу тучки.
Тучек – четыре штуки:
Первая была – зонтик,
Вторая была – ...
Третья была – дудочка,
Четвёртая была – ...

Предел игры заключается в том, что дети сами начинают подбирать не только второй член каждой пары, но и первый, первый и второй одновременно.

В зависимости от возраста, детям можно **помочь в игре**. Например, предложить перед прочтением стихотворения (или после) представить плывущие по небу облака и те образы, которые они у детей рождают. На что похожи облака? Можно также начать работу с наблюдения за реальными облаками и поиска сходств с какими-либо предметами. Или с рисунков на бумаге...

В игре «Тучкины штуки» лексический контекст практически отсутствует, и дети уже играют не во что иное, как в рифмы, связывая два слова именно и только ритмико-фонетически.

Шаг 7. Игра «Рифмы»

В этой игре дети пробуют рифмовать совершенно исключённое из какого-либо контекста слово и самостоятельно задавать пару рифмующихся слов.

Первые слова для игры «Рифмы» должны быть простыми: подбирается слово с мужской рифмой (с ударе-

нием на последнем слоге) или с женской рифмой (с ударением на предпоследнем слоге).

В дальнейшем происходит усложнение в подборе слов, и тогда хорошо использовать **словари рифм**.

Предел игры: дети самостоятельно подбирают не только рифму к заданному слову, но и само заданное слово, оба одновременно.

Слова для подбора рифм на начальном этапе игры:

Женская рифма, ед. ч.: колечко, корова, каша, маша, крыша, Миша, мама, водица. Коля, котик, мыло, солнце, поленце, мышонок, козлёнок, котёнок, мячик, Чебурашка.

Женская рифма, мн. ч.: мыши, хрюшки, глазки, цветочки, розы, булки, сумки, книжки, мальчишки, белки, котят, котятки, подушки.

Мужская рифма, ед. ч.: крот, песок, крыльцо, пальто, самолёт, ветерок, пирог, сосед, карапуз, колобок, бегемот, крокодил, коса, карась. Семён, звонок, горшок, кровать, мешок, час, баран, беда, кино, эскимо, метель, тень, тенёк.

Мужская рифма, мн. ч.: дома, цветы, караси, хвосты, сады, слоны, следы, жучки.

(В следующем номере – игры на развитие грамматического действия. По материалам статьи Н. Максимовой «Игры со словами и развитие языковой способности ребёнка».)

ИГРА В ПОРТРЕТЫ

ЗАХВАТЫВАЮЩАЯ ИГРА ДЛЯ РАЗВИТИЯ ЛОГИКИ, ПАМЯТИ, ВНИМАНИЯ И ВООБРАЖЕНИЯ



«Игра в портреты» — увлекательное развлечение для детей и взрослых, которое позволит провести домашний вечер весело и полезно! Игра поможет вашему ребенку развивать воображение, образное мышление, а также научит строить логические цепочки и обосновывать свой выбор. Дружная компания, простые правила игры — и несколько часов веселья вам гарантированы!

Игра в портреты поможет вашим детям:

- Развивать навыки логического и образного мышления.
- Совершенствовать память.
- Изучать характеристики разных частей лица.
- Учиться пользоваться условными обозначениями.



www.clever-media.ru

clever-media-ru.livejournal.com

facebook.com/cleverbook.org

vk.com/clever_media_group

[@cleverbook](https://twitter.com/cleverbook)

Ольга Гре,

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

Очень хочется показать наш «Вифлеемский домик». И домик, и его персонажи сделаны из пластиковых бутылок. Этот домик мы, родители и дети детсадовской группы, делали в канун Рождества. В Венгрии принято ставить такие домики в общественных местах.

Очень понравился энтузиазм и сплочённость родителей. Сначала я сделала эскизы и разослала по электронной почте. Потом все собирали бутылки и материалы. Затем мамы и папы приходили в группу за полтора часа до закрытия и мастерили вместе с детьми. Приходили

«ВИФЛЕЕМСКИЙ ДОМИК» ИЗ ПЛАСТИКОВЫХ БУТЫЛОК



вместе с младшими ребятами, младшие ползали по группе. Было шумно и весело.

Я единственный художник среди родителей, и возможно некоторые персонажи не очень уж высококачественные, зато сделаны от всего сердца.

▼ Это Мария, Иосиф и младенец Иисус.



Это три царя, принесли дары. ▲ У православных дары принесли волхвы, у католиков – цари, Каспар, Валтасар и Мельхиор. Даже есть специальный церковный день этих царей. А их мощи хранятся в Кёльнском соборе.

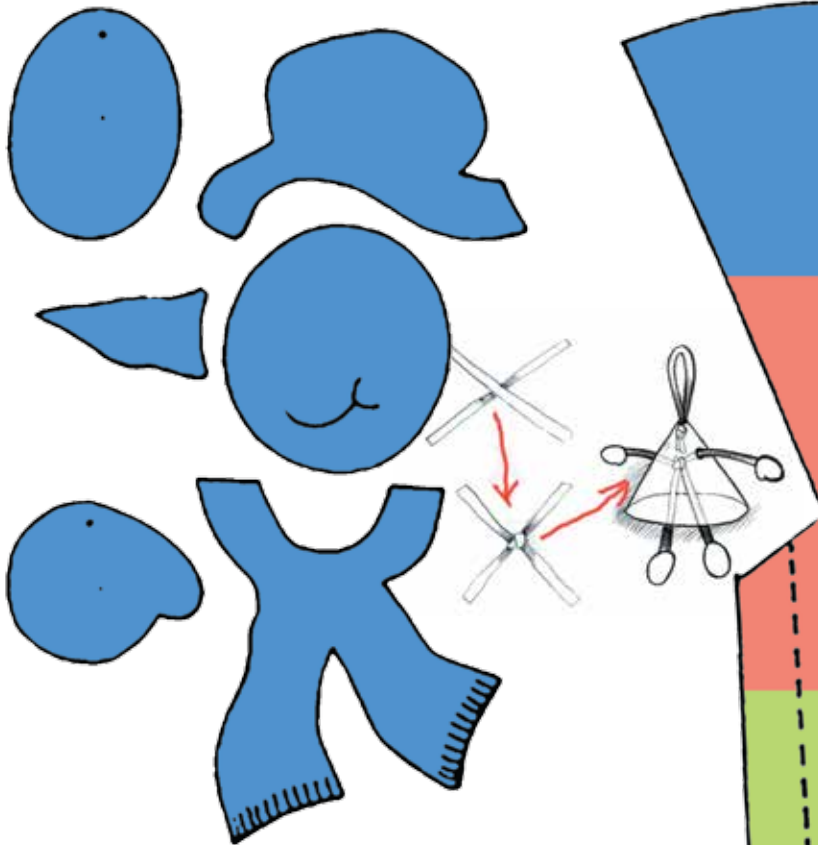
Сам домик делал один папа в своём гараже. Все носили бутылки и оставляли на шкафчике. Нянечки были в шоке: что ни день – то новый пакет бутылок. Чтобы скрепить домик, через бутылки продели проволоку. Остальное понятно по фото.

В день, когда мы собрались ставить этот домик в выделенном нам месте, растаял снег и пошёл дождь. Но никто не унывал. Пришло телевиденье, ребятки спели песни, у родителей взяли интервью. Все довольны!



АНГЕЛ, ОЛЕНЬ, СНЕГОВИК

Ёлочные игрушки на основе конуса



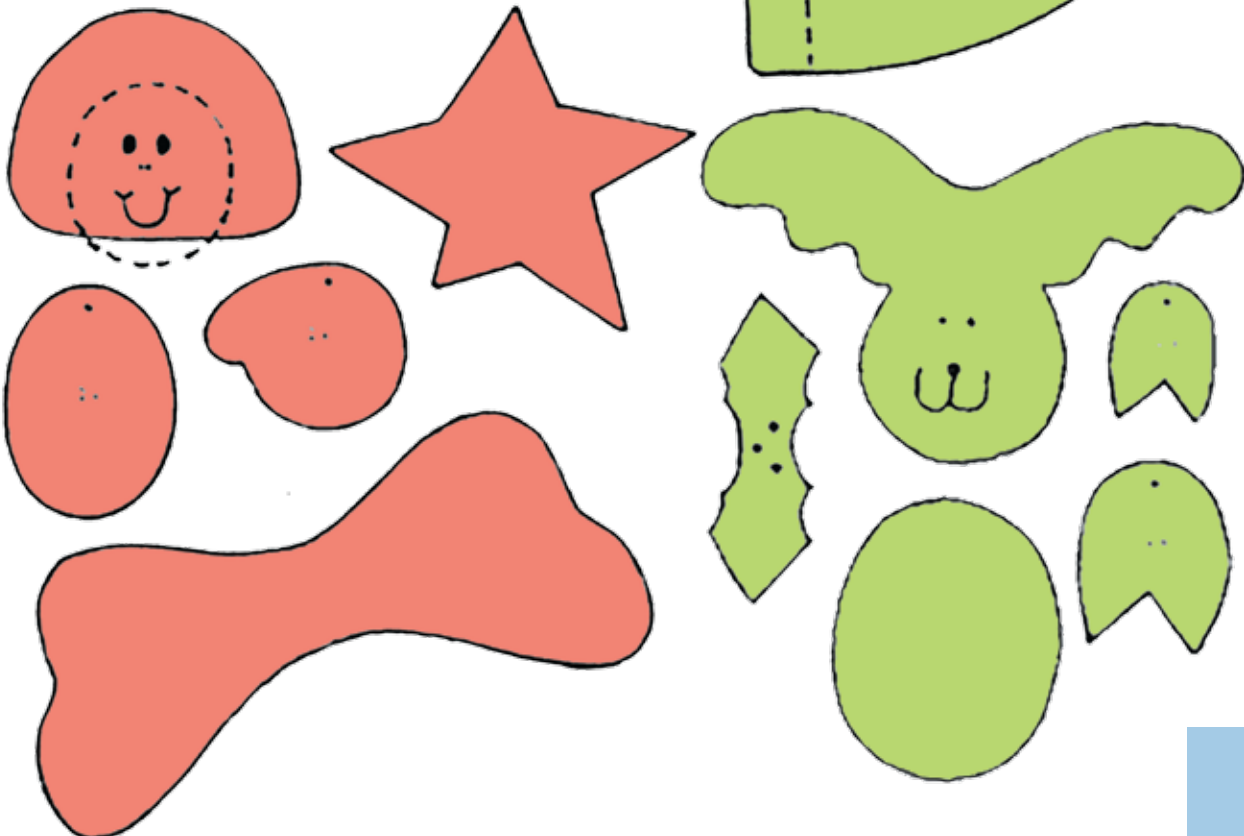
Нам понадобятся: цветная бумага, ножницы, верёвочка (я использовала декоративную ленту и степплер для скрепления ручек и ножек с декоративной лентой).

Переводим формы на цветную бумагу, вырезаем детали.

Подвязываем верёвочку для ручек-ножек и для подвески, как показано на рисунке.

Склеиваем детали поделки.

Такие игрушки хорошо смотрятся и на ёлке, и на простой еловой ветке, поставленной в банку с водой.





Максим Макаренко,

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

Сочиняем сказки. Встреча третья

«ЗДРАВСТВУЙ, ДОБРЫЙ МОЛОДЕЦ!»

Создаём сказочных персонажей

На предыдущей встрече вы с ребёнком создали некий прекрасный мир (см. №6, 2015). Возможно, в нём высокие горы, покрытые ослепительно белым снегом. Или ласковое зелёное море мягко гладит золотой песок, а на горизонте виднеется белый парус. Может быть, в этом мире два солнца и три луны, между которыми выстроены хрустальные мосты... Теперь, пришла пора населить этот мир сказочными героями.

Помните, мы с вами говорили во время прошлой встречи о непротиворечивости мира? Так вот, в первую очередь, герой, которого вы поможете создать ребёнку, должен вписываться в созданный им мир. Он должен быть **родом из этого мира**.

Можно смело подсаживаться к вашему напарнику-творцу и спрашивать:

– А кто живёт в твоём сказочном мире? (Вы ему уже придумали название, правда?)

КАК ВЫГЛЯДИТ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ?

Часть обитателей вы придумали в прошлый раз. Теперь ваша задача – помочь ребёнку выбрать главного героя будущих приключений. Просто слушайте, что и о ком он будет рассказывать, и скоро поймёте, кто станет главным героем сказки.

В этот момент начинайте задавать уточняющие вопросы. С их помощью вы и создадите героя сказки. Ребёнок воспринимает мир во многом через простые внешние образы и характеристики: яркий цвет, высокий рост, красивое платье... С этого и начинайте.

– Скажи, а он высокий? А у этой принцессы волосы длинные или короткие? А рыцарь сильный?..

Не забывайте заносить всё в ваш блокнот, который вы ведёте, чтобы фиксировать ход встреч со сказкой.

Обязательно продумайте вот какие моменты:

- внешность героя,
- характер героя,

Первую и вторую встречу читайте в № 5 и 6, 2015.

- социальное положение героя,
- его окружение и родственные связи.

Вновь созданного героя может тут же потянуть в путешествие. Пусть отправляется в путь, а вы идите тихонько рядом и продолжайте беседовать, уточняя подробности.

РАСПРАШИВАЕМ О ХАРАКТЕРЕ ГЕРОЯ

– Он смелый? А хитрый? Если придётся перехитрить врага, он сможет? Ему надо будет помогать?..

Так, потихоньку, мы составляем внутренний портрет героя. Не забывайте, что в этом внутреннем портрете – **мечты ребёнка** о том, каким он сам хотел бы быть. Это важно.

– А где он родился? Кто его папа и мама? Он бедный или богатый?..

Так мы незаметно переходим к двум последним пунктам – социальному положению героя и его окружению.

Наблюдайте за рассказом ребёнка, следите за логикой рассказа о герое и соответствием одних деталей другим. Если герой – сын короля, то почему он сейчас один в горах и где его свита?

Обязательно записывайте все **ключевые моменты**.

Записали? Сделайте перерыв и поиграйте во что-нибудь подвижное, разомнитесь.

Размялись? Вот и славно. Теперь переходим к самой увлекательной части встречи – к истории героя!

ИСТОРИЯ И ПРЕДЫСТОРИЯ

Мы уже знаем, как герой выглядит, кто его мама и папа, богат он или беден, хитрец он или прямодушный силач.

Очаровательных героинь всё это тоже касается (включая силу и прямодушие, встречаются и такие барышни, поверьте).

Но что заставило его пуститься в путь? Должна быть причина, ситуация. А у этой ситуации есть свои причины. Итак, нам нужна предыстория.

Подводить ребёнка к созданию предыстории лучше именно после того, как вы с ним прорисуете героя в вашем воображении, оживите. Тогда и история получится точно по размерам персонажа, будет для него родной. Поинтересуйтесь:

– А почему он решил уйти из дома? Куда он пошёл? Зачем? Что он ищет?..

Это только часть вопросов, которые помогут ребёнку создать историю героя. А вот несколько основных моментов, на которые стоит обратить внимание, создавая предысторию путешествия.

- В основе истории почти всегда лежит какой-то конфликт (или любопытство). Что именно стало толчком к путешествию?

- За чем именно отправился герой? Что он ищет? Это какая-то вещь? Это пропавший человек или любимое

животное? Постарайтесь, чтобы ребёнок сформулировал цель путешествия.

- Что герой берёт с собой в путешествие?
- Предупреждает ли он тех, кто остался дома о своём уходе?

- Уходит он один или берёт кого-то с собой?

Доведите героя до первого привала и оставьте его в спокойном тихом месте у ночного костра.

ЧТО ПРИГОДИТСЯ В ПУТЕШЕСТВИИ

Как всегда, нам нужны

- дом или замок, именно оттуда отправится в путешествие наш герой,
- игрушки (если в вашей инсценировке «здесь и сейчас» игрушки станут героями сказки),
- «сундук с костюмами» (если героев вы будете представлять сами),
- карандаши, краски, бумага для рисования, цветная бумага, клей и ножницы (если герои будут бумажно-рисовальные).

Ведь можно вырезать фигурку героя из бумаги, сделать для него одежду и прочее **снаряжение**.

Совет. Пусть ребёнок, вырезая одежду или наблюдая, как это делаете вы, рассказывает о них: «Вот это шляпа. Её мой герой наденет от солнца. А это плащ от дождя...»

Не забывайте об **игровых перерывах!** Список игр, которыми можно разнообразить ваше сказочное путешествие, вы можете найти на нашем сайте (<http://domchudes.com>) в разделе «Игры». Во все игры можно играть без дополнительного снаряжения и дома, и на улице, вдвоём или компанией.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Перечитайте в своей тетрадке получившийся портрет героя. Какие черты в нём вам знакомы? Что новое вы увидели? Есть ли какие-то черты, которые вам не нравятся или заставляют насторожиться?..



От редакции

Совет 1. «Специальная тетрадь» – не только для взрослого, но и для ребёнка. Взрослый записывает в неё свои мысли и соображения, а ребёнок рисует свои мысли и соображения. В середину тетрадки вложите специальные листочки-альбомы. Первыми на них, наверное, появятся **имена** персонажей и **рисунки** с их изображением.

Совет 2. «Сундучки» для каждого персонажа. Это могут быть обыкновенные коробки (пусть ребёнок их раскрасит). В сундучок каждого персонажа можно положить рисунки, которые относятся к этому персонажу. Сундучки всегда стоят в определённом месте, чтобы ребёнок мог положить в сундучок всё-всё, что связано с тем или иным персонажем.



Фото **Ивана Осипова**



Ежегодно в конце октября, перед осенними каникулами, в детском саду школы им. А. Тубельского проводятся настоящие балы – с танцами, мороженым, лимонадом и играми, в которые играли в 19 веке. В бальных костюмах все – не только дети, но и родители, и воспитатели. Традиция эта пришла из школы, где вот уже более 30 лет отмечается 19 октября. Целую неделю («лицейскую») проводятся балы, спектакли, капустники, музыкальные салоны и т.п. В саду эту неделю называют «бальной».

Место: Детский сад московской «Школы самоопределения» им. А. Тубельского.

Время: 19 октября 2015 года.





Осенние балы

Игра в 19 век



Не надо бояться упрощений и обобщений. Даже с изобретением фотографии биологи не перестали рисовать при описании изучаемых ими животных или растений. 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.

В компьютерной терминологии встречается такое понятие — **графический примитив**. Эти простейшие фигуры помогают рисовать в самых разных программах. Некрасиво? Неоригинально? Зато понятно зрителю. Кружочек — солнышко. Квадратик с треугольником на верхней стороне — домик. В преподавании академического рисунка ученикам тоже предлагается опираться на простейшие формы. Увидев их в фигуре, вам легче будет передать самые сложные формы.

Вот и появляются в моих сказках колобки, морковки, колбаски и даже тыковки и кабачки.

ИГРА В ПОРТРЕТЫ

Игра 1. Портрет Колобка

Пришёл Колобок к дяде Славе и попросил:

— Дядя Слава, нарисуй мой портрет.

— Хорошо, — отвечает дядя Слава и берёт уголь.

— Дядя Слава, ты что это задумал? Хочешь, чтобы все думали, что я подгорел в печке? Нет, так не пойдёт. Рисуй меня красками.

— Подожди, — говорю, — у меня ещё есть один замечательный мелок. **Сангина** называется.

— Ангина?! То подгорелый, то больной. Не хочу таким быть. Пойду к другому художнику.

— Подожди. Не ангина, а сангина. Смотри. Я провожу линию. Она получается красно-коричневой, как румяная корочка на булочке.

— Ну хорошо. Только корочка из одной линии слишком тонкая. Я какой-то непропечённый получаюсь.

— Знаешь, а мы проведём эту линию много-много раз, и корочка получится твёрдая и хрустящая. И носик кругленький, и щёчки, и ротик, а глазки нарисуем угольком. Вот какой портрет получился.

Вячеслав Сухарев,

художник, педагог дополнительного образования, ЦО № 734 «Школа самоопределения», Москва

РИСУНОК УГЛЁМ ИЛИ САНГИНОЙ

Оправдание простоты и типичности

Игра 2. Портрет Медвежонка

В следующий раз можно поиграть с сангиной в «портрет медвежонка». Всё то же самое, только хрустящая корочка мишке не нужна. Когда он её почувствовал на себе, то чуть не расплакался. Как же он будет с мамой обниматься, такой твёрденький? Чтобы утешить медвежонка мы его гладим. Всеми пальчиками, всей ладошкой (можно пальчики обернуть тряпочкой). Чем **дольше гладим**, тем пушистее будет мишка. Если не очень пушистый получается, можно ещё порисовать сангиной и опять погладить. Сангина размазывается, создавая мягкую ауру шерсти вокруг медвежонка и закрашивая его внутри.

Эти портреты хороши тем, что легко получаются у детей любого садового возраста. Принцип прежний — чем старше, тем больше деталей надо проработать.

Игра 3. Портреты друг друга

В начале урока смотрим друг на друга, и выясняем, какой формы голова. Точно не шар. Яйцо! Для мозга места надо побольше. Для ротика и носика — поменьше...

А дальше можно пофантазировать. Главное не забыть детали — глаза, нос, рот, волосы, можно усы и бороду. Чаще всего забывают нарисовать уши.

РОДИТЕЛЬСКОЕ СОБРАНИЕ

Тема 1. Универсальные знаки

Одной чёрной палочкой рисовать интересно, но времени такой рисунок почти не занимает. Возникает вопрос: «Если дети убегают с урока уже через 15 минут, то может быть, заменить уголь более трудоёмкими техниками? А то, ишь, начиркали кое-как десяток картинок — и бежать!».

Нет. Мне эти уроки кажутся крайне важными. Когда ребёнок работает одной чёрной линией, он создаёт уни-



версальный знак чего-то. Дети очень быстро «обмениваются» этими знаками, и очень скоро все знают, что как должно выглядеть.

Просто кружочек не может быть солнышком. Обязательно должны быть лучики. Дерево, дом, стул. Это не страшно, что они у всех одинаковые. Рисование – это пока не изобразительное искусство. Это взрослому художнику хочется оригинальности и непохожести на других. Для ребёнка рисование – **форма мысли и язык общения**. А мысль должна быть ясной, язык понятным, общим для всех.

Дети рассматривают работы друг у друга, и почти всегда можно услышать вопрос: «А это у тебя что?» Часто они показывают друг другу, как «правильно» рисовать.

На живописи это сделать труднее. Шестилетняя Аня смогла сама сформулировать мысль, до которой не каждый педагог додумается: «Я могу *или рисовать, или краски смешивать!*». Поэтому, когда я рассказываю «цветные» сказки, стараюсь акцентировать внимание на смешивании цветов, а рисовать поменьше и попроще. Домики, деревья. А лучше просто цветные пятна.

С графикой не так. Я **сознательно упрощаю** рисунок, стараясь поднять «реалистическое» изображение до уровня знака. И детям не страшно следовать за мной. Знак трудно придумать, а использовать легко. Дети разрабатывают и усваивают эту систему знаков. Учатся с ней работать. Обозначают не только предметы, но и состояния. Поэтому обычно все улыбаются: и люди, и солнышко, и звери, и дома.

Рисунок Глаши. 6 лет. «Лошадка из "кабачков"»

Тема 2. «Можно ли рисовать вместо ребёнка?»

Довольно часто родители говорят, что ребёнок сам не любит рисовать, а просит их нарисовать что-то. Хорошо ли это? Можно ли рисовать вместо ребёнка?

Стараюсь объяснить, что это отдельная история. Такое рисование вроде рассказывания сказок. Вы рассказываете или читаете – малыш слушает. Никто не сомневается в пользе такого общения и не удивляется, что малыш не сам сочиняет или читает. Но если ребёнок поймёт, сколько там, за этими буквами, скрывается интересного – сам начнёт читать.

И с рисованием то же. Вы рисуете – ребёнок смотрит и многому учится. Послушает-послушает – и сам начнёт сочинять. Посмотрит-посмотрит – и сам начнёт рисовать.

Тема 3. «Как нарисовать дом?»

Очень часто дети спрашивают, как нарисовать? Как нарисовать дом, машину, кошку, корабль, самолёт? И ждут в ответ на этот вопрос именно знака. Не определённую марку машины или модель самолёта. Интересуют основные 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 многофигурные композиции.





Олимпиады в детском саду московской «Школы самоопределения» проводятся осенью, зимой, весной и охватывают сезонные возможности спортивных занятий на улице. Однако цель олимпиад не только в проявлении спортивных навыков и реализации детской потребности в разнообразном движении и физическом развитии, но и в умении командой решать поставленную двигательную задачу.

«ВЗЯТИЕ СНЕЖНОГО ГОРОДКА»

Зимняя олимпиада-2013

Крепость строили во дворе детского сада из мягкого конструктора разной геометрии – получились и башенки, и ворота, и крепостная стена.

«Солдаты» – это были **кегли** и пластиковые бутылки, утяжелённые водой – оказались вполне устойчивыми «защитниками крепости», их было много (20-30 штук), расставляли их по крепости достаточно произвольно: где-то по одной, где-то шеренгами. Поскольку крепостная стена была разновысокая, то и «солдаты» стояли на разных уровнях.

Для меня важно, чтобы ребята пошли на взятие крепости подготовленными. Для этого мы встречали группы на самом подходе, рассказывали **легенду о старинной крепости**, которую захватили «злыдни» или пираты. Нужно их прогнать, но старинную красоту не испортить...

Чтобы дозорные-враги не заметили, все сначала осторожно идут по дорожке за ведущим, затем ползут по снегу к дальнему рубежу стрельбы и там устраиваются. Детям сразу давали по два теннисных мяча (меньше суеты) и стреляли мячами, все одновременно по команде ведущего.



ВАЖНЫЕ НЮАНСЫ

- **Рубежи стрельбы.** Для стрелков (детей) было определено несколько рубежей стрельбы: 1 – лёжа, 2 – на коленке, 3 – стоя, иногда приблизившись, 4 – десант, когда несколько выбранных детей подкрадывались близко к крепости и стреляли в упор (когда никак не уда-

Ольга Чарушина,

педагог дополнительного образования, Дошкольное отделение «Школы самоопределения» № 734 им. А. Н. Тубельского, г. Москва



валось сбить последние кегли, посылали десант, чтобы освободить крепость полностью).

- **Голосовую команду «Пли!»** заменили на удар по бутылке, поскольку было много фальстартов. С ударом получалось лучше.



- **Участие сопровождающего воспитателя в этапе** – вопрос для меня. Конечно, «отсутствующий» воспитатель – неправильно, но всё же активно внедряться в этап взрослому не стоит. Хорошо, когда взрослый участвует в бою **наравне с детьми**.

- **Мячей и снарядов** должно быть в избытке. Это позволяет быстрее «перезаряжать» детей.

- **Отказались от абордажа:** суетно, затратно по восстановлению, ведь по сюжету – это старинная крепость, которую важно сохранить. Заменили десантом.

ЭТАПЫ ЗИМНЕЙ ОЛИМПИАДЫ–2013

1. «Штурм крепости, или Сбивание солдатиков» – совместное метание в цель снежков или мячиков.

2. «Снежная королева» – перекатывание по снегу «бревном» с замиранием-отмиранием (пока «Снежная королева» дремлет – катимся, просыпается – замираем, снова задрёмывает – отмираем).

3. «Белые медведи, или Лыдина» – перевоз тяжёлого груза (или воспитателя) на санках, общекомандный

Фото И. Осипова

рывок.

4. «Шайбы-лягушки» – передача шайбы и забивание в ворота (хоккей).

5. «Абордаж, или Захват горы» – покорение горы с помощью верёвки; скатывание с горы всей группой одновременно, держась за руки.

6. «Снежный тоннель» – проползание всей группой по тоннелю, держась за одну верёвку.

7. «Собаčky упряжки» – перевоз друг друга на санках или ледянках (в парах или в малых группах).



8. «Снежный вал» – совместный сбор и перенос снега (например, на ткани).

9. Катание на лыжах (индивидуальные лыжи, совместные лыжи – эскимосские).

10. «Черепашки» – катание на санках или ледянках, отталкиваясь от земли руками.



11. «Царь горы» – закатить или скатить огромный мяч на гору.

12. «Трамвай» – перетаскивание себя за верёвку, привязанную к дереву, сидя или стоя на чём-то скользящем по снегу.

13. Катание снежных комков для снеговиков или крепости.





А. Терехова,

старший воспитатель, детский сад №493,
г. Новосибирск

СЛОВЕСНОЕ ТВОРЧЕСТВО И ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Основа развития речевой активности детей

Первые литературные произведения, с которыми каждый ребёнок знакомится буквально с колыбели, – это произведения фольклора: колыбельные, потешки, прибаутки, заклички, народные песенки, перевёртыши, словесные игры, сказки. Они радуют малышей своим удивительным благозвучием, мелодичностью. Детский фольклор создаёт особый вид общения взрослого с ребёнком, во время которого возникает ситуация интимности и тепла. Будучи весёлыми, смешными, игровыми, произведения фольклора незаметно для малыша открывают ему важнейшие и вечные духовные ценности – любовь, доброту, трудолюбие.

ПРИЁМ МОДЕЛИРОВАНИЯ

Чтобы дети хорошо запомнили текст и им было интересно, мы создаём наглядный материал, используя приём моделирования (опоры-модели потешек, песенок, стихов). Такие наглядные опоры-модели имеются во всех возрастных группах. По ним дети узнают произведение и с удовольствием восстанавливают содержание, самостоятельно пересказывая текст.

Педагогам, работающим с дошкольниками, хорошо известно, как непросто научить детей описательной речи. В нашем детском саду функционируют три логопедические группы, поэтому наряду с развитием решаются задачи коррекции речи. Практика показывает, что в качестве эффективного развивающего и коррекционного средства можно использовать метод наглядного моделирования. Он позволяет ребёнку зрительно представить абстрактные понятия (слово, текст) и научиться работать с ними.

Наглядное моделирование – это воспроизведение существенных свойств изучаемого объекта, создание его заместителя и работа с ним.

Развивая навыки работы с наглядной моделью, мы решаем следующие дидактические задачи: знакомство с графическим способом представления информации,

развитие умения дешифровать модели, формирование навыков самостоятельной работы и моделирования.

В своей педагогической практике мы используем **мнемотаблицы**, предложенные Т. В. Большевой в книге «Учимся по сказке. Развитие мышления дошкольников с помощью мнемотехники» (Детство-Пресс, 2005).



Мнемотаблица – это схема, в которую заложена определённая информация. Мы используем мнемотаблицы по временам года и по русским сказкам («Теремок», «Алёнушка и лиса», «Петушок и бобовое зёрнышко»).

РИСУЕМ ОТГАДКИ

Известно, как привлекают детей **загадки**. Обычно знакомство с ними начинается с фольклорных загадок. Они не только развивают ребёнка, но и приобщают его к живой, выразительной народной речи. Следуя традициям народного словотворчества, к этому жанру обращались многие поэты: Жуковский, Чуковский, Маршак.

Используя стихотворную загадку, предлагаем детям нарисовать отгадку. Создавая рисунок к произведению, дети невольно обращают внимание на детали, которые важны при поиске отгадки, но ускользнули от их внимания во время чтения.



Интересны **«загадки-описания»**. Это тоже своеобразная модель. Дети учатся по признакам, описанным с помощью символов или знаков, определять искомый объект.

СКАЗКИ ИЗ АЛЬБОМА

Своеобразным наглядным и дидактическим материалом становятся рисунки самих детей, собранные и оформленные в виде тематических альбомов (альбом «Любимые сказки»). По ним дети рассказывают знакомые сказки.

В совместной творческой деятельности мы часто используем приём опорного моделирования с использованием сказочной тематики:

- **«Беседы с персонажами сказок»;**
- **«Изменение сюжета сказки»;**
- **«Салат из сказок».**

Для работы с младшими и среднего дошкольного возраста воспитатели тоже используют модели, которые помогают детям **«пошагово» восстанавливать** содержание сказки или стихотворения.

ЗАБАВНЫЕ СТИХИ

Особое место в жизни ребёнка занимают словесные игры. Такие игры требуют богатого воображения, творчества, мыслительной дерзости. Забавные детские сти-

хи писали многие известные поэты: Маршак, Заходер, Токмакова. Польза от чтения этих стихов немалая: развивается фонематический слух, обостряется внимание к грамматической и лексической стороне слова, развивается чувство юмора. Вот, например:

*Утёнок – Уточкин!
Цыплёнок – Курочкин!
Щенок – Собачкин!
Жеребёнок – Клячкин!
Барашек – Овечкин!
А я? – Человечкин!*

(М. Яснов)

Часто в совместной деятельности приглашаем детей к сотворчеству. Предлагаем им придумать свои загадки, считалки или смешные стихи. И вот примеры **детских виршей**:

*Мама мыла Милу мылом,
Миле было мыло не мило.
Я люблю картошку,
Ем её с Антошкой.*

Наши дети очень любят сочинять рассказы и сказки на заданную тему, например:

- **«Моя любимая игрушка»;**
- **«Сказка на одну букву»;**
- **«Автобиография» (игра-ассоциация).**

КНИЖКИ-САМОДЕЛКИ

Особой популярностью в нашем детском саду пользуются книжки-самоделки. Дети активно участвуют в их издании как дома совместно с родителями, так и в детском саду, в группе.

Дети любят иллюстрировать свои произведения, а родители настолько увлекаются, что часто переходят от прозы к стихам. Охотно педагоги и родители в своём совместном с детьми речевом творчестве используют **приём «бином фантазии»**. Это способ придумывания весёлых историй, его суть: берутся два, казалось бы, несоместимых слова (например, «радио – бульон», «осёл – дыня», «ракета – морковь»), и придумывается весёлая история.

Развивая детское речевое творчество, мы, педагоги-практики, стремимся, прежде всего, к тому, чтобы речь наших воспитанников была не только правильной, но и яркой, выразительной, образной, чтобы наши дети чувствовали красоту родного языка и умели пользоваться его богатствами.



Фото автора





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.

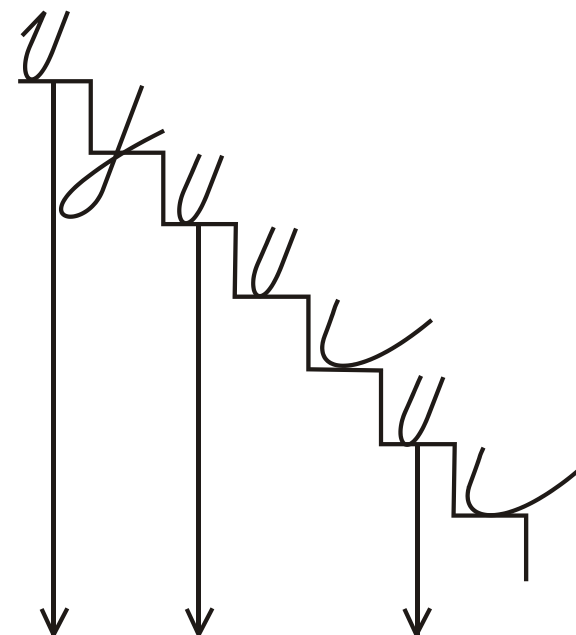
Автор даёт продуманную последовательность подходящих заданий для детей и варианты разговоров вокруг них.

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.

СТУПЕНЬКИ

Элементы можно посадить на ступеньки, а потом скатить их в целое слово. Стрелки показывают начало каждой буквы. Спусти их и соедини. Какое слово получилось?



Соединительный элемент играет «в потягушечки», а остальные элементы сохраняют свою фигуру даже в строке, не толстая и не растягиваясь.

Высоту букв в слове надо удерживать такой, какую ты сделал у первой буквы.

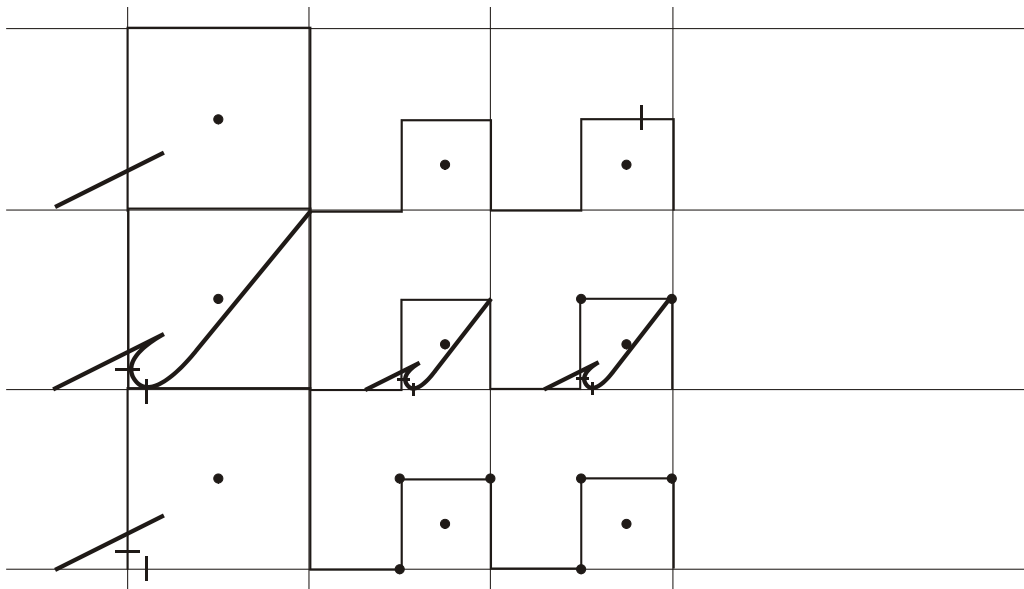
Обведи слово «уши» и отметь в нём соединительный элемент – «пол-листика».

Комментарии

- При работе в квадратах очень важен тип соединений букв – вход в квадрат. Он либо нижний, либо верхний, либо срединный.
- Буквы вписываются в большой квадрат, затем в два маленьких и выходят на свободу.
- Очень важно, держа ручку в пальчиках, поиграть с нижним соединением: направо – налево, вперёд – назад, вытянули – собрали.
- В помощь пальчикам необходимо набирать петли толстым крючком, сплетая паутинку.
- Не забываем рисовать в строчке и «выкрутасные» буквы или узоры «вз», проговаривая движения руки.

«Л»-ЭЛЕМЕНТ

Познакомимся ещё с одним элементом букв. Его соединение – низкое. Оно как бы **вползает в дом**.

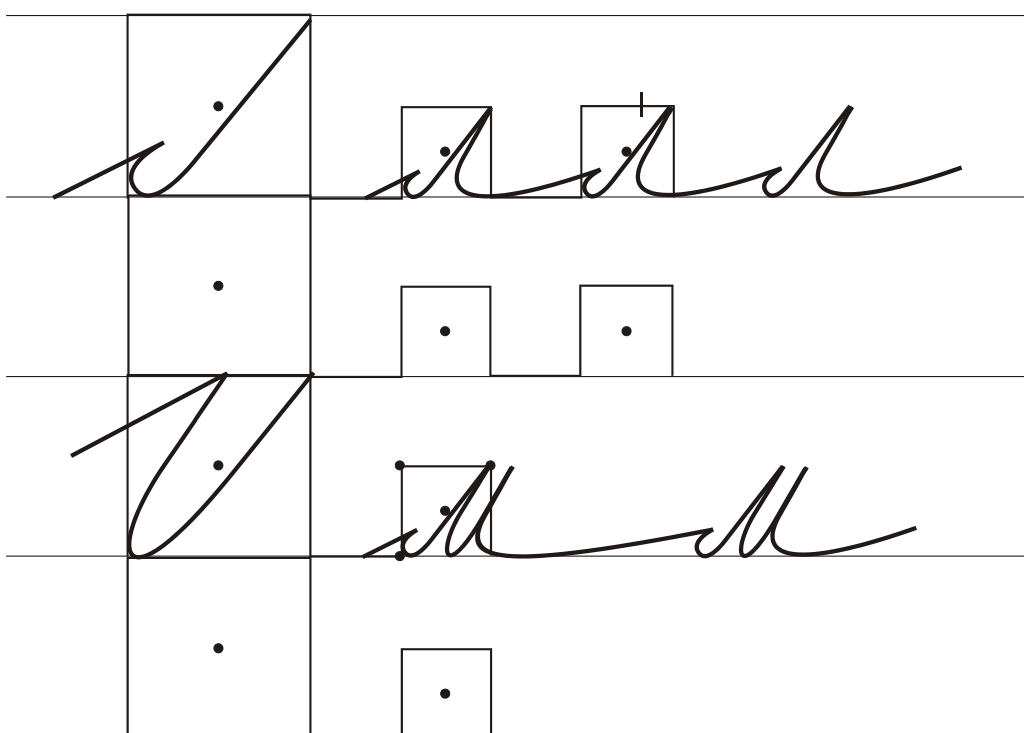


Как только вполз в угол, то сразу рядом ощупывает слева стенку квадрата (как бы возвращается к ней после входа, чуть проползая назад по линии входа), касается пола и резко убегает в противоположный угол.

Отметь у себя, что он действительно коснулся левой стенки и пола. В большом квадрате поставь штрихом места касания.

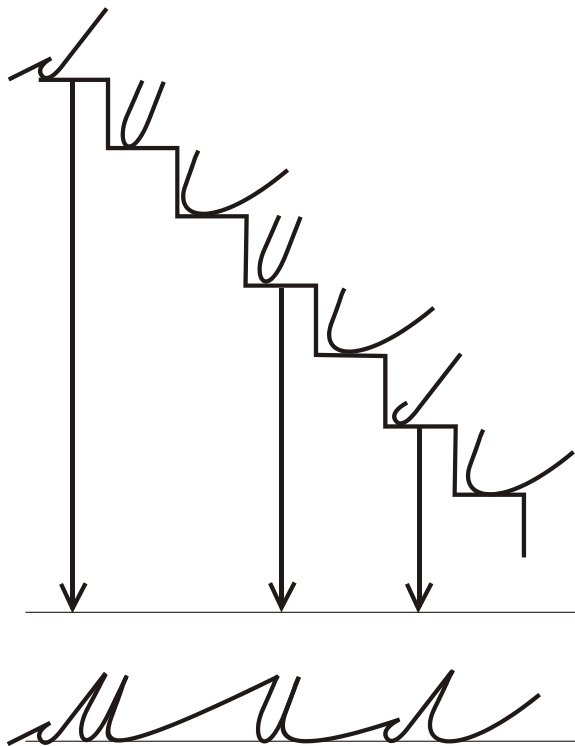
БУКВА «М»

Слипание «л»-элемента, «и»-элемента и соединительного «пол-листика» даёт букву «М».



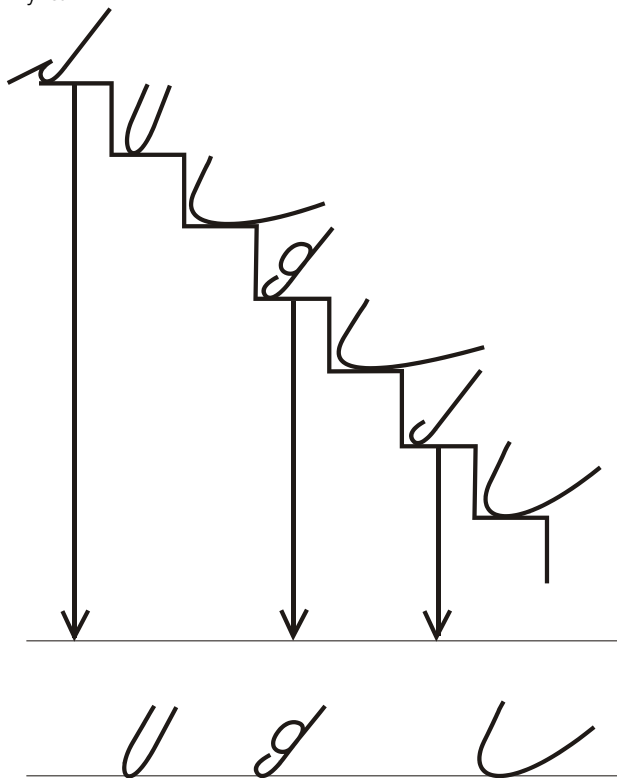


Спусти слово со ступенек и обведи фломастером.



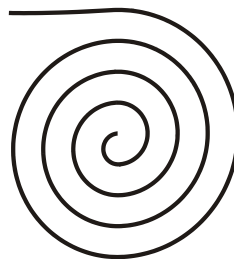
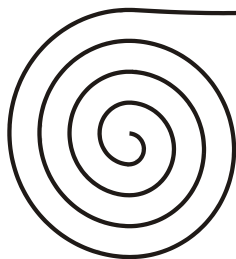
БУКВА «Я»

Буква «Я» тоже требует нижнего соединения (вползания в квадрат). Её начало такое же, как у букв «л» и «м», но в середине квадрата линия вдруг заинтересовалась центром, она облетает вокруг него, прежде чем убежать в угол.



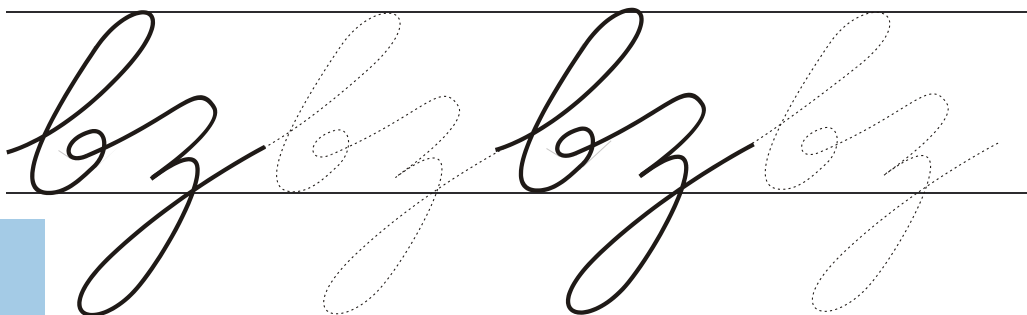
РАКУШКИ

Закрути спиральки в разные стороны. Сделай из них ракушки.



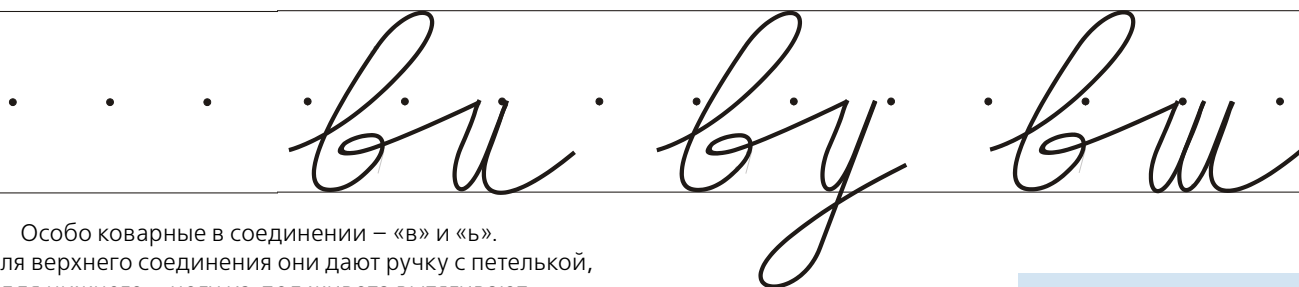
УЗОРЧИКИ

Вспомни «загибулинки» и узоры-росчерки. Итого, у тебя в запасе есть ещё несколько известных тебе письменных букв: это «ь», «в», «г», «з». Это кроме «и», «у», «ш» (где работает «и»-элемент) и «л», «м», «я» («л»-элемент). Попишем? Например, такой узорчик.



СТЫКОВКИ

Твои следы метят середину строки. Таков рост у малых строчных букв – не выше середины строки. Сначала попрыгаем в полоске так, чтобы не взлетать и не уползть от середины.

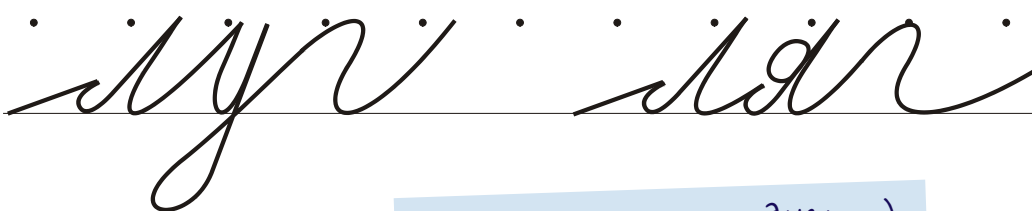


Особо коварные в соединении – «в» и «ь». Для верхнего соединения они дают ручку с петелькой, а для нижнего – ногу из-под живота вытягивают.



Нижнее соединение делаем прокручиванием.

А вот «з» и «г» – совсем иные по соединению с уже знакомыми тебе письменными буквами, которые родились из «и»- и «л»-элементов. Никогда не знаешь, не ведаешь, где они начались. Соединение с ними – слитное.



(Продолжение следует...)

Извещение Кассир	СБЕРБАНК РОССИИ Основан в 1841 году Форма № ПД-4
	<p>Наименование получателя платежа: ООО «НИИ школьных технологий» Люблинская ул., д.157, к.2 ИНН/КПП 7710177661/772301001</p> <p>Номер счета получателя платежа: 40702810038250124899 Наименование банка: ОАО Сбербанк России г. Москва</p> <p>БИК: 044525225 КОРСЧЕТ: 30101810400000000225</p> <p>Наименование платежа: _____ Плательщик (Ф.И.О.): _____ Адрес плательщика: _____</p> <p>Сумма платежа _____ руб. 00 коп. Сумма платы за услуги _____ руб. _____ коп. Итого: _____ руб. _____ коп. « _____ » _____ 20 г.</p> <p><small>С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.</small> Подпись плательщика _____</p>
Квитанция Кассир	Форма № ПД -4
	<p>Наименование получателя платежа: ООО «НИИ школьных технологий» Люблинская ул., д.157, к.2 ИНН/КПП 7710177661/772301001</p> <p>Номер счета получателя платежа: 40702810038250124899 Наименование банка: ОАО Сбербанк России г. Москва</p> <p>БИК: 044525225 КОРСЧЕТ: 30101810400000000225</p> <p>Наименование платежа: _____ Плательщик (Ф.И.О.): _____ Адрес плательщика: _____</p> <p>Сумма платежа _____ руб. 00 коп. Сумма платы за услуги _____ руб. _____ коп. Итого: _____ руб. _____ коп. « _____ » _____ 20 г.</p> <p><small>С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.</small> Подпись плательщика _____</p>

ИГРЫ ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ

Карманный справочник

Собрал и проиллюстрировал

Виталий Кириченко,

художник, отец четверых детей, г. Киев

«Дед Мороз и звери»

Дети становятся в круг. Выбирается из детей Дед Мороз. Дед Мороз медленно ходит внутри круга и говорит:

Это я – Дед Мороз.

Бородой оброс,

Я в лесу ищу зверей,

Выходите поскорей.

Стоящие в кругу спрашивают: «А каких ты зверей ищешь?»

Дед Мороз отвечает: «Зайчиков».

Стоящие в кругу говорят: «Наши зайчики прыгают», и прыгают на месте, подражая зайцам. Затем стоящие в кругу спрашивают: «А ты зайчиков любишь?»

Дед Мороз: «Люблю».

Дети: «А ты их догонишь?»

Дед Мороз: «Догоню».

Дети убегают, а Дед Мороз ловит кого-нибудь. Игра начинается снова, но Дед Мороз называет других зверей, например белочек. В таком случае дети

говорят: «У нас белочки орешки грызут». Дети, подражая белкам, щёлкают языком и прыгают на двух ногах на месте.

Дед Мороз может назвать мишек. «Медведи в берлоге лапу сосут, переваливаются», – говорят дети и показывают, как медведь сосёт лапу (поднимают по очереди то одну, то другую руку, причмокивают, переваливаются с ноги на ногу, стоя на месте).

Если Дед Мороз назовёт оленей, ему говорят: «Олени у нас бегают» и, подняв руки, как рога, показывают, как бегают олени (бег на месте).

Дед Мороз может называть и других зверей, например лисиц, волка и т.д. Заранее играющие улавливаются, что они будут говорить, если Мороз назовёт вышеуказанных зверей.

Пойманные звери отводятся Дедом Морозом в сторону. После трёх пробежек выбирается новый Дед Мороз, но не из числа пойманных детей. Игра кончается, когда переменится 3–4 Деда Мороза. Потом отмечается, какой Дед Мороз наловил больше зверей.

Продолжение будет...

Прошу оформить редакционную подписку на

ЖУРНАЛ _____

Доставку производить по адресу:

ИНДЕКС _____

ОБЛАСТЬ _____

ГОРОД _____

УЛИЦА _____

ДОМ _____ КОР. _____ КВ. _____

ТЕЛ. _____

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**. Либо произведите оплату **через Интернет**.
- 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»**).
- Либо отсканируйте квитанцию и купон и отошлите их **по электронной почте** на адрес отдела подписки: **no.podpiska@yandex.ru**.

Журнал доставляется подписчику
заказной бандеролью.

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



Читайте
в следующем
номере

Фоторепортаж
Взрослые играют
в новогодние
праздники

Рукоделие
«Пряничный домик»

Игровой праздник
«Станции»
с новогодними
заданиями

Игры со словами
Игры на развитие
грамматического
действия

Игровые приёмы
обучения
«Орфографические
паруса»

Театр «здесь и сейчас»
Сочиняем сказки.
Встреча четвёртая

«ДО-

ДАР-

КИ»

1 →



2 →



3 →



4 →



5 →



6 →



Мишутка собирает подарки для друзей, но у какого-то ботинка нет пары. У какого же? И для каждой банки нужна своя пробка. Какая для какой?

А →



Б →



В →



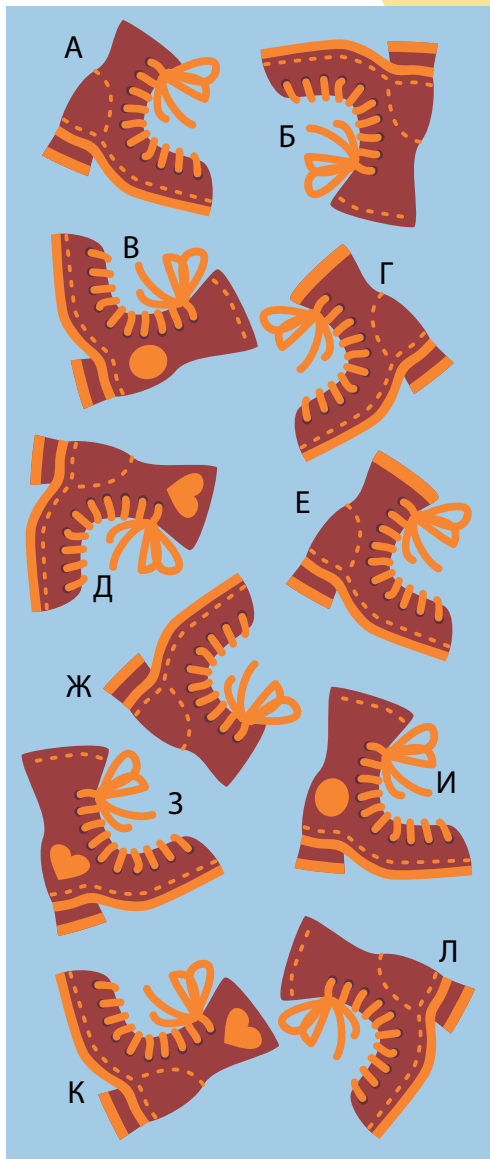
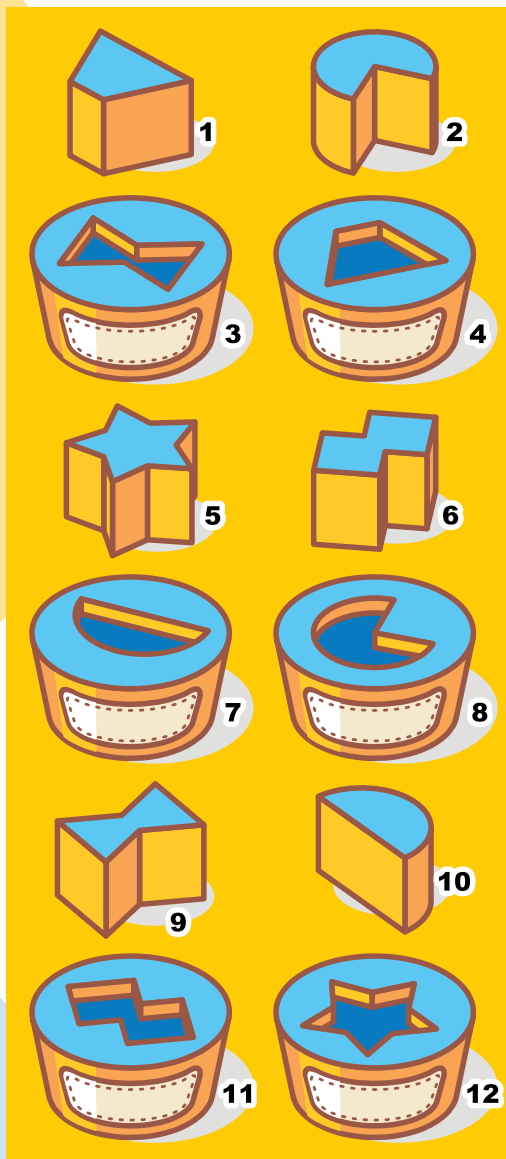
Г →



Д →



? →



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





Серия: Найди и покажи

Путешествуйте вместе с вашим ребенком по всему миру, не выходя из дома! Увлекательные книги-игры из серии «Найди и покажи» устроят вам настоящую экскурсию по всей планете, познакомят с разными странами, с животным миром и даже отправят в космос!

**Тренируйте внимание! Развивайте память!
 Расширьте словарный запас и фантазию!**

Оригинальный формат: страницы раскладываются, увеличивая площадь книги в **2** раза.



Удивительные книжки-раскладушки

устроят вам настоящую экскурсию по всей планете и познакомят:
 с разными странами / городами / достопримечательностями / природой / животными



уже в продаже

«Транспорт»
 «Вокруг света»
 «Мир вокруг меня»
 «Природа»
 «Океаны»

Эти огромные книги —

дверь во Вселенную и невероятное поле для игры, в которую можно играть день за днем. Отправляйтесь в фантастическое приключения по всему миру:
космос / пустыня / море / небо / лес и т.д.
 Путешествуйте во времени:
Первобытный мир / Древний Египет и Рим / Средние века / Возрождение и т.д.

